

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Der Schatz von Mrs Jones

Le trésor de Miss Jones

Jeu Ravensburger N° 26097 3
Un jeu tactique pour 2 joueurs à partir de 7 ans.
Auteur : Christine Welz

Deux joueurs s'affrontent en rangeant des rubis flamboyants et des pièces d'or précieuses : c'est le trésor de Mrs. Jones !

Qui parviendra à s'attribuer la plus grande partie du trésor ? Il faudra "percer" le secret du trésor, dans le vrai sens du terme, car les cartes qui se superposent laissent toujours voir une partie du trésor précieux...

Contenu

- 10 cartes de trésor "pièces d'or"
- 10 cartes de trésor "rubis"
- 2 tablettes de compte
- 4 bâtonnets de compte

Comment gagner

Au cours de la partie, les joueurs superposent alternativement les cartes avec les pièces d'or et les rubis. Vous jouez des cartes (soit de pièces de monnaie, soit de rubis) et obtenez après chaque pose un nombre de points déterminés par les trésors visibles à travers la carte qui vient d'être posée. Mais attention : seuls les trésors rassemblés par chaque joueur lui permettent de marquer, et ce sont soit les rubis, soit les pièces de monnaie d'or... Lorsque toutes les cartes ont été jouées, celui qui a le plus de points gagne.

A faire avant la première partie

Séparez d'abord prudemment toutes les cartes du cadre et éliminez les parties intérieures non nécessaires. Puis, vous séparez également prudemment les deux plateaux de compte et percez les trous.

Les plateaux de compte sont enfoncés dans les emplacements prévus de la boîte de jeu.

Vous êtes maintenant prêts à commencer !

Comment commencer

Chacun des deux joueurs reçoit l'un des deux jeux de cartes - les rubis ou les pièces d'or. Les jeux de cartes sont parfaitement identiques au niveau des trous.

Le mieux est que les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre. La boîte de jeu est posée entre eux au milieu de la table.

Celui qui a les cartes avec les rubis, collectionne les pièces d'or. Par conséquent, il vaut mieux que le plateau de compte illustré avec la pièce d'or se trouve devant lui. L'autre joueur qui les cartes avec les pièces d'or devant lui, collectionne les rubis. Pour cette raison, un rubis est illustré sur son plateau de compte.

Chacun prend deux bâtonnets de compte (le mieux est de prendre ceux de même couleur que le trésor rassemblé) et les met devant lui dans les deux trous marqués de la valeur "0".

La partie gauche du plateau de compte sert à compter les dizaines et la partie droite les unités. Les points sont marqués ainsi : 26 points = "20" dans les dizaines et "6" dans les unités ; 7 points = "0" en dizaines et "7" en unités.

Chacun pose visibles ses 10 cartes devant lui, de sorte que lui et son adversaire puissent les voir. Et maintenant on joue !

Comment jouer

Chacun choisit une de ses cartes. Le joueur met la carte qu'il a choisie dans le trou gauche de la boîte, et l'autre joueur met en même temps la sienne dans le trou droit. La pose de la première carte ne rapporte encore aucun point...

Puis les deux joueurs déposent respectivement une de leurs cartes, toujours en même temps, dans un trou de la boîte, alternativement à droite et à gauche : une carte de rubis est toujours posée sur une carte de pièces d'or, et vice versa.

Chacun des deux joueurs va maintenant marquer ses points. Pour cela, il considère la carte qu'il vient de poser.

Un joueur marque autant de points que d'objets précieux qu'il collectionne et qui sont visibles à travers la carte qu'il vient de poser. Il ne marque rien pour la carte posée par son adversaire.

Exemple :

Vous collectionnez les rubis et posez donc des cartes de pièces d'or sur la carte rubis précédemment posée. Par les trous de la carte posée, on peut voir :

- 2 pièces d'or : rien, ce n'est pas ce que vous collectionnez !
- 1 trou qui laisse voir le fond de boîte : rien non plus !
- 4 rubis : bien joué, cela vous rapporte 4 points !

Les deux joueurs calculent leurs gains et les reportent sur leur plateau de compte en ajoutant les points gagnés à ceux précédemment acquis. Ils choisissent ensuite leur prochaine carte et la posent ensemble, etc...

Attention : il est interdit d'essayer une carte puis de la reposer. Le jeu serait interminable !

Fin de la partie

Après que les dernières cartes aient été posées, le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

On peut décider de jouer en une partie ou en plusieurs manches, en totalisant alors les points.

Amusez-vous bien !

© 1996 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag, Postfach 1860, D-88188 Ravensburg