

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



- S'il découvre un jeton « Trésor », il l'empoche et le pose devant lui. S'il le possède déjà, il le garde et l'échangera plus tard **grâce à la carte « Échange l'un de tes trésors »**.

- S'il découvre un **jeton « Cailloux »**, il s'en défait dans la réserve et tentera sa chance lors d'un prochain tour.

- S'il découvre un **jeton « Tiffany »**, il l'empoche et le place devant lui.

S'il le possède déjà, il le remet en jeu dans la réserve et tentera de nouveau sa chance. Il remet ensuite un nouveau jeton sur le plateau, face cachée.

Les cartes spéciales :



Atout : permet de **parer toutes les attaques**. Le joueur conserve ensuite cette carte car elle permet non seulement de **réparer une arme abîmée**, mais empêche également **d'être attaqué pendant tout le reste de la partie** !



Échange l'un de tes trésors : permet au joueur d'échanger un trésor contre un autre dans la réserve.

À noter : on ne peut pas échanger un jeton « Trésor » contre un jeton « Tiffany ».



Retourne un jeton : sous réserve de **posséder les 3 cartes « Arme » nécessaires** et de ne pas être bloqué par une carte « Arme abîmée », elle permet de **retourner un jeton sur le plateau pour voir de quelle nature il est**.

- si le joueur découvre un jeton « Trésor » qu'il n'a pas encore, il peut alors le prendre.

- s'il découvre un jeton « Cailloux » ou un trésor qu'il a déjà, il peut alors choisir de **retourner l'un des autres jetons du plateau** ;

- Si le joueur ne possède pas encore les 3 armes nécessaires pour attaquer la diligence, il a tout intérêt à conserver cette carte pour l'utiliser ultérieurement.

Fin de la partie :

Le joueur qui a réuni **4 jetons « Trésor » différents et le jeton « Tiffany »** a gagné.



LE TRÉSOR DES TROIS BRIGANDS

D'après l'univers de Tomi Ungerer



De 5 à 105 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 65 cartes
- 40 jetons
- 1 plateau

But du jeu :

Le premier joueur à récolter **4 jetons « Trésor » différents et le jeton « Tiffany »** gagne la partie.



Préparation du jeu :

Mélangez toutes les cartes, puis distribuez **4 cartes à chaque joueur**. Le reste constitue la pioche. Placez **4 jetons au hasard, faces cachées**, sur le plateau au motif de diligence attaquée.

Le reste des jetons constitue la réserve.



Le joueur qui porte du noir comme les trois brigands commence. Sinon, le plus jeune joueur commence.

Déroulement du jeu :

À chaque tour, le joueur prend une carte dans la pioche puis se défait de l'une de ses cartes. Il peut :

- poser une **carte « Arme »** devant lui. Il doit réunir devant lui et au cours de la partie **3 cartes « Arme » (au contour jaune) différentes** pour

Illustrations Tomi Ungerer

© 1963, by Diogenes Verlag AG Zürich- All rights reserved

pouvoir attaquer la diligence et retourner un jeton sur le plateau. Le joueur conserve ensuite ses 3 cartes « Arme » **tout au long de la partie.**

- attaquer la diligence et **retourner le jeton de son choix** (dès qu'il a réuni et **posé 3 cartes « Arme »** différentes devant lui) ;
- poser une **carte « Arme abîmée »** devant un autre joueur pour l'empêcher de jouer ;
- poser une **carte « Arme réparée »** devant lui pour parer l'attaque d'un autre joueur ;
- utiliser une de ses **cartes spéciales** (cf. paragraphe « les cartes spéciales ») ;
- se défausser d'une carte inutile.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À noter : après chaque tour, les joueurs **doivent toujours avoir 4 cartes en main.**

Les cartes « Arme » :

Il existe **3 types de cartes « Arme »** : le tromblon, le soufflet à poivre et la hache.



Les cartes « Arme abîmée » :

Elles permettent de ralentir un autre joueur et l'empêchent d'attaquer la diligence jusqu'à réparation des armes concernées.



À noter :

- un joueur ne peut pas **cumuler plus de 2 attaques**. S'il est déjà bloqué par 2 cartes « Arme abîmée », une troisième carte ne peut pas lui être donnée ;
- lorsqu'un joueur est bloqué par une carte « Arme abîmée », il **ne peut plus attaquer la diligence et tenter de récolter des trésors**. Il peut néanmoins **attaquer les autres joueurs pour essayer de les ralentir** ;
- si un joueur ne peut ni attaquer ni se libérer, il se défausse d'une carte.

Les cartes « Arme réparée » :

Elles permettent de parer une attaque lancée par un autre joueur. Il faut obligatoirement posséder une carte « Arme réparée » correspondant à la carte « Arme abîmée » pour pouvoir de nouveau attaquer la diligence et retourner un jeton sur le plateau.



Tromblon huilé : permet de graisser son tromblon enrayé.



Réservoir de poivre plein : permet de remplir le réservoir de son soufflet.



Hache aiguisée : permet d'aiguiser sa hache émoussée.

Quand un joueur a posé devant lui **3 cartes « Arme » différentes** (tromblon, soufflet à poivre et hache), il a le droit de lancer une **attaque contre la diligence et de retourner un jeton**.

Les jetons :

Une fois qu'un joueur a récolté et posé devant lui 3 cartes « Arme » différentes, il a le droit de lancer une attaque contre la diligence et de retourner l'un des jetons du plateau. Il peut désormais attaquer la diligence **à chaque fois que c'est à son tour de jouer**, à condition de ne pas être bloqué par une carte « Arme abîmée ».

Il existe **3 types de jetons**.

