

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# KARL MAY SPIEL

Sur les pas de Karl May et de ses héros

Jeu Ravensburger N° 01 179 7

Auteur : Wolfgang Riedesser

Illustrations : Doris et Marion Arnemann

Contribution : Karl-May-Verlag, Bannberg

Un concours captivant pour 2 à 5 aventuriers courageux à partir de 8 ans

## Contenu

1 plateau de jeu

5 figures de jeu avec support

10 jetons d'obstacle avec support (+ 1 en réserve)

2 disques flèche (+ 1 en réserve)

4 élastiques courts (+ 1 en réserve)

4 élastiques longs (+ 1 en réserve)

9 équipements (3 de chaque motif) (1 de chaque en réserve)

20 cartes d'aventure

---

## Résumé du jeu

Jusqu'à cinq héros de l'Ouest Sauvage se mesurent dans un concours. Celui qui finira le premier le difficile chemin jusqu'à la mer d'argent sera désigné nouveau chef de la tribu des Indiens.

Mais comme c'est souvent le cas, il faut aussi résoudre une épreuve difficile avant cela. Pour la grande fête de la victoire, les Indiens ont choisi l'île dans la mer d'argent. Le vainqueur ne peut devenir le nouveau chef de la tribu que s'il peut arriver avec deux objets identiques qui l'aident à rejoindre l'île de la mer d'argent.

La signification de ces objets est la suivante.

Les pagaies : Celui qui arrive avec deux pagaies à la mer d'argent, peut gagner l'île en canot.

Les cordages : avec deux cordes, nos héros peuvent s'élancer depuis les parois rocheuses qui dominent l'île.

Les sacs d'or : Deux Indiens de la tribu des Timbabatschen gardent le passage secret souterrain qui mène à l'île. Pour deux sacs d'or, ils libèrent l'entrée de ce chemin.

Ainsi nos héros partent chercher dans les cavernes haut perchées les objets qui y sont cachés, et grâce auxquels ils pourront gagner la course.

**Dans cette colonne, vous trouverez le résumé des règles :**

## But du jeu

Celui qui parvient à rejoindre le premier le but à la mer d'argent avec deux objets identiques, gagne la partie et devient le nouveau "chef de la tribu des Indiens".

**Qui atteindra le premier la mer d'argent ?**

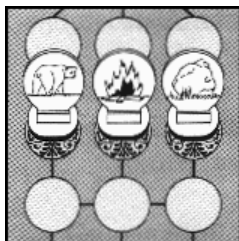
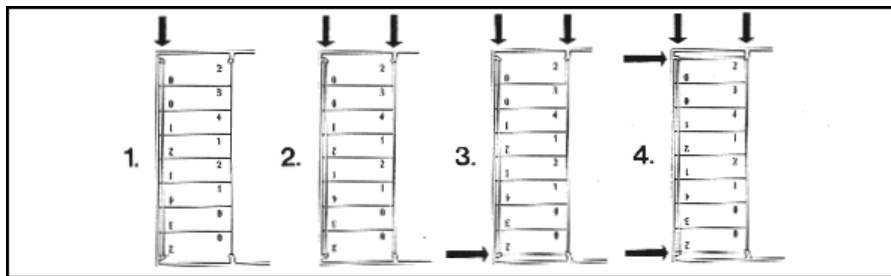
## Préparation

Tout d'abord il faut détacher du carton avec précaution les cinq figures de jeu et les dix jetons obstacles et les placer dans les supports en plastique prévus à cet effet. Après que les objets et les deux disques de flèche aient été détachés, on peut presque commencer. Mais avant cela, il va encore falloir montrer votre talent :

**Détacher les objets du carton**

## Préparer les champs de tir

Selon les indications du dessin de la règle allemande, placer les élastiques autour des champs de tir. Il est inutile d'ensuite les enlever entre deux parties



## Mélanger les cartes

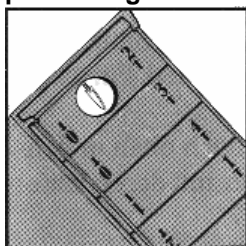
D'abord on met 6 obstacles sur les 6 cases prévues pour cela (cases à motif de tissu gris).

4 autres obstacles pourront apparaître plus tard dans le jeu, avec les cartes événement.

Les cartes d'aventure sont mélangées et mises en une pile face cachée à côté du plateau de jeu.

## Placer les personnages

Chaque joueur choisit son personnage de l'Ouest Sauvage et le met sur la case de départ, le camp des guerriers Utahs, en bas à droite du plateau de jeu.



## Mise en place des objets

Sur chaque champ de tir, on place une flèche.

Enfin, nous allons placer les objets dans le jeu, et après, en avant !

Le nombre d'objets dépend du nombre de joueurs :

**2 joueurs**

Pour deux joueurs, on joue avec trois objets identiques.

**3 joueurs**

Trois joueurs jouent avec cinq objets : deux fois deux objets identiques, plus un objet isolé.

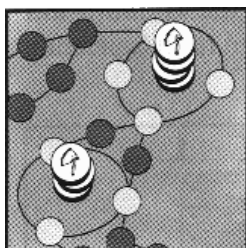
**4 joueurs**

Quatre joueurs jouent avec sept objets : deux fois deux objets identiques, et une fois trois objets identiques.

**5 joueurs**

Cinq joueurs jouent avec les neuf objets : trois fois trois objets identiques.

Les objets non utilisés retournent dans la boîte.



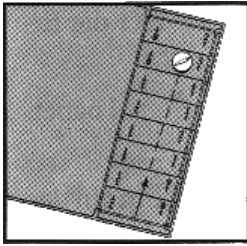
Les objets sont mélangés faces cachées et répartis en deux piles de tailles différentes qui sont placées ensuite sur les deux cavernes.

## La course commence

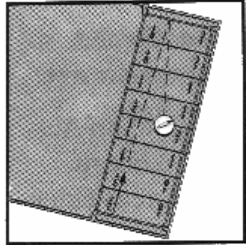
Le plus jeune joueur commence la course aux objets précieux. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au lieu de jouer aux dés comme il est souvent d'usage, le joueur place le jeton de flèche sur l'élastique du champ de tir le plus pratique pour lui, tend cet élastique avec le jeton, puis laisse partir la flèche.

## Tirer et lâcher

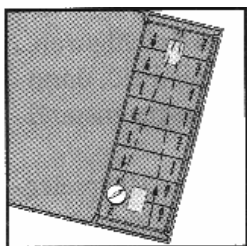


Selon l'habileté du joueur, la flèche arrive sur une case plus ou moins favorable. La direction indiquée par la flèche n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est la case où le jeton s'est arrêté. Ce qui compte, c'est le nombre se trouvant inscrit sur la case où s'est arrêtée la flèche, dans notre exemple trois. Chaque joueur doit déplacer son personnage, après avoir tiré, du nombre de cases correspondant au nombre atteint.

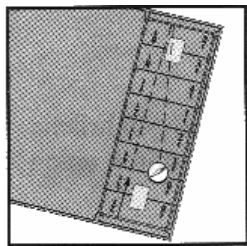


Si le jeton de flèche couvre deux cases, le tireur peut choisir la case qui lui semble la plus favorable. Dans notre exemple, il peut avancer d'une ou deux cases. Normalement on tire toujours en avant ou légèrement de côté. Cependant, avec le rebond, le jeton peut revenir en arrière. Il est cependant interdit de faire plusieurs rebonds d'avant en arrière.

#### **Gare aux rebonds**



Si le jeton, après un tir, se trouve à l'intérieur des deux cases zéro, le joueur doit s'arrêter, ou prendre une carte d'aventure.



Si le jeton se trouve entre la case 0 et la case 1, aucune carte d'aventure ne peut être tirée. Le joueur doit choisir entre arrêter, ou avancer d'une case.

## *Le terrain*

### Les cases jaunes de cavernes

#### **Ramasser un premier objet**

Dès qu'un joueur parvient avec un nombre exact sur n'importe quelle case jaune, il prend l'un des jetons objet cachés dans la caverne et le place devant lui, face visible.

#### **Ramasser un second objet**

Si par la suite, dans le cours de jeu, le joueur va à nouveau sur n'importe quelle case jaune, il peut prendre un deuxième objet parmi les objets cachés. Lorsqu'un joueur a déjà ramassé deux objets, il peut, à volonté, essayer d'échanger l'un de ceux-ci contre un autre objet. En allant sur une case jaune, il peut prendre un autre objet, et l'échanger contre l'un de ceux qu'il a déjà devant lui. L'objet échangé est remis face cachée dans la caverne.

#### **Echanger les objets**

Les héros doivent respecter un principe : un joueur ne peut jamais posséder plus de deux objets devant lui. Avec les objets qu'il a découverts, chaque joueur essaie maintenant d'arriver le plus vite possible au but, à la mer d'argent.

Cependant seul le premier qui parvient avec deux objets identiques au but, à la mer d'argent, gagnera.

Un joueur ne peut passer la case du Canyon de la Nuit (montagne sur fond rouge) que s'il est en possession d'au moins un objet.

### Les cases grises

#### **Vol d'objet**

Sur toutes les cases grises, il n'y a de place que pour deux personnages au plus. Si un joueur arrive avec un nombre exact sur une case déjà occupée, il peut prendre un objet au joueur qui s'y trouve, s'il ne possède lui-même qu'un objet.

**Echange d'objets** S'il a deux objets, il doit échanger avec cet adversaire un objet. C'est lui qui décide quels objets sont échangés.

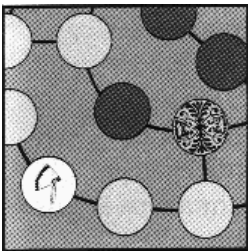
### Les cases bleues de rivière

**On saute la rivière** Les cases bleues de rivière du fougueux "Canyon de la Nuit" sont les endroits dangereux. On ne peut y stationner, et elles ne peuvent qu'être traversées d'un saut courageux.

### Obstacles

**On se débarrasse des obstacles en arrivant exactement dessus** Il n'y a pas que les adversaires qui retardent la course, il y a surtout les obstacles. Peu importe que cet obstacle soit un grizzli ou un bison, qu'il s'agisse d'un immense rocher, d'un feu ardent ou d'un dangereux tonneau de poudre. Il est impossible de sauter par dessus ces obstacles. La seule façon de passer est de réussir au tir le nombre exact qui permet d'arriver **exactement** sur l'obstacle, ce qui permet de l'enlever du chemin et de le mettre à côté du plateau de jeu.

### Cartes d'aventure



Le joueur qui place son tir exactement entre deux cases "0" **peut** prendre une carte d'aventure. Un joueur qui arrive avec sa figurine de jeu sur une case d'aventure **doit** prendre une carte d'aventure.

**Prendre les cartes d'aventure ... et exécuter immédiatement leurs instructions**

L'instruction de la carte d'aventure doit immédiatement être exécutée. Un joueur qui est envoyé par une carte d'aventure sur une case d'aventure peut prendre une autre carte d'aventure. Toutefois, les obstacles ne peuvent pas être sautés grâce à des cartes d'aventure.

### Pose d'obstacles

**Pose d'obstacles**

Certaines cartes d'aventure demandent de poser des obstacles supplémentaires. Ces obstacles ne peuvent être posés que entre le Canyon de la Nuit (incluse) et la case d'arrivée à la mer d'argent, sur toutes les cases grises, mais pas entre la case de départ et la case du Canyon.

## Fin de la course

**Atteindre l'arrivée avec le nombre exact**

Si un joueur parvient, avec deux objets identiques, exactement sur la case d'arrivée à la mer d'argent termine la course et la partie. Ce joueur gagne le concours et devient donc le nouveau "chef de la tribu des Indiens".

Hugh ! J'ai parlé, et sincères félicitations !

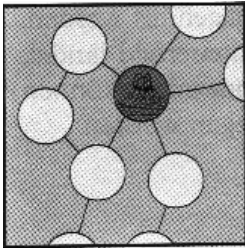
### *Quelques précisions pour éviter les disputes.*

#### Cartes d'aventure

Si une carte d'aventure est tirée, elle doit immédiatement être exécutée. Si elle est donnée à un joueur, celui-ci doit accomplir ses instructions dès que c'est à son tour de jouer. Si une figurine arrive du fait d'une carte d'aventure sur une case qui contient déjà un adversaire, le joueur peut lui prendre ou lui échanger un objet, comme s'il était parvenu normalement sur cette case.

#### Objets

Au début de chaque partie, arriver sur la case d'un joueur ne permet de se procurer qu'un objet. Mais au cours de la partie, les échanges sont si fréquents qu'il est déjà bien agréable de posséder ne serait-ce qu'un objet.



## Canyon de la Nuit

La case "Canyon de la Nuit" (case rouge avec une montagne) ne peut être atteinte ou dépassée que par des joueurs qui ont au moins un objet en leur possession. Si un joueur perd son objet lors d'une rencontre avec un adversaire après avoir passé la case du Canyon, il n'est pas tenu de revenir en arrière vers les cavernes pour obtenir de nouveaux objets. Il essaiera plutôt de récupérer l'objet perdu au plus vite auprès d'un adversaire.

## Cases

**JAUNES** : une seule figurine à la fois peut être sur une case jaune de caverne. Un joueur peut aller plusieurs fois dans la partie sur une même case jaune.

**GRISES** : les cases grises sont plus animées, car il peut s'y trouver jusqu'à deux figurines pour se voler ou s'échanger des objets. Il ne peut cependant pas y avoir plus de deux pions sur une case grise.

**BLEUES** : les cases bleues représentent le cours du "Grand River". Il est impossible d'aller sur une de ces cases. Il faut soit les sauter en réussissant un bon tir, soit reculer.

## S'arrêter

Si un joueur tire un zéro, il doit s'arrêter. Si son pion est ce moment en contact avec le pion d'un autre joueur, il ne peut ni lui prendre ni lui échanger un objet.

## Case d'arrivée

La case d'arrivée, à la mer d'argent, doit être atteinte avec le nombre exact. Si un joueur a tiré un nombre trop élevé, il tentera à nouveau sa chance ultérieurement.

## Obligation de jouer

Lors de la course, l'obligation d'utiliser les points obtenus s'impose au joueur, c'est à dire que le joueur doit utiliser les points qu'il a obtenus au tir, même si cela le contraint à reculer. Le seul cas où le joueur ne bouge pas sa figurine est le cas où plusieurs obstacles l'empêchent d'avancer comme de reculer.

## Les 5 personnages du jeu



### Old Shatterhand

Ce pionnier et grand ami des indiens est presque invincible grâce à ses deux célèbres fusils : "Henrystutzen" et "Bärentöter". Mais il ne tue pas ses ennemis, et essaye toujours de les ménager malgré sa force. Souvent il a recours à un inoffensif coup de poing à la tempe qui lui a donné son nom de guerre "Shatterhand" (poing foudroyant). Son cheval est l'étalon Hatatitla, un cadeau de Winnetou.

### Winnetou

Le frère de sang d'Old Shatterhand est, en tant que successeur de son père Intschutschuna qui a été tué par un blanc, le Grand Chef de toutes les tribus Apaches. De son père il a également hérité son fusil, le légendaire "Silberbüchse" clouté d'argent. Son cheval est l'étalon Iltschi. Ensemble, avec son frère de sang blanc, il a eu d'innombrables aventures dans le "Wild West" de l'Amérique du Nord.



### Kleiner Bär (Petit ours)

Nintropan-homosch est le fils de Nintropan-hauey ("Grand ours") qui protège le trésor de la mer d'argent. Malgré ses quinze ans, cet indien de la tribu Tonkawa se distingue déjà par la sagesse, le courage et la rapidité. Il se révèle également un bon nageur et plongeur : avec un saut audacieux du bord du vapeur "Dogfish" dans l'Arkansas, il sauve la jeune Ellen, âgée de 13 ans de la panthère noire.

### Sam Hawkens

L'homme de l'Ouest plein d'humour montre un accoutrement un peu singulier: Il porte une vieille tenue de chasse en cuir, qu'il répare inlassablement. Il est armé de son célèbre fusil "Liddy". Ne vous laissez pas tromper par son apparence extérieure : c'est un chasseur expérimenté, intelligent et audacieux qui constitue avec Dick Stone et Will Parker un trio qu'on appelait à l'Ouest Sauvage le célèbre "trèfle".



### Nscho-ttschi

Dans la langue Apache, Nscho-ttschi signifie "plus beau jour", et la soeur de Winnetou est réellement d'une grande beauté avec ses longs cheveux noirs aux reflets bleus. En se rendant vers la ville des visages pâles, où elle veut faire connaissance avec les coutumes et usages des blancs, sa vie va prendre une fin tragique. La jeune indienne et son père seront tués par le bandit assoiffé d'or Santer.