

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



Trésors Volés

Un jeu d'enquête et de déduction
Pour 3 joueurs et plus à partir de 7 ans.

But du jeu

Un des pirates du navire « La Malédiction » s'est introduit sur le voilier de Zélie pour lui dérober ses trésors...

Une enquête est organisée pour connaître l'identité du pirate, la nature de son butin et l'endroit où il l'a caché !

Contenu

64 cartes



Sur chaque carte figure un pirate, une cachette et un trésor.

Il existe 4 pirates (Barberousse, Jambefolle, La Lunette, Marie-la-tempête),
4 cachettes (la vigie, le tonneau, la jarre, la besace) et 4 trésors (le collier,
les pièces d'or, la couronne, le chandelier)

Fin du jeu

Quand tous les joueurs ont été une fois meneur du jeu, celui qui possède le plus de cartes mystère remporte la partie.

Exemple d'une enquête :



Le meneur du jeu est Solal.
Adèle, Rémi, Louis, Mathieu et Capucine participent à l'enquête.

1ère carte retournée :



Barberousse - la vigie - un collier
*Réponse de Solal : **Mauvaise piste !**
Donc le pirate n'est pas Barberousse, la cachette n'est pas la vigie et le butin n'est pas le collier.

2ème carte retournée :



Barberousse - le tonneau - les pièces d'or
*Réponse de Solal : **Bonne piste !**
On sait déjà que Barberousse n'est pas le pirate. Donc soit la cachette est le tonneau, soit les pièces d'or forment le butin volé (ou les deux !).

3ème carte retournée :



Jambefolle - la jarre - le collier
*Réponse de Solal : **Bonne piste !**
On sait déjà que le collier n'est pas le butin, donc soit le pirate est Jambefolle, soit la cachette est la jarre (ou les deux) !

4ème carte retournée :



Barberousse - la vigie - les pièces d'or

*Réponse de Solal : **Mauvaise piste !**

Donc le butin n'est pas formé des pièces d'or. Ce qui nous permet de déduire de la 2ème carte retournée que la cachette est le tonneau. Du coup, la 3ème carte retournée nous permet de déduire à son tour que le pirate est Jambefolle !

5ème carte retournée :



Barberousse - la vigie - la couronne

*Réponse de Solal : **Bonne piste !**

Adèle croit avoir la bonne réponse et annonce : « C'est Jambefolle, il a volé la couronne de Zélie et l'a caché au fond du tonneau ».

C'est bien la combinaison qui figure sur la carte mystère, Adèle a gagné ! Solal lui remet la carte mystère.



Ce jeu est édité par



dans la collection



Un jeu conçu et développé par
Sweet November
14 rue de l'Aleu

78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France
Conservez ces coordonnées.

Illustrateur : Pathat
Maquette : Sweet Com.
© 2011 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.com

Préparation

Un joueur prend le rôle de meneur de jeu.

Il mélange les cartes, en choisit une au hasard qu'il garde face cachée devant lui, puis dispose les autres en pile, de façon à former une pioche.

Le meneur de jeu prend connaissance secrètement de sa carte mystère (il peut la regarder autant de fois qu'il le souhaite pendant la partie).

Le jeu consiste pour les autres joueurs à découvrir le pirate, la cachette et le trésor qui figurent sur la carte mystère.

Déroulement du jeu

Les joueurs retournent l'une après l'autre les cartes de la pioche et les présentent une à une au meneur de jeu. Celui-ci leur indique pour chaque carte s'il s'agit d'une « Bonne piste » ou d'une « Mauvaise piste ».

Mauvaise piste signifie qu'aucun paramètre ne correspond (ni le pirate, ni la cachette, ni le trésor).

Bonne piste signifie qu'au moins un des paramètres correspond.

Il est conseillé de classer en colonnes sur la table les cartes présentées afin de bien faire la différence entre les **Bonnes** et les **Mauvaises pistes**.

Par voie de déduction et d'élimination, dès qu'un joueur pense avoir trouvé la bonne combinaison, il l'annonce.

Exemple : « C'est Barberousse, il a volé un collier à Zélie qu'il a caché au fond du tonneau ! ».

- Si la combinaison est la bonne, c'est-à-dire s'il s'agit du pirate, de la cachette et du trésor qui figurent sur la carte mystère, le joueur qui a fait l'annonce a gagné et le meneur du jeu lui donne sa carte mystère.

- En revanche, si la combinaison n'est pas la bonne, **le joueur qui a fait l'annonce est éliminé** (chaque joueur n'a le droit qu'à une seule réponse) et le jeu continue avec les autres joueurs.