

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)



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Günter Burkhardt

# Südseestapelerei

Auf Floß geht's los!



Flotsam Float – Stack it high & stay afloat! • Trésors à la dérive

Stapelgekke in de Zuiderzee – Stapelen op het vlot!

A Flote – ¡A la balsa, listos, ya! • In equilibrio nei mari del sud – A galla sulla zattera!

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022



# Trésors à la dérive



Un jeu d'empilement pour 2 à 5 marins équilibristes à partir de 6 ans.  
**Auteur :** Günter Burkhardt · **Illustration :** Stephanie Böhm · **Rédaction :** Lea Berger  
**Durée du jeu :** 15 à 20 minutes



Les trésors sont nombreux sur les plages de la mer du Sud. Amassez-les et empilez-les habilement sur votre radeau. Mais soyez prudents lorsque vous voguez d'île en île ! Tout ce qui tombe à l'eau revient à Tilda, la tortue de mer...  
 Ceux qui empilent habilement les trésors et gardent leur calme pendant le transport auront toutes les chances de remporter la partie. Alors, larguez les amarres moussailons ! En route pour la mer du Sud !

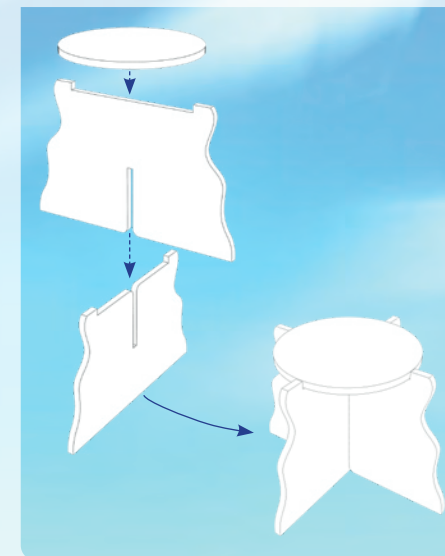
## Contenu de la boîte



### Avant la première partie :

Détachez délicatement les pièces en carton du cadre. Emboîtez les deux parties de montagne l'une dans l'autre et fixez une tuile ronde sur le dessus, face « symbole » visible. Le cadre n'est plus nécessaire, vous pouvez le jeter.

Conseil : à la fin de la partie, vous pourrez ranger les montagnes dans la boîte sans les démonter.



## Préparation du jeu

- 1 Placez une montagne au milieu de la table. Répartissez les autres montagnes en cercle en les écartant les unes des autres d'environ 20 cm.
- 2 Autour de chaque montagne, posez quatre cartes « île » de votre choix avec le symbole « pieuvre » visible pour former une île géante.
- 3 Posez n'importe quel trésor sur chaque carte « île ».
- 4 Mélangez les cartes bonus face « île » visible et empilez-les. Disposez la pile et Tilda sur le côté.
- 5 Placez le radeau sur n'importe quelle montagne (sauf sur celle du milieu).



## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le dernier à être allé à la mer commence la partie.**

**Ton tour comporte deux phases :**

- 1) Choisir un trésor et l'empiler
- 2) Naviguer avec le radeau en gardant l'équilibre



### Phase 1) Choisir un trésor et l'empiler

Choisis un trésor sur l'île où se trouve le radeau. S'il n'y en a plus qu'un, prends-le. Pose ton trésor sur le radeau.

Conseil : les trésors et les îles sont parfois difficiles à atteindre. C'est pourquoi tu peux bien sûr te déplacer autour de la table.

Pour empiler les éléments, les règles suivantes s'appliquent :

- une fois que tu as pris un trésor, tu n'as plus le droit de le reposer : tu dois le charger sur le radeau.
- Sur le radeau, tu peux empiler ton trésor sur d'autres trésors déjà amassés.
- Tu ne dois **toucher que le nouveau trésor**. Toutefois, tu peux utiliser ce nouveau trésor pour déplacer les autres trésors déjà présents sur le radeau.



### As-tu réussi à empiler ton trésor sans rien faire tomber du radeau ?

Attention : un trésor est considéré comme « tombé » lorsqu'il n'est plus sur le radeau et qu'il tombe sur la table ou le sol.

#### ➤ **Non, tu as fait tomber un trésor du radeau.**

Domage ! Laisse le radeau sur la montagne. Parmi les trésors tombés, poses-en **un** sur la carte « île » vide sur laquelle tu viens de prendre le trésor. Pose tous les autres trésors tombés sur la carte de Tilda, la tortue de mer. Désormais, chaque carte « île » doit à nouveau accueillir un seul trésor. Ton tour est alors terminé.

#### ➤ **Oui, tous les trésors sont bien rangés.**

Bravo ! Pose la carte « île » devant toi et retourne-la. On peut y voir des coquillages et un symbole. Le symbole indique la montagne d'une île vers laquelle tu dois naviguer en phase 2.

S'agit-il de la montagne sur laquelle tu te trouves actuellement ou de la montagne d'une île sur laquelle il n'y a plus de trésors ? Dans ce cas, tu choisis l'île où tu vas chercher un trésor. Tu ne peux pas rester sur ton île actuelle !

## Exemple

Lucas a retourné une carte « île ». Celle-ci indique que l'île de destination est la montagne avec le gouvernail. Il n'y a plus de trésors sur cette île. Lucas choisit donc la montagne avec la vague comme île de destination.



Le symbole t'indique ton île de destination.

Cette carte vaut 4 coquillages.

### Phase 2) Naviguer sur le radeau en gardant l'équilibre

Si tu as réussi la phase 1, navigue sur le radeau avec précaution jusqu'à la montagne indiquée en gardant l'équilibre. Pour cela, tu peux tenir le radeau comme tu le souhaites (même avec les deux mains). Tu peux toucher des trésors qui dépassent, mais pas les saisir.



### As-tu atteint l'île sans faire tomber les trésors ?

#### ➤ **Non, tu en as fait tomber pendant le trajet ou à l'arrivée sur l'île.**

Domage ! Dans tous les cas, amène le radeau en gardant l'équilibre jusqu'à l'île indiquée et pose-le sur la montagne. Pose à côté de Tilda la carte « île » retournée qui est devant toi. Pose aussi les trésors tombés près de Tilda.

#### ➤ **Oui, tous les trésors sont toujours à bord et le radeau est en sécurité sur la montagne.**

Bravo ! Retourne la carte « île » qui est devant toi et place-la sur ta propre pile.



**Règle « oh! Hisse » :**

**Y-a-t-il au moins 3 trésors sur le radeau et tu en empiles un autre de telle sorte qu'il soit au-dessus de tous les autres ?**

- Bravo ! Une fois que le radeau est bien arrivé à destination, tu pioches une carte bonus que tu mets sur ta propre pile. Les marins avisés ont déjà cette règle en tête pendant l'empilement !

C'est maintenant au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



## Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'il ne reste plus qu'une seule carte « île ».

Comptez maintenant tous les coquillages des cartes « île » et bonus que vous avez réunies.

Celui qui a le plus de coquillages remporte la partie. En cas d'égalité, vous êtes tous gagnants.

## Variante pour marins expérimentés

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Chaque carte « île » présente une petite pieuvre d'une couleur. Il y a quatre couleurs différentes. Lors de la préparation du jeu, veillez à ce que sous chaque montagne se trouve une carte « île » avec une pieuvre de chaque couleur.
- Pendant la partie, tentez de réunir un maximum de cartes « île » avec des pieuvres de couleur identique. Vous pouvez regarder les cartes que vous avez réunies sur votre pile à tout moment.

À la fin de la partie, déterminez le joueur qui a le plus de pieuvres de couleur identique. Cette personne obtient une carte bonus en plus. Malheureusement, personne ne reçoit de carte bonus en cas d'égalité. Dans ce cas aussi, le vainqueur est le joueur qui a le plus de coquillages.

*Chers enfants, chers parents, si vous avez perdu ou abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur [www.haba-play.com](http://www.haba-play.com) dans la partie Pièces détachées.*