

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

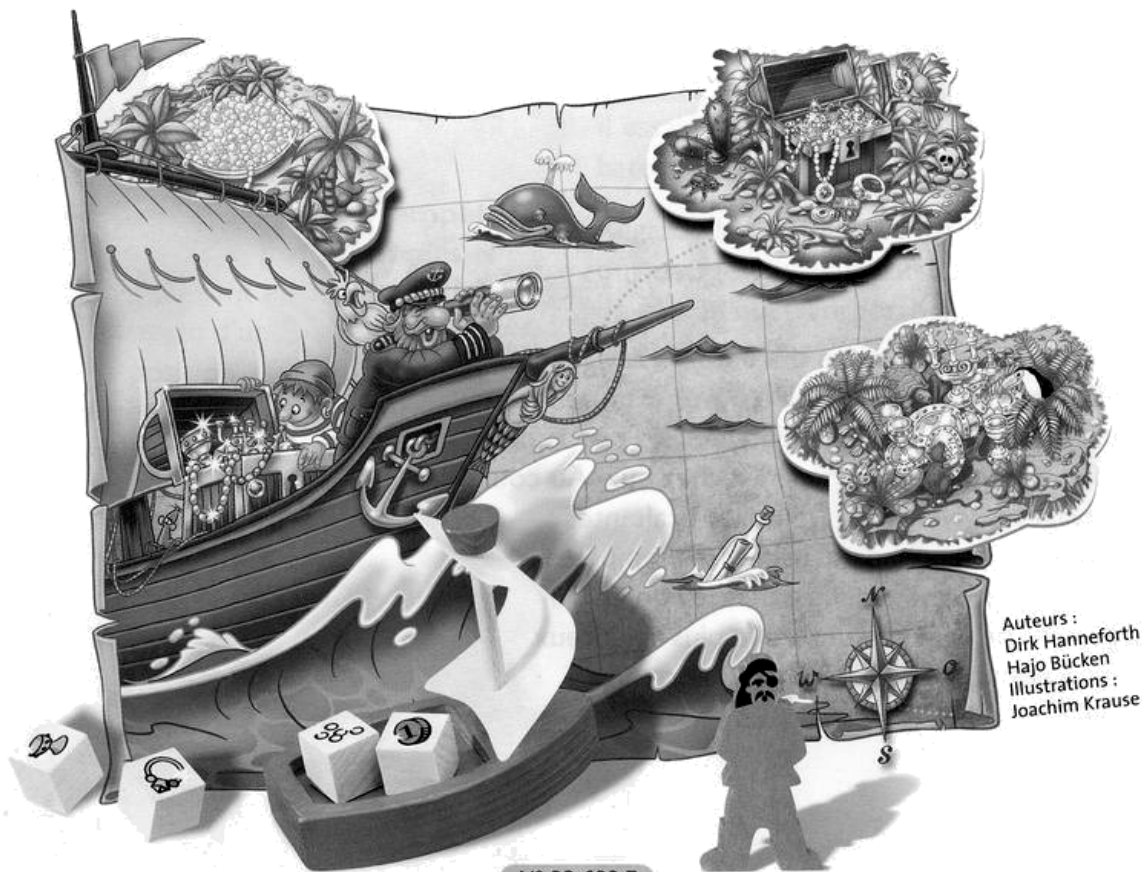
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



belsduc

# LA ROUTE DES TRÉSORS

Une exaltante course contre les courants, les vents et les pirates



Auteurs :  
Dirk Hanneforth  
Hajo Bücken  
Illustrations :  
Joachim Krause

N° 22 633 7

Ravensburger



# La route des trésors

Le jeu d'aventure des navigateurs pour **2-4** joueurs à partir de **5** ans

## Contenu :

- 4 bateaux à voiles
- 3 vagues
- 4 îles aux trésors
- 16 coffres: 4 x perles
  - 4 x pièces d'or
  - 4 x bijoux
  - 4 x vaisselle en or
- 1 pirate
- 1 dé Symboles



Quatre capitaines en quête d'aventures naviguent en haute mer, dans l'espoir de trouver les légendaires îles aux trésors. Ils veulent y déterrer les précieux et magnifiques butins et les ramener chez eux. Au cours de leur voyage, ils vivent des aventures exaltantes : ils doivent surmonter de dangereuses tempêtes et affronter les pirates qui essaient de voler leur chargement de valeur. Qui sera le plus valeureux capitaine et qui arrivera à rentrer le premier chez lui ?





**But du jeu :** Chaque joueur essaie d'être le premier à charger quatre coffres différents sur son bateau.

### **Avant de commencer la partie**

Détachez soigneusement les quatre îles aux trésors et placez-les aux quatre coins de la table, aussi loin les unes des autres que vous le souhaitez. Posez ensuite sur chaque île le coffre correspondant (par exemple, le coffre de perles sur l'île aux perles).

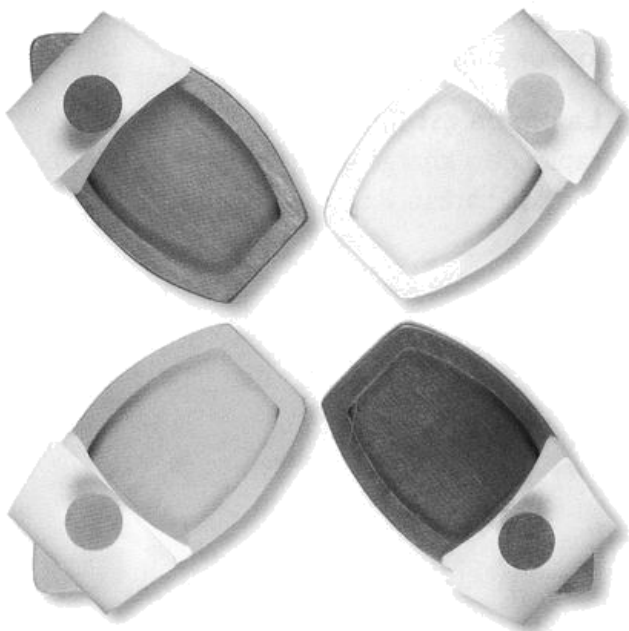
**Remarque :** vous pouvez aussi jouer à ce jeu par terre.

Ensuite, chaque joueur choisit un bateau et le place au milieu de la table, de façon à ce que les arrières des bateaux se touchent et que les proues pointent dans des directions différentes. Veillez à ce que les bateaux se trouvent à peu près à la même distance des quatre îles.

S'il n'y a que deux joueurs, chacun d'entre eux reçoit deux bateaux et peut lancer le dé pour chaque bateau séparément. A trois joueurs, un bateau restera dans la boîte de jeu.

Placez les trois vagues, le pirate et le dé sur la table. Les vagues présentent des longueurs différentes et indiquent jusqu'où vous pouvez naviguer avec votre bateau.

Le joueur le plus courageux commencera la partie.



## L'aventure en mer commence

Quand vient son tour, le joueur lance le dé et réalise l'action indiquée. Le dé peut indiquer cinq symboles différents, auxquels correspondent les actions suivantes :



**Si le dé indique une vague,** tu prends **la vague la plus petite** et tu choisis sur quelle île tu veux aller avec ton bateau. Tu poses alors la vague devant la pointe de ton bateau, de manière à ce qu'elle indique la direction de l'île choisie. Tu la tiens et tu navigues avec ton bateau le long de la vague, sans la déplacer. Le mouvement de ton bateau s'arrête au bout de la vague.



Ensuite, c'est au tour de ton voisin de gauche de jouer.

**Si le dé indique deux vagues,** tu prends **la vague moyenne** et tu déplaces ton bateau en respectant les règles données plus haut. En utilisant la vague moyenne, tu peux parcourir une distance plus longue.



**Si le dé indique trois vagues,** tu prends **la vague la plus grande** et tu déplaces ton bateau en respectant les mêmes règles. En utilisant la grande vague, tu peux parcourir une distance vraiment très longue.



**Si ton bateau touche une île**, tu le tournes de façon à ce que son arrière aborde l'île. Au tour suivant, tu pourras donc prendre à nouveau le large.

Si tu arrives dans cette île pour la première fois, tu peux tout de suite charger un coffre sur ton bateau.

Mais si tu visites une île pour la seconde fois, c'est-à-dire que tu possèdes déjà les trésors de cette île, tu ne recevras rien.



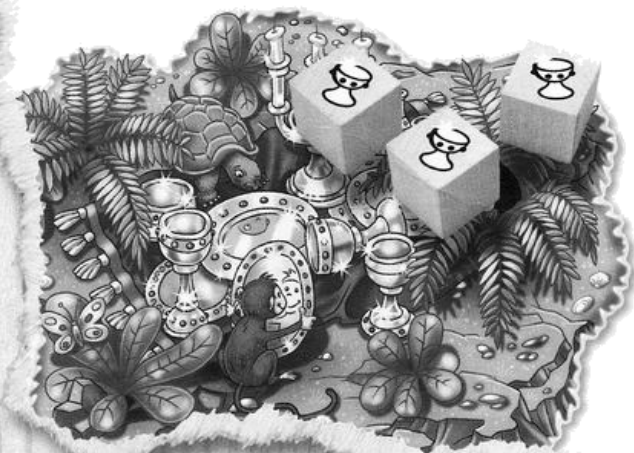
**Si le dé indique la tempête**, ton propre bateau à voiles et un autre bateau sont emportés par le vent. Choisis le bateau d'un autre joueur et échange sa position avec la tienne. Ton bateau se retrouve donc à l'endroit où se trouvait celui que tu as sélectionné.

**Remarque :** Choisis soigneusement le bateau avec lequel tu veux échanger ta position ! Est-ce qu'il se trouve près d'une île où tu n'es pas encore allé ? Si tu échanges ta position, cela peut te permettre d'économiser une route très longue et de charger rapidement un nouveau coffre !



**Si le dé indique le pavillon des pirates**, le pirate entre en jeu. Il essaie de voler pour toi un coffre sur le bateau d'un autre joueur.

Regarde les coffres que les autres joueurs ont chargés sur leur bateau. Tu choisis alors un bateau qui transporte un trésor que tu ne possèdes pas déjà. Place le pirate à côté de ce bateau et prends le trésor de ton choix.



Naturellement, l'autre joueur veut garder son coffre. Pour cela, il cache le trésor dans l'une de ses mains et met les mains derrière le dos. Ensuite, il te montre ses poings fermés et tu en choisis un qu'il doit ouvrir.

Si le coffre se trouve dans cette main, tu le reçois et tu le places sur ton bateau. Mais si le poing est vide, l'autre joueur peut garder le trésor.

Si personne ne possède de trésor que tu n'as pas encore sur ton bateau, le pirate ne peut pas t'aider. Dans ce cas, tu passes le dé au joueur suivant.

Quand tu as fini de jouer, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

**La partie est finie** dès l'instant où un capitaine a chargé quatre coffres différents sur son bateau. Il a alors gagné !



## belsduc

© 2004 beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.  
Service Consommateurs  
B.P. 60159  
F-60111 Méru Cedex  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments risquant d'être avalés.

Cette règle a été sauvegardée par Jocelyne de la ludothèque Pigeon Vole

Ravensburger