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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Ile Cannibale (Code DVD 70:75)

Le jeu du tambour

C'est l'heure du dîner !

Vous êtes coincé sur l'île des cannibales. Les tambours raisonnent pour appeler les cannibales, car il est l'heure de dîner ! Vite, essayez de vous échapper en leur volant du butin. Si vous échouez, vous finirez dans leur marmite !

- Prenez les 3 dés.
- Appuyez sur la touche Enter de la télécommande.
- Le DVD va vous indiquer quel nombre vous devez obtenir avec les dés pour gagner.
- Appuyez sur l'un des boutons pour indiquer si vous avez gagné ou perdu.

Pantano (Code DVD 50:15)

Le jeu de la diseuse de bonne aventure

Quel sera votre destin ?

Vous êtes dans la cabane de Tia Dalma, la diseuse de bonne aventure. Elle va vous révéler votre destin, à l'aide de sa pince de crabe magique.

- Faites tourner la pince de crabe et découvrez quel sera votre avenir.

Isla Cruces (Code DVD 10:35)

Le jeu du Coffre Maudit de Davy Jones

Résolvez l'énigme !

Vous venez de tomber sur le Coffre Maudit de Davy Jones, mais vous ne savez pas avec quelle clé l'ouvrir pour vous emparer du trésor.

- 3 clés apparaissent à l'écran. Au-dessus de chaque clé est inscrit un nombre différent.
- Ecoutez-bien l'indice que l'on va vous donner. Cet indice va vous aider à deviner quel nombre choisir.
- Utilisez les flèches de la télécommande pour choisir le nombre (et sa clé correspondante).
- Appuyez sur Enter pour savoir si votre choix va permettre d'ouvrir le coffre.

Générique

Un générique est caché sur ce DVD. Pour le trouver, vous devez saisir à l'écran du DVD une suite de codes (dans la fenêtre de saisie de code). Sélectionnez, dans l'ordre, les codes suivants : 90:85 • 20:55 • 100:25 • 30:05 • Appuyez sur Enter.

Saisissez chaque code, comme si vous ouvriez un coffre fort. Dès que chaque code apparaît à l'écran, il est enregistré. N'APPUYEZ SUR ENTER que lorsque vous avez entré le dernier code. Cela va déclencher le générique du jeu.

Dans le générique, vous allez peut-être découvrir des codes secrets qui vont vous permettre de gagner du butin supplémentaire la prochaine fois que vous jouerez une partie. Si vous trouvez un code caché, notez-le sur un papier et gardez-le pour vous. La prochaine fois que vous jouerez, quand vient votre tour, placez-vous à l'écran, dans la case avec le nombre rouge pour y entrer les codes secrets. A l'aide de la télécommande du DVD, entrez chaque code secret dans l'ordre pour obtenir du butin. N'appuyez sur la touche Enter que lorsque vous avez entré le dernier code, sinon, vous ne remporterez pas de butin. Vous ne pourrez utiliser ces codes qu'une fois par partie, alors soyez le premier à y aller, avant les autres joueurs.

© Disney
© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél. : 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr"
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar, ☎041 766 83 00.
Veuillez prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

0606 52480 101 [01]

Résumé des règles du jeu

Mise en place

- Dépliez le plateau de jeu et placez les Bateaux Pirates sur leurs ports d'attache.
- Triez les cartes par catégories et mélangez chaque pile.
- Donnez à chaque joueur : 3 cartes Butin (1 Or, 1 Argent et 1 Rhum), 1 carte Chance et 1 carte Trésor. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs.
- Regardez votre carte Trésor pour savoir combien de butin vous devez collecter.
- Le plus jeune joueur commence. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche, etc…
- Mettez en route le DVD.

Comment jouer

A votre tour :

1. Lancez le dé de déplacement. Déplacez-vous du nombre de cases inférieur ou égal au nombre obtenu avec le dé.
2. Si vous obtenez le symbole des Alizés, sélectionnez 'Alizés' sur le DVD pour savoir de combien de cases vous pouvez vous déplacer.
3. Ensuite, vous pouvez :
   - Entrer à l'écran du DVD le code de la case où se trouve votre pion, puis suivre les instructions du DVD,

     ou
   - Combattre un autre Bateau Pirate,

     ou
   - Ne rien faire.
4. Puis vient le tour du joueur suivant.

Comment gagner

1. D'abord, assurez-vous que vous avez la quantité de butin indiquée sur votre carte Trésor et PAS de carte Maudite en main.
2. Sélectionnez 'Emplacement du Trésor' sur le DVD pour savoir où enterrer votre trésor.
3. Rendez-vous à l'endroit indiqué en lançant le dé de déplacement.
4. Quand vous arrivez à l'Emplacement du trésor, vous avez gagné !

Attention ! Si vous perdez du butin en route pour l'Emplacement du Trésor, vous devez le récupérer, puis retourner sur le DVD pour découvrir le nouvel l'Emplacement du Trésor où vous devrez vous rendre. Sinon, vous ne pouvez pas gagner.

Si vous rencontrez des difficultés techniques, commencez par vérifier s'il y a de la poussière, des empreintes de doigts ou des taches sur le DVD. Pour nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux et essuyez-le en ligne droite depuis le centre du disque vers le rebord.
Si le problème persiste, veuillez contacter notre Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD Tél : 08.25.33.48.85
email : conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr

Fabriqué en Irlande

Walt Disney Pictures présente

Le Secret du Coffre Maudit

JEU DVD LA CHASSE AU TRÉSOR

Age : 8 ans et plus

2-4 JOUEURS

Contenu

Les Cartes

Cartes Trésor

La carte Trésor indique une quantité de butin à collecter. Quand vous avez collecté tout le butin, allez l'enterrer à l'Emplacement du Trésor pour remporter la partie.

Cartes Chance

Durant vos voyages, vous gagnerez des cartes Chance. Utilisez-les pour vous aider lorsque vous êtes dans une situation difficile ou pour vous défendre au cours d'un combat. **Après utilisation, remettez la carte sous la pile de cartes Chance.**

Cartes Butin

Il y a 3 sortes de cartes Butin (Or, Argent et Rhum) et 3 montants de butin (20, 30 et 40). Vous pourrez récupérer des cartes Butin à l'issue d'un combat ou en remportant les défis du DVD.

Mise en place du jeu

1. Dépliez le plateau de jeu devant votre TV.
2. Chacun choisit son pion "Bateau Pirate" et le met sur le plateau, sur le port d'attache correspondant.
3. Posez les dés à portée de mains de tous les joueurs.
4. Faites des paquets de cartes par catégorie et mélangez chaque paquet. Donnez à chaque joueur, face cachée, les cartes suivantes :
   - 3 cartes Butin (1 carte Or, 1 carte Argent et 1 carte Rhum)
   - 1 carte Chance
   - 1 carte Trésor.
5. Chacun regarde ses cartes en secret.
6. Sur votre carte Trésor est indiqué quelle sorte de butin vous devez récupérer et en quelle quantité.
7. Le plus jeune pirate commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mise en place du DVD

1. Mettez en route le DVD.
2. L'introduction commence, puis le Menu Principal s'affiche à l'écran.

Déroulement de la partie

Le but du jeu est de collecter tout le butin inscrit sur votre carte Trésor, puis d'aller l'enterrer à l'Emplacement du Trésor !

Pour gagner du butin, vous pouvez :

- soit vous rendre sur une des îles, entrer son code sur le DVD puis **jouer à un jeu**.
- soit **combattre** d'autres pirates pour leur voler du butin.

Attention à la Carte Maudite, quiconque la possède ne peut pas gagner la partie !

Commencez par aller à la section "**Comment Jouer**" sur le DVD pour voir une démonstration du jeu. Consultez les règles du jeu pour en savoir plus.

Bonne chance, loups de mer !

Se déplacer

- Vous pouvez vous déplacer d'un nombre de cases inférieur au nombre obtenu avec le dé, si cela vous arrange.
- Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas au cours d'un même tour de jeu.
- Vous pouvez vous déplacer à la verticale ou à l'horizontale, mais pas en diagonale.
- Vous ne pouvez pas vous arrêter, ou passer par, une case occupée par un autre Bateau Pirate.
- Vous ne pouvez pas traverser une île !
- Vous ne pouvez pas terminer un déplacement sur la case d'où vous avez commencé votre déplacement.

Remarque : Vous **ne pouvez** pas bouger si vous êtes bloqué par d'autres Bateaux Pirates, si vous êtes en Prison ou sur l'Île des Trafiquants de Rhum. Dans tous les cas, passez un tour.

Alizés

Quand vous obtenez le symbole des Alizés avec le dé de déplacement, choisissez 'Alizés' sur le Menu Principal du DVD. Le DVD vous indiquera quelle est la force des Alizés, et de combien de cases vous pourrez vous déplacer.

Entrer un Code sur le DVD

A chaque case du plateau correspond un code de position (ou coordonnées). Il est composé du nombre rouge situé à l'horizontale de la carte et du nombre noir situé à la verticale de la carte.

Pour entrer le code (les coordonnées) correspondant à la case où vous êtes :

1. Sélectionnez la fenêtre de code sur le Menu Principal et appuyez sur Enter.
2. Utilisez les flèches de la télécommande pour faire défiler les nombres, et sélectionner ceux qui correspondent à votre position sur le plateau : d'abord le nombre noir, puis le nombre rouge.
3. Appuyez alors sur Enter.
4. Le DVD va vous révéler ce qui vous attend… Vous allez peut être jouer à un jeu, trouver un trésor, ou qui sait, quelque chose de terrible va vous arriver ! Suivez les instructions.

Astuce : appuyez sur le bouton Menu de votre télécommande pour sortir de la fenêtre de code et retourner au Menu Principal.

Cases du plateau

Selon l'endroit où vous vous trouvez sur le plateau, vous avez des options de jeu différentes.

Case Mer

Sur une case mer, vous pouvez :

- Essayer de voir si un trésor est enfoui au fond de la mer. Entrez le code de votre position à l'écran du DVD pour le découvrir. *Ou*
- Ne rien faire. Votre tour se termine alors et c'est au joueur suivant de jouer.

Case Brume

Lorsque vous arrivez sur une case brume, vous devez **vous arrêter !** S'il vous restait encore des cases à parcourir, tant pis !

- Entrez à l'écran du DVD le code de la case où vous êtes, ou sélectionnez le bouton "Case Brume" sur l'écran, pour découvrir ce qui se cache derrière le brouillard. *Ou*
- Ne rien faire. Votre tour se termine alors et c'est au joueur suivant de jouer.

Case Port

Pour vous arrêter sur une île, vous devez impérativement vous rendre sur la case Port de cette île.

- Entrez alors à l'écran du DVD le code de la case où vous êtes. Suivez les instructions et relevez le challenge pour tenter de gagner du butin !

Port d'Attache

C'est votre case de départ.
Vous devez y retourner si vous voulez vous débarrasser de la Carte Maudite.

Comptoir des Caraïbes

Rendez-vous au Comptoir des Caraïbes si vous voulez échanger du butin avec un autre pirate. Vous pouvez échanger jusqu'à 2 cartes Butin avec un autre pirate, si celui-ci est d'accord. Le bateau du pirate avec lequel vous échangez du butin n'a pas besoin de se trouver sur le Comptoir des Caraïbes.

Prison

Lorsque vous êtes envoyé en prison, placez votre bateau sur la case Prison située à Port Royal. Vous ne pouvez plus vous déplacer ou combattre un autre pirate tant que vous êtes en prison.

Il y a 4 façons de s'échapper de prison. **A votre prochain tour**, vous pouvez :

- Utiliser une carte Chance "Grâce Royale" ou une carte Chance "Evasion".
- Lancer le dé de déplacement et faire un nombre impair. Vous pourrez alors vous déplacer du nombre de cases correspondant.
- Soudoyer un garde. Pour cela, remettez une de vos cartes Butin sous la pile de cartes correspondante.
- Vous faire 'jeter dehors' (à n'importe quel moment de la partie). Si un autre joueur est envoyé en prison, il vous jette dehors et prend votre place. Déplacez-vous sur une des cases Mer adjacente à la case Prison.

Abandon sur l'Ile des Trafiquants de Rhum

Si vous vous trouvez sur l'Île des Trafiquants de Rhum, vous êtes abandonné ! Placez votre bateau sur l'île. Vous ne pouvez pas vous déplacer ou combattre d'autres pirates tant que vous êtes sur l'île.

Il y a 3 façons de s'échapper de l'île. **A votre prochain tour**, vous pouvez :

- Utiliser une carte Chance "Evasion de l'Île des Trafiquants de Rhum".
- Lancer le dé de déplacement et faire un nombre impair. Vous pourrez alors vous déplacer du nombre de cases correspondant.
- Vous faire 'jeter dehors' par un autre joueur (à n'importe quel moment de la partie). Déplacez-vous alors sur une des cases adjacentes.

Combattre d'autres pirates

Vous pouvez combattre d'autres pirates pour piller leur butin, ou simplement pour le plaisir de les provoquer !

- Vous ne pouvez vous battre qu'avec des pirates se trouvant à une case de vous (y compris en diagonale).
- Vous pouvez profiter d'un déplacement pour vous rapprocher d'un pirate que vous voulez provoquer en duel.
- Si la bataille a lieu durant votre tour de jeu, vous serez l'attaquant et l'autre pirate sera le défenseur.

Pour combattre un pirate :

1. Après votre déplacement, dites quel pirate vous voulez attaquer. Vous ou l'autre pirate pouvez utiliser une carte Chance si vous le voulez. Posez alors la carte, face cachée, devant vous. Quand vous êtes prêts, retournez vos cartes. Si l'un d'entre vous joue une carte "Annule le Combat" le combat est annulé.
2. L'attaquant prend le dé d'attaque rouge et le défenseur prend le dé de défense bleu. Jetez les dés.
3. Si vous avez joué une carte Chance, ajouter le nombre sur la carte au nombre que vous avez obtenu avec le dé.
4. Le joueur qui a obtenu le nombre le plus élevé remporte la bataille. **Remarque :** en cas d'égalité, il n'y a pas de gagnant.
5. Le perdant présente les cartes qu'il possède au vainqueur, faces cachées. Le vainqueur choisit au hasard le butin qu'il a gagné :
   - Si l'attaquant a gagné, il obtient 3 cartes Butin du perdant
   - Si le défenseur a gagné, il obtient 1 carte Butin du perdant
6. Les cartes Chances utilisées sont remises sous la pile de cartes Chance. Vous ne **pouvez pas** vous battre si vous êtes :
   - Dans un Port
   - Au Comptoir des Caraïbes
   - En Prison
   - Abandonné sur l'Île des Trafiquants de Rhum

Carte Maudite en vue !

Une carte Maudite est cachée dans chaque catégorie de cartes Butin (Or, Argent et Rhum). Si vous possédez la carte Maudite, vous devez à tout prix vous en débarrasser, sinon, vous ne pourrez pas vous rendre à l'Emplacement du Trésor et gagner la partie.

Pour briser la malédiction, vous devez, quand vient votre tour, effectuer l'une des actions suivantes :

- Jouer une carte Chance "Débarrassez-vous de la Malédiction". Remettez alors la carte Maudite sous la pile de cartes Butin correspondante et la carte Chance sous la pile de cartes Chance.
- Retourner à votre Port d'Attache. Remettez alors la carte Maudite sous la pile de cartes Butin correspondante.
- Se débarrasser de cette carte par d'autres moyens… (lors d'une bataille par exemple).

Gagner la partie

Lorsque vous avez réussi à collecter le montant et le type de butin indiqué sur votre carte Trésor, vous devez vous rendre à l'Emplacement du Trésor pour l'y enterrer.

1. Vérifiez que vous avez bien tout le butin indiqué sur votre carte Trésor et PAS de carte Maudite.
2. Choisissez 'Emplacement du Trésor' sur le DVD pour découvrir où vous devez enfouir votre butin.
3. Jetez le dé de déplacement et déplacez-vous comme lors d'un tour normal.
4. Lorsque vous êtes arrivés à l'endroit indiqué, vous avez gagné !

Attention ! Si vous perdez du butin pendant votre trajet jusqu'à l'Emplacement du Trésor, vous devrez en collecter de nouveau pour atteindre le montant voulu, **puis** aller sur le DVD pour découvrir le nouvel Emplacement du Trésor où vous devrez aller.

Comment jouer aux jeux du DVD

A chaque fois que vous arrivez sur le port de l'une des îles, vous devrez relever un challenge sous forme de jeu. Entrez sur le DVD le code du Port où vous êtes et suivez les instructions à l'écran. Lorsque vous avez terminé le jeu, votre tour se termine.

Astuce : Si le DVD indique que vous gagnez des cartes Butin, et que la pile est épuisée… dommage ! Vous devrez penser à un autre moyen de gagner du butin.

Port Royal (Code DVD 60:45)

Le jeu du pistolet

Etes-vous un bon tireur ?
Vous découvrez 4 coffres verrouillés dans le fort de Port Royal.
Tirez sur le cadenas de l'un des coffres pour en voler le contenu. Vous n'avez droit qu'à un essai… choisissez bien ! Le coffre sera-t-il plein ?

- Utilisez les flèches de la télécommande pour viser.
- Appuyez sur Enter pour tirer.

Tortuga (Code DVD 40:85)

Le jeu de cartes de la taverne

Avez-vous de bons yeux ?
Vous êtes dans la taverne et vous jouez à 'Trouve le Butin'.
Trois cartes sont placées devant vous, faces visibles : une carte Butin, une carte Chance et une carte Prison. Elles seront ensuite retournées et mélangées et vous devrez en choisir une. Suivez-les bien des yeux pour ne pas choisir la mauvaise carte le moment venu !

- Utilisez les flèches de la télécommande pour indiquer la carte voulue.
- Appuyez sur Enter pour la sélectionner et découvrir les conséquences de votre choix.

Isla de Muerta (Code DVD 80:25)

Le jeu de la pièce d'or Aztèque

Faites le bon choix !
Vous êtes dans une grotte, dans les profondeurs de l'île, entouré d'une montagne de trésors. Pour pouvoir vous emparer d'une partie du butin, vous devez retrouver la vraie pièce d'or de Cortez parmi les fausses, dans un temps imparti.

- Utilisez les flèches de la télécommande pour choisir une pièce.
- Appuyez sur Enter pour la sélectionner et voir ce que vous réserve ce choix.