

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



Calypso



DEPUIS BIEN LONGTEMPS, DES POISSONS D'UNE ESPÈCE BIEN PARTICULIÈRE, LES TOUTESLESCOULEURS, VIVAIENT EN PARFAITE HARMONIE DANS UNE RIVIÈRE PARADISIAQUE. LES TOUTESLESCOULEURS PASSAIENT JOYEUSEMENT LEURS JOURNÉES À S'AMUSER ET À PÊCHER, MAIS UN JOUR, UN TERRIBLE CYCLONE SE DÉCLENCHA ET LA RIVIÈRE SE DÉCHAINA. UN COURANT D'UNE PUISSANCE EXCEPTIONNELLE EMmena LES POISSONS LES PLUS JEUNES VERS DES EAUX INCONNUES : L'OcéAN. LE VALEUREUX CALYPSO DÉCIDA D'ALLER LES SECOURIR ET PROMIT DE LES RAMENER SAINS ET SAUFS.....

MATÉRIEL

- CALYPSO LE VALEUREUX POISSON
- 30 PETITS POISSONS
- UN FILET
- 7 GRANDS OCTOGONES POUR LE PARCOURS
- 6 PETITS OCTOGONES AVEC UN POISSON DIFFÉRENT SUR CHAQUE FACE
- UN DÉ
- LA RÈGLE DE JEU

BUT DU JEU

LES PETITS POISSONS APRÈS AVOIR ÉTÉ JETÉS DANS L'OcéAN FURENT PRISONNIERS DANS UN FILET PERDU AU MILIEU DE L'OcéAN. CALYPSO NE PEUT PAS LES DÉLIVRER SEULS ET IL DOIT TROUVER DES POISSONS MARINS AMIS POUR LES SAUVER. AU COURS DE CE PÉRIPLÉ, LE JOUEUR LIBÉRANT LE PLUS DE POISSONS GAGNERA LA PARTIE. UNE BONNE MÉMOIRE ET UN PEU DE CHANCE VOUS PERMETTRONT DE PASSER AU TRAVERS DES MAILLES DU FILET.

COMMENT JOUER

LES 6 PETITS OCTOGONES SONT DISPOSÉS AU CENTRE DE LA TABLE DE FAÇON ALÉATOIRE.

LES 7 GRANDS OCTOGONES SONT DISPOSÉS EN CERCLE DE FAÇON ALÉATOIRE AUTOUR DES 6 PETITS OCTOGONES POUR FORMER UN PARCOURS. (VOIR M4)

CALYPSO EST PLACÉ SUR LA CASE REQUIN ET SE DÉPLACERA SUR LES 7 GRANDS OCTOGONES.

LES TRENTE PETITS POISSONS SONT PRISONNIERS DANS LE FILET.

LE DÉPLACEMENT DE CALYPSO SE FERA DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, LE PLUS JEUNE COMMENCE, LANCE LE DÉ ET DÉPLACE CALYPSO EN FONCTION DE LA VALEUR DU DÉ SUR LES 7 GRANDS OCTOGONES.

4 ACTIONS DIFFÉRENTES SERONT FAITES EN FONCTION DE L'OCTOGONE SUR LEQUEL CALYPSO SE TROUVE :

- 4 OCTOGONES, POISSON DE COULEUR :

A CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR AMÈNE CALYPSO SUR UN POISSON DE COULEUR, IL DOIT ALORS TROUVER PARMI LES PETITS OCTOGONES DU CENTRE UN POISSON DE MÊME COULEUR SUR UNE FACE CACHÉE. LE JOUEUR RETOURNE ALORS UN OCTOGONE. SI LE POISSON QUI APPARAÎT CORRESPOND À LA COULEUR DU POISSON OU CALYPSO SE TROUVE, LE JOUEUR DÉLIVRE ALORS UN POISSON DU FILET ; IL PEUT REJOUER ET CONTINUE SON PÉRIPLÉ TANT QU'IL TROUVE LES POISSONS DE LA BONNE COULEUR. DANS LE CAS OÙ LE POISSON N'EST PAS DE LA BONNE COULEUR, IL PASSE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.

- OCTOGONE POISSONS MULTICOLORES :

A CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR AMÈNE CALYPSO SUR LES POISSONS MULTICOLORES, IL DOIT ANNONCER AVANT DE RETOURNER UN PETIT OCTOGONE DU CENTRE LA COULEUR DU POISSON QU'IL PENSE TROUVER. SI LE RÉSULTAT EST CORRECT, IL DÉLIVRE DEUX POISSONS, IL PASSE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT. DANS LE CAS OÙ LE POISSON N'EST PAS DE LA BONNE COULEUR, IL PASSE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.



- OCTOGONE FILET :

A CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR AMÈNE CALYPSO SUR LE FILET, IL PERD UN DE SES POISSONS DÉLIVRÉS ET LE REMET DANS LE FILET. IL PASSE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

- OCTOGONE REQUIN :

A CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR AMÈNE CALYPSO SUR LE REQUIN, IL PREND UN POISSON DÉLIVRÉ PAR LE JOUEUR DE SON CHOIX (À DÉFAUT, IL PREND UN POISSON DU FILET). IL PASSE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

2 CAS PARTICULIERS :

1) A CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR RETOURNE SUR UN COUP GAGNANT LE 3^{ème} POISSON D'UNE MÊME COULEUR — DANS CE CAS IL Y AURA DONC TROIS POISSONS D'UNE MÊME COULEUR SUR LES SIX PETITS OCTOGONES—, IL DÉLIVRERA DEUX POISSONS, IL PASSE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.

2) SI UN JOUEUR AMÈNE CALYPSO SUR UNE CASE POISSON DONT LES 3 COULEURS SONT DÉJÀ DÉCOUVERTES AU CENTRE DE LA TABLE, IL DÉLIVRE ALORS 2 POISSONS. IL PROCÈDE ALORS AU MÉLI MÉLO EN RETOURNANT AUTANT DE FOIS QU'IL LE DÉSIRE LES 6 PETITS OCTOGONES, IL PASSE ENSUITE LA MAIN ET C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.

PRÉCISION : A CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR RETOURNE UN DES PETITS OCTOGONES, IL PEUT ALORS LE REPLACER À L'EMDROIT DE SON CHOIX AU MILIEU DU PARCOURS.

VARIANTE POUR LES PLUS PETITS :

AVEC LES PLUS PETITS IGNOREZ LES 2 CAS PARTICULIERS. DANS LES 2 CAS LE JOUEUR DÉLIVRE UN POISSON ET CONTINUE À JOUER.

Fin De La Partie

LE GAGNANT EST LE JOUEUR AYANT DÉLIVRÉ UN CERTAIN NOMBRE DE POISSONS EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS :

- A DEUX JOUEURS : 12 POISSONS DÉLIVRÉS
- A TROIS JOUEURS : 10 POISSONS DÉLIVRÉS
- A QUATRE JOUEURS : 8 POISSONS DÉLIVRÉS
- A CINQ JOUEURS : 7 POISSONS DÉLIVRÉS
- A SIX JOUEURS : 6 POISSONS DÉLIVRÉS

Calypso - Règles de coopération

Dans cette variante coopérative, tous les joueurs jouent ensemble contre le pêcheur (case filet) et le requin (case requin).

Ayant réussi à retrouver l'ensemble des *Touteslescouleurs*, *Calypso* doit maintenant les ramener dans leur famille. Sur le chemin du retour, il va devoir éviter le requin et le pêcheur, et compter sur ses amis les poissons pour ramener un à un les *Touteslescouleurs* auprès de leurs parents.

But du Jeu

En jouant tous ensemble, les joueurs doivent ramener sains et saufs 10 *Touteslescouleurs* dans leur foyer. Mais attention au requin et au pêcheur qui vont capturer ces mignons petits poissons, car s'ils en totalisent 10 à eux deux, ce seront eux les grands vainqueurs.

Comment Jouer

La mise en place et les principes de jeu sont identiques à ceux figurant dans les règles de base.

Seules les modifications suivantes doivent être faites :

- . tous les *Touteslescouleurs* sont placés en un tas, que l'on appelle la réserve, à côté des octogones ;
- . le filet vide est placé à côté de l'octogone filet.

Les déplacements de *Calypso* s'effectuent de la même manière que dans les règles de base.

Selon l'octogone sur lequel *Calypso* s'arrête, on effectue l'action suivante :

- . *octogone avec un poisson de couleur* : à chaque fois qu'un joueur amène *Calypso* aux côtés d'un poisson de couleur, il doit alors trouver parmi les petits octogones du centre un poisson de même couleur sur une des six faces cachées. Les règles de base s'appliquent alors. En cas de réussite, le joueur prend un poisson de la réserve et le pose devant lui : il est sauvé. *À leur convenance, les joueurs peuvent ou non communiquer entre eux pour retourner le bon octogone ;*
- . *octogone avec quatre poissons* : le joueur en cours délivre un poisson du filet (mais pas de la case requin) et le remet dans la réserve, puis passe le dé à son voisin de gauche ;
- . *octogone filet* : à chaque fois qu'un joueur amène *Calypso* sur le filet, le joueur met un poisson de la réserve dans le filet du pêcheur, puis passe le dé à son voisin de gauche ;
- . *octogone requin* : à chaque fois qu'un joueur amène *Calypso* sur le requin, le joueur met un poisson de la réserve sur l'octogone du requin, puis passe le dé à son voisin de gauche.

Cas particuliers

Ils sont identiques aux règles de base.

Variante

Si les joueurs gagnent trop souvent, il est possible de leur rendre la tâche plus difficile.

L'octogone avec quatre poissons est dorénavant retourné sur son verso afin de voir le fond de l'eau. Lorsque *Calypso* s'y arrête, le joueur en cours passe son tour et donne le dé à son voisin de gauche.

Fin de la partie

Les joueurs gagnent tous ensemble la partie dès qu'il ont réussi à ramener dans leur famille 10 *Touteslescouleurs*.

Le requin et le pêcheur gagnent ensemble la partie (contre les joueurs) s'ils ont réussi à capturer, à eux deux, 10 *Touteslescouleurs* (par exemple, si le requin en a capturé 4 et le pêcheur 6, ils sont vainqueurs car ils en ont capturé en tout $10 = 4 + 6$).