

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



TRESORS

LÉGENDAIRES

UNE AVENTURE ÉVOLUTIVE DE PIRATES



8+

2-4
JOUEURS

30
MINUTES

RÈGLES

ANNICK LOBET



Dans Trésors Légendaires, vous êtes le capitaine d'un navire, et vous sillonnez les Sept Mers à la recherche de trésors. Mais vous n'êtes pas seul dans ce cas ! Vos adversaires naviguent eux aussi dans ces eaux troubles, vous poursuivant, prêts à vous assaillir. Parviendrez-vous à déjouer les pièges qu'ils vous ont tendus et à devenir le plus riche des capitaines ?

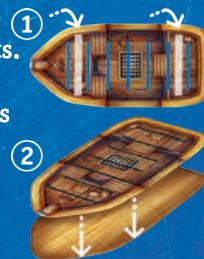
Mise en place

- 1 Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les 65 tuiles, face cachée, et placez-les sur les cases vides du plateau, face cachée.
- 2 Chaque joueur s'assoit face à un côté du plateau.
- 3 Mélangez les cartes Île et distribuez 1 de ces cartes à chaque joueur, face cachée. Les joueurs consultent leur carte Île sans la montrer aux autres joueurs et la replacent sur la table devant eux. Vous pouvez consulter votre carte Île à tout moment de la partie. Remettez toutes les cartes Île inutilisées dans la boîte.
- 4 Chaque joueur prend un Pont et une carte aide de jeu et les place sur la table, devant lui.
- 5 Avant votre première partie, insérez les silhouettes des navires dans leur socle plastique. Chaque joueur récupère un navire assemblé et le place sur l'emplacement indiqué par une flèche de son côté du plateau. Ensuite, chaque joueur prend la tuile sous son navire et, sans la montrer aux autres joueurs, la place sur son Pont. Remettez tous les navires inutilisés dans la boîte.
Règle optionnelle : si les joueurs sont tous d'accord, ils peuvent commencer sur n'importe laquelle des cinq cases de leur côté du plateau.
- 6 La dernière personne à avoir pris le bateau commence la partie.

Composants

- 4 Ponts
- 4 pions Navire
- 4 socles pour les pions Navire
- 65 tuiles
- 1 plateau de jeu
- 4 cartes Île
- 1 carte au trésor
- 14 enveloppes (contenant du matériel supplémentaire)
- 4 cartes aide de jeu

Avant votre première partie, assemblez les Ponts. Pour ce faire, assemblez deux pièces en utilisant les autocollants double-face. La pièce trouée ne devrait pas dépasser de la base (qui, elle, est pleine).



Jouer au jeu

Les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous pouvez effectuer 3 actions parmi les suivantes :

- 1 EXPLORER
- 2 SE DÉPLACER
- 3 DÉCHARGER
- 4 ATTAQUER
- 5 ÉCHANGER DES CARTES ÎLE
- 6 JOUER UNE TUILE SPÉCIALE

Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action.



Actions

1. Explorer

Déplacez votre navire sur une case orthogonalement adjacente (pas en diagonale). Prenez ensuite la tuile présente sur cette case et placez-la sur le Pont de votre navire. S'il n'y a plus de place sur votre Pont, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Notes :

- Vous pouvez effectuer l'action Explorer pour prendre une tuile sur laquelle se tient votre navire sans vous déplacer.
- Une fois que vous avez placé la tuile dans un emplacement vide de votre pont de navire, vous ne pouvez pas la changer de place.

2. Se déplacer

Déplacez votre navire jusqu'à deux cases (sans regarder ni prendre les tuiles par lesquelles vous passez, ni la tuile sur laquelle vous vous arrêtez). Vous ne pouvez pas déplacer votre navire en diagonale !



Note :

- Vous pouvez vous déplacer à travers une case occupée par un ou plusieurs navires, ou vous arrêter sur une case contenant un ou plusieurs navires.

3. Décharger

Les cases orthogonalement adjacentes aux îles situées dans les coins du plateau sont appelées des côtes. Si votre navire est situé sur une côte, vous pouvez transférer autant de tuiles que vous le souhaitez de votre Pont à l'île adjacente. Placez les tuiles face cachée sur l'île.



4. Attaquer

Défaussez 1 canon et 1 canon supplémentaire pour chaque case vous séparant de l'adversaire que vous attaquez. Prenez-lui 2 tuiles de votre choix de son Pont (ne consultez pas le contenu de son Pont). Placez les tuiles « volées » sur le Pont de votre navire. Si vous n'avez pas assez de place pour la deuxième tuile, défaussez-la.

Note : Les tuiles sont placées dans la défausse face visible. Vous pouvez consulter la défausse n'importe quand.

Vous pouvez attaquer un navire qui n'est pas sur la même ligne que le vôtre.

Exemple :

Pour attaquer Rouge, Blanc défausse 3 canons : 1 pour démarrer l'attaque et 1 pour chaque case séparant Blanc de Rouge (par exemple, 1 tuile avec 2 canons et 1 tuile avec 1 canon).



(9 tuiles)



(3 tuiles)



Notes :

- Vous pouvez attaquer un joueur dont le navire est sur la même case que la vôtre. Pour ce faire, défaussez 1 canon.
- Si vous devez défausser 1 canon mais que vous n'avez que des tuiles avec 2 canons, vous ne récupérez pas l'excédent.
- Vous ne pouvez attaquer un même joueur qu'une fois par tour.

5. Échanger des cartes Île

Défaussez 4 canons pour échanger votre carte Île avec un joueur sur la même case que la vôtre.

6. Jouer une tuile spéciale

Pendant votre tour, vous pouvez dépenser une action pour jouer une de vos tuiles spéciales. Défaussez la tuile spéciale et appliquez sa capacité.

Tuiles spéciales Voilure

Si vous avez une tuile spéciale Voilure, vous pouvez la défausser pour déplacer votre vaisseau le long des lignes pointillées du plateau jusqu'à ce que vous atteigniez une case recouverte d'une tuile.



Prenez alors cette tuile et placez-la sur votre Pont. Votre navire s'arrête sur la case que vous venez de vider. Vous pouvez aussi choisir de vous arrêter plus tôt et de ne pas prendre de tuile.

Important ! Vous ne pouvez pas jouer la tuile spéciale Voilure si votre navire est sur la case centrale du plateau.

Fin du jeu

La partie finit immédiatement une fois qu'il n'y a plus de tuiles face cachée sur le plateau.

Les joueurs révèlent alors leur carte Île.

Ils procèdent au décompte des points.

Décompte des points

Les joueurs récupèrent les tuiles de leur île et du Pont de leur navire et les révèlent devant eux.

Les joueurs comptent à présent leurs points avec les tuiles devant eux.

Tuiles Coffre au trésor

À la fin de la partie, chaque tuile Coffre au trésor vous apporte autant de points que de coffres au trésor illustrés sur la tuile.



Tuiles Idole maudite

À la fin de la partie, lors du décompte, chaque tuile Idole maudite vous fait perdre autant de points qu'indiqué.



Tuile Perroquet

Cette tuile vous permet de défausser une des tuiles Idole maudite (de votre choix) à la fin de la partie, avant le décompte.



(1 tuile)

Tuiles Plouf

Ces tuiles n'ont pas d'effet particulier et prennent seulement de la place sur le pont de votre navire.



(12 tuiles)

Carte au trésor

Le gagnant de la partie peut gratter l'un des lieux de la Carte au trésor. En explorant la Carte au trésor, vous ouvrirez des enveloppes contenant de nouveaux éléments de jeu et des autocollants vous indiquant de nouvelles règles pour diversifier vos parties.



Important ! Vous pouvez gratter seulement les lieux dans l'ordre des lignes pointillées, en partant du centre.

Si vous révélez un symbole (Ⓐ, Ⓐ ou ✱) avec un chiffre, ouvrez l'enveloppe correspondante. Lorsque vous ouvrez une enveloppe, tirez-en tous les nouveaux composants, placez l'autocollant Règles (s'il y en a un) sur la case correspondante du livret de règles et lisez attentivement les nouvelles règles. Désormais, vous pouvez choisir de jouer en appliquant ces nouvelles règles.

Si vous révélez un symbole crâne (☠), rien ne se passe. Toutefois lorsque vous révélez le 6e symbole crâne, ouvrez l'enveloppe portant ce symbole (6☠).



Pour gratter un lieu avec un cadenas, vous devez d'abord trouver une clé sous d'autres lieux.

Autrice : Annick Lobet

Illustrateurs : Alexey Grishin, Alexander Nepogoda, Daniil Protsenko, Douglas Giarletti

Cheffe de projet : Polina Basalaeva

Directrice artistique : Anastasia Durova

Maquettiste : Anna Medvedeva

Responsable de production : Yuri Khmelevskoy

Traduction : Mathieu Rivero

Responsable localisation : Arpino Bertrand

Remerciements spéciaux : Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova



Jeu publié par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2020 Tous droits réservés. 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow, 121096, Russia. Tél.: +7 495 510 0539, contact@lifestyle-boardgames.fr, www.lifestyle-boardgames.fr



Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr