

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Navigue en Haute Mer  
en quête de fortune

8+ 2-4  
JOUEURS

WALT DISNEY PICTURES PRÉSENTE

# Le SECRET du COFFRE MAUDIT

CHASSE AU TRÉSOR  
EN HAUTE MER !

LE JEU D'AVENTURES DES PIRATES

## Flibustier

Explore la mystérieuse **Isla de Muerta** et trouve les trésors, ou récupère les richesses perdues et les équipages abandonnés sur la redoutable **Isla Cruces**.  
Deviens riche sans prendre de risques, en faisant du troc dans les ports, ou risque tout en combattant les autres pirates pour t'emparer de leur butin !

Le premier joueur qui parvient à stocker  
20 points de trésor gagne la partie !

# Assemblage

Détache minutieusement toutes les pièces en plastique de leur support, à savoir : les ports, les feuilles de palmier, les voiles et les jetons Trésor. Jette les déchets.

Insère et fait pivoter l'**Isla de Muerta** au centre du plateau de jeu, le crâne faisant face au **Coffre de Davy Jones**.

Insère l'**Isla Cruces** et l'**Isla Tortuga** dans le plateau de jeu comme indiqué sur le plan à droite.



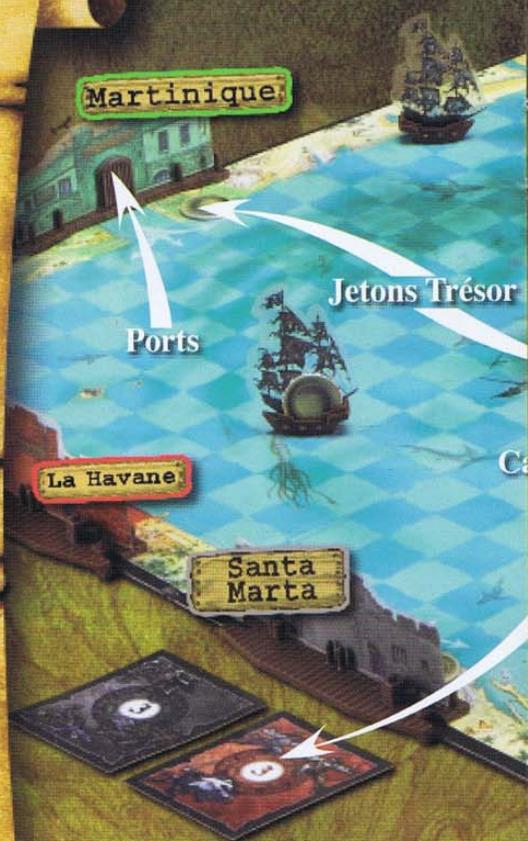
Insère les six ports dans les socles appropriés. Fixe-les sur les côtés du plateau de jeu aux quais de couleurs correspondantes.



Détache les feuilles de leur fiche carton, attache-les aux palmiers et insère ces derniers dans les trous prévus à cet effet sur les îles.



Insère les voiles sur les navires.





Plage des cannibales

Port Royal

Isla Cruces

St. Kitts

Cartes Quête

Quais

Baie du Kraken

Isla de Muerta

Cartes Équipage

Barbados

Isla Tortuga

Carte aide-mémoire

Coffre de Davy Jones

Contenu :

Plateau de jeu, 25 jetons Trésor, 28 cartes Quête,  
38 cartes Équipage, 4 cartes aide-mémoire, 6 ports,  
6 socles de port, 3 îles, 4 navires, 9 palmiers.

3

# Mise en Place

1

Chacun choisit un port de couleur (rouge, bleu, vert ou jaune), puis place le navire de même couleur à quai. Aucun joueur **ne** peut choisir un port gris.

2

Chacun prend une carte aide-mémoire.

3

Mélange et distribue cinq cartes Équipage *face cachée* à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes Équipage, mais ils ne doivent pas les montrer aux autres.



4

Chaque port qui n'est pas utilisé par un joueur (y compris **Port Royal** et **Santa Marta**) doit contenir un total de 10 points d'équipage et de trésor.

- Place deux cartes Équipage face visible à l'arrière de chaque port non attribué.
- Place deux jetons Trésor sur chaque port non attribué – un de chaque côté de ses quais. Les valeurs de trésor sont listées sur ta carte aide-mémoire.



*Par exemple* : Tu places une pierre précieuse (4 points) et une pièce de bronze (3 points) sur le port. Pour parvenir au total de 10 points, tu places ensuite deux cartes Équipage ayant une valeur combinée de 3 points.

5

Place toutes les cartes Équipage restantes *face cachée* sur l'**Isla Tortuga**.

6

Insère tous les jetons Trésor restants dans la fente de l'**Isla de Muerta**.

7

Mélange les cartes Quête et place-les *face cachée* sur l'**Isla de Muerta**.



# Hissez les Voiles !

Le joueur qui réussit la meilleure imitation de pirate commence en premier ! Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Pendant ton tour :

1

Additionne les points imprimés au dos de tes cartes Équipage (voir page 7) et déplace ton navire en ligne droite d'autant de cases. Tu peux te déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale.

2

Tu dois te déplacer d'au moins une case pendant ton tour. Si tu n'as pas d'équipage, tu peux quand même te déplacer d'une case à chaque tour.

3

Tu peux traverser le navire d'un autre joueur mais tu ne peux pas terminer ton tour sur sa case à moins que tu ne veuilles attaquer ! Voir page 8.

4

Pendant ton premier tour, calcule bien ton cap, car il est possible que tu ne parviennes pas à ta destination tout de suite.

5

Ton cap détermine la suite de la partie...

- Si tu décides de partir à la chasse au trésor et de terminer sur une case proche de l'**Isla de Muerta**, prends une carte Quête de la pile et lis-la à haute voix. Si c'est une carte '**Butin**' ou une carte qui indique '**joue cette carte immédiatement**', suis ses instructions et place-la au-dessous de la pile. Voir page 11.

*Quand tu charges un trésor à bord de ton navire, tiens la voile et insère le jeton Trésor dans une fente inutilisée. Ton navire ne peut transporter qu'un maximum de deux jetons Trésor à la fois.*



*Ton navire doit se trouver sur une des cases indiquées si tu veux explorer l'Isla de Muerta.*





*Ton navire doit se trouver sur une des cases indiquées si tu veux explorer l'Isla Cruces.*

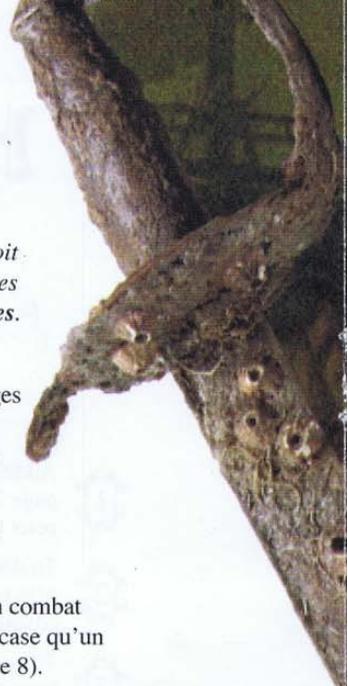
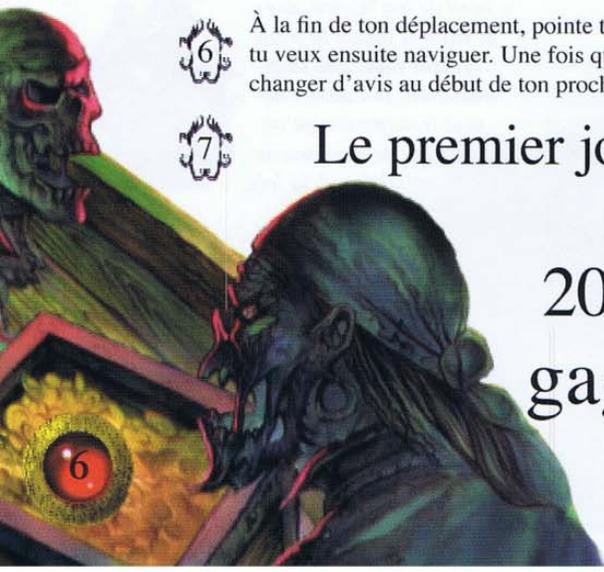
- Si tu veux récupérer des richesses et des équipages abandonnés en terminant ton tour près de l'**Isla Cruces**, prends les cartes Équipage ou les jetons Trésor de ton choix qui s'y trouvent.
- l'**Isla Tortuga** est un lieu désert et lugubre. Si tu termines ton tour près d'elle, rien ne se passe.
- Si ton équipage se sent assez fort pour risquer un combat et que tu termines ton déplacement sur la même case qu'un autre navire, prépare-toi à **combattre** ! (voir page 8).
- Si un autre port a quelque chose que tu désires, termines ton tour à cet endroit et **troque** tes cartes et tes jetons (voir page 10).
- Certaines cartes Quête t'ordonnent de mettre le cap sur le **Coffre de Davy Jones**, la **Baie du Kraken** ou la **Plage des cannibales**. Si tu visites ces cases sans intervention d'une carte, rien ne se passe.
- Quand tu as un trésor à bord, tu peux mettre le cap sur ton port d'attache et le stocker. Tu peux aussi débarquer ou embarquer des cartes Équipage de ton port. Voir page 10 pour le stockage des trésors.

6

À la fin de ton déplacement, pointe ton navire dans la direction où tu veux ensuite naviguer. Une fois que tu as choisi, tu ne peux plus changer d'avis au début de ton prochain tour !

7

Le premier joueur qui parvient  
à stocker  
20 points de trésor  
gagne la partie.



# Carte Équipage

Les cartes Équipage indiquent le nombre de pirates dans ta bande. Elles servent pour le déplacement, le combat et le troc.

1

- Le dos d'une carte Équipage indique sa valeur (1, 2 ou 3).
- La face indique sa valeur ainsi que sa **loyauté** : **rouge** (pirates normaux) ou **noire** (pirates maudits).



## Dos des cartes

*Exemple : Ces cartes peuvent te permettre de naviguer un maximum de 12 cases par tour.*

2

Chaque joueur commence avec 5 cartes Équipage. Tu peux en obtenir plus en combattant, en pratiquant le troc ou en sauvant des équipages abandonnés sur l'**Isla Cruces**.

3

Les cartes Équipage sont dans ta main pour indiquer qu'elles sont à bord de ton navire et qu'elles sont prêtes à combattre. Cache toujours tes cartes aux autres joueurs jusqu'à ce que tu décides d'attaquer.

4

Toute carte Équipage dans ton port d'attache est placée face visible, et peut être troquée avec d'autres joueurs (voir page 10).

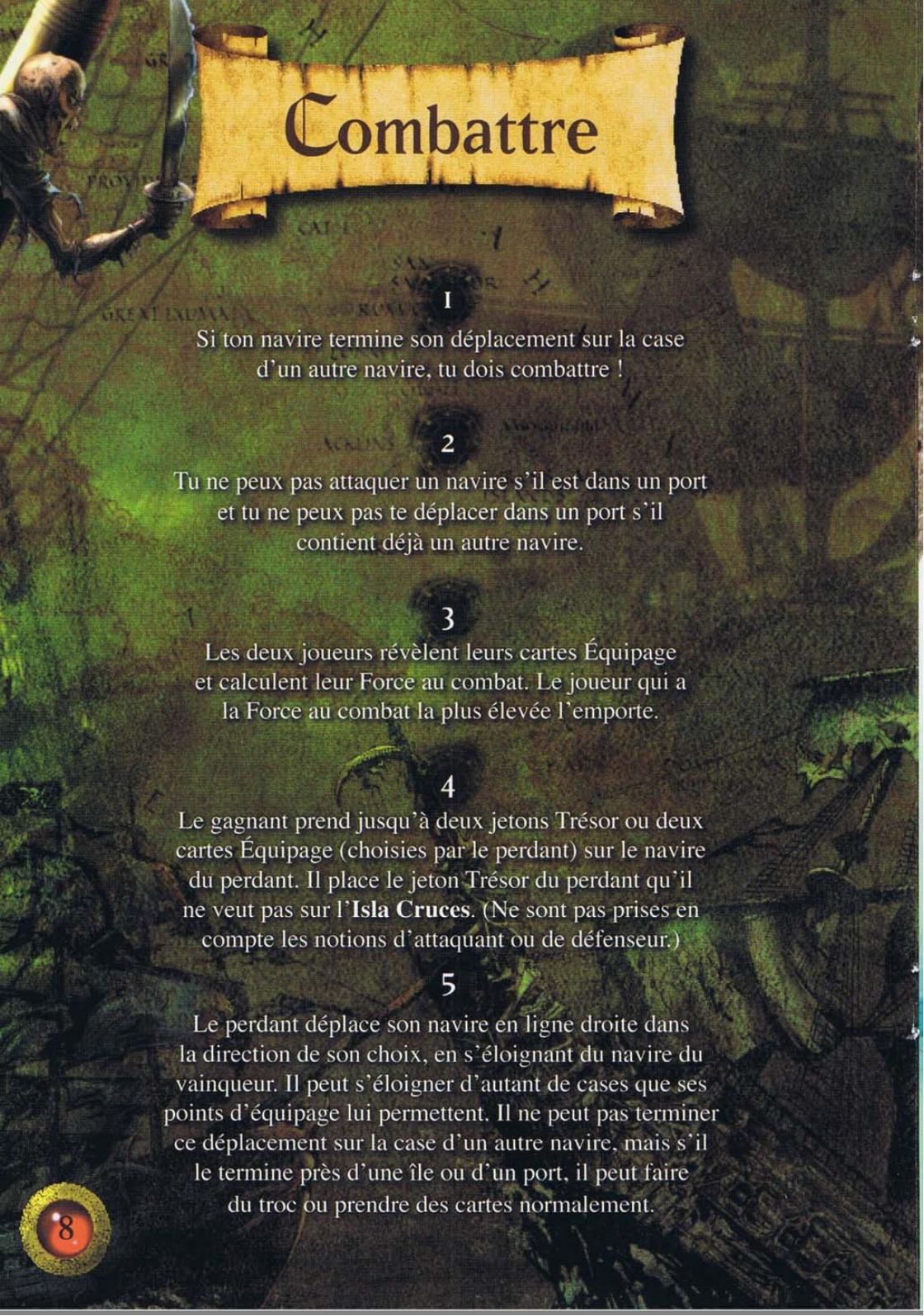
5

Ta **Force au combat** est égale à tes points d'équipage de la couleur la plus représentée, moins les points d'équipage de l'autre couleur.



## Face des cartes

*Exemple: Ces cartes te donnent une Force au combat de  $9 - 3 = 6$ .*



# Combattre

1

Si ton navire termine son déplacement sur la case d'un autre navire, tu dois combattre !

2

Tu ne peux pas attaquer un navire s'il est dans un port et tu ne peux pas te déplacer dans un port s'il contient déjà un autre navire.

3

Les deux joueurs révèlent leurs cartes Équipage et calculent leur Force au combat. Le joueur qui a la Force au combat la plus élevée l'emporte.

4

Le gagnant prend jusqu'à deux jetons Trésor ou deux cartes Équipage (choisies par le perdant) sur le navire du perdant. Il place le jeton Trésor du perdant qu'il ne veut pas sur l'**Isla Cruces**. (Ne sont pas prises en compte les notions d'attaquant ou de défenseur.)

5

Le perdant déplace son navire en ligne droite dans la direction de son choix, en s'éloignant du navire du vainqueur. Il peut s'éloigner d'autant de cases que ses points d'équipage lui permettent. Il ne peut pas terminer ce déplacement sur la case d'un autre navire, mais s'il le termine près d'une île ou d'un port, il peut faire du troc ou prendre des cartes normalement.

# Jetons Trésor

Tu récupères des trésors en explorant l'**Isla de Muerta** et l'**Isla Cruces**, en pratiquant le troc dans les ports, en réussissant des missions ou en combattant d'autres pirates.

Les jetons Trésor ont des valeurs en points différentes. Bien sûr, tu penseras certainement que chasser le trésor le plus cher est la meilleure solution, mais les autres joueurs auront probablement la même idée !



**PIÈCE D'OR**  
5 Points



**PIÈCE D'ARGENT**  
4 Points



**PIÈRE PRÉCIEUSE**  
4 Points



**PIÈCE DE BRONZE**  
3 Points



**TONNEAU DE RHUM**  
2 Points

Ton navire ne peut transporter qu'un maximum de deux jetons Trésor à la fois. Quand tu as des trésors à ton bord, tu peux mettre le cap sur ton port d'attache pour les stocker ou aller les troquer dans un autre port.



# Troc

1 Si tu termines ton déplacement sur un autre port que le tien, tu peux troquer l'équipage ou les trésors de ton navire pour ceux du port. Tu peux échanger un équipage contre un équipage, un trésor contre un autre ou un équipage contre un trésor.

2 L'échange doit être équitable.  
*Par exemple* : S'il y a deux cartes Équipage à Santa Marta qui valent 3 points et 2 points, tu peux les échanger contre une pièce d'or (5 points). Les valeurs des trésors sont indiquées à la page 9 et sur ta carte aide-mémoire.

3 Tu ne peux rester dans un port seulement pendant un tour. Tu dois reprendre la mer lors de ton déplacement suivant.

## Stocker les Trésors

1 Une fois ton navire chargé de trésors, retourne à ton port d'attache pour débarquer ton chargement.

2 Place tes jetons Trésor dans la **zone de marché** de ton port d'attache.

3 Quand ton port contient au moins trois jetons Trésor du même type, place-les dans ton **coffre-fort**.

4 Les autres joueurs ne peuvent pas troquer tes trésors stockés dans le **coffre-fort**.

5 Quand tu es dans ton port, tu peux placer le nombre de cartes Équipage de ton choix (face visible) derrière les fortifications ou récupérer celles que tu avais laissées auparavant. Rappelle-toi que débarquer des équipages de ton navire réduit ton déplacement en mer.

6 Le premier joueur qui atteint les 20 points de trésor dans son coffre-fort gagne la partie.

Zone de marché

Coffre-fort

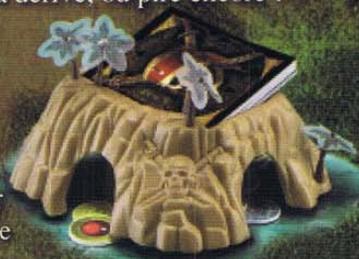
Cartes Équipage à troquer



# Cartes Quêtes

Les cartes Quête se trouvent sur l'**Isla de Muerta**. Elles peuvent t'aider à trouver la fortune en te permettant de déterrer des trésors ou en t'envoyant sur une mission. Cependant, elles provoquent aussi parfois des désastres en faisant partir ton navire à la dérive, ou pire encore !

- 1 Les cartes Quête doivent être soit jouées immédiatement ou gardées pour être jouées plus tard.
- 2 Les cartes Butin te permettent de déterrer des trésors. Rappelle-toi que ton navire ne peut transporter qu'un maximum de deux jetons Trésor à la fois.



## Déterrer des trésors

Quand on te dit de déterrer des trésors, sors le nombre de jetons Trésor indiqué d'une des quatre cavernes. Choisis les jetons que tu veux garder et remets les autres dans l'**Isla de Muerta**.

- 3 Les cartes Mission sont échangées contre une récompense une fois que tu as suivi toutes leurs instructions. Les cartes Troc sont échangées dans les ports contre des équipages ou des trésors. Une fois que ta mission est terminée ou que tu as échangé une carte, place-la au-dessous de la pile sur l'**Isla de Muerta**.

## Rangement de Jeu

Retire les palmiers des îles. Détache les îles et les ports du plateau de jeu avant de ranger toutes les pièces dans la boîte. Protège les palmiers et les navires en les rangeant dans une des îles retournées.



© 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 6D,

1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito

in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar.

Tel. 041 766 83 00.

060652778101 

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

