

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)



# SANDOKAN

© 1976 SACIS - SANDOKAN

2 à 6 joueurs

D'un port caché à une crique encaissée, d'une île perdue à une anse ignorée, SANDOKAN et les Frères de la côte partent à la conquête de richesses amassées par la flibuste au cours des ans.

## BUT

Le but du jeu est de parcourir les océans, d'éviter les embûches des adversaires ou de les combattre avec succès, de commercer dans les ports, enfin, de ramener à bon port les trésors amassés ou conquis de haute lutte.

## MATERIEL

- 1 tableau de jeu.
- 24 cartes «EVENEMENTS».
- 52 cartes «SANDOKAN».
- 6 bateaux de couleur différente.
- 1 collection de richesses: (Perles, rubis, diamants, émeraudes, lingots d'or, barils de rhum).

## TRESORS

Chaque trésor a une valeur en points:

RUBIS	5	points
DIAMANT	5	"
LINGOT D'OR	4	"
EMERAUDE	4	"
PERLE	3	"
BARIL DE RHUM	2	"

## CARTES

Les cartes « EVENEMENTS » donnent aux joueurs des instructions auxquelles ils doivent se conformer.

Les cartes « SANDOKAN » sont de deux sortes:

- A) Celles qui représentent au verso un bateau noir permettent les déplacements:  
Le chiffre qu'elles portent (1, 2 ou 3) indique le nombre de cases à parcourir.  
Le chiffre est répété au dos pour un contrôle éventuel par les adversaires.
- B) Celles qui montrent au verso un ou plusieurs pirates rouges précisent l'issue des combats, comme on le verra plus loin. Quelles que soient leur couleur, elles servent également, ensemble ou séparément, à conquérir les trésors en fonction de certaines cartes « EVENEMENTS ».
- Après utilisation, les cartes « EVENEMENTS » ou « SANDOKAN » sont remises sous leur paquet respectif.

## PORTS, BATEAUX, TRESORS

Les ports, leur couleur, et le trésor qu'ils abritent sont les suivants:

PORT DU SOLEIL,	couleur jaune,	trésor: lingot d'or
PORT DE L'AZUR,	couleur bleue,	trésor: diamant
PORT DE L'ORIENT,	couleur blanche,	trésor: perle
PORT DU FEU,	couleur rouge,	trésor: rubis
PORT DE L'ESPOIR,	couleur verte,	trésor: émeraude
PORT DU TAFIA,	couleur marron,	trésor: baril de rhum

Chaque joueur choisit un port d'attache et prend le bateau de même couleur qu'il met à quai.

Les ports non occupés deviennent francs. Ils sont cependant partie du jeu.

## PREPARATION

Un joueur est désigné pour surveiller les opérations préliminaires.

Il ouvre le tableau de jeu au milieu des joueurs.

Il prend six trésors différents qu'il pose sur le disque blanc de chacun des ports correspondants. (Sur le PORT DE L'ORIENT, par exemple, il pose une perle fine)...

Il serre le solde dans la boîte qu'il place sur l'ILE AUX TRESORS.

Il bat le paquet de cartes « EVENEMENTS », en prend 6 au hasard, faces cachées, et en pose une, face cachée toujours, sur chaque emplacement désigné à côté du port.

Il pose le solde sur l'ILE DES TEMPETES.

Il mélange toutes les cartes « SANDOKAN » et en donne 6 à chacun, une à une et faces cachées. Il met les cartes non distribuées en paquet, faces cachées, sur l'ILE AUX TRESORS, à côté des richesses.

## DEPLACEMENTS

Ils se font en fonction des cartes « SANDOKAN » noires dans n'importe quelle direction.

Ces cartes portent des chiffres qui, additionnés, précisent le nombre de cases à franchir, horizontalement, verticalement ou diagonalement. (Si le total est de 10, par exemple, le pirate peut avancer son bateau de 10 cases.

S'il n'a plus de cartes « SANDOKAN » en main, il se déplace d'une seule case à la fois.

A quai, les bateaux peuvent rester sur place sans bouger.

En mer, il faut qu'ils se déplacent à chaque tour de jeu.

En sortant du port, ils choisissent l'une des trois directions indiquées par les flèches.

A la fin d'un déplacement, ils doivent être orientés dans la direction qu'ils veulent prendre au tour suivant.

Ils n'ont pas le droit de se trouver à plusieurs sur une même case.

En mer, le fait de virer de bord sur une case compte pour un coup.

Cette pénalité ne compte pas dans un port.

## AUX ORDRES

Celui qui joue a le choix.

- Faire voile vers l'ILE AUX TRESORS.
- Mettre le cap sur un port quelconque pour y commercer.
- Aller se réfugier à l'ILE DE LA SERENITE.
- Se diriger vers l'ILE DES TEMPETES où sont les cartes « EVENEMENTS » bonnes ou mauvaises.
- Se mettre à portée de l'adversaire pour l'attaquer.

## A L'ILE AUX TRESORS

Un bateau est au mouillage quand il se trouve sur l'une des 18 cases contiguës de l'île.

Son capitaine y prend une carte « SANDOKAN » (celle du dessus).

Il a également les deux possibilités suivantes:

Echanger une carte rouge contre une carte noire (ou inversement) de même valeur.

Ou bien, troquer une ou plusieurs cartes « SANDOKAN » contre un trésor de son choix.

Cette deuxième opération ne peut se faire qu'une seule fois en cours de partie.

Elle se traite ainsi:

Le capitaine remet au paquet (en dessous, faces cachées) le ou les cartes pour la valeur du trésor qu'il convoite. Si, par exemple, il désire un Rubis qui vaut 5 points, il doit donner en échange deux cartes ou plus dont le total fait 5.

Il a le droit d'incorporer dans l'échange un trésor de moindre importance.

Pour un Diamant, il peut par exemple, donner un Baril de rhum (2 points) et une carte « SANDOKAN » de valeur 3.

On mesure l'importance qui s'attache aux échanges quand on sait qu'un bateau ne doit transporter que deux trésors à la fois.

## A L'ILE DES TEMPETES

Quand un bateau arrive sur l'une des 16 cases entourant l'île, son capitaine agit ainsi:

Il prend la carte du dessus du paquet des cartes « EVENEMENTS », en lit les instructions et les applique à la lettre. Ceci fait, il la remet, face cachée, sous le paquet.

S'il le désire, il peut prendre une carte chaque fois que revient son tour, à condition de rester dans les parages immédiats de l'île, sur l'une des cases contiguës, soit en déplaçant son bateau le long des côtes, soit en virant de bord sur place.

## A L'ILE DE LA SERENITE

Cette île sert de refuge aux pirates qui veulent faire le point avant de reprendre la haute mer.

Un bateau se trouvant sur l'une des 16 cases contiguës des côtes est à l'abri de toute attaque adverse: son capitaine peut l'y laisser aussi longtemps qu'il le juge bon, en attendant le moment opportun de rallier son port d'attache avec ses trésors. Il a aussi le droit de longer les côtes, case par case, comme bon lui semble... Il s'y trouve toujours à l'abri.

## PRISES ET COMMERCE DANS LES PORTS

**Dans un port franc.** Le pirate qui arrive dans un port franc, libre de tout bateau, conquiert le trésor (s'il y en a un) sans bourse délier.

Dans le cas contraire, il prend la carte « EVENEMENTS » du port, en suit les instructions et la remet sous le paquet de l'ILE DES TEMPETES. Il la remplace par une autre (celle du dessus) qu'il pose, face cachée, à l'emplacement réservé.

**Dans un port d'attache adverse.** Les échanges, les transactions, se font que le port soit ou non occupé.

Le capitaine qui arrive au port peut échanger, avant de reprendre le large, ses trésors contre d'autres de valeur équivalente. Il a la possibilité, par exemple, de laisser à quai une perle (3 pts) et un baril de rhum (2 pts) pour y prendre le rubis (5 pts).

On voit que, par les prises et les échanges, la physionomie des ports varie continuellement en matière de trésors.

## COMBATS

Pour combattre, le pirate doit tomber exactement sur une case contiguë à l'adversaire, même par un angle. Il ne peut l'attaquer dans un port.

L'issue du combat est donnée par les cartes « SANDOKAN » rouges que les adversaires ont en main et se montrent simultanément.

Celui qui présente le meilleur total est vainqueur.

— Si l'attaquant gagne il prend à l'adversaire:

1) Tous les trésors qu'il transporte. S'il ne peut pas les embarquer, faute de place à son bord, il remet les excédents dans la boîte sur l'ILE AUX TRESORS.

2) Il reçoit en plus 2 cartes SANDOKAN, au choix du perdant.

— Si l'attaquant perd — cela arrive! — il doit donner à son vainqueur un trésor ou une carte SANDOKAN de son choix. Bien entendu, il abandonne ce qui lui convient le moins.

Dans tous les cas (et l'attaquant aussi en cas de match nul) le vaincu bénéficie d'un tour supplémentaire pour s'enfuir ou aller visiter une île, sans préjudice de son prochain tour normal de jouer.

## CONTROLE

Tout joueur a le droit de contrôler le déplacement d'un adversaire. Il le fait en vérifiant si le total des chiffres au dos des cartes utilisées correspond bien au nombre de cases parcourues. En cas d'excédent volontaire de parcours, le pirate doit remettre toutes ses cartes au paquet de l'ILE AUX TRESORS.

## VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, a ramené à son port d'attache une masse de trésors représentant 20 points au moins. A son dernier retour, il doit découvrir la carte « EVENEMENTS » qui se trouve à quai. Si elle est bonne, il est définitivement vainqueur; si elle est mauvaise, il en suit les directives, perd un trésor de son choix, et la partie continue.

© 1977 MIRO COMPANY