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.

LUDOGÎTE.fr

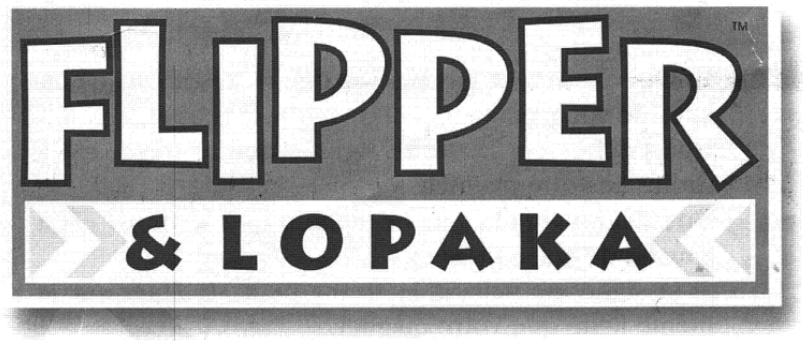
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

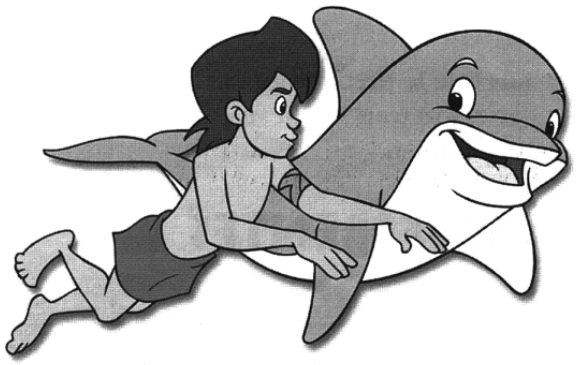
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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



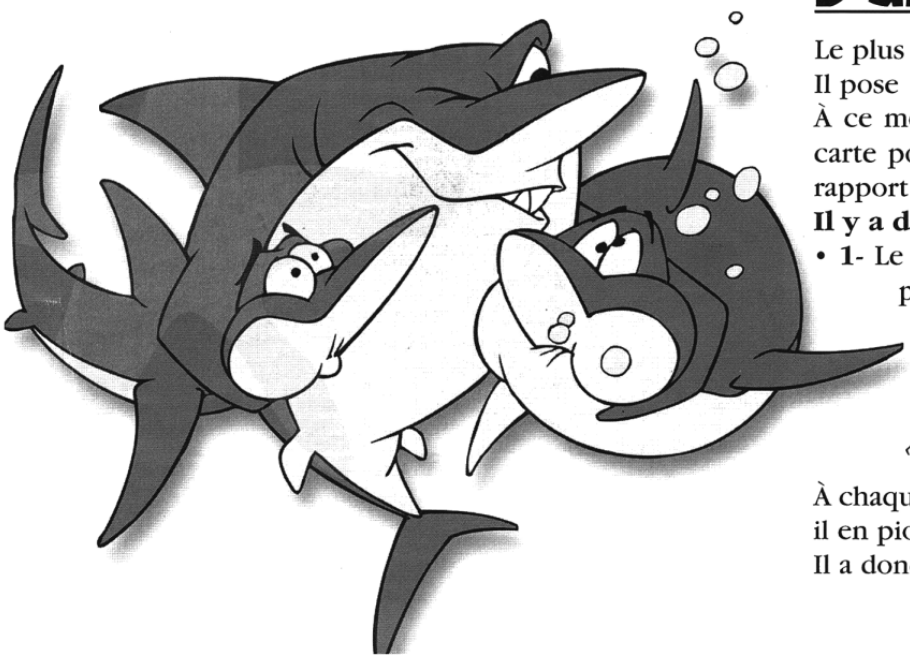


LE TRÉSOR D'ILOKA

INTRODUCTION.

Par une belle nuit étoilée, les enfants du village se sont regroupés sur la plage autour d'un grand feu de camp. Kérava, le sage du village s'approche peu à peu et se positionne au centre du cercle.

"Ce soir, mes enfants, je vais vous raconter l'une de nos plus vieilles légendes, celle du trésor perdu des Milihunes.
Cette légende me fut contée, il y a de cela bien des années par mon grand père, et aujourd'hui je me dois de vous la raconter.
À l'époque, notre peuple était bien plus nombreux qu'aujourd'hui et nos chefs d'antan avaient réussi à amasser un immense trésor.
Ce trésor se composait d'objets merveilleux et de vastes connaissances.
Le trésor passait de chefs en chefs et leur octroyait puissance et sagesse.
Mais le grand trésor d'Iloka attirait aussi les convoitises de nos voisins et pour éviter tous problèmes, nos chefs décidèrent de cacher le trésor.
Depuis, bien des années se sont passées, et jamais personne ne l'a retrouvé.
Cependant mes recherches m'ont permis de récupérer quelques indices et selon mes vieux grimoires, le trésor se trouverait sur une île, l'île d'Iloka, notre île ! ! !"



BUT DU JEU.

Avant le début de la partie, 1 joueur est choisi au hasard pour être le Maître du Trésor.
Les autres joueurs choisissent l'un des personnages disponibles, Flipper, Lopaka, Nola ou Bolo.
Les joueurs qui incarnent les personnages doivent retrouver le trésor perdu sur l'île d'Iloka.
Le maître du trésor quant à lui gagne la partie si personne ne trouve le trésor.

PRÉPARATION DU JEU.

Chaque joueur prend les 9 magnets à l'effigie de son personnage et les pose devant lui.
Le Maître du Trésor s'assure qu'aucun autocollant n'est déjà disposé sur le dos du plateau.
Il place alors secrètement un autocollant trésor sur l'une des cases du dos du plateau de jeu dont il retient les coordonnées.

On mélange ensuite toutes les cartes et le Maître du Trésor en prend 8 en main.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE.

Le plus jeune joueur commence la partie.
Il pose 1 de ses personnages sur une case de l'île.
À ce moment, le Maître du Trésor doit lui donner une carte portant un indice en fonction de sa position par rapport au trésor.
Il y a deux cas de figure différents :

- **1-** Le Maître dispose d'une carte qui correspond à la position du joueur, dans ce cas, il doit la lui donner.
- **2-** Le Maître ne dispose d'aucune carte appropriée et doit donc annoncer au joueur :

« Tu n'auras pas d'indice ce tour-ci. »

À chaque fois que le Maître donne une carte à un joueur, il en pioche une autre.
Il a donc en permanence 8 cartes en main.

Une fois que le premier joueur a joué et obtenu ou non une carte, son tour s'achève et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

LES DIFFÉRENTES CARTES INDICES.

Sur chaque carte, vous trouverez 2 indications l'une sur la distance qui vous sépare du trésor et l'autre sur la direction à suivre. Les distances sont prises en compte à partir de la position du magnet que vous venez de poser.

Il peut y avoir 3 cas de figure différents :

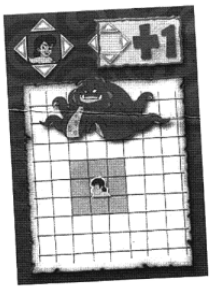
a) Vous êtes à 1 case du trésor. (voir carte #1)

b) Le trésor se trouve à plus de « x » cases de vous dans la direction indiquée.(voir carte #2)

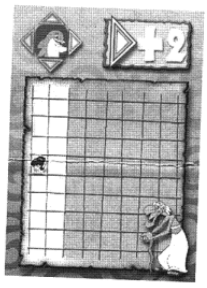
Le trésor se trouve à « x » cases ou moins de vous dans la direction indiquée. (voir carte #3)

N'oubliez pas de compter à chaque fois la ligne où se trouve votre magnet.

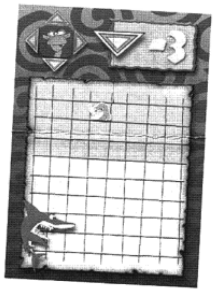
Le trésor se trouve toujours dans la partie colorée de la carte.



carte #1



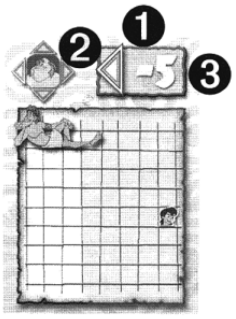
carte #2



carte #3

Exemple 1 : *Si le trésor se trouve sur la case G7 et un joueur pose un de ses magnets en F3, le Maître du trésor devra lui remettre l'une des cartes suivantes, soit bas -5, soit bas +2 à +4, soit gauche -2 à-5. Il y a donc plusieurs possibilités de cartes à chaque fois.*

Les symboles.



❶ Les signes + et - vous indiquent la distance à laquelle se trouve le trésor par rapport au dernier magnet que vous avez posé.

Le + signifie que le trésor se trouve à plus de cases que le chiffre qui suit le symbole. *(n'oubliez pas de compter la case où se trouve votre magnet.)*

Le - signifie que le trésor se trouve à moins de cases que le chiffre qui suit le symbole. *(n'oubliez pas de compter la case où se trouve votre magnet.)*

❷ La flèche vous indique la direction dans laquelle se trouve le trésor.

Une flèche vers le haut signifie que le trésor est au-dessus de votre magnet.

Une flèche vers le bas signifie que le trésor est au-dessous de votre magnet.

Une flèche vers la droite signifie que le trésor est à droite de votre magnet.

Une flèche vers la gauche signifie que le trésor est à gauche de votre magnet.

Si le signe est négatif, le trésor peut se situer sur la même ligne que votre magnet.

❸ Les chiffres indiquent la distance jusqu'au trésor.

Si le chiffre est précédé d'un signe positif, il équivaut au moins au nombre de cases qui vous séparent du trésor. Ex :+3 signifie que le trésor se situe à plus de 3 cases de votre magnet.

Si le chiffre est précédé d'un signe négatif, il équivaut à la zone de cases où se trouve le trésor en partant de votre magnet. Ex :-2 signifie que le trésor se trouve à 2 cases ou moins de votre magnet dans la direction indiquée par la flèche.

FIN DE LA PARTIE.

La partie s'arrête dans deux cas :

- **1)** Quand un joueur pose un de ses personnages sur la case du trésor. On dévoile le dos du plateau et il est alors déclaré vainqueur.
- **2)** Si aucun des joueurs n'a trouvé le trésor, alors le Maître du Trésor est déclaré vainqueur.

OPTIONS DE JEU.

Si vous voulez jouer sur plusieurs parties, vous pouvez comptabiliser les points de la façon suivante.

Pour chaque partie gagnée, le joueur marque un nombre de points égal au nombre de magnets qu'il lui reste en main.

Le Maître du Trésor marque quant à lui 4 points par partie gagnée.

Celui qui totalise le plus de points à la fin de toutes les parties est le vainqueur.

TILSIT
ÉDITIONS

CREDITS
Le trésor d'Iloka est un jeu édité par :
TILSIT ÉDITIONS
8, place Marcel Rebuffat
Z.A.Courtaboeuf,7 91140 Villejust
France
Web : www.tilsit.fr
Auteur : Didier Jacobée
Tests et développement : Tilsit Studio.
Maquette : Asmodée
Fabrication : GD Production
Fabriqué en France.
©Tilsit Éditions 2000.
©2000 AFC/EM/YG.
Licence accordée par EM.TV Images.