

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



***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)***

## VI. POUR GAGNER

Pour avoir le droit de lancer un pion personnage, Luffy doit rejoindre la grande île de départ.

Cette île est la seule sur laquelle on peut avoir plusieurs joueurs en même temps.

Luffy doit obligatoirement détenir un « lanceur » pour pouvoir lancer son équipage dans le bateau.

Pour partir à l'aventure sur le Vogue Merry et remporter la victoire, Luffy doit « lancer » chacun de ses pions équipages dans le bateau à l'aide du « lanceur ». Il peut profiter de la proximité du bateau pour avoir plus de chances de réussite !

Il peut tenter de lancer un membre de son équipage dans le bateau dès qu'il en possède un.

S'il réussit, il place, sur le plateau, son membre d'équipage sur la barque de sa couleur dans la zone d'embarquement. Une fois sur la barque, le membre de l'équipage est intouchable, et ne peut plus être volé.

- S'il réussit à lancer Zoro, Nami, et Usopp, c'est gagné !
- S'il rate un lancer, il remet le pion équipage dans le sac à moins de donner un morceau de viande pour avoir 5 nouvelles chances de tir.

On peut donner autant de morceaux de viande que l'on en dispose pour retenter ses lancers.

Si après avoir utilisé tous ses morceaux de viande, Luffy n'a pas réussi à mettre ses 3 membres d'équipage dans le bateau, il doit retourner explorer des îles pour récupérer soit les membres de son équipage perdus, soit de la viande, soit de l'or.

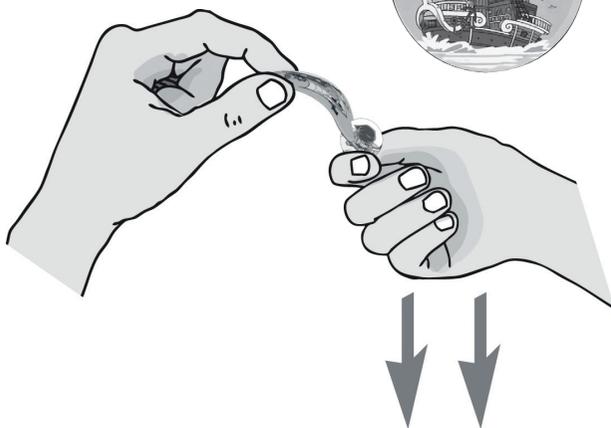


### UTILISATION DU LANCEUR :

Imbriguez le lanceur dans le pion personnage perpendiculairement. Tenez le lanceur de la main gauche et le pion personnage dans la main droite.

Tirez le pion personnage vers vous sans bouger l'autre main, visez et lâchez le pion personnage.

Lors de votre première partie, prenez le temps de vous entraîner à tirer avant de commencer à jouer.



# REGLE DU JEU

De 2 à 5 joueurs  
7 ans et +



### L'HISTOIRE

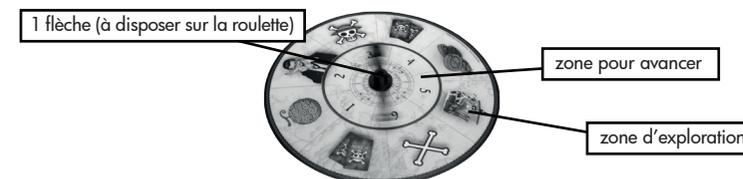
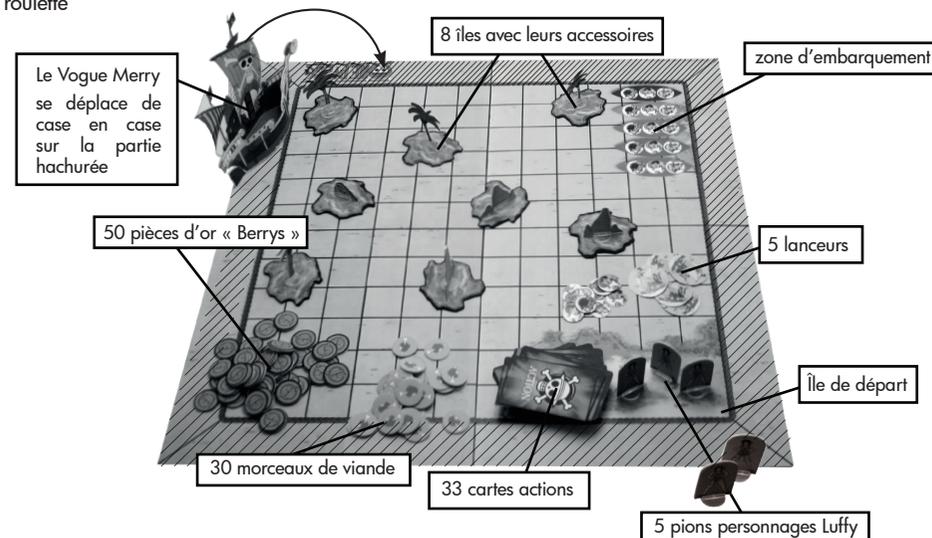
De nombreuses années ont passé depuis que l'équipage de Shanks a quitté l'île... Il est temps pour Luffy de partir sur la mer afin de réaliser son rêve : être un pirate et rejoindre Grandline pour devenir le Seigneur des Pirates.

Pour cela, Luffy doit constituer son équipage, trouver de l'or, des vivres et combattre l'équipage de Kuro pour embarquer sur le Vogue Merry.

Dès lors, l'aventure pirate pourra commencer !

### COMPOSITION DU JEU

- 1 sac en tissu pour les pions personnages
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu
- 1 roulette



## I. BUT DU JEU

Constituer son équipage et embarquer sur le Vogue Merry pour partir vers Grandline.

Luffy doit détenir un « lanceur » qui lui permettra de mettre son équipage dans le bateau. Il devra ensuite « lancer » chacun de ses pions équipages dans le bateau. S'il réussit à y mettre Zoro, Nami et Usopp, c'est gagné ! Attention, le bateau avance, à toi de lancer au bon moment !

## II. MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit 1 pion Luffy qu'il positionne sur la grande île de départ. Le Vogue Merry doit être posé sur l'une des huit grandes cases qui bordent le plateau.

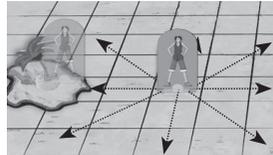
On dispose dans le sac noir autant de pions de chaque personnage que de joueurs. Exemple : pour 2 joueurs, on met 2 Zoro, 2 Usopp et 2 Nami. Au début de la partie, on désigne un joueur chargé de distribuer l'argent et la viande, il remplira tout au long de la partie le rôle de la « banque ». On dispose les cartes actions face cachée à l'emplacement indiqué sur le plateau. On dispose les îles sur le plateau de manière aléatoire en laissant une case minimum entre chaque île.



Montage d'une île

## III. DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui obtient le plus grand score sur un lancer de roulette commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début de chaque tour, un joueur peut réaliser des achats avec les Berrys gagnés lors des tours précédents (cf. IV). Le joueur lance la roulette et avance du nombre de cases indiqué par la roulette pour atteindre une île. Luffy peut se déplacer de manière horizontale, verticale, diagonale, en avant ou en arrière. Dès qu'il atteint une case où un bout d'île est présent, il peut explorer cette île. S'il n'atteint pas d'île, il doit attendre le prochain tour pour rejoindre une île. Attention, un joueur ne peut rester plus d'un tour sur une île et deux joueurs ne peuvent pas explorer la même île en même temps.



Une fois sur l'île, il lance la roulette d'exploration :

-  • Si le joueur tombe sur la case «Berrys», il gagne 4 Berrys.
-  • Si le joueur tombe sur la case «deux os», il ne se passe rien.
-  • Si le joueur tombe sur la case «cartes», le joueur pioche 2 cartes actions.
-  • Si le joueur tombe sur la case «drapeau de Luffy», le joueur pioche un jeton dans le sac noir pour compléter son équipage et le garde avec lui jusqu'à ce qu'il puisse tenter un lancer. Si le jeton est un membre de l'équipage déjà obtenu, il le remet dans le sac.
-  • Si le joueur tombe sur la case «fruit du démon», il retourne l'île et regarde ce qu'elle cache et agit en conséquence :
  - Berrys : il gagne 4 Berrys
  - Carte action : il pioche 2 cartes actions
  - Kuro : il doit le combattre
  - Morceau de viande : il gagne un morceau de viande
-  • Si le joueur tombe sur la case «Kuro», il doit le combattre.
-  • Si le joueur tombe sur la case «Vogue Merry», il doit déplacer le Vogue Merry d'une case autour du plateau, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LES COMBATS :

Si Kuro apparaît sous une île ou sur la roulette, il va falloir le combattre. Le joueur qui a le moins de Berrys joue Kuro. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de Berrys, c'est le plus jeune qui jouera Kuro.

Ce joueur pioche dans le sac un jeton «membre d'équipage» et le garde secret. Luffy doit deviner s'il s'agit de Zoro, Nami ou Usopp et vérifier le résultat dans la main de son adversaire. Si Luffy a raison il remporte le combat, et gagne 4 Berrys, si Luffy a tort, il perd et donne un de ses membres d'équipage au vainqueur, si il en possède un, sinon le joueur représentant Kuro ne gagne rien. Le tour est terminé, c'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Lors du tour suivant, le joueur doit repartir vers de nouvelles îles.



## IV. ECHANGES

Au début de chaque tour, le joueur peut acheter des cartes, de la viande ou un lanceur contre des Berrys :

- 3 Berrys pour une carte action  → 
- 4 Berrys pour un morceau de viande  → 
- 5 Berrys pour un lanceur  → 

## V. LES CARTES ACTIONS

Les cartes se jouent au début de son tour sauf la carte miroir qui se joue pour contrer une attaque.

La carte tremblement de terre, quant à elle, doit impérativement être jouée dès qu'elle est piochée.

Les cartes, une fois utilisées, doivent être remises sous le paquet sur le plateau.



- Avis de Tempête : l'équipage désigné ne peut plus avancer et reste sur l'océan pendant un tour. Cette carte doit être jouée avant le lancer de roulette de l'adversaire.



- Vol de Berrys : permet de prendre deux Berrys à un autre joueur.



- Equipage : permet de voler le membre d'équipage souhaité, à un autre joueur.



- Vol de viande : permet de voler un morceau de viande à un autre joueur.



- Recrutement : permet de piocher un pion équipage au hasard dans le sac. Si le jeton est un membre de l'équipage déjà obtenu, il le remet dans le sac.



- Tremblement de terre : permet de mélanger toutes les îles sur le plateau. Cette carte doit se jouer dès qu'elle est piochée par un joueur.



- Bon pour 4 Berrys : permet de prendre 4 Berrys dans la banque.



- Miroir : permet de contrer une carte action jouée contre soi. La carte action est annulée, et son effet est retourné contre le joueur adverse. Exemple : si un joueur utilise « Vol de Berrys » contre vous, grâce à la carte « Miroir » le vol est annulé, et vous volez 2 Berrys à ce joueur !



- Courant : l'équipage désigné ne peut plus avancer en diagonale jusqu'à la fin de la partie. Seule une carte miroir peut annuler son effet.

