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









L'ILE AU TRESOR

Le premier jeu d'aventure pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

Principe

Un trésor est caché depuis des siècles dans une île des tropiques. Il existe une carte de cette île, qui désigne six cachettes possibles. Chaque joueur a cette carte sous les yeux et essaye, aidé par son équipe de pirates, de découvrir le trésor. Ce n'est pas facile. L'île est infestée par les fièvres. Brouillards et tempêtes vous désorientent. Le volcan fait entendre un grondement sourd, présage d'éruption. Enfin, d'autres pirates explorent l'île. Ne comptez pas sur eux pour vous aider – ce serait plutôt le contraire . . .

Pour gagner,

vos pirates doivent amener le trésor à bord de votre navire. Peu importe qu'ils l'aient trouvé euxmêmes ou qu'ils l'aient volé à une bande rivale.

C'est à trois joueurs que ce jeu est le plus passionnant.

Le jeu contient

- 1 plateau de jeu: le plan de l'île
- 2 dés
- 24 pirates: 6 par couleur4 bateaux: 1 par couleur
- 1 carte tempête
- 6 coffres à trésor dont l'un porte une marque spéciale
- 1 règle du jeu

1. Préparation du jeu

1. Les coffres à tresor: il y en a 6. Un seul contient véritablement le trésor. Un point de couleur est peint dessous pour le reconnaître. Mélangez soigneusement tous les coffres, afin que personne ne sache lequel contient le trésor.

Les coffres seront ensuite posés sur les six secteurs qui entourent le volcan, au milieu du plateau de jeu. Chaque secteur est numéroté pour permettre de déterminer avec précision l'emplacement du coffre à l'aide d'un dé.

Exemple: pour le secteur 1, le dé vous donne 4. Vous poserez le coffre sur la case 14.

2. Pour commencer à jouer: Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui a le meilleur résultat sera le premier à jouer. Il choisit une équipe de pirates et le bateau de la même couleur et les pose devant lui. Les autres joueurs font de même, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur jette les deux dés.

S'il fait 7 ou plus, il pose son bateau dans un port de son choix. Sinon, il passe son tour. Les autres joueurs jouent de la même façon.

Remarque: au début du jeu, on ne peut poser son bateau que dans un port inoccupé.

2. Le ieu

Dès que leur bateau est sur la case «port», les joueurs commencent effectivement à jouer. A chaque tour de jeu correspondent trois phases:

- la phase de progression (déplacement des pirates)
- la phase événement (il se peut qu'aucun événement n'ait lieu)
- la phase combat (au choix des joueurs).

1. Progression

Votre bateau est au port. Lorsque votre tour revient, vous jetez les 2 dés. Les points de progression (PP) obtenus sont à la disposition de vos pirates.

Remarque: Voyez aussi le § DOUBLE 4.

Les PP seront utilisés:

- pour changer de port le bateau
- débarquer ou embarquer des pirates
- déplacer les pirates dans l'île
- charger le trésor à bord du bateau

Points de Progression	PP consommés
par déplacement:	

changement de port	8 PP
débarquement	6 PP/pirate
embarquement (sans trésor)	6 PP/pirate
case marais	2PP
case colline	2PP
case montagne	3 PP
terrain plat	1 PP
forteresse	1 PP
traversée de la rivière	+1 PP
embarquement du trésor	voir § trésor

Exemple: vous faites 11,

vous débarquez un pirate du bateau
6 PP
le même pirate progresse d'1 case sur le plat
1 PP

 vous déplacez l'un de vos autres pirates d'1 case montagne, puis d'1 case plaine

3 + 1 PP

Vous avez ainsi consommé vos 11 points.

On ne peut pas utiliser plus de 7 PP pour déplacer un seul pirate, sauf dans le cas où il porte le trésor.

Si un pirate porte le trésor,

il consomme deux fois plus de PP que lorsqu'il ne porte rien. Une exception toutefois: la traversée de la rivière ne lui coûte qu'un seul point supplémentaire et non deux. Enfin, les PP utilisables sont limités à 9 au lieu de 7 dans ce cas. Voyez le § Découverte du trésor.

Vous n'êtes pas obligé de consommer tous vos PP. Toutefois, les points non utilisés sont perdus: ils ne peuvent pas être mis de côté pour le tour suivant.

Il ne peut y avoir qu'un seul pirate par case en fin de progression. Mais on peut passer sur des cases occupées par d'autres pirates de la même couleur, pendant la progression. Attention: les cases occupées par des pirates ennemis sont toujours interdites, même pendant la progression.

Le cratère du volcan (au centre de la carte), les lacs et la mer ne peuvent pas être traversés par les pirates.

2. Evénements: Vous faites un double

Chaque fois qu'on fait un double, il se passe quelque chose. Les points d'un double ne sont **jamais** utilisés pour déplacer le bateau ou les pirates.

- Double 6: **Nouvelles recrues.** Si l'un de vos pirates est mort, vous pouvez le remettre en jeu. Cette nouvelle recrue sera posée:
 - dans votre bateau
 - dans une forteresse inoccupée
 - ou dans un bateau adverse vide.
- Double 5: **Tempête.** Tous les navires doivent rester au port. Il n'est pas possible de monter à bord ou de débarquer, ni de charger le trésor. La tempête dure jusqu'au prochain double. Posez la carte-Tempête sur le plateau de jeu pour vous en souvenir.
- Double 4: **Déplacement des bateaux.** Vous pouvez changer de port pour poser votre bateau dans un port occupé par un bateau adverse. Mais les pirates qui occupent votre bateau doivent être en plus grand nombre que ceux du bateau adverse.

Le bateau adverse **pourra** par la suite, mais avec son équipage au complet (tous les pirates devront remonter à bord), aborder dans un autre port inoccupé.

Si le bateau adverse est vide, vous pouvez vous en emparer en y plaçant l'un de vos pirates (ou plusieurs si vous le souhaitez).

Bien sûr, vous dépenserez le nombre de PP nécessaire pour l'opération choisie.

Double 3: **Brouillard.** L'un de vos pirates se perd. Le joueur qui est à votre gauche **peut** déplacer l'un de vos pirates, à son choix, de 1, 2 ou 3 cases au maximum dans n'importe quelle direction (en dépensant le nombre de PP correspondant).

Double 2: **Eruption volcanique.** Vous jetez un seul dé pour savoir quel secteur (de 1 à 6) est touché par l'éruption. **Tous** les pirates qui se trouvent dans ce secteur risquent d'être atteints par la coulée de lave – et de se retrouver dans le coffre des pirates morts. Mais voyez le tableau **dés de sauvetage.**

Double 1: **Fièvres.** Tous vos pirates risquent d'attraper des fièvres mortelles, surtout ceux qui se trouvent dans une case Marais.

Dés de sauvetage. Les pirates qui risquent d'être atteints par la lave ou d'attraper des fièvres mortelles ont une chance d'en réchapper. Le joueur auquel ils appartiennent lance les 2 dés pour chaque pirate de son équipe. Il précise le pirate avant de jouer. Plus la situation de ces pirates est délicate, plus il doit obtenir un bon score pour les sauver. Si le score est suffisant, les pirates restent sur les cases qu'ils occupent. S'il n'a pas assez de points, tous les pirates touchés vont dans le coffre des pirates morts.

Exemple: après avoir déclenché une épidémie avec le double 1, vous faites 5 avec les deux dés. Vos pirates qui se trouvent à une case d'une case Marais ou sur une case Marais, sont retirés du jeu. Les autres ne risquent rien et restent à leur place.

Eruption	Points de sauve	tage
le pirate est sur une cas	se qui touche	
le cratère		9+
le pirate est à 1 case du	ı cratère	8+
à 2 cases du cratère		7+
Les pirates qui occupent des cases sans numéro		
ne risquent rien.		

Fièvres	Points de sauvetage
le pirate est sur une cas	e Marais 7+
à une case d'une case M	Marais 6+
sur une case quelconqu	e 5+
sur une case côtière	4+
à bord d'un bateau	3+
Seuls les pirates du joue	eur qui a fait double 1 at-
trapent les fièvres.	

3. Le combat

Pendant votre tour de jeu, n'importe lequel de vos pirates peut attaquer un pirate adverse (ou même plusieurs) qui se trouve sur une case contiguë. Si vous souhaitez combattre, après les phases Progression et Evénements, vous terminez votre tour de jeu en désignant le (ou les) pirate adverse que vous allez attaquer. Si vous attaquez plusieurs pirates, un seul d'entre eux sera (éventuellement) victime du combat. Pour connaître le résultat du combat, le joueur qui attaque jette deux dés, qui déterminent le sort de l'adversaire... ou de l'attaquant.

Resultat du combat	Points obtenus
L'adversaire est tué et va dans coffre des pirates morts	le 11 ou plus
L'adversaire est blessé et s'ent L'attaquant peut l'éloigner de 5 dans n'importe quelle direction	cases
Coup nul	5à8
Attaque manquée. L'adversaire riposte et tue l'atta quant, qui va dans le coffre des pirates morts	a- 4 ou moins

Remarques:

- Si l'adversaire est entouré par six attaquants, ou s'il n'a aucune retraite possible (la mer ou le cratère du volcan l'empêchent de s'enfuir) il sera tué si l'attaque réussit (9 à 12 points).
- Si l'adversaire porte le trésor, le trésor reste sur la case qu'il occupe lorsque l'attaquant tue ou oblige à fuir le pirate porteur.
- La case occupée par l'adversaire tué ou en fuite peut être occupée par un pirate attaquant (qui prenda le trésor éventuellement abandonné par l'adversaire vaincu). Mais l'adversaire vainqueur n'a pas cette possibilité. Il reste sur sa case jusqu'au prochain tour de jeu.

Le nombre des attaquants joue un rôle décisif sur le résultat du combat. Des points supplémentaires seront ajoutés au résultat des 2 dés.

Si l'adversaire est en bonne position pour se défendre, des points seront ôtés du résultat des 2 dés. Tous les points de malus applicables sont additionnés avant d'être ôtés du résultat des 2 dés.

Attaquants P	oints à ajouter	
1 Pirate	pas de bonus	
2 Pirates	+ 1 point	
3 ou 4 Pirates	+ 2 points	
5 ou 6 Pirates	+ 3 points	
Adversaires Poin	ts à soustraire	
Sur 1 case Forteresse	- 3 points	
Sur 1 case Montagne	2 points	
Attaque par des pirates qui s	ont	
tous de l'autre côté d'une rivi	ère - 1 point	

Exemple: Vous attaquez un adversaire avec deux de vos pirates. L'adversaire est sur une case Forteresse. Entre l'adversaire et vos deux pirates coule une rivière. Vous jetez les deux dés et obtenez un 9. Ajoutez 1 point supplémentaire pour vos deux attaquants. Otez 4 points: 3 pour la forteresse et 1 pour la rivière. Le résultat de votre attaque sera: 9+1=10: -4 points=6.

Le coup est nul. Votre attaque a échoué, puisque les points obtenus en définitive sont compris entre 5 et 8.

3. Les autres règles

1. Le coffre des pirates morts

Tous les pirates tués par un événement ou par une attaque sont aussitôt sortis du plateau de jeu et sont déposés sur la case qui porte le drapeau pirate. Peu importe de quelle façon les pirates sont morts pour la suite du jeu.

2. Les bateaux pirates

Les bateaux ne peuvent pas se trouver ailleurs que dans l'un des ports représentés sur 10 cases du plateau de jeu.

Pour transférer un bateau d'un port à un autre, il faut au moins que l'un de ses pirates soit à bord. Les bateaux ne peuvent pas être attaqués; mais des pirates à bord d'un bateau peuvent attaquer des adversaires qui se trouvent sur les cases contiquës à la case Port.

Les bateaux vides peuvent être pris par d'autres joueurs. Ils en prennent possession en y faisant monter un ou plusieurs de leurs pirates. Comme on ne peut pas gagner sans bateau, il vaut mieux laisser toujours au moins un pirate à bord . . .

3. Les appontements

Ce sont les endroits où les bateaux viennent s'amarrer. Ils sont représentés par des cases à têtede-mort. Les pirates ne peuvent embarquer ou débarquer qu'en passant par la case à tête-de-mort qui symbolise l'appontement.

4. Fin de la partie

1. La découverte du trésor

Un seul des six coffres contient le trésor. Lorsqu'un joueur atteint l'un des six coffres qui se trouvent sur les pentes du volcan, il le prend, regarde en secret s'il contient le trésor (une marque spéciale est peinte sur le fond du coffre qui renferme le trésor) et met le coffre sur son pion:

- Le coffre contient le trésor: il peut être immédiatement emporté par les pirates, ou laissé sur place afin de tromper les autres joueurs et emporté plus tard, lorsque les circonstances sont favorables.
- Le coffre est vide: il est obligatoire de laisser le coffre sur sa case. Les pirates n'ont pas le droit de l'emporter ou de le déplacer.

Lorsqu'un pirate porte le coffre, il n'a pas le droit de l'abandonner. Il ne peut le perdre qu'à l'occasion d'un combat. Son devoir est de le ramener à bord le plus rapidement et le plus sûrement possible.

Remarque: Le pirate qui porte le coffre dépense **deux fois plus** de points de progression qu'un pirate normal:

sur terrain plat, 2 PP par case sur case Marais, 4 PP etc. . . .

En contrepartie, il peut utiliser jusqu'à 9 PP au lieu de 7 pour les autres pirates.

2. L'embarquement du trésor

Un joueur a réussi a faire transporter le trésor par un de ses pirates jusqu'à l'appontement de son bateau. Il le pose sur la case tête-demort, ainsi que le pirate porteur. Au prochain tour de jeu il essayera d'embarquer le trésor:

Nombre de PP nécessaires pour embarquer le trésor

Appontement normal 9 PP
Appontement avec une forteresse 8 PP

Le trésor ne peut pas être porté à bord pendant une tempête, ou lorsqu'un pirate ennemi se trouve sur une case contique à la case Appontement.

Le joueur qui embarque le trésor à bord de son bateau gagne la partie, même si tous ses pirates n'ont pas rejoint son bateau.