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.



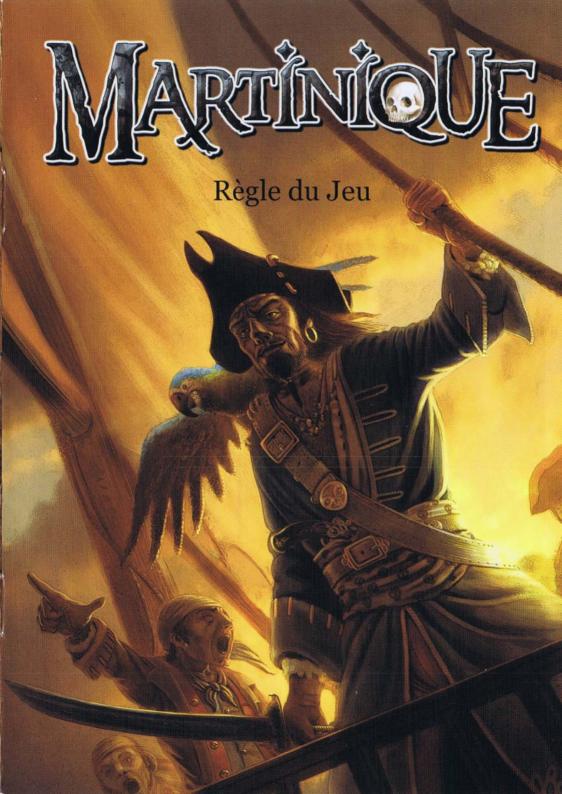
escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











# MARTÍNIQUE

#### EMANUELE ORNELLA

Nombre de joueurs: 2 - Durée de la partie: 30 min. - Age: 10+

## **№** LA LEGENDE

A en croire une vieille légende, un somptueux trésor a été enterré sur l'île de la Martinique. Des pirates auraient ramené une véritable fortune sur cette île après avoir attaqué de riches navires marchands, en volant la cargaison avant de couler les bateaux. Beaucoup ont tenté de retrouver ce Trésor Perdu, mais personne jusqu'ici n'y est parvenu.

Vous êtes le capitaine d'un bateau pirate se dirigeant vers la Martinique. Après avoir jeté l'ancre près de l'île, vous prenez place à bord d'un petit canot accompagné de 4 de vos fidèles pirates. Serez vous capable de trouver une solution à cette fabuleuse légende, et ajouter ainsi votre nom à la liste des plus glorieux pirates des 7 mers?

## MATERIEL .

1 plateau de jeu

8 pirates (4 rouges et 4 noirs)

1 sac

96 tuiles «souvenir»

16 tuiles «carte» (8 lettres et 8 chiffres)

3 tuiles «joker»

2 pions de marque (1 rouge et 1 noir)





#### Vous trouverez sur le plateau de jeu :

- 1. L'île de la Martinique
- 2. Les coordonnées géographiques (lettres et chiffres)
- 3. La Taverne «The Hook»
- 4. Une cale de bateau pour chaque joueur
- 5. Une échelle de score devant chaque joueur
- 6. Trois Petits Trésors
- 7. Le Trésor Perdu
- 8. Le comptoir de la Taverne

## BUT DU JEU

Chaque joueur est le capitaine d'un bateau pirate se dirigeant vers la Martinique dans l'espoir de retrouver le Trésor Perdu. Le joueur qui réussi à déterrer le Trésor Perdu gagne la partie.

Si le Trésor Perdu n'est pas retrouvé, le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire l'emporte, et la légende demeure.

## MISE EN PLACE

Posez le plateau de jeu au milieu de la table, une cale de bateau placée devant chacun des joueurs.

Prenez les tuiles «carte», et séparez les tuiles avec des lettres des tuiles avec des chiffres. Mélangez ensuite chaque groupe de tuiles (face cachée), puis prenez-en une de chaque, que vous placez face cachée sur le plateau de jeu à côté du Trésor Perdu. Ces deux tuiles indiquent les coordonnées exactes du Trésor Perdu. Elles doivent rester cachées jusqu'à la fin de la partie.

Prenez ensuite 2 nouvelles tuiles «carte» (l'une avec un chiffre, l'autre avec une lettre) et placez les (face cachée) dans la Taverne «The Hook» (au centre de l'île).

Placez les 3 tuiles Joker sur l'emplacement de la Taverne.

Mélangez ensemble toutes les tuiles «carte» restantes, et placez-les sur l'île, aléatoirement et toujours face cachée, sur les cases prévues à cet effet.

Mettez dans le sac toutes les tuiles «souvenir» et mélangez-les.

Placez ensuite une tuile «souvenir» sur chaque case encore libre de l'île, face vers le haut. Ne mettez pas de tuiles dans la Taverne, qui doit rester vide.

Tirez du sac des nouvelles tuiles «souvenir», et placez-les face vers le haut sur chacun des Petits Trésors (respectivement 2, 3 et 4 tuiles)

Le sac contenant les tuiles restantes est placé près du plateau de jeu, elles seront utilisées pour remplir à nouveau les cases de chacun des Petits Trésors.

Chaque joueur choisit une couleur, et prend le pion de marque et les pirates correspondants.

Le joueur Noir commence la partie.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 2 manches :

#### I - Lever du Soleil

Les pirates se promènent sur l'île à la recherche d'informations sur le Trésor Perdu et de richesses à charger dans la cale de leur bateau.

#### II - Coucher du soleil

Les pirates creusent dans l'espoir de retrouver le Trésor Perdu.



#### I - LEVER DU SOLEIL

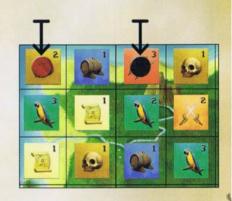
Les joueurs jouent à tour de rôle.

Chaque joueur effectue l'une des actions suivantes lors de son tour de jeu :

- 1. placer un pirate sur l'île, ou
- 2. déplacer un pirate

#### 1. PLACER UN PIRATE SUR L'ILE

Le joueur place un premier pirate sur une case de l'île. Un pirate ne peut bien sûr qu'être déposé au bord de l'île, sur la plage. Le tour de jeu passe ensuite au second joueur.



#### 2. DEPLACER UN PIRATE

Remarque importante : un joueur ne peut choisir de déplacer l'un de ses pirates que s'il a déjà déposé sur l'île au moins 3 pirates. Le 4ème pirate pourra être placé sur l'île lors d'un tour ultérieur.

#### A. DEPLACEMENT

Le joueur actif choisit un de ses pirates et le déplace sur l'île. Il doit le déplacer exactement du même nombre de cases que le chiffre inscrit sur la tuile qu'il occupait avant de se déplacer. Un pirate ne peut passer 2 fois sur une même tuile au cours de ce déplacement.

#### Règles pour le déplacement des pirates:

- Un pirate ne peut être déplacé qu'horizontalement et/ou verticalement.
- Un pirate peut être déplacé à travers les cases vides. Chaque case compte pour une étape de déplacement.
- Un pirate peut traverser la Taverne. Chaque case compte pour une étape de déplacement.
- Un pirate ne peut pas terminer son déplacement sur une case occupée par un autre pirate.
- Un pirate peut traverser une case occupée par un autre pirate. Si ce pirate appartient au joueur adverse, et que celui-ci a en sa possession une ou plusieurs tuiles «carte», le joueur actif peut alors retourner une tuile de son adversaire (face visible). Une fois retournée, cette tuile «carte» reste visible jusqu'à la fin de la partie.



Seulement des déplacements horizontaux et/ou verticaux



Chaque case vide compte pour une étape de déplacement



Chaque case de la Taverne «The Hook» compte pour une étape de déplacement



Vous traversez une case occupée ? Retournez une tuile face visible!

Vous ne pouvez pas terminer votre tour sur une case occupée.

#### B. COLLECTE

Le joueur collecte et place devant lui (dans sa réserve personnelle) la tuile «souvenir» ou «carte» sur laquelle était placé son pirate avant qu'il ne le déplace.

- les tuiles «souvenir» sont placées dans la réserve personnelle du joueur. Elles seront utilisées pour collecter les Petits Trésors.
- les tuiles «carte» donnent des informations sur la localisation du Trésor Perdu. Ces tuiles sont conservées faces cachées, de façon à les dissimuler à l'adversaire. Les joueurs doivent regarder discrètement quelles sont les informations données par les tuiles qu'ils ont collecté.

Remarque: Chaque coordonnée (chiffre et lettre) n'est inscrite que sur une unique tuile «carte». En collectant ces tuiles, les joueurs peuvent déduire quelles sont les tuiles qui ne sont pas présentes sur le plateau de jeu, et ainsi déterminer les coordonnées du Trésor Perdu.

#### C. FIN DU DEPLACEMENT

Lorsqu'un pirate termine son déplacement sur une case avec une tuile (carte ou souvenir), le pirate reste sur cette case.

Lorsqu'un pirate termine son déplacement sur une case vide (sans tuile), il est immédiatement placé près du comptoir de la Taverne, sur le premier tabouret non occupé.

De même, lorsqu'un pirate termine son déplacement sur l'une des cases de la Taverne (au centre de l'île), il est immédiatement placé sur le premier tabouret libre du comptoir.

Le joueur reçoit alors un bonus qu'il choisit parmi les tuiles placées dans la Taverne en début de partie (s'il en reste) :

- Soit une tuile Joker, qui peut remplacer n'importe quelle tuile «souvenir lors du chargement des Petits Trésors dans la cale
- Soit une tuile «carte» s'il souhaite récupérer des informations sur l'emplacement du Trésor Perdu. Cette tuile est placée devant le joueur, face cachée.



#### D. CHARGER LA CALE DU BATE AU

Après avoir déplacé un pirate, le joueur actif doit vérifier s'il peut charger dans la cale de son bateau un Petit Trésor. S'il peut composer la même combinaison de tuiles que celle placée près d'un Petit Trésor, il doit immédiatement effectuer les actions suivantes :

- 1. retirer de sa réserve personnelle les tuiles « souvenir » correspondantes et les placer près du plateau de jeu
- charger dans la cale de son bateau les tuiles du Petit Trésor correspondant, en une seule pile, face cachée. Chaque Petit Trésor forme une pile de tuiles.
- 3. sortir du sac de nouvelles tuiles et les placer sur le Petit Trésor.

#### Important:

- seuls les symboles visibles sur les tuiles « souvenir » sont à prendre en compte pour reconstituer la combinaison d'un Petit Trésor. Les chiffres n'ont pas à être identiques.
- si un joueur peut charger deux Petits Trésors, il est libre de choisir celui qu'il souhaite charger.
- les tuiles Joker peuvent être utilisées à tout moment pendant la partie, ce n'est pas une obligation de les utiliser immédiatement.

Lorsque ces actions ont été réalisées, le tour de jeu passe à l'autre joueur.



Le Lever du Soleil, première manche de la partie, se termine lorsque tous les pirates des jeux joueurs sont assis dans la Taverne.

Commence alors la deuxième manche : Le Coucher du Soleil.

### II - COUCHER DU SOLEIL

Cette manche commence lorsque les 8 pirates sont accoudés au comptoir de la Taverne. Toutes les tuiles encore présentes sur l'île sont retirées du jeu. Attention : les tuiles «carte» qui n'ont pas été récupérées doivent être retirées du jeu face cachée.

Cette manche se déroule alors en deux ou trois étapes:

#### 1. CREUSER A LA RECHERCHE DU TRESOR PERDU

L'ordre du jeu est déterminé par la position des pirates sur les tabourets de la Taverne. Le pirate assis sur le premier tabouret joue en premier, suivi du pirate assis sur le second tabouret, et ainsi de suite...

Le joueur déplace son pirate sur la case où il pense que le Trésor Perdu est enterré. Cette étape continue jusqu'à ce que les 8 pirates soient positionnés sur l'île.

#### Remarque:

Il est possible qu'un même joueur joue plusieurs fois de suite.

#### Important:

Chaque joueur essaye de déterminer la position du Trésor Perdu à l'aide des informations à sa disposition : les tuiles «carte» qu'il a collectées, les tuiles «carte» retournées face visible chez son adversaire, et enfin le placement final des pirates adverses.

## 2. RÉEVEÉLER L'EMPLACEMENT DU TREÉSOR PERDU

Quand tous les pirates ont été placés sur l'île, les coordonnées du Trésor Perdu sont révélées en retournant les deux tuiles « carte » placées en début de partie à côté du Trésor.

Si l'un des joueurs a positionné un de ses pirates sur la bonne case, il remporte la partie, sans tenir compte du nombre de points de victoire que chaque joueur a récupéré. Le nom de ce joueur est ajouté à la liste des plus glorieux pirates et le monde entier le tient maintenant en haute estime!

Si le Trésor Perdu n'est pas déterré, c'est le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire qui remporte la partie.

#### 3. COMPTER LES POINTS DE VICTOIRE

Si le Trésor Perdu a été déterré, cette étape peut être passée, le vainqueur est déjà connu!

Les points de victoire sont gagnés de la manière suivante :

- le joueur qui possède le plus grand nombre de chargements (piles de tuiles) dans sa cale gagne 2 points.
- les chiffres inscrits sur chaque tuile «souvenir» chargée dans la cale sont additionnés et rapportent autant de points de victoire
- chaque paire de tuiles «souvenir» identiques récupérées (mais que le joueur n'a pas chargées dans sa cale) lui rapporte 2 points de victoire. Les chiffres sur les tuiles n'ont pas à être identiques.

Les joueurs comptabilisent leurs points de victoire en déplaçant leur pion sur l'échelle de score.

La victoire revient alors au joueur qui a accumulé le plus de points de victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a effectué le plus de chargements (piles de tuiles) qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, personne ne gagne.

## **VARIANTES**

#### LE TRESOR PERDU

Dans une partie classique, le joueur qui découvre le Trésor Perdu gagne la partie automatiquement, sans tenir compte des points de victoire accumulés. D'un commun accord, les joueurs peuvent décider d'accorder 20 points de victoire pour la découverte du Trésor Perdu. Dans ce cas, le joueur qui possède le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a effectué le plus grand nombre de chargements dans sa cale est le vainqueur. En cas de nouvelle égalité, il n'y a pas de gagnant.

#### NOMBRE DE PIRATES QU'UN JOUEUR DOIT PLACER

Dans une partie classique, les deux joueurs doivent d'abord placer 3 pirates sur l'île avant de pouvoir commencer à les déplacer. D'un commun accord, ce nombre peut être ajusté. Le niveau de difficulté augmente avec le nombre de pirates qu'un joueur est obligé de placer avant de pouvoir se déplacer.

## **REMERCIEMENTS**

Une attention spéciale aux personnes suivantes : Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Andrea "Liga" Ligabue & Club TreEmme, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely et Tom Powers, ainsi que tous les joueurs qui ont testé ce jeu lors des rencontres ludopathiques de Bruno Faidutti, au Buckeye Games Festival et Board Game Geek.Con (BGG.CON) en 2008.



Auteur: Emanuele Ornella Illustrations: Arnaud Demaegd Désign graphique: Stefano Susini

Editeurs chez QWG: Johan Kuipers et Jonny de Vries Edition et mise en page des règles: Jeroen Hollander

Règles françaises: Jean-Baptiste Ramond



www.qwggames.nl info@qwggames.nl

