

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Trézors



Âge : 7 – 99 ans



2 à 4 joueurs



Contenu : 59 cartes.



But du jeu : Récupérer le plus de trésors possible pour cumuler des points de valeur.



Préparation du jeu :

Séparez les cartes «coffre au trésor», «pirate» et «crochet». Mélangez les cartes «coffre» et posez-les en tas, faces cachées, au centre des joueurs. Posez à côté le tas des cartes «crochet».

Chaque joueur choisit un pirate et récupère les 7 cartes correspondantes qu'il garde dans ses mains.

- Les 21 cartes «coffre» représentent 6 types de trésor présents dans le jeu et sont répartis comme suit : 1 x diamant, 2 x pistolet, 3 x bijoux, 4 x couronne, 5 x calice et 6 x pièces d'or. Les étoiles de ces cartes représentent leur valeur : plus un trésor est rare, plus il est précieux.
- Chaque joueur possède 7 cartes «pirate» : 6 qui représentent les 6 types de trésors + une « carte au trésor »
- Les cartes «crochet» font perdre un point de valeur.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent en même temps.

Alignez les 3 premières cartes «coffre» au centre des joueurs: 2 sont laissées faces cachées, la 3ème est retournée face visible.

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes « pirate » et la place, face cachée, devant lui.

Les 2 cartes «coffre» sont retournées faces visibles puis tous les joueurs, en même temps, retournent leur carte « pirate ».

- Si la carte « pirate » d'un joueur est identique à l'une des 3 cartes « coffre », il la récupère et la pose devant lui comme carte gagnée.

Sinon il ne récupère rien.

- Si plusieurs joueurs ont joué la même carte « pirate » et qu'elles sont identiques à l'une des 3 cartes « coffre » dévoilées, c'est le 1er qui tape sur la carte « coffre » convoitée qui la récupère.

NB1 : Si la carte « pirate » d'un joueur est identique à 2 ou 3 cartes « coffre », celui-ci les récupère toutes. Pour 2 joueurs convoitant 2 cartes identiques, chaque joueur prend 1 carte, pour 3 joueurs convoitant 2 cartes identiques, les 2 plus rapides l'emportent.

- **Carte au trésor :** si un joueur joue sa « carte au trésor » il récupère la carte « coffre » dévoilée comportant le trésor le plus précieux. **Attention :** si d'autres joueurs convoitent la même carte « coffre » c'est le premier qui tape dessus qui la récupère. Si le joueur de la « carte au trésor » ne remporte pas la carte « coffre », il pioche 1 carte « crochet ».

NB2 : La « carte au trésor » n'est utilisable qu'une seule fois dans la partie et doit être défaussée après utilisation.

- Si un joueur tape à tort sur une sur carte « coffre » (il est seul à avoir joué sa carte « pirate », ou il se trompe...) il ne gagne pas la carte convoitée et pioche 1 carte « crochet ».

NB3 : Le joueur qui gagne un trésor « pièces d'or » peut immédiatement se défausser d'une de ses cartes « crochet ».

À la fin du tour, les joueurs récupèrent la carte pirate qu'ils viennent de jouer et les cartes « coffre » non récupérées sont défaussées. On recommence à nouveau en alignant 3 nouvelles cartes « coffre » ...

Fin de jeu :

La partie prend fin quand il n'y a plus de carte « coffre ». Les joueurs comptent le nombre d'étoiles présentes sur les cartes gagnées et, le cas échéant, retirent un point par carte « rochet » piochée.

Celui qui a le plus de point de valeur, remporte la partie.