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

Un jeu de Bruno Cathala & Emmanuel Guilhaumond - Pour 2 équipes de 2 pirates à partir de 8 ans - 15 minutes environ

Hé !!! Petit !! Tu es là ??? écoute-moi attentivement… Ils m'ont attrapé mais ils n'ont pas trouvé mon trésor. Si tu acceptes d'aller le chercher, on partage et j'aurai de quoi soudoyer mes gardiens pour retrouver la liberté… D'accord ? Alors… Pour éviter les pièges, écoute attentivement mes indications…

Le Capitaine va devoir réussir à communiquer à son fidèle moussaillon les indications nécessaires pour reconstituer la carte au trésor, puis pour trouver ce trésor.
Mais la prison est bruyante et la communication avec l'extérieur n'est pas aisée…
Il va donc falloir être vigilant, attentif et… rapide, car une autre équipe cherche un autre trésor. Seule l'équipe la plus rapide réussira à retrouver la liberté !

Principe et But du jeu

Chacune des deux équipes est constituée de deux pirates :

- Un célèbre et redoutable capitaine… qui vient d'être arrêté et mis en geôle.
- Un moussaillon qui a réussi à s'échapper.

Matériel

Avant de démarrer votre première partie, collez les autocollants sur les faces des dés (tous les autocollants bleus sur l'un des dés et tous les rouges sur l'autre).

Préparation - Mise en place

Formez deux équipes de deux joueurs. Dans chaque équipe, choisissez :

- Un capitaine : c'est lui qui donnera les indications pour retrouver son trésor.
- Un moussaillon : c'est lui qui devra reconstituer la carte et suivre les bons chemins sur la base des instructions du capitaine afin de tenter de trouver le bon trésor !

Une des deux équipes sera l'équipe « bleue » et l'autre l'équipe « rouge ».
Mélangez les cartes « Capitaine » et faites-en une pioche face cachée au centre de la table.
Faites la même chose avec les cartes « Solution ».

Chaque équipe récupère un filtre magique, ainsi que l'ensemble du matériel à sa couleur, c'est-à-dire :

- 10 tuiles « Plage »
- 1 plateau « Fantasy Island »
- 1 dé
- 12 jetons « Trésor » numérotés de 1 à 12

Les joueurs de chaque équipe s'installent face à face.
Dans chaque équipe :

Le moussaillon

1. Place devant lui son plateau « Fantasy Island ».
2. Place les 12 jetons « Trésor » sur l'emplacement correspondant à leur numéro.
3. Place le filtre magique à côté de son plateau.
4. Prend en main les 10 tuiles « Plage », face texte visible (l'illustration sert alors de dos de carte).

Le capitaine

5. Place le dé à côté de lui.
6. Pioche la première carte du paquet « Capitaine ».

Comment jouer

Chaque capitaine prend connaissance (sans les montrer à son moussaillon) des indications de la carte qu'il a piochée lors de la mise en place !

Cette carte comporte 3 indications :

1. Le nom de capitaine.
2. Le nom et l'ordre dans lequel le moussaillon va devoir placer les différentes tuiles « Plage » sur son plan de l'île au trésor.
3. La localisation et l'ordre des chemins que le moussaillon devra devoir suivre pour retrouver les trésors cachés.

Lorsque les deux capitaines ont bien pris connaissance de leur carte, la course-poursuite peut commencer ! Les deux capitaines s'écrient en même temps :

« Pas de quartier !! »

Dès lors **et en simultané**, chaque équipe va devoir :

1. Reconstituer le plan de l'île aux trésors.
2. Explorer cette île à la recherche des trésors cachés.

A noter : *Pendant ces deux phases, les équipes jouent en même temps, sans se préoccuper de ses voisins.... Il est donc possible qu'une équipe en soit à la phase 2 tandis que l'autre en est encore à la phase 1. Ne perdez pas de temps : n'oubliez pas que l'objectif de chaque équipe est de ramener son trésor avant l'autre !*

1 Reconstituer le plan de l'île aux trésors

Chaque capitaine doit lire à son moussaillon le nom des plages, en allant du haut vers le bas.

Cependant, lorsqu'on est enfermé en prison, il n'est pas si facile que çà de communiquer avec quelqu'un resté caché à l'extérieur. Lorsque les gardes sont éloignés, on peut parfois crier, mais lorsqu'ils sont tout proches, il faut ruser pour ne pas se faire découvrir...

Pour simuler cela, **AVANT** de lire le nom de **CHAQUE** plage, le capitaine **DOIT** lancer son dé, qui lui indique quelle contrainte il va devoir respecter lors de sa communication avec son moussaillon :

Face vierge : tout va bien… Rien à l'horizon, vous pouvez parler normalement !

Il y a beaucoup de bruit environnant : vous devez parler fort pour vous faire entendre !

Pour tromper l'ennemi, vous devez parler avec votre main devant la bouche !

Les gardes ne sont pas loin : vous ne pouvez que murmurer !

Un garde est là et vous regarde : vous devez parler comme un ventriloque (sans bouger les lèvres) !

Pour ne pas attirer l'attention sur votre moussaillon, parlez-lui en lui tournant le dos !

De son côté, le moussaillon va devoir retrouver les tuiles plages annoncées par son capitaine, pour les disposer **FACE ILLUSTRATION VISIBLE** sur son plateau.
La 1ère plage annoncée par le capitaine **DOIT** être placée sur la case START. Les plages suivantes sont placées sur les emplacements libres du plateau, **EN SENS HORAIRE**, autour de la case centrale !

IMPORTANT

- Le capitaine doit toujours lancer le dé et respecter la contrainte indiquée avant d'annoncer le nom d'une nouvelle plage.
- Le capitaine ne doit jamais montrer les textes inscrits sur sa carte à son moussaillon.
- Le moussaillon doit toujours tenir ses tuiles « Plage » en main de sorte à ne jamais montrer leur nom à son capitaine.
- Le moussaillon place toujours les tuiles « Plage » sur le plateau côté illustration visible.

Exemple :

1. *Tout d'abord, le capitaine lance le dé et annonce « Chotoss Rioch » (en respectant la contrainte indiquée par le dé).*
   Son moussaillon cherche la tuile correspondante dans sa main, et la place sur la case start, face illustration visible (de sorte que le dessin soit « à l'endroit » pour lui).
2. *Puis le capitaine lance le dé, et annonce « Ocarabech Playa » (en respectant la contrainte indiquée par le dé).*
   Le moussaillon cherche la tuile correspondante et la place à droite de la tuile précédente (sens horaire).
3. *Puis le capitaine lance le dé et annonce « Chotoch ioss » (en respectant la contrainte indiquée par le dé).*
   Le moussaillon cherche et place la tuile correspondante à la suite des précédentes, toujours en sens horaire…

   … et ainsi de suite jusqu'à ce que le plan soit totalement reconstitué.

2 Explorer l'île à la recherche des trésors cachés

Lorsque le plan de l'île est totalement reconstitué, le moussaillon doit avoir deux tuiles « Plage » en excédent. Laissez ces tuiles de côté : elles ne sont d'aucune utilité pour cette fois !

Le moussaillon va maintenant devoir parcourir quatre chemins secrets, cachés dans la forêt luxuriante, pour retrouver les trésors de son capitaine.

Le capitaine doit maintenant donner sa carte à son moussaillon, afin qu'il suive les coordonnés, en commençant par celle du haut et en continuant vers le bas.

Le moussaillon doit repérer sur la case centrale du plateau, le point de départ du chemin et le suivre jusqu'à ce que ce chemin débouche sur un bord du plateau.

Astuce : Utilisez le filtre magique qui vous permettra de vous frayer plus facilement un chemin dans la forêt si dense.

> ***A noter :*** *il est fréquent que des chemins se croisent. La règle est simple : si vous arrivez à un croisement, vous devez toujours continuer tout droit !*

Lorsqu'un chemin débouche sur un bord du plateau, deux cas sont possibles :

Le chemin débouche sur un jeton « Trésor »

Bravo !! Votre capitaine sera sans nul doute fier de vous. Prenez ce jeton et placez le devant vous, à côté du plateau.
Attention : l'ordre dans lequel les trésors sont retrouvés est important. Ne les mélangez pas.

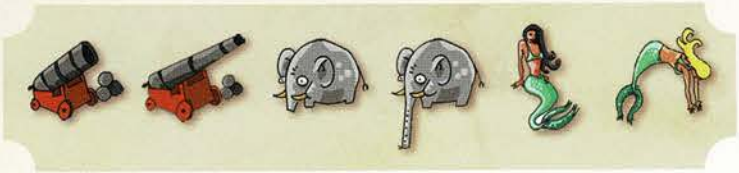
Le chemin débouche sur un panneau

Vous devez réaliser l'action décrite par ce panneau AVANT de suivre le prochain chemin.

Chaque panneau comporte deux éléments :

- Un élément graphique que vous pourrez retrouver sur une ou plusieurs tuiles « Plage » de votre plan.

Les différents éléments graphiques possibles sont les suivants :



- Une flèche indiquant l'action à réaliser sur la ou les tuiles désignées par l 'élément graphique ci-dessus :

Vous devez faire pivoter d'un quart de tour vers la DROITE, LA ou LES tuiles possédant l'élément graphique indiqué.

Vous devez faire pivoter d'un quart de tour vers la GAUCHE, LA ou LES tuiles possédant l'élément graphique indiqué.

Vous devez échanger la place des deux tuiles possédant l'élément graphique indiqué, SANS effectuer la moindre ROTATION.

Exemple :

- *Le moussaillon doit suivre le chemin 15°42'06".*
- *Ce chemin l'amène sur le panneau demandant de pivoter d'un quart de tour vers la droite toutes les tuiles avec le grand canon.*
- *Il n'y a qu'une tuile de ce genre sur le plan. Il la pivote d'un quart de tour vers la droite. (S'il y avait eu deux tuiles avec grand canon, il aurait dû pivoter chacune d'entre elles).*

Fin de la partie

Dès que l'une des équipes a terminé son exploration et récupéré ses trésors, elle l'annonce à haute et forte voix. L'autre équipe doit immédiatement cesser son exploration.

Mais la partie n'est pas forcément terminée pour autant... En effet, la jungle dissimule bien des pièges (par exemple, rien ne ressemble plus à une plage qu'une autre plage... rien ne ressemble plus à un éléphant qu'un autre éléphant) et il faut donc maintenant vérifier que le moussaillon a retrouvé les BONS trésors !!!

Le Capitaine cherche dans le paquet de cartes « Solution » celle qui correspond à son nom. Il la révèle à tous et on vérifie si le moussaillon possède bien devant lui les trésors adéquats, dans l'ordre indiqué sur la carte.

Si c'est le cas, cette équipe remporte la partie.
Sinon, l'autre équipe termine son exploration et vérifie à son tour si elle a trouvé les bons trésors.

Si aucune des deux équipes n'a trouvé les bons trésors, les moussaillons et capitaines échangent leur rôle. Chaque nouveau capitaine pioche une nouvelle carte « Capitaine »... **Et c'est reparti !!!**

VARIANTES

Si vous n'êtes que deux joueurs, entrainez-vous en déclenchant un chronomètre au moment où le capitaine annonce la première plage... Tentez de battre votre meilleur temps pour retrouver les bons trésors !

Vous pouvez aussi tenter l'aventure en solitaire et contre la montre...

Remerciements :

Voici les personnes que je souhaite remercier: Ma femme Fanny et mes enfants Robin et Arthur pour leurs encouragements et leur soutien tout au long du projet, mes collègues de travail Didier Velay et Stéphane Blanc pour les premiers encouragements, le CNPE de Tricastin et le service SRM qui m'ont soutenu dans l'élaboration du projet, merci à Agnes Oudot et Sarah Baskevitch du service MSQ du CNPE Tricastin pour leur soutien et pour l'ensemble des rencontres qu'ils ont organisées pour faire connaître le jeu, merci à l'ensemble des testeurs de la DPN EDF et aux testeurs amis comme Bruno Harelle et son équipe de combattants, et un grand merci à Mme Foll Françoise pour son engouement et son appui sans lequel le jeu ne serait resté qu'un prototype.

Attention : Petites pièces. Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Informations à conserver.

Hurrican Edition SA
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com
Copyright © 2014 Hurrican - All right reserved