

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CASES PARTICULIERES DU PLATEAU DE JEU

Zone des tempêtes (ne concerne pas jeu niveau 1)

Traversée de ces cases impossible sans carte "changement de voileure"

Zone des calmes (ne concerne pas jeu niveau 1)

Traversée de ces cases impossibles sans carte "spi".

Zone de pêche

Traversée de ces cases impossible si vous avez appareillé avec une carte "pêche à la traîne".

Zone d'épaves flottantes

Traversée de cette zone impossible sans carte "réparation"

Zone de pollution

Pollution = saleté, retournez à Almérimar pour un nettoyage total.

Route des cargos

Sous peine d'être abordé par un navire de commerce, les bateaux ne peuvent emprunter ce couloir de navigation que pendant une courte distance de 3 cases. L'arrêt à l'intérieur de ce couloir est interdit.

Zone de protection des baleines

Ne pas déranger les cétacés ; l'arrêt dans cette zone est interdit.

CONSTITUTION DES DEUX JEUX DE CARTES

Cartes "Navigation" (108 cartes)

- 32 cartes appareillage (9 matériel de sécurité, 9 grand voile et foc, 9 vivres, 5 pêches à la traîne).
- 30 cartes fortune de mer (6 voiles déchirées, 6 dématages, 6 voies d'eau, 6 drisses lâchées, 6 brouillard).
- 27 cartes réparation de fortune.
- 5 cartes "Joker" sens marin.
- 14 cartes manoeuvres (6 spi, 8 réduction de voileure).

Cartes "Evènements", 25 cartes d'évènements ou incidents, parfois bénéfiques, parfois comportant un handicap pour un ou plusieurs joueurs.

LA ROUTE DES TROIS CAPS

★ REGLE DU JEU ★

Partant de Bordeaux les joueurs doivent effectuer une navigation autour de la péninsule Ibérique et remonter en Méditerranée jusqu'au port d'arrivée, Gruissan.

Cette navigation est divisée en étapes. Chaque joueur devra atteindre, dans l'ordre ci-dessous, les ports suivants :

- Le Verdon (France)
- Vigo (Espagne)
- Villamoura (Portugal)
- Almérimar (Espagne)
- Alcludiamar (Baléares)
- et Gruissan (France)



La case à atteindre pour chaque port est illustrée d'une ancre.

★ ★ Le premier joueur arrivé à Gruissan est déclaré vainqueur. ★ ★



La rose des vents placée au centre du plateau permet de déterminer la direction du vent. Elle sera "actionnée" par le meneur de jeu (directeur de courses).

Pour cela, et chaque fois que cette direction devra être modifiée, le meneur de jeu lance les dés. Il positionne ensuite en faisant tourner l'aiguille, le repère situé au centre de l'extrémité large de la flèche en correspondance avec le nombre obtenu par le total des deux dés.

TROIS VARIANTES DE JEU SELON LE NIVEAU DES JOUEURS

★ ★ ★ REGLES COMMUNES AUX TROIS NIVEAUX DE JEU

Avant chaque partie les deux jeux de cartes doivent être parfaitement mélangés.

Le meneur de jeu est désigné par tirage au sort (à l'aide d'un dé).

Un bateau est remis à chaque joueur.

Le meneur de jeu distribue 11 cartes bleues par joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Une seconde pioche est constituée par les cartes événement.

Les bateaux sont placés dans la zone de départ du port de Bordeaux.

Le meneur de jeu joue le premier.

★ *Appareillage* ★

Pour appareiller du port de Bordeaux, le joueur doit placer devant lui les 3 cartes suivantes : (après le départ, ces cartes sont remises dans la pioche)

- grand voile et foc
- vivres ou pêche à la traîne
- matériel de sécurité.

Après l'appareillage, les joueurs doivent toujours avoir 8 cartes en main.

Pour appareiller des autres ports, le joueur doit placer devant lui une carte vivre, ou une carte pêche à la traîne ou obtenir un double 4 sur un jet de dés.

Pour vous familiariser avec le jeu, une première partie peut se dérouler sans tenir compte du vent, en évitant toutes les zones spéciales du plateau, mais en respectant les autres règles du jeu.

★ *Utilisation des cartes navigation* ★

A chaque tour de jeu et avant tout déplacement, le joueur tire une carte navigation dans la pioche et dépose l'une de ses cartes, devant lui, ou sous la pioche, ou devant un autre joueur..

★ *Déplacements et virements de bord (changements de direction)* ★

Les déplacements sont possibles dans toutes les directions sur toutes les cases du plateau.

(sauf face au vent, voir ci-dessous, virement de bord et louvoyage)

A son tour de jouer, le joueur lance le premier dé et déplace son bateau dans une direction du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Il lance ensuite le second dé et déplace son bateau dans la nouvelle direction de son choix. Le virement de bord ou changement de direction peut donc être effectué après le jet du premier dé.



Pour remonter contre le vent (louvoyage), le joueur se déplacera selon les diagonales lorsque le vent est établi du Nord, du Sud, de l'Est ou de l'Ouest ; il utilisera les lignes médianes pour remonter contre les vents établis du Nord-Est, Nord-Ouest, Sud-Est, Sud-Ouest.

Pour faire route vent dans le dos ou vent de travers, le joueur pourra naviguer aussi bien selon les médianes que selon les diagonales.

Durant la première étape (Bordeaux-Le Verdon), les joueurs déplacent leur bateau d'une case par tour, sans utiliser les dés

Les joueurs peuvent se déplacer d'un nombre de cases inférieur aux chiffres obtenus par les dés.

Deux bateaux ne peuvent se trouver sur la même case (sauf cases escales et durant l'étape Bordeaux-Le Verdon).

2, 4 ou 6 obtenus sur le jet du premier dé obligent le joueur à tirer une carte "événements" et à se conformer aux directives données par cette carte.

Modifications des règles selon les variantes

Niveau 1 "Les 3 Caps en croisière"

- Retirez des 108 cartes navigation les cartes "spi" et "réduction de voilure".
- Les zones "tempête" et "calme" du plateau n'ont aucune incidence sur la navigation.
- Le meneur de jeu détermine la direction du vent en début de partie, elle restera inchangée durant toute la partie.

Niveau 2 "Les 3 Caps en course au large"

- Seule différence avec le niveau 1, dans cette variante, le meneur de jeu détermine la direction du vent à chaque fois que son tour de jouer se présente.

Niveau 3 "Les 3 Caps en course au large"

- L'ensemble des cartes navigation est utilisé.
- Les zones "tempête" et "calme" du plateau influent sur le déroulement de la partie.
- Le meneur de jeu détermine la direction du vent à chaque fois que son tour de jouer se présente.