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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

F

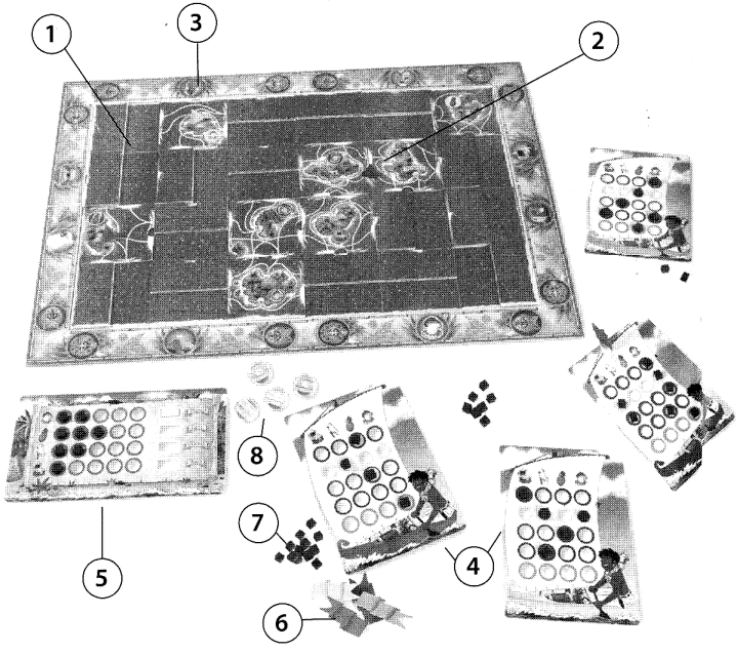
Tonga Island

Auteur : Stefan Dorra
Illustrations : Joachim Krause
Design : DE Ravensburger
Rédaction : Katja Volk
Photos : Becker-Studios

Jeux Ravensburger® n° 21 980 3

Qui trouvera le premier la route des îles mystérieuses ?

Un jeu d'aventure pour 2 à 4 navigateurs de 6 à 99 ans.



Contenu

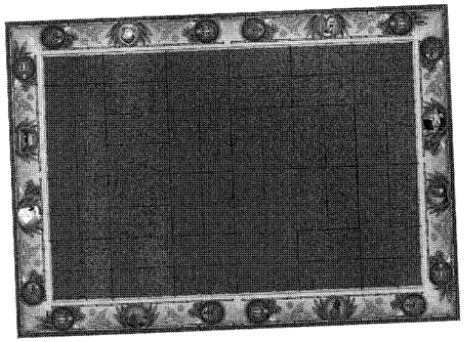
1) 24 cartes Île à volets
2) 5 bateaux en bois
3) 1 cadre composé de 8 pièces à assembler
4) 4 planches Voilier
5) 1 planche Mission
6) 8 drapeaux (dont 4 de rechange)
7) 50 caisses en bois
8) 4 socles

Une vie paradisiaque

Pour le roi du Tonga, c'est une réalité ! Aujourd'hui, il a décidé d'organiser une magnifique fête au palais. À ses invités venus de très loin, il compte bien présenter les plus somptueuses richesses de son royaume insulaire : les plus grosses perles, les plus beaux trésors, les fruits les plus doux et les animaux les plus exotiques. Mais toutes ces richesses sont réparties sur les nombreuses îles qui composent son pays. Et le temps presse !

Le roi envoie les meilleurs navigateurs car ce sont les seuls, dans le Pacifique sud, à pouvoir y parvenir. Pour contourner les récifs de corail qui barrent certains secteurs, les capitaines doivent emprunter les routes maritimes existantes. Mais souvent, seules les étoiles savent où elles conduisent. Heureux celui qui maniera habilement le gouvernail. Le premier qui ramènera les précieuses richesses sur une des quatre îles royales remportera la partie.

Préparation



- Détacher soigneusement les éléments des planches prédécoupées, ainsi que les encoches en forme de demi-cercle des cartes Île.
- Assembler le cadre à l'aide des numéros au dos des huit pièces.
- Refermer les volets de toutes les îles de manière à ne voir que la surface de la mer. Les mélanger et les placer à l'intérieur du cadre : les cartes avec une bordure tout le long du cadre, les autres au centre, au choix.
- Choisir une planche Voilier, ainsi que le bateau et le drapeau correspondants. Planter le drapeau dans un socle.
- Garder toutes les caisses et le bateau blanc à portée de main. Placer la planche Mission à côté du plateau, visible de tous.

But du jeu

Il s'agit de retrouver le plus vite possible les richesses demandées par le roi et de les charger à bord. Le premier qui rapporte le chargement complet sur l'île royale convenue remporte la partie.

Bon vent !

1. La mission royale

Avant le début de la partie, les joueurs décident ensemble de la mission confiée par le roi. Celle-ci est **valable pour tous les joueurs** et constitue le **but du jeu**.

• Choix des richesses

Les îles offrent quatre richesses différentes :

des animaux rares

des fruits exotiques

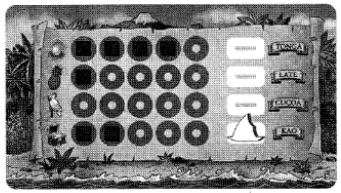
des perles précieuses

des trésors de grande valeur

Les joueurs choisissent ensemble **le type de richesses** et la quantité à transporter jusqu'à l'île royale. Selon la durée de la partie voulue, choisir entre 5 et 10 richesses. Plus les joueurs choisissent de richesses, plus la partie dure longtemps. Marquer ensuite chaque richesse choisie en plaçant une caisse sur la planche Mission.

• Choix de l'île royale

Choisissez de nouveau ensemble une des quatre îles royales comme but, en plaçant le bateau blanc sur la case correspondante de la planche Mission. C'est là que devront être transportées toutes les richesses en fin de partie.



Dans l'exemple ci-contre, les joueurs ont choisi de ramener 4 caisses de perles, 1 caisse de fruits et 2 coffres à trésor sur l'île de Kao.

2. Larguez les amarres !

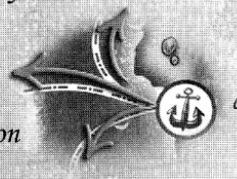
Résumé du déroulement de la partie :
- *Déplacer son bateau.*
- *Découvrir la (les) carte(s) Île et atteindre un port.*
- *Charger éventuellement une richesse.*
- *Refermer la (les) carte(s) Île.*

À tour de rôle, chaque joueur ouvre une île de son choix située en bordure. Sur celle-ci figure(nt) 1 ou 2 symbole(s) ⚓ d'ancre. Une ancre représente un port. Chacun place son bateau sur une ancre de l'île qu'il vient de découvrir. C'est de là qu'il prendra la mer. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à être monté sur un bateau commence. Il choisit sa route et déplace son bateau jusqu'au bord de sa carte. Ce n'est qu'une fois le bord atteint qu'il découvre la carte voisine pour y poursuivre son voyage. Il continue ainsi sa route jusqu'à ce qu'il atteigne un nouveau port. Il peut arriver qu'un joueur parcoure une longue route en découvrant plusieurs îles. Parfois même, le joueur revient au port d'où il est parti.

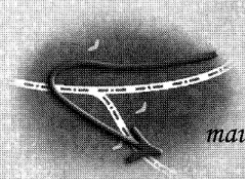
Règles de navigation

Voici les règles à toujours respecter dans le Pacifique :

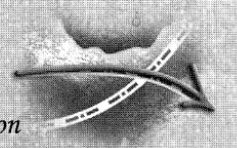
1. *Toujours naviguer **en suivant une route**. Un déplacement commence et se termine toujours dans un port.*
2. *Toujours naviguer jusqu'au bord de ta carte Île **avant de découvrir** la carte suivante.*
3. *À un **embranchement, choisir une** des routes possibles. Il est **interdit** de faire demi-tour.*


bon

Conseil :
Un bateau se déplace et tourne comme un train sur des rails.


mauvais

4. *À un **croisement**, aller uniquement **tout droit**. Il est **interdit** de tourner.*


bon

mauvais

5. *Un bateau **a fini** son **déplacement** dès qu'il est arrivé dans un **port**. Le nombre de bateaux dans un port est illimité.*
6. *Si un joueur s'arrête dans un port où se trouve une **taverne**, il a 2 possibilités :*

   a) *S'il a besoin de la richesse sur cette île, il prend la caisse. Il reste au port et son **tour est terminé**.*

   b) *S'il n'a pas besoin de la richesse sur cette île, il **reprend sa route**. Mais il n'a **pas le droit** de **prendre** de caisse. Ceci est valable même s'il atteint plusieurs fois de suite une île avec une taverne.*

7. *Toutes les règles précédentes restent valables pour les **îles royales**.*

3. Arrivée dans une île et chargement d'une richesse

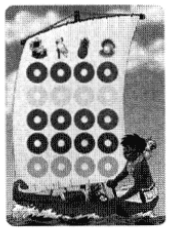
Si un joueur atteint le port d'une île sur laquelle se trouvent des perles, des animaux, des fruits ou des trésors, il peut charger une caisse de cette richesse. Les règles sont alors les suivantes :

1. Un joueur ne peut charger qu'une richesse figurant sur la planche Mission. Sinon, il n'a pas le droit de le faire.

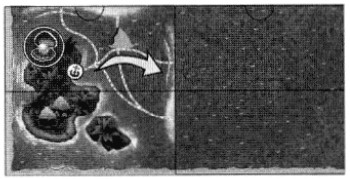
2. Un joueur ne peut charger qu'une richesse par île. Si la mission indique qu'il faut ramener 4 caisses de fruits, par exemple, il doit les prendre sur 4 îles différentes. Celui qui revient sur île sur laquelle il avait déjà chargé une caisse ne peut pas en reprendre de nouvelle.

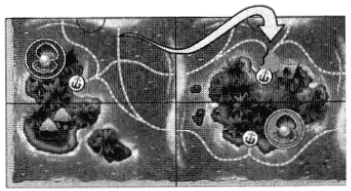
3. Un joueur ne peut pas charger plus de caisses d'une richesse que le nombre indiqué sur la carte Mission. Si elle n'indique que 2 coffres à trésor, il ne peut en charger que 2.

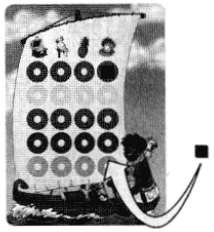
Le joueur place les richesses chargées sur sa planche. Dessus figure un emplacement pour chaque richesse de chaque île. Chaque richesse peut être trouvée sur 5 îles : le cercle de couleur indique de quelle île elle provient.



Exemple :
Le bateau rouge se déplace vers l'ouest. Le joueur découvre la carte voisine et atteint l'île aux perles rose.





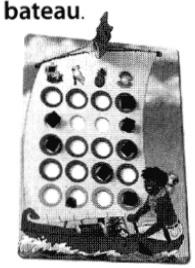


D'après la mission, il faut ramener 2 caisses de perles. Le joueur a déjà chargé une caisse de perles, mais de l'île rouge. Il peut donc charger la caisse de perles de l'île rose. Il la pose sur sa planche, sur l'emplacement cerclé de rose, sous le symbole Perle.

Conseil : *Essayez d'atteindre de préférence les îles offrant des richesses dont vous avez besoin. Au moment où vos adversaires découvrent des îles, mémorisez bien quelle richesse offre chacune d'elles et quelles routes y mènent. Repérez aussi si l'île finale à atteindre a déjà été retournée et mémorisez bien sa position !*

4. Disparition de l'île

Quand il a fini son tour, le joueur referme **toutes les cartes Île sans bateau**. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer.



5. Terre en vue !

Dès qu'un joueur a chargé toutes les richesses de la planche Mission, il est temps de se diriger vers **l'île royale**. Comme signal, il s'écrit « **Terre en vue !** » et plante le drapeau au sommet du mat de sa planche. Et maintenant, vite ! Vers l'île royale !

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le premier joueur atteint l'île royale choisie avec toutes les richesses demandées. Les autres joueurs peuvent finir la partie pour attribuer les 2e et 3e places. Le vainqueur retire alors son bateau de l'île royale et la referme.

Nouvelle partie

Si les joueurs décident de jouer plusieurs parties de suite, tourner et changer les cartes Île de place pour créer un nouveau plateau.

Variantes

1. Variante des ports

La règle est identique au jeu de base. Mais il ne peut désormais y avoir au maximum qu'un bateau dans chaque port. Si un joueur atteint un port déjà occupé par un autre bateau, il ne peut pas y rester, ni charger de richesse. Il doit reprendre la mer immédiatement. Il salue le joueur d'un « Ohé ! » et quitte l'île immédiatement. Comme dans la version de base, le vainqueur est celui qui atteint l'île royale avec toutes les richesses demandées.

2. Variante du collectionneur

Sur la planche Mission, les joueurs indiquent uniquement l'île sur laquelle doivent être transportées les caisses. Avant de lever l'ancre, chaque joueur annonce la richesse qu'il veut collectionner, chacun une richesse différente. Le mieux est de noter la richesse qu'a décidé de collectionner chaque joueur. Il s'agit maintenant d'atteindre le plus rapidement possible les 5 îles où se trouve cette richesse et de les transporter jusqu'à l'île finale. Le vainqueur est le joueur qui trouve le premier ses 5 richesses et les amène jusqu'à l'île royale convenue.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag