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















Joueurs: 2-4

Âge: à partir de 5 ans Durée: 15 - 20 min

Matériel

- 4 coffres aux trésors en plastique
- 40 pièces de trésor en bois de 5 couleurs différentes
- 9 grands «Tableaux Jack»
- 16 cartes bateau pirates
- 1 sablier
- règle du jeu



Loup de mer, Capitaine Radin, veut prendre sa retraite et donner son bateau fétiche, le « Goldscholle », à quelqu'un de son équipe. En particulier à celui qui lui rapportera les coffres les plus remplis de l'île au trésor! Chaque pirate se laisse emmener sur l'île par le second du capitaine, maître Jack Joyaux, et doit récupérer avec rapidité et ranger le plus de trésors possible dans son coffre. L'objectif étant de perdre le moins possible de trésors qui resteraient comme récompense pour la traversée à Jack Joyaux ...



Celui qui rend la plupart des trésors au Capitaine Radin et qui réussit en premier à assembler le puzzle de son bateau pirate, gagne la partie!



Préparation du jeu

- Mettez tous les trésors au milieu de la table!
- Chaque joueur reçoit une boîte aux trésors.
- Mélangez les « Tableaux Jack » et mettezles, face cachés, sur une pile à côté des trésors.
- Triezles cartes bateau pirates par étraves, parties médianes et poupes et placez-les, face ouvertes sur la table.



Déroulement du jeu

Chaque joueur ouvre son coffre. Le « pirate » le plus jeune exclame : « Pour le Capitaine ! » et tourne le sablier.

Mettez le sablier à côté.

Or, tous les pirates essaient simultanément de mettre autant de trésors dans leur coffre que possible:

- Pour ce but tu prends juste un trésor à la fois du stock au milieu et tu le mets dans le coffre. Après avoir fini tu choisis le suivant, etc
- 2. Lorsque tu crois ta boîte est pleine, tu poses le couvercle au-dessus.
- 3. A partir du moment où le sablier est écoulé, chacun doit rapidement fermer son coffre avec le couvercle:







- Mets le couvercle correctement sur le coffre (serrure sur serrure)!
- Le couvercle ne doit pas rester entrouvert, mais il doit être posé correctement.
- S'il est quand même entrouvert, le « pirate » concerné doit vider des trésors de son coffre tant que le couvercle ne se laisse pas fermer correctement.
- Empiler le trésor ultérieurement n'est pas autorisé!





Le joueur le plus jeune tourne le tout premier « Tableau Jack », ouvre son coffre et le vide. Ensuite il compare ses trésors avec ceux figurant sur le tableau. (Il lui est aussi permis pour un meilleur contrôle de les mettre sur les images qui concordent en forme et couleur.)

- Si parmi eux il découvre des images figurant sur le tableau, il devra malheureusement les mettre de côté. Ils sont pour Jack Joyaux et ne seront pas comptés.
- Tous les trésors qui restent, sont à additionner.
- Puis, tous les autres pirates comparent tour à tour (en sens horaire) leurs trésors avec le «Tableau Jack ».
- Qui a ramassé le plus pour Capitaine Radin à la ronde? Ce « pirate » peut se servir d'une des cartes bateau pirate et la mettre devant lui.
- Si plusieurs ont ramassé la plupart des trésors, chacun peut se servir d'une carte.
- Ensuite le « Tableau Jack » va face cachée sous la pile et on continue à jouer de la même façon comme dans la première ronde!
- A chaque fois que l'on découvre un nouveau «Tableau Jack», vous voyez une autre sélection de trésors qui sont revendiqués par Jack Joyaux ...

🐉 Fin de la partie

Dès qu'un des pirates possède toutes les quatre cartes bateau pirates, donc un bateau entier, il a gagné – félicitations!

Pour une partie plus courte vous utilisez juste une partie médiane afin que le bateau soit déjà fini avec trois cartes.

En cas d'égalité il y a plusieurs gagneurs.

Variante pour des pirates plus petits

Ici, on ne tourne le sablier que lorsque le premier enfant a rempli son coffre de trésor et a mis le couvercle correctement au-dessus. Au plus tard lorsque le sable est écoulé, tous les autres doivent mettre leur couvercle sur leur coffre. Puis, on trie comme d'habitude et on compte.

Variante pour des pirates plus grands

Pour varier, les «pirates» ont défini avant la partie avec Jack Joyaux ce qu'il va recevoir comme trésor par traversée.

C'est tout simple:

- Tout d'abord un joueur tourne le tout premier «Tableau Jack».
- Un autre joueur tourne le sablier.
- Sur ordre, tous empilent en même temps (selon les règles décrites cidessus) des trésors dans leurs coffres
 et chacun essaie de ne pas attraper un trésor qui est représenté sur le tableau.
- Dès que le sablier est écoulé, on trie à nouveau et – on enlève, si un des trésors représenté se trouve dans le coffre.
- Qui possède maintenant la plupart des bijoux, couronnes ou épées ? Ce pirate est le plus malin et gagne la ronde.

Même dans ce cas, le vainqueur final est élu, s'il a pu assembler toutes les cartes bateau pirates.

Amusez-vous bien avec le fabuleux jeu «chasse aux trésors»!





