

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



Riff Raff



Un jeu qui va faire des vagues
pour 2 à 4 loups de mer à partir de 8 ans
de Christoph Cantzler

Le capitaine Œil de Loup ne se soucie guère des pirates. Pour éviter que l'une de ces « jambes de bois » ne s'approche trop près de sa cargaison, il la cache en hauteur, sur les vergues. Mais avec cette manière originale de protéger ses trésors, même certains vieux loups de mer redeviennent de simples moussaillons et perdent l'équilibre à peine franchi le milieu du mât. Tous les coffres en suspension sur les planches glissent alors, comme si un génie leur avait jeté un mauvais sort, jusqu'à ce que tout le navire, ballotté par les vagues, menace de chavirer. Mais très vite, les meilleurs membres d'équipage du capitaine Œil de Loup rattrapent la cargaison tombée du mât...

Matériel :

- 1 bateau en bois composé de 10 pièces
- (Voir montage page 10/11)
- 40 cartes de 4 couleurs
- 32 marchandises (4 séries de 8 pièces)
- 2 supports Vague



Montage du navire :



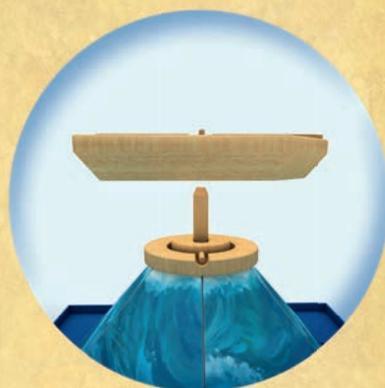
A. Placer les deux vagues repliées dans le fond de la boîte.



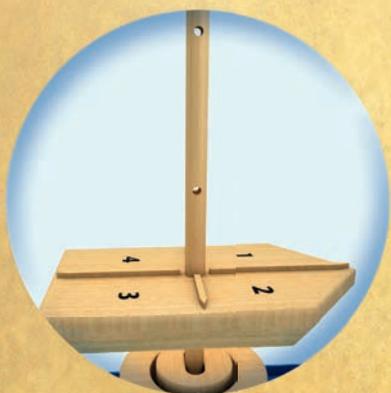
B. Coincer l'anneau en bois dans le trou créé au sommet des vagues.



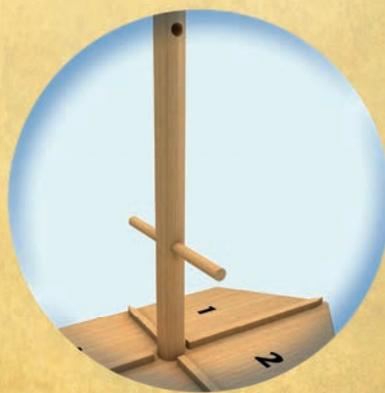
C. Placer la baguette munie d'un poids en équilibre sur l'anneau en bois : le poids à travers le trou et les deux axes reposant dans les deux fentes de l'anneau.



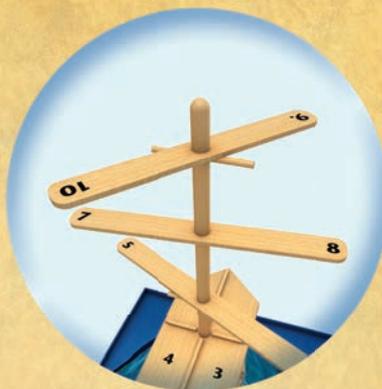
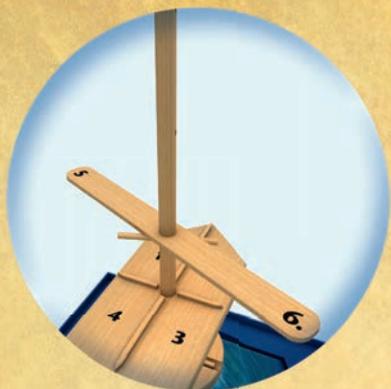
D. Enfoncer la coque du navire sur la pointe de la baguette.



E. Planter le mât dans la coque du navire.



F. Insérer une cheville en bois dans le trou inférieur du mât.



G. Enfiler la vergue inférieure (numérotée 5 et 6) H. Reprendre les étapes F. et G. pour la vergue du milieu (7/8) et la vergue supérieure (9/10) .

Installer le navire au centre de la table et la partie peut commencer !

Chaque joueur prend :

- La série de cartes de même couleur, qu'il tient en main sans les montrer.
- 8 pièces en bois différentes (bateau, tonneau, flacon, caisse, marin, planche, rat, coffre) et les place devant lui, bien visibles. À 2 joueurs, chacun reçoit le double de pièces (2 bateaux, 2 tonneaux,...).

But du jeu

Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à placer les (huit) pièces de sa cargaison à bord.

Déroulement de la partie

Choix de la carte jouée et désignation du capitaine

Le joueur le plus âgé est nommé capitaine avant le début du premier tour.

Au début de chaque tour, chaque joueur choisit une des cartes de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Tous les joueurs retournent ensuite cette carte simultanément.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte devient immédiatement le nouveau capitaine. En cas d'égalité, c'est le capitaine (le précédent, encore en fonction) qui décide lequel d'entre eux lui succède et commence le premier à charger une de ses pièces..

Le (nouveau) capitaine entame le tour de jeu. Puis c'est au tour du joueur qui a joué la deuxième carte la plus forte, etc. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le capitaine décide de l'ordre de jeu.

Le tour est terminé une fois que chaque joueur a joué. Les cartes utilisées restent sur la table et ne peuvent plus être reprises en main : chaque joueur ne peut donc utiliser une même carte qu'une seule fois durant toute la partie.

Chargement du navire

Quand vient son tour, le joueur choisit l'une de ses pièces en bois et la place sur le navire. Le **nombre** inscrit sur la carte indique l'**emplacement** du navire sur lequel il est obligé de placer sa pièce.

S'il s'agit d'un emplacement sur l'une **des vergues** (emplacements 5 à 10) et si, **avant qu'il ne joue**, au moins une pièce s'y trouve déjà, le joueur peut décider d'y placer **2 pièces** l'un après l'autre. Il doit cependant annoncer avant de jouer, s'il désire placer 1 ou 2 pièce(s). Ensuite, il ne peut plus changer d'avis. S'il fait tomber une pièce dès sa première tentative de chargement du navire, il ne peut pas en placer une deuxième.

Règles de chargement du navire :

- Un joueur peut poser ou accrocher une pièce en bois sur le navire en la tenant d'une seule ou des deux mains.
- La pièce peut dépasser du navire mais ne doit pas empiéter sur un autre emplacement.
- Lors du chargement, un joueur n'a pas le droit de toucher (avec une partie de son corps) une pièce déjà à bord, mais peut néanmoins la pousser à l'aide de la nouvelle pièce qu'il est en train de placer.

Sauvetage du chargement

Si le chargement tombe du navire, le joueur peut immédiatement tenter d'**attraper les pièces au vol**. Toutes les pièces qu'il rattrape (à une ou deux mains) sont **retirées du jeu**. Cependant, il n'a pas le droit de sauver **uniquement la pièce qu'il était en train de placer** (voir „Chargement non sauvé“).

Chargement non sauvé

Le joueur récupère toutes les pièces **qu'il ne rattrape pas** et les place bien en évidence **devant lui** ; il devra les charger de nouveau à bord aux tours suivants. S'il ne rattrape que la pièce qu'il était en train de placer, il doit également la garder devant lui pour la charger plus tard.

Un nouveau tour commence

Une fois que tout le monde a joué, un nouveau tour commence : chacun joue, face cachée, une des cartes qu'il lui reste encore en main. Cette nouvelle carte doit toujours recouvrir la (les) carte(s) déjà jouée(s) de manière à ce que seule la dernière soit toujours visible.

Le capitaine du tour précédent conserve sa fonction jusqu'à ce que les nouvelles cartes aient été découvertes. Celui qui a joué la carte la plus forte devient le nouveau capitaine. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'ancien capitaine encore en fonction désigne son successeur parmi ceux-ci.

Fin de la partie et vainqueur

Le joueur à qui il ne reste plus une seule pièce à la fin de son tour remporte la partie. (Les autres joueurs ne terminent pas le tour.) Si personne n'a gagné alors que toutes les cartes ont été jouées (10 tours), la partie s'arrête également. Le joueur à qui il reste le moins de pièces remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

À 2 joueurs, une fois que les joueurs ont utilisé toutes les cartes, ils les reprennent en main et continuent à jouer. La partie s'arrête lorsque toutes les cartes ont été épuisées une seconde fois et qu'aucun joueur n'a réussi à se débarrasser de toutes ses pièces en bois.

Auteur : Christoph Cantzler
Illustrations : Michael Menzel
Adaptation française : Eric Bouret

Suisse distribution :
CARLETTO AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch-Spiele

Art. -Nr.: 60 110 5012

