

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





Les chercheurs de trésors

Un jeu de Peter Lewe pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

But de la partie

« Terres en vues ! » Le cri du vigie vient de retentir dans le gris du petit matin. « Enfin la voilà » murmure le capitaine, « mettez la chaloupe à l'eau ! ». Mais d'autres navires sont visibles à l'horizon. Seul le loup de mer le plus malin ramènera des trésors.

Materiel

1 plan de jeu, 4 paravents, 4 chaloupes, 9 coffres
10 pions de coordonnées, 8 gardiens
25 tuiles composant une carte aux trésors

Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit un paravent et une chaloupe de la même couleur. Les chaloupes sont placées sur la première case (celle avec le bateau) de la piste entourant le plateau, cette piste servant à tenir le score à jour.

Une tuile choisie au hasard est posée face visible sur une case quelconque du plateau de jeu. La tuile ne peut être placée que dans un seul sens : il faut que chacun de ses chiffres soit en face d'un des côtés percé de trous du plateau. Puis on place les jetons de coordonnées dans les trous du plateau de jeu : sur chacun des côtés, on met dans le trou en face de la tuile, le jeton correspondant au chiffre de la tuile. Puis les rangées sont complétées avec les autres jetons en suivant le sens des flèches (voir le schéma des règles allemandes page 2).

Nb de joueurs	2	3	4
tuiles	5	3	2
coffres	4	3	2
gardiens	1	1	1
gardiens libres	1	2	3

Chaque joueur reçoit un nombre de tuiles (au hasard), de gardiens, et de coffres selon le tableau.

Les tuiles restantes sont étalées face visible près du plateau, avec les gardiens libres. Les coffres et les gardiens non utilisés sont replacés dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est déterminé, puis chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour un joueur **doit** réaliser l'une des actions suivantes :

- prendre une tuile
- prendre un gardien
- déterrer un trésor
- poser une tuile
- poser un gardien

Un joueur ne peut passer sauf dans le cas précis suivant : il n'y a plus de tuile ou de gardien à prendre, et

les coffres ou gardiens dont le joueur dispose ne sont pas jouables.

Prendre une tuile

Le joueur choisit une des tuiles placées près du plateau et la place derrière son paravent. Tant qu'il reste au moins une tuile près du plateau, la partie ne peut pas se terminer.

Prendre un gardien

Le joueur prend un des gardiens se trouvant près du plateau et le place derrière son paravent. Tant qu'il reste un gardien au moins près du plateau, la partie ne peut pas se terminer.

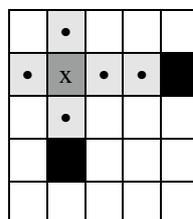
Placer une tuile

Le joueur place une ou plusieurs de ses tuiles sur le plateau. Pour chaque tuile, il n'existe qu'une seule case possible et qu'un seul sens de placement. Les chiffres de la tuile doivent chacun faire face au même chiffre sur le bord correspondant du plateau de jeu.

Un joueur a le choix, parmi ses tuiles, de celle qu'il placera en premier. Si il en place plusieurs, chacune des suivantes devra être en contact par un côté avec la tuile précédemment posée. (La deuxième en contact avec la première, la troisième avec la deuxième, ...).

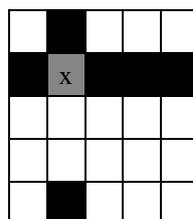
La pose de tuile rapporte des points selon l'un des deux cas de figures suivants :

si votre tuile ne touche, sur le plateau, aucune autre tuile, elle vous rapporte autant de points que de cases libres dans chacune des quatre directions jusqu'à rencontrer une autre carte à partir d'elle. Ce nombre de points peut aller de 2 à 8 points.



Dans cet exemple le joueur gagne 5 points

x	carte venant d'être posée
•	espaces vides rapportant des points
■	cartes précédemment posées



Si votre carte est en contact avec au moins une autre carte, elle vous rapporte autant de points que de cartes dans le groupe qu'elle forme avec les cartes déjà posées dans les quatre directions (**elle comprise**). Ce nombre de points peut varier entre 2 et 9.

Dans cet exemple le joueur gagne 6 points

Pour indiquer le nombre de points reçus, le joueur avance son bateau d'autant de cases que de points reçus sur la piste.

Déterrer un trésor

Le joueur peut déterrer un ou plusieurs trésors. Pour chaque trésor qu'il récupère il doit placer un de ses coffres sur une croix rouge d'une tuile déjà placée sur le plateau. Ceci indique que cet emplacement est maintenant vide, il ne peut donc y avoir qu'un seul coffre par tuile. Il y a huit trésors sur l'île. Chaque trésor rapporte un nombre de points équivalent au nombre de coffre sur le plateau (le premier trésor rapporte 1 point, le deuxième 2 points, ...). Le bateau est avancé d'autant de cases pour tenir le score à jour.

Poser un garde

Le joueur peut poser un garde près d'un coffre déjà sur le plateau. il peut faire ceci plusieurs fois dans son tour. Il ne peut y avoir qu'un seul garde par coffre. Chaque garde rapporte autant de points qu'il y a de garde et de coffres sur le plateau y compris le garde posé (de 2 à 16 points).

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'au début de son tour, un joueur ne peut pas jouer (il ne possède ni tuile, ni coffre, ni garde, et il n'y a plus de garde ou de tuile à prendre près du plateau). Ce joueur gagne un bonus de 7 points. Un joueur proche de cette situation n'a pas à prévenir ses adversaire.

Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de points (celui dont le bateau est le plus avancé).

Règles simplifiées

Selon que l'on est à 2, 3 ou 4 joueurs, il y a 2, 3 ou 4 gardiens libres.

A son tour chaque joueur peut effectuer autant d'action qu'il le désire, ces actions pouvant être de plusieurs types.

Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire. Si malgré tout un point venait à rester obscur, n'hésitez pas à revenir à la boutique pour nous poser vos questions. Et si vous le désirez, nous serons heureux de jouer une partie avec vous.