

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 (Saône-et-Loire), 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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



Premier bord : Je choisis la diagonale vers Nord-Ouest. — Je choisis le dé marquant 4. — Je corrige :  $4 - 1 = 3$ . — Je déplace mon bateau de 3 cases et rencontre une flèche qui le ramène d'une case au Sud-Ouest.

Puis second bord : Je choisis la perpendiculaire vers Nord-Est. — Je corrige le dé restant :  $6 - 1 = 5$ . — Je déplace mon bateau de 5 cases, moins 1 imposée par la flèche.

Nota. — D'autres joueurs pourraient jouer ce coup d'une autre façon.

#### REGLES DE NAVIGATION.

1. Est considérée comme NAVIGABLE toute case où la mer est représentée, si peu que ce soit.
2. On peut traverser une case DÉJÀ OCCUPÉE PAR UN AUTRE BATEAU. Mais si on doit terminer le second bord dans une case déjà occupée, on sera pénalisé et on jouera comme si le dé avait amené un point de moins.
3. On peut toujours tirer un bord D'UN NOMBRE DE CASES INFÉRIEUR au nombre de points du dé (en particulier dans les passages étroits et pour les entrées dans les ports).

#### BUT DE LA PARTIE.

Le gagnant sera le joueur qui arrivera le premier au but après avoir accompli l'itinéraire fixé.

# livre de bord



## Une course de bateaux à travers les océans

ATLANTIC peut comporter de deux à six joueurs. Chaque joueur choisit un bateau d'une couleur différente et joue à son tour, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

#### AVANT LE DEBUT DE LA PARTIE...

1. CHOISISSEZ D'ABORD L'ITINÉRAIRE DE LA COURSE d'un commun accord : point de départ, escales, point d'arrivée.

Exemple : départ de Marseille ; Isthme de Suez, Mer Rouge, Canal de Mozambique, Cap de Bonne-Espérance, Détroit de Magellan, Isthme de Panama ; arrivée à Bordeaux. Escales à Aden et Valparaiso.

Nota. — On peut progressivement compliquer à son gré les itinéraires choisis.

2. PUIS DETERMINEZ LE VENT : à cet effet, vous choisissez d'un commun accord sur la ROSE DES VENTS (voir la carte) l'un des huit points d'où peut souffler le vent ; puis vous placez la ROSE DES AMURES (carton mobile) sur la Rose des Vents de façon que la couleur de la flèche sur la Rose des Amures (rouge ou verte selon la face) corresponde à la couleur du vent sur la Rose des Vents, et que le coin manquant de la Rose des Amures soit exactement complété par le triangle du vent choisi sur la Rose des Vents.

#### LA PARTIE COMMENCE...

Le joueur lance les dés. CHACUN des dés lui permet de « tirer un bord », c'est-à-dire de parcourir une étape, en tenant compte à la fois des vents et des courants. Pour cela :

1. Le joueur choisit l'une des 7 perpendiculaires ou diagonales correspondant aux 7 directions qui lui sont permises. (Défense d'aller contre le vent.)

2. Il choisit également celui des dés qu'il veut affecter à ce « bord ».

3. VENT : il corrige la valeur de ce dé à l'aide des prescriptions portées sur la Rose des Amures (dé moins 1, dé tel quel, dé plus 1, dé plus 2, selon la direction adoptée par rapport au vent).

4. Il avance son bateau en ligne droite d'autant de cases que donne la valeur corrigée du dé.

5. COURANTS : un « bord » se terminant sur une flèche jaune (les flèches indiquent les courants) sera prolongé ou raccourci obligatoirement d'une case (et d'une case seulement) DANS LE SENS INDIQUÉ PAR LA FLÈCHE.

Puis, aussitôt, pour le second « bord », le joueur procède de même avec le dé restant, soit dans la même direction, soit dans une autre.

Exemple : itinéraire : Dakar, vers Lisbonne. — Vent du Nord. — Dés amenant 6 et 4.