

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



L'or de Paco

Une course raffinée pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Idée et illustration : Miriam Koser

Durée de la partie : env. 15 min.

Zut alors ! Les pirates ont enfin réussi à dégager le trésor tant convoité, et voilà que Paco, le singe effronté, vient leur voler le coffre rempli du trésor ! Une folle course commence pour récupérer des précieuses pièces appelées ducats*. Mais attention : dans cette course, il faut être un pirate non seulement rapide mais aussi futé pour récupérer le trésor.

Contenu du jeu

- 1 singe Paco
- 4 pirates
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à points
- 9 pièces d'or
- 1 règle du jeu



Idée

Tenant toutes les pièces d'or, Paco voltige de liane en liane. Les pirates en colère n'ont plus qu'à le poursuivre sur la plage. Pour les narguer, Paco jette des pierres par ci par là. Seul celui qui utilisera adroitement ses points obtenus avec le dé et sera au bon endroit au bon moment pourra récupérer une des précieuses pièces. Le but du jeu est de récupérer en premier trois pièces d'or.

Préparatifs

Assemblez les pièces du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pirate et le pose sur la case de départ à côté des iguanes**. Empilez les pirates les uns sur les autres. Paco est posé sur la liane pendue au-dessus des iguanes et regarde à droite en direction de la mer. Préparez le dé et les pièces d'or.

FRANÇAIS

Liane de départ de Paco

Paco va de liane en liane



case de départ des pirates



les pirates avancent sur la plage

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux sauter comme un signe a le droit de commencer en lançant le dé.

Maintenant, tu peux ...

- ... soit avancer ton pirate du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé

soit

- ... répartir les points entre ton pirate et le singe et avancer les deux de manière correspondante. Ton pirate doit cependant toujours avancer au moins d'un pas.

Exemple: tu obtiens 3 points sur le dé. Tu peux ...

- ... avancer ton pirate de 3 cases sur la plage

OU

- ... avancer ton pirate d'1 case et le singe de 2 lianes ou bien avancer ton pirate de 2 cases et le singe d'1 liane.

Sur une case, il peut y avoir plusieurs pirates. Empilez-les simplement les uns sur les autres. Si ton pirate se trouve au milieu de la pile, tu le retires simplement et l'avances.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Paco lance une pièce d'or

Dès que Paco arrive à la dernière liane, il jette une pièce d'or par terre. Il y a alors deux possibilités de jouer :

1. Il n'y a pas encore de pirate sur la case jaune en dessous de Paco.

Dans ce cas, la pièce de monnaie atterrit sur la case vide. Prenez une pièce dans la réserve et posez-la dessus. Le premier pirate qui arrivera sur cette case jaune a le droit de la récupérer.



2. Sur la case jaune, il y a déjà un pirate qui attend de récupérer la pièce d'or.

Ce pirate est au bon endroit au bon moment et il ramasse la pièce tombée. Super ! Le joueur correspondant prend une pièce dans la réserve.

Mais attention !

Il y aura éventuellement plusieurs pirates qui attendent sur la case jaune. Dans ce cas, la pièce atterrit sur le pirate qui se trouve tout en haut de la pile. Bien joué ! Le joueur correspondant prend une pièce dans la réserve.

Vous devez donc bien réfléchir pour savoir comment répartir les points du dé, car on n'est pas obligatoirement récompensé si on est le plus rapide !

Nouveau tour (changement de direction)

Dès qu'un pirate a récupéré une pièce, le premier tour est fini.

Le deuxième tour commence : retournez Paco dans l'autre sens. Il revient alors en direction des iguanes. Les pirates ne sont pas déplacés : ils restent sur les cases où ils se trouvent et se déplacent maintenant dans le même sens que Paco. Il faut alors vite retourner à la case jaune à côté des iguanes, car c'est là que Paco va jeter la prochaine pièce d'or par terre !

Règles importantes avec les points du dé :

- Si ton pirate est déjà arrivé sur la case jaune et qu'il attend Paco, il faut que tu avances Paco du nombre total de points du dé.
- Si le pirate d'un joueur et le singe arrivent à l'une des extrémités du circuit, les points du dé en trop sont perdus.
- Les pirates doivent toujours se déplacer dans la même direction que Paco.

- A chaque fois qu'une pièce a été distribuée, il faut changer de direction.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré sa troisième pièce d'or : il est le gagnant.

* Les ducats sont des anciennes pièces de monnaie qui servaient autrefois de moyen d'échange en Europe. Comme les ducats sont en or véritable, ils ont encore beaucoup de valeur aujourd'hui.

** Les iguanes appartiennent à la famille des reptiles. Ils ont une peau écaillée et une grande queue. Ils vivent au Paraguay ou aux îles Galápagos.