

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)



# JOLLY ROGER DICE

## Contenu

Cinq dés à six faces, avec un Jolly Roger à la place du « 1 ».

## Début de la partie

Déterminer par un jet de dé qui commencera. On jouera ensuite en sens horaire.

## But du jeu

Avoir capturé le plus de cargos à la fin de cinq tours de jeu.

## Tour d'un joueur

Le joueur lance trois fois de suite les cinq dés, et marque les points gagnés pour chacun des trois tirages.

## Score

Pour chaque Jolly Roger qui apparaît, le joueur marque la valeur d'un autre des cinq dés. Si trois Jolly Roger sortent, le joueur ne peut marquer que deux dés. Si quatre Jolly Roger sortent, il ne peut marquer que le dé restant. Et si cinq Jolly Roger sortent, il ne marque aucun point, les Jolly Roger ayant fait fuir tous les cargos.

## Variante non officielle du traducteur

Après chaque tirage, les dés Jolly Roger restent sur la table, seuls les autres dés peuvent être relancés.

Le joueur peut lancer les dés autant qu'il le souhaite et cumuler les scores obtenus. Il marque son score quand il arrête de lancer.

S'il sort 4 Jolly Roger, son tour s'arrête et il ne marque aucun point pour ce tour.

S'il sort 5 Jolly Roger, il remet son score total à 0 !