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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com



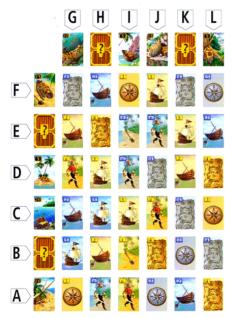






EXEMPLE DE FIN DE MANCHE

- Rangée A : Jaune = 13 (3+6+4), Bleu = 11 (6+3+2) Jaune gagne le trésor de cette rangée (trésor = 10 points) ;
- Rangée B : Jaune = 7(2+1+4), Bleu = 12(5+3+4) Bleu gagne le trésor de cette rangée (trésor caché) ;
- Colonne G : Jaune = 11 (2+6+3), Bleu = 11 (4+2+5) égalité, personne ne gagne le trésor de cette colonne ;
- Colonne L : Jaune = 7 (4+3 la deuxième carte de valeur 4 ne compte pas), Bleu = 9 (3+2+4) Bleu gagne le trésor de cette colonne (trésor = 5 points).



Pour toutes informations ou réclamations, écrire à : Création Véronique Debroise, 59 Boulevard du Général Martial Valin, 75015 PARIS Tél : +33 (0) 1 40 60 72 90 - Fax +33 (0)1 40 60 73 04 www.sentosphere.fr



Auteurs: Victor Lucas - Véronique Debroise

BUT

Rechercher les trésors de plus grandes valeurs pour obtenir le plus de points, en plaçant astucieusement ses cartes.

MATÉRIEL

- 54 cartes
 - 18 cartes FLIBUSTIER (tons bleus). Elles sont réparties en 6 types de cartes dont la valeur varie de 1 à 6 : flibustier (6), galion (5), plan du trésor (4), boussole (3), canot (2), pelle (1),
 - 18 cartes FLIBUSTIER (tons jaunes) identiques au jeu précédent.
 - 12 cartes TRÉSOR VISIBLE (verso coffre) dont les valeurs vont de 5 à 20.
 - 6 cartes TRÉSOR CACHÉ (verso coffre avec un point d'interrogation) dont les valeurs vont de 0 à 30.

RÈGLES DU JEU

1. PRÉPARATION

Une partie se joue en 2 manches. Au début de chaque manche il faut :

- 1- Prendre les 12 cartes TRÉSOR VISIBLE, bien les mélanger et placer 8 de ces cartes au centre de la table, faces visibles, 4 horizontalement et 4 verticalement, comme indiqué dans le schéma ci-après. Les cartes non utilisées sont mises de côté.
- 2- Prendre les 6 cartes TRÉSOR CACHÉ, bien les mélanger et placer 4 de ces cartes au centre de la table, faces cachées, 2

© copyright Sentosphère



Bleu a commencé - schéma 1

horizontalement et 2 verticalement, comme indiqué dans le schéma 1 ; les cartes non utilisées sont mises de côté.

3- Les joueurs choisissent leur couleur de cartes (jaune ou bleue), les mélangent, posent leur paquet devant eux, face cachée, et prennent en main les 4 premières cartes.

C'est le joueur qui joue avec les cartes bleues qui commence la première manche. Son adversaire commencera la deuxième manche.

2. DÉROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, chaque joueur place l'une des 4 cartes qu'il a en main puis pioche une nouvelle carte de son paquet.

La carte placée est posée face visible, à côté (horizontalement ou verticalement) d'une carte TRÉSOR ou d'une autre carte déjà posée sur la table, sans dépasser les limites du plan de jeu virtuel (6 x 6) délimité horizontalement et verticalement par les cartes TRÉSOR.

Il faut essayer de placer ses cartes de façon à ce que dans une même colonne ou rangée ses cartes présentent des éléments différents.

L'intérêt est donc de maîtriser des rangées et colonnes pour en récupérer les trésors, sachant que 4 d'entre eux ont des valeurs inconnues. Alors, qui est le plus audacieux des flibustiers et est-ce que le risque est payant ?

3. FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine dès que le plan de jeu virtuel est complet, c'est à dire dès que 36 cartes ont été jouées, 18 par chaque joueur.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après le calcul des points de la deuxième manche. Le joueur qui totalise le plus de points est le vainqueur.

CALCUL DES POINTS D'UNE MANCHE

Pour chacun des 12 trésors (6 colonnes et 6 rangées), on calcule la force de chaque joueur en additionnant les valeurs de ses différentes cartes placées dans la colonne ou la rangée concernée. Si dans une colonne ou rangée un joueur possède des cartes présentant le même élément, on ne tiendra compte que de la valeur de l'une de ces cartes, la deuxième n'a pas de valeur.

Celui qui a le total le plus élevé (dans cette colonne ou cette rangée) gagne la carte TRÉSOR correspondante. En cas d'égalité, personne ne gagne ce trésor.

Lorsque l'on a évalué toutes les colonnes et rangées, chaque joueur totalise les points présents sur les cartes TRÉSOR qu'il a gagnées et on inscrit ces totaux sur un papier.