

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**





Pour 3 à 4 joueurs
de 10 à 99 ans
Auteur : Stefan Dorra
Illustration /Design : Franz Vohwinkel
Jeu Ravensburger © No. 26 136 9

Contenu

- 1 plan de jeu
- 4 bateaux
- 16 camps
- 12 dés
- 80 ducats (comptant pour 1, 5 et 25)

Durée du jeu

Il s'agit de faire escale avec son bateau dans le plus grand nombre possible d'îles de son choix, d'y installer des camps et d'y conclure de bonnes affaires. Une fois qu'un joueur a installé quatre camps sur quatre îles différentes, il devra vite retourner à Tonga Bonga. Le joueur qui, à la fin du jeu, possède le plus de ducats a gagné la partie.

Préparatifs du jeu

- On commence par assembler la coque et les voiles de chaque bateau. Puis le joueur qui a le pied marin prend le bateau rouge. Les autres joueurs prennent, dans le sens des aiguilles d'une montre, le bateau jaune, puis le bateau orange et pour finir le bateau blanc. Il faut bien -respecter cet ordre, car les joueurs vont toujours jouer dans le même ordre que les bateaux illustrés en haut du plan de jeu (rouge, jaune, orange, blanc), même si c'est un autre joueur qui commence à chaque tour.
- Les bateaux sont installés dans le port de Tonga Bonga. Tonga Bonga est à la fois lieu de départ et d'arrivée. On n'y installe pas de camp au cours du jeu.
- Ensuite, chaque joueur reçoit 3 dés et 4 camps de la couleur de son bateau
- ainsi qu'un capital de départ de 20 ducats (3 x 5 et 5 x 1).

Déroulement du jeu

Un tour consiste pour chaque joueur à accomplir 4 actions différentes :



miser la solde des équipages



répartir les équipages (= dés) entre les bateaux



déplacer les bateaux



empocher la solde

Chaque action est effectuée par tous les joueurs les uns après les autres. Le joueur rouge, qui démarre le premier tour, mise d'abord sa solde, suivi des joueurs jaune, orange et blanc. Puis les équipages (= dés) sont répartis. Là aussi, c'est le rouge qui commence, suivi du jaune, de l'orange et du blanc.

C'est alors seulement que le bateau rouge sera déplacé, suivi par les bateaux jaune, orange et blanc.

Puis les matelots rouges empochent en premier leur solde.

Lorsque les matelots blancs ont également reçu leur solde, un tour est achevé. Le prochain tour commence à nouveau par une nouvelle mise de la solde de la part des joueurs, seulement cette fois-ci, c'est le joueur au bateau jaune qui commence.

Et les quatre actions sont alors exécutées dans l'ordre suivant : jaune, orange, blanc, rouge.



Miser la solde

= Mettre les ducats sur les deux cases "casquette du capitaine" et "gouvernail" de sa propre couleur.



Chaque propriétaire de bateau s'efforce naturellement de recruter le meilleur équipage, pour avancer le plus loin possible. Il s'agit donc d'attirer les meilleurs matelots à bord par une bonne solde. Ainsi, le joueur qui commence fixe d'abord la solde du capitaine et du timonier, qui vont recruter plus tard l'équipage pour son bateau. Les ducats offerts sont empilés sur les deux cases "casquette du capitaine" et "gouvernail" du bateau correspondant.

Le jeune mousse qui embarque ne reçoit rien, il travaille simplement pour payer sa nourriture et son logis.

Ensuite, les autres joueurs posent aussi dans le sens des aiguilles d'une montre les ducats (du nombre de leur choix) sur les deux cases-solde de leurs bateaux.

Pour le capitaine et le timonier, il faut miser au minimum un ducat. Il peut cependant être avantageux d'augmenter nettement la solde (en particulier celle du capitaine).



Répartir les équipages

= Lancer les dés et les répartir sur les cases-dés des bateaux des autres joueurs.



Chaque dé symbolise un matelot. Un matelot représenté par le chiffre "1" n'est pas particulièrement efficace, un matelot portant le chiffre "4" ou "5" a par contre les meilleures chances de devenir capitaine et d'empocher une bonne solde. Le matelot qui se penche sur le bastingage a le mal de mer et reste à terre. Il peut ainsi arriver que moins de trois matelots puissent embarquer sur un bateau.

Le joueur qui démarre le tour commence ici aussi, en lançant ses trois dés à la fois. Ensuite, il pose un dé sur chaque bateau des autres joueurs, en le mettant sur la position du capitaine.

On a en général tout intérêt à mettre le dé portant le chiffre le plus fort sur le bateau proposant la meilleure solde.

Le principe est le suivant : on ne met jamais ses matelots sur son propre bateau !

Après que le joueur rouge (celui qui commence) a réparti ses matelots (= dés), c'est le tour du joueur au bateau jaune. Lui aussi lance ses trois dés et les répartit sur les trois bateaux des autres joueurs. Il doit cependant respecter la hiérarchie qui règne parmi l'équipage : si le dé jaune indique un nombre de points inférieur à ceux du dé rouge qui se trouve déjà dans le bateau, il le pose sur la position du timonier, si le dé jaune indique un nombre de points supérieur ou identique à celui du dé rouge, il le pose sur la position du capitaine. Le dé rouge est alors évincé et se retrouve dans la position du timonier.

Ensuite, les joueurs restants lancent leurs dés et les répartissent aussi sur les bateaux des autres joueurs, mais

la position de l'un ou l'autre des matelots peut encore se modifier.

Remarque : si on joue à quatre, on ne peut mettre qu'un dé d'une couleur dans chaque bateau.

Exemple

Dans le bateau rouge se trouvent déjà 2 dés. Le dé jaune indique "5" et se trouve dans la position du capitaine. Le dé orange indique "3" et se trouve dans la position du timonier. Le dé blanc indique aussi "3", devient timonier et évince le dé orange qui se retrouve dans la position du mousse.



Déplacer les bateaux

Le joueur qui a commencé le tour déplace son bateau en premier. Il additionne les points des dés placés sur son bateau et avance d'autant de points avec son voilier. Si par exemple, dans le bateau rouge, se trouvent trois dés indiquant les chiffres "5", "3" et "3", le bateau rouge peut avancer de 11 cases au maximum. Il n'est cependant pas nécessaire d'avancer du nombre complet de points indiqués par les dés.

Ensuite, les autres joueurs déplacent leur navire chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Les bateaux ne peuvent avancer que de façon horizontale ou verticale, jamais en diagonale.
- Les cases représentant des flots séparés par des passages maritimes très étroits sont infranchissables, car les eaux y sont trop basses.
- Sur chaque case, en dehors des ports (Bays), ne peut se trouver qu'un bateau à la fois.
- Les cases occupées peuvent cependant être traversées par d'autres bateaux. En raison du danger de la manœuvre, on calcule alors trois points au lieu d'un point pour l'opération.



- On peut entrer dans un port (Bay) et le quitter aussitôt pendant le même tour. Si le prochain port est éloigné de huit cases et que le propriétaire du bateau dispose de 11 points, il peut entrer dans le port avec son bateau, y installer son camp et avancer ensuite avec son bateau de trois cases. Pour une case-port, on ne calcule toujours qu'un point, même si d'autres bateaux s'y trouvent déjà.



Empocher la mise

A la fin d'un tour, la solde est payée. Chaque joueur récupère ses trois matelots (= dés) et les ducats qui leur reviennent.



Si un seul matelot se trouve sur un bateau, en position de capitaine (ou si aucun matelot ne s'y trouve), le propriétaire du bateau récupère naturellement la solde du timonier qu'il avait mise.

Remarque :

Un joueur dont les dés indiquent des chiffres forts reçoit en général beaucoup de ducats, mais permet en même temps aux bateaux adverses d'avancer considérablement. Un joueur dont les dés indiquent des chiffres faibles n'empocher que peu ou pas du tout de ducats, mais freine les bateaux de ses adversaires.

Installer des camps et empocher des bénéfices

Celui qui arrive avec son bateau dans un port (bay) y installe un camp, en mettant une maison sur l'île. Chaque joueur qui fonde un camp reçoit aussitôt 25 ducats. Celui qui possède déjà un camp sur une île participe aux bénéfices futurs de ses adversaires et reçoit, chaque fois qu'un autre joueur y installe un nouveau camp, 5 ducats du nouvel arrivant.

Exemple

Sur Palmoa, il y a déjà un camp rouge et un camp blanc. Le bateau jaune arrive justement dans ce port. Le propriétaire du bateau jaune y installe un camp, en posant un petit cube de bois jaune sur l'île. Il reçoit alors 25 ducats de la banque, mais paie respectivement 5 ducats au propriétaire du bateau rouge et à celui du bateau blanc. Celui qui atteint le premier une île fait les meilleures affaires. Chaque joueur n'a le droit d'installer qu'un camp par île.

Évaluation et fin du jeu

Celui qui a installé ses quatre camps sur quatre îles différentes se remet en route vers Tonga Bonga. La partie est terminée quand le premier bateau revient dans le port de Tonga Bonga. Toutefois, les bateaux qui n'ont pas bougé pendant ce tour peuvent encore avancer une dernière fois. Tous les joueurs reçoivent la solde de cette partie. Le joueur dont le bateau atteint Tonga Bonga, reçoit en plus 10 ducats de la banque. Si plusieurs joueurs à la fois rejoignent lors du même tour Tonga Bonga, chacun d'eux reçoit ce montant. Le joueur qui a réussi à empocher le plus grand nombre de ducats a gagné la partie.

Variante à trois joueurs

Si la partie se joue à trois, on ne joue qu'avec les couleurs rouge, jaune et orange. Chaque joueur répartit ses trois dés sur les deux bateaux des autres joueurs, en mettant deux dés dans un bateau et un seulement dans l'autre. Le joueur qui ne peut répartir que deux dés, parce qu'un dé indique "mal de mer", met un dé dans chaque bateau.

Là aussi, il n'est pas permis de mettre ses matelots dans son propre bateau. Il peut arriver que celui qui soit le dernier à jouer ne puisse plus placer son troisième dé. Dans ce cas, il choisit un de ses dés et le tourne dans la position "mal de mer".

Exemple

Le joueur rouge commence et met deux dés sur le bateau jaune, le troisième dé sur le bateau orange. Le joueur jaune met deux dés sur le bateau rouge, le troisième dé sur le bateau orange. Maintenant, c'est le tour du joueur orange. Comme il n'a pas le droit de mettre un dé sur son propre bateau, il ne peut placer qu'un dé sur le bateau rouge et un sur le bateau jaune.

