

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





CAPTAIN SILVER

Un jeu rapide et tactile dans lequel vous participerez à une chasse aux trésors mouvementée !
Un jeu de Wolfgang Dirschel et Manfred Reindl,
de 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.



BUT DU JEU

A l'abordage ! Captain Silver vous lance un vrai défi de pirates ! Tous les joueurs jouent en même temps et doivent fouiller leurs sacs à la recherche des bons objets. Dès qu'un joueur trouve l'objet qu'il lui faut, il le sort rapidement de son sac et le pose sur le plateau. Pour chaque objet bien placé, les joueurs gagnent des pièces d'or ou ont la possibilité de faire avancer leur bateau pirate vers l'Île aux trésors afin de récupérer de précieux coffres. Mais attention : tous les objets piochés qui n'ont pas leur place sur le plateau iront directement sur l'Île du volcan et il faudra payer pour les récupérer.

Alors, qui sera le meilleur capitaine et arrivera à rassembler le plus de richesses à la fin des trois manches ?



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

• 1 tuile Ile aux Trésors recto-verso



La flèche blanche indique les directions que peuvent suivre les bateaux.

Emplacement de départ pour les bateaux pirates



Case maritime contenant une pièce d'or

Pontons

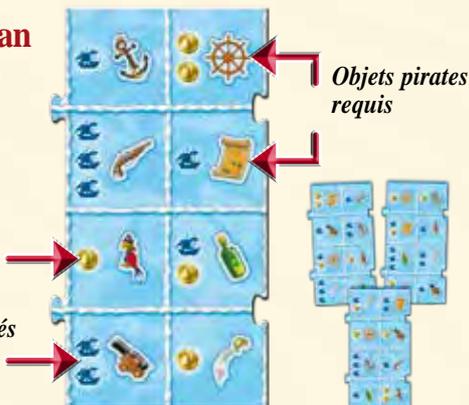


Case maritime contenant une pièce d'or

Emplacement de départ pour les bateaux pirates

• 4 tuiles océan recto-verso

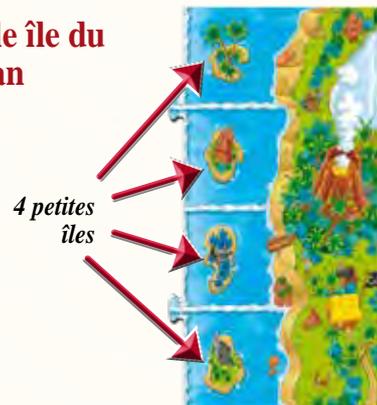
Récompenses pour les objets bien placés



Objets pirates requis

• 1 tuile île du Volcan

4 petites îles



île du Volcan = endroit où l'on pose les objets mal placés



- **10 cartes coffre aux trésors**



- **4 cartes îles**



- **5 cartes volcan**



- **64 objets pirates**

16 objets par joueur (2 fois 8 objets par couleur)



- **38 jetons pièces d'or**



- **4 bateaux pirates**

avec leurs socle –
1 bateau par joueur



- **4 sacs**

1 sac par joueur



- **1 livret de règles**

- 1) Formez le plateau de jeu en assemblant ensemble les 6 tuiles (Ile aux Trésors, océans et île du volcan) :

Choisissez le côté de l'**Ile aux Trésors** que vous souhaitez utiliser et placez les **quatre tuiles océans** à côté dans l'ordre et sur la face de votre choix. Enfin, ajoutez la tuile **Ile du Volcan** au bout du plateau.

Ca y est votre plateau est prêt !

- !!! Note :** Dans une partie à deux joueurs, utilisez seulement 3 tuiles océans au lieu de 4 pour former le plateau. Dans ce cas, retirez aléatoirement une tuile océan du jeu et rangez-la dans la boîte.

fin des rangées

- 2) Mélangez toutes les **cartes coffre aux trésors** et placez-en 5 faces cachées sur chacun des deux espaces de stockage prévus à cet effet (sur la tuile île au trésor).

Mélangez toutes les **cartes île** et placez-les faces cachées près du plateau de jeu.

tuile île au trésor



LA PARTIE :

La partie se déroule en trois manches. Lors de chaque manche, les joueurs jouent en même temps et doivent essayer de trouver les bons objets dans leur sac. Tous les joueurs commencent par prendre leur sac et le secouent afin de mélanger les objets. Dès qu'ils sont prêts, les joueurs s'écrient ensemble "À l'abordage !" et la première manche peut commencer.

Simultanément, et aussi vite que possible, les joueurs vont essayer de reconnaître au toucher les quatre objets représentés sur les premières cases des rangées du plateau et de les sortir de leur sac afin de les poser à leur place sur le plateau. Le début de chaque rangée correspond au premier emplacement situé à côté des petites îles présentes au large de l'île du Volcan (cf image).



Au début de la manche, les objets ne peuvent être déposés que sur ces 4 emplacements.



tuile île du volcan

quatre tuiles océan

début des rangées

- 3) Mélangez toutes les **cartes volcan** et placez-les en 3 faces cachées près du plateau. Retirez les deux cartes volcan restantes du jeu.

Triez les pièces d'or selon leur valeur et placez-les à portée de main. Elles forment la réserve.

- 4) Chaque joueur reçoit un **sac**, **3 pièces d'or**, un **bateau pirate** et **16 objets** de sa couleur. Placez les bateaux sur leur case de départ sur la tuile île au trésor et mettez les objets dans vos sacs.



Les conseils du capitaine :

- ➔ Les joueurs doivent s'asseoir assez près du plateau pour pouvoir atteindre tous les endroits où ils doivent déposer leurs objets.
- ➔ Avant la première partie, il est recommandé que tous les joueurs s'entraînent à reconnaître les différents objets dans leur sac.



A ce stade de la partie, les objets peuvent être déposés sur ces quatre emplacements.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon objet dans son sac, il le sort et le regarde. Si c'est bien l'objet qu'il lui faut, il se dépêche de le placer sur le plateau à l'emplacement de l'image correspondante. A partir de ce moment là, les autres joueurs peuvent remplir l'emplacement suivant sur le plateau.



Règles importantes :

- Tous les joueurs fouillent dans leur sac en même temps et tentent de trouver les objets requis le plus rapidement possible.
- On ne peut déposer qu'un seul objet par emplacement.
- Quand un joueur place un objet sur le plateau, il ne doit pas laisser d'espace vide entre son objet et le précédent.
- Une fois sorti du sac, un objet ne peut pas y être replacé. Si un joueur a pioché un objet qui ne correspond pas aux objets demandés sur le plateau, il doit le déposer sur l'Île du Volcan (il en va de même lorsqu'un autre joueur a été plus rapide qu'un autre à placer son objet).
- Les joueurs ne doivent utiliser qu'une seule main pour fouiller dans leurs sacs.
- Les joueurs n'ont évidemment pas le droit de regarder dans leurs sacs durant la partie.

Fin d'une manche :

Dès qu'un objet est placé sur le dernier emplacement de l'une des quatre rangées, le joueur qui l'a posé crie "Stop" et la manche se termine. Les joueurs qui tiennent encore un objet dans la main sont autorisés à le placer (si c'est possible- sinon l'objet est déposé sur l'île du volcan). Ensuite, les joueurs posent leur sac devant eux et l'évaluation de la manche peut commencer.

Les quatre rangées du plateau et tous les objets déposés dessus sont évalués les uns après les autres. D'abord, révéléz la première carte île : elle indique la rangée par laquelle l'évaluation va commencer. Vérifiez que tous les objets de cette rangée correspondent aux images du plateau en commençant par le premier emplacement (situé près de l'île du volcan). Rendez ensuite tous les objets évalués à leurs propriétaires.



- Si un objet **ne correspond** pas à l'image présente sur le plateau, le joueur doit payer une pénalité d'une pièce d'or et placer cette dernière dans la réserve.



Note :

Si un joueur n'a plus de pièces d'or, il ne paye pas la pénalité et il n'y a pas d'autres conséquences. Mais ce cas de figure est vraiment très rare.

- Pour chaque objet **correctement** placé, le joueur gagne une récompense expliquée par l'icône présente sur le plateau :



Pièce(s) d'or : le joueur reçoit le nombre de pièces d'or représenté et les pose devant lui.



Bateau(x) pirate(s) : le joueur avance son bateau pirate du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de bateaux par case n'est pas limité.

Cases spéciales sur la tuile île au trésor :



Cases avec une pièce d'or

Quand un bateau termine son déplacement ou passe sur cette case, le joueur reçoit immédiatement une pièce d'or de la réserve.



Cases pontons

Quand un bateau termine son déplacement ou passe sur une case ponton, le joueur gagne immédiatement un coffre au trésor. En fonction du côté de l'île au trésor qui est utilisé le joueur peut piocher un coffre aux trésors selon les règles suivantes :



le joueur peut prendre un coffre aux trésors dans n'importe laquelle des deux piles.



ponton du haut : pile coffre aux trésors du haut
ponton du bas : pile coffre aux trésors du bas

Quand il pioche un coffre aux trésors, le joueur prend la (les) pile(s), regarde discrètement les coffres et prend celui qu'il veut. Le joueur garde la carte coffre aux trésors devant lui face cachée puis il remet les cartes restantes faces cachées sur leur emplacement.

Ensuite, la carte île suivante est révélée et la rangée associée évaluée et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre rangées aient été évaluées.



Astuce : un exemple détaillé d'une évaluation complète est disponible page 6.

Les cartes volcans :

Une fois que l'évaluation des quatre rangées est terminée, c'est au tour de l'île du volcan. Révélez la première carte volcan : pour chaque objet de sa couleur présent sur l'île du volcan ainsi que sur la carte volcan révélée, le joueur doit payer une pénalité d'une pièce d'or et la placer dans la réserve. Puis on retire la première carte volcan du jeu.



Dans cet exemple, les joueurs doivent payer une pièce d'or pour chaque bouteille, roue, perroquet, carte au trésor et ancre de leur couleur présent sur l'île du volcan.

!!! Note : Dans cet exemple aucune pièce d'or ne doit être payée pour les canons, les pistolets et les sabres.

Deuxième et troisième manches :

Tous les joueurs récupèrent leurs objets et les remettent dans leurs sacs. Mélangez à nouveau les cartes île et placez-les faces cachées près du plateau de jeu. Les bateaux pirates restent à leur place.

Une fois encore, tous les joueurs s'écrient ensemble "À l'abordage" et la manche suivante commence. Les deuxième et troisième manches suivent les mêmes règles que la première.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'évaluation de la troisième manche est terminée (c'est à dire que la dernière carte volcan a été retournée et évaluée). Chaque joueur compte ses points en additionnant la valeur de ses pièces d'or et de ses coffres aux trésors. Il est recommandé que les joueurs les plus âgés aident les plus jeunes à compter leurs points.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Exemple :

Simon a accumulé 17 pièces d'or et a réussi à obtenir deux coffres aux trésors d'une valeur de 5 et de 3 (ses trésors valent donc 8 points en tout). Il a donc un total de 25 points (17+8=25).





EXEMPLE DE L'ÉVALUATION COMPLÈTE D'UNE MANCHE



1^{ère} carte île

Anchor icon : Yellow person icon ✓ → Ship icon Ship icon

Cannon icon : Red person icon ✓ → Ship icon

Cannon icon : Yellow person icon ✓ → 1 Gold coin icon

Ship's wheel icon : Blue person icon ✓ → 1 Gold coin icon



2^{ème} carte île

Bottle icon : Yellow person icon ✓ → 1 Gold coin icon

Hook icon : Red person icon ✓ → Ship icon Ship icon Ship icon

Monkey icon : Yellow person icon ✓ → 1 Gold coin icon 1 Gold coin icon



3^{ème} carte île

Pistol icon : Blue person icon ✓ → Ship icon

Map icon : Blue person icon ✓ → 1 Gold coin icon 1 Gold coin icon

Map icon : Red person icon ✗ → -1 Gold coin icon

Hook icon : Yellow person icon ✓ → 1 Gold coin icon Ship icon

Anchor icon : Red person icon ✓ → 1 Gold coin icon

Ship's wheel icon : Yellow person icon ✓ → 1 Gold coin icon

Ship's wheel icon : Blue person icon ✓ → 1 Gold coin icon 1 Gold coin icon

Anchor icon : Yellow person icon ✓ → Ship icon



4^{ème} carte île

Monkey icon : Blue person icon ✓ → 1 Gold coin icon

Ship's wheel icon : Red person icon ✓ → 1 Gold coin icon Ship icon



Carte volcan

Map icon : Blue person icon → -1 Gold coin icon

Pistol icon : Yellow person icon → Pas d'effet

Résultats provisoires après la 1^{ère} manche :

- Yellow person icon : 9 pièces d'or*
 - Red person icon : 4 pièces d'or* + 1 coffre au trésor
 - Blue person icon : 8 pièces d'or*
- *en incluant les 3 pièces d'or de départ

