

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)



# La Pêche au Trésor

© 2005 Roland Ferrari – Cartatem

2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

[www.cartatem.com](http://www.cartatem.com)

**Chaque joueur est un pêcheur de trésors qui va plonger** pour récupérer les objets provenant de l'épave et former le plus grand nombre possible de collections de 4 objets semblables.

**Le jeu se compose** de 33 cartes dont 32 représentent des objets provenant de l'épave. Sur la 33ème carte apparaît l'ombre d'un requin.

**On commence par battre les cartes** et on les étale en vrac sur la table, face cachée, en évitant les chevauchements. Cette disposition représente le plan d'eau où se font les plongées. On doit s'interdire de brasser les cartes une fois la partie commencée, pour ne pas perturber les repères que se fixent les joueurs.

**Le but du jeu est de constituer des collections** de 4 objets ayant en commun une même couleur. Chaque objet est représenté en 2 couleurs et peut donc être associé de 2 façons différentes pour faire partie d'une collection.

Par exemple le canon (qui est rose et violet) peut faire partie d'une collection d'objets roses ou bien d'une collection d'objets violets. Les coffres à trésor constituent une exception. Ils ont 4 couleurs et peuvent donc être associés de 4 façons différentes.

**On joue à tour de rôle** dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, lorsque vient son tour, prélève 4 cartes et les retourne sur la table côté face afin que tout le monde les voie.

**Si les cartes ainsi prélevées ne forment pas une collection**, le joueur doit les rejeter à la mer. Il les reprend alors en main pour les cacher aux autres joueurs et les replace face contre la table aux endroits de son choix. Ainsi les autres joueurs ne peuvent pas savoir où se trouve telle ou telle carte. Toute l'astuce consiste à disposer les cartes de manière à pouvoir les retrouver au moment de former une collection, tout en empêchant les autres joueurs de repérer les emplacements choisis.

**Si les cartes prélevées forment une collection**

le joueur étale cette collection à côté de lui (dans sa barque), face visible, et attend le tour suivant pour plonger à nouveau à la recherche de 4 objets. Cette collection lui est acquise définitivement.

**Si parmi les cartes repêchées se trouve le requin**

le joueur doit remonter en vitesse à la surface ! Il abandonne les objets qu'il vient de prélever et ne conserve devant lui que le requin, qui rôde autour de sa barque, face visible. Au tour suivant, il éloignera le requin au large. Pour que le nouvel emplacement du requin reste connu de lui seul, le joueur pourra prélever 3 autres cartes à mélanger avec la carte "requin" avant remise à l'eau.

**Echanges.** Pendant son tour, un joueur a le droit de procéder à un ou plusieurs échanges entre les objets qu'il a repêchés et ceux qui sont dans les collections exposées sur la table. Nul ne peut s'opposer aux échanges. Il faut toutefois que l'échange aboutisse dans le même tour à la formation d'une collection supplémentaire et que les objets prélevés au cours de l'échange soient remplacés dans les collections dont ils sont issus par des objets compatibles. Par exemple, si un joueur prélève un objet bleu et jaune dans une collection d'objets bleus (pour constituer une collection d'objets jaunes) il doit remplacer l'objet bleu et jaune prélevé par un objet contenant du bleu. Si le joueur n'est pas capable de constituer une collection supplémentaire rapidement, il doit rejeter toutes ses cartes à la mer et passer son tour. On peut aussi décider que le premier qui trouve la solution s'empare de la collection ainsi créée.

**Fin de la partie.** La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus dans l'eau que le requin après qu'un joueur a fini son tour. On compte alors le nombre de collections de chaque joueur, le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de collections. En cas d'ex aequo, on compte le nombre de cartes détenues par chacun des ex aequo dans la couleur jaune. Si l'égalité persiste, on compte les cartes détenues dans la couleur rouge et ainsi de suite dans l'ordre des couleurs (1- jaune, 2- rouge, 3-vert, 4-bleu, 5-violet, 6-rose, 7-orange, 8-marron.)