

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



LONG COURS

REGLE DU JEU

3 A 6 JOUEURS

LE JEU CONSISTE A NAVIGUER AUX QUATRE COINS DU MONDE POUR ACHETER DES MARCHANDISES. AFIN DE LES REVENDRE AVEC BENEFICE. LE BUT POURSUIVI EST D'ACQUERIR, AVANT LES AUTRES JOUEURS, UNE FORTUNE ASSEZ SOLIDE POUR ACHETER LE NAVIRE CORSAIRE ET EN RESTER PROPRIETAIRE. CE QUI ASSURE LE GAIN DE LA PARTIE. LE CORSAIRE. EN EFFET. ÉLIMINE LES BATEAUX ADVERSES.

LA CAISSE

La carte étant ouverte sur la table, le reste du matériel est confié à une personne de bonne volonté qui fait fonction de Caissier.

Cette personne peut, sans inconvénient, participer au jeu au même titre que les autres joueurs, indépendamment de sa fonction de Caissier qui reste absolument distincte.

PREMIERE RÉPARTITION

Chaque joueur reçoit de la main du Caissier

- Une fortune de 3 millions de francs en billets, somme qui représente sa fortune en argent liquide.
- Un bateau (Laisser de côté le navire corsaire, figurine noire). (S'il y a moins de 6 joueurs, les bateaux inutilisés restent hors du jeu).

Les cartes (Tempête, Bagarre, Déplacement Direct) sont brassées toutes ensemble et distribuées aux joueurs, une à une, jusqu'à la dernière. (A 5 joueurs, laisser hors du jeu la carte de Bagarre "Un regard mauvais"). Chacun doit garder secret le jeu qui lui échoit.

Aucune carte ne peut être utilisée pendant le premier tour de jeu. (Voir plus loin). Si les joueurs désirent écourter les parties, ils peuvent le faire facilement de la façon suivante : à 3, 5 et 6 joueurs, on laisse hors du jeu les deux cartes de Bagarre "Un regard mauvais" et "Un regard terrible", plus deux cartes de Tempête et deux cartes de Déplacement Direct. A 4 joueurs on laisse hors-jeu les mêmes cartes de Bagarre. trois cartes de Tempête et trois cartes de Déplacement Direct.

POSITION DE DÉPART - PREMIER TOUR DE JEU

Un joueur, désigne par le sort, place son cargo en zone 11 sur un port qu'il peut choisir librement à l'exclusion toutefois du lieu représenté par un grand rectangle blanc (Gibraltar).

Le suivant fait de même en zone 22, etc...

Puis chacun, dans le port sur lequel il s'est placé, effectue son premier achat de marchandises.

Pour cela, il se conforme aux règles de l'achat exposées ci-après, règles qui restent valables pendant toute la partie.

Nota : Nous conseillons aux joueurs novices de limiter à 1 ou 2 millions, le montant de leur premier achat.

ACHAT

Dans chaque zone, il y a quatre points d'escale.

Trois d'entre eux sont des ports où l'on peut acheter une marchandise. Ces ports sont représentés par un petit rectangle (exemple en zone 55 Tamatave, Colombo et Perth). Chacun d'eux porte un dessin et une couleur, qui correspondent à l'un des six produits mentionnés en bordure de la carte. Dans chacun de ces ports, on ne peut acheter qu'un produit : celui qui correspond à la couleur du port.

Exemple : A Perth (rectangle jaune), on ne peut acheter que de l'or (produit jaune). L'achat n'est jamais obligatoire.

On peut faire escale dans les ports précités sans y acheter de marchandises.

Les marchandises sont représentées par les petits tickets marchandises dont le stock est détenu par le Caissier pendant toute la partie.

Supposons qu'un joueur dont le cargo est à Valparaiso (rectangle bleu) décide d'y acheter des céréales (produit bleu).

Il fixe à son gré, suivant sa fortune, le montant de l'achat (montant qui est illimité). S'il achète, par exemple, pour 1 million de francs de céréales, il règle son achat au Caissier en remettant à celui-ci 1 million en billets.

En échange de l'argent versé, le Caissier lui remet un ticket marchandise de céréales (ticket bleu) mentionnant "1 million de céréales". Ce ticket représente la marchandise achetée.

Cargaison : L'acheteur place devant lui le ticket marchandise qu'il vient d'acquérir. Mais cette marchandise est censée naviguer dans les cales du cargo de l'acheteur. Elle constitue la cargaison du navire.

Après des achats successifs dans différents ports, un joueur aura devant lui une cargaison composée de tickets marchandises de natures diverses.

LE JEU - REGLE GENERALE

Dès le début du deuxième tour, le jeu normal commence.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Nous verrons qu'ils vont effectuer au cours de la partie des opérations de natures très différentes. Ils seront amenés principalement à :

- acheter diverses marchandises,
 - essayer de revendre une marchandise si le sort est favorable,
 - déplacer leur cargo,
 - déclencher des tempêtes (au moyen de leurs cartes),
 - déclencher des bagarres (au moyen de leurs cartes également), lorsqu'ils rencontreront, dans un port, un adversaire.
- Chacune de ces opérations fait l'objet de règles particulières qu'on lira dans les chapitres suivants. Il convient tout d'abord de connaître la règle générale ci-dessous.

Règle générale : Un joueur ne peut rien entreprendre quand ce n'est pas "à lui de jouer".

Mais, pendant son tour de jeu, il réalise, l'une après l'autre, toutes les opérations qui lui paraissent opportunes et qui lui sont permises.

Il effectue ces opérations dans l'ordre qui lui plaît. Sur ce point, sa liberté est absolue.

Exemple : Au même tour de jeu, un joueur a le droit d'acheter une marchandise dans un port, d'y déclencher une bagarre, de se déplacer, de déclencher une tempête, d'acheter une autre marchandise, de déclencher une nouvelle bagarre, de revendre une marchandise... et de déclencher encore deux ou trois tempêtes.

Mais, en général, il se garde bien de dépenser ainsi ses cartes.

STATIONNEMENT - POINTS D'ESCALE

Les cargos stationnent sur un point d'escale, c'est-à-dire :

- soit sur l'un des ports qui offrent une marchandise aux acheteurs,
- soit sur l'un des lieux représentés par un grand rectangle blanc (lieux où l'on ne peut rien acheter).

DEPLACEMENT

Les joueurs déplacent leur cargo d'un point d'escale à un autre, dans la direction de leur choix, en suivant les lignes pointillées.

Chacun a le droit d'effectuer à son tour de jeu un déplacement mais un seul, jusqu'à un point d'escale immédiatement voisin de son point de départ.

Ce genre de déplacement est appelé "Déplacement ordinaire".

Mais, à son tour de jeu, chacun peut renoncer au déplacement ordinaire auquel il a droit et le remplacer par un ou plusieurs "déplacements directs", en jouant une ou plusieurs cartes de Déplacement direct.

Lorsqu'il abat une de ces cartes, un joueur peut transporter son cargo directement (sans escales intermédiaires) dans un port, même lointain, qu'il choisit librement, à l'exclusion toutefois de tout lieu représenté par un grand rectangle blanc (lieu d'échouage dont le rôle sera expliqué au chapitre "Tempêtes").

Toute carte jouée est retirée définitivement du jeu.

Aucun déplacement n'est obligatoire. Un bateau peut rester en place jusqu'au tour suivant.

REVENTE

Les joueurs essaient de revendre les marchandises qu'ils ont achetées, afin de s'enrichir. Pour cela, ils utilisent le dé.

Chaque joueur a le droit, au moment de son tour de jeu, de lancer le dé une fois, mais une seule, dans le but de revendre. Ce geste ne lui donne le droit de revendre qu'un produit et le dé lui indique lequel : 1 : des céréales ; 2 : des fruits, etc. (voir la bordure de la carte).

Si le joueur n'a dans sa cargaison aucun ticket- marchandise du produit indiqué par le dé, il ne revend pas.

S'il a un ou plusieurs tickets du produit indiqué, il les remet tous au Caissier, qui les paie (en billets évidemment) au triple de leur valeur d'achat.

CARTES DE TEMPETE

Chacune de ces cartes permet à celui qui la joue de déclencher une tempête dans une zone que le joueur choisit librement.

Malheur aux cargos qui se trouvent dans cette zone ! Entraînés par les éléments en furie, ils vont tous s'échouer sur une même côte lointaine (le grand rectangle blanc). Ces cargos sont transformés en épaves inutilisables. Leurs cargaisons sont perdues pour leurs propriétaires.

Mais, dans les épaves, ces cargaisons restent indemnes, abandonnées à tout venant. En conséquence : 1° Les figurines représentant les cargos échoués et inutilisables sont immédiatement enlevées du jeu et retournent provisoirement à la Caisse. 2° Tous les tickets marchandises représentant leurs cargaisons sont empilés, en vrac, au lieu d'échouage. Ce lieu, dans chaque zone, est indiqué par un grand rectangle blanc (Zone 11 Gibraltar ; Zone 22 Cap Nord ; Zone 33 Iles Aléoutiennes ; Zone 44 Cap Horn ; Zone 55 Malaisie ; Zone 66 Panama).

Par la suite, le premier cargo qui fera escale à ce rectangle blanc s'adjugera gratuitement toutes les marchandises abandonnées. Ces marchandises viendront ainsi augmenter sa cargaison.

Toute carte jouée est retirée du jeu définitivement.

S'il se trouve dans la zone ravagée, le cargo de celui qui a déclenché la tempête est jeté à la côte comme tout autre cargo.

APRÈS UNE TEMPÊTE - ENTREE EN JEU D'UN CARGO

Les joueurs victimes de la tempête deviennent capitaine d'un nouveau cargo. En fait, le Caissier leur rend gratuitement la figurine qu'ils avaient avant la tempête. (Ils n'ont donc perdu que leur cargaison dans l'affaire).

Chacun d'eux, quand vient son tour, fait entrer son nouveau cargo dans le jeu, en procédant ainsi :

Le joueur lance le dé. S'il fait 1, son cargo entre en zone 11. S'il fait 2, en zone 22 etc. Dans la zone que le dé lui désigne, il place son bateau sur un port qu'il choisit librement, à l'exclusion toutefois du lieu représenté par un rectangle blanc (échouage). Dans son port d'entrée, le nouveau cargo a droit à un tour de jeu normal, c'est-à-dire qu'il peut (sans attendre le tour suivant) se déplacer, acheter, tenter de revendre, etc.

CARTES DE BAGARRE

Il est fréquent que deux cargos se trouvent dans le même port. Dans un tel cas, il arrive parfois qu'une bagarre de marins éclate entre leurs capitaines. Les coups qu'ils échangent sont représentés par les cartes de "Bagarre" qu'ils abattent. Ces coups sont de plus en plus violents. Le vainqueur dépouille le vaincu de son portefeuille. Celui qui décide de déclencher la bagarre attend pour cela, son tour de jeu. Il annonce "Bagarre avec.., un tel" et abat une carte de Bagarre. L'individu visé riposte illico (sans attendre son tour de jeu évidemment) en abattant une carte. L'autre riposte à son tour, avec une autre carte, etc. Chaque carte abattue doit être d'une force supérieure à celle que l'adversaire vient de jouer. Chaque carte doit être annoncée clairement.

Finalement, l'un des deux antagonistes renonce à riposter, soit parce qu'il n'a pas de carte assez forte pour le faire, soit parce qu'il préfère conserver ses cartes en prévision d'autres bagarres. (Il peut, d'ailleurs, renoncer sans jouer une seule carte, après le premier coup porté par son agresseur). De toute manière, celui qui renonce à riposter est aussitôt dépouillé par celui qui l'a rossé, de toute sa fortune en billets (même si cette fortune est beaucoup plus importante que celle que possédait son vainqueur). Les cartes jouées sont retirées du jeu définitivement.

Vous avez déclenché une bagarre, mais vous pouvez fort bien en sortir dépouillé. Plusieurs bagarres opposant les deux mêmes joueurs peuvent avoir lieu successivement s'ils continuent tous deux à fréquenter les mêmes lieux.

INTERDICTION DE DISSIMULER SES BIENS

Il est interdit à un joueur de cacher aux adversaires l'importance réelle de sa fortune liquide ou de sa cargaison. Seules, ses cartes restent secrètes.

UTILISATION DES CARTES POUR S'ENRICHIR AUX DEPENS DES ADVERSAIRES

On peut constater ce qui suit :

Avec deux cartes, une "Tempête" et un "Déplacement direct", jouées coup sur coup, on peut faire échouer une riche cargaison et se placer à côté de l'échouage pour la rafler au tour suivant.

Avec un "Déplacement direct" et des "Bagarres" on peut en un coup, rejoindre un riche adversaire et essayer de le dépouiller de son argent liquide (billets).

Les cartes sont donc utilisées fréquemment dans un but offensif.

Mais elles seront aussi utilisées dans un but défensif, lorsque le redoutable "Corsaire" entrera dans le jeu.

LE NAVIRE CORSAIRE (figurine noire)

Il est impossible de gagner la partie si l'on ne possède pas ce navire. Le corsaire pourchasse les cargos des joueurs adverses et élimine définitivement du jeu ces derniers. Celui qui désire l'acheter attend son tour de jeu et demande "la mise aux enchères du Corsaire".

Le Corsaire est alors vendu au plus offrant à un prix minimum de 6 millions, payable à la Caisse (en billets, évidemment).

L'acquéreur attend son tour de jeu et fait jouer son cargo dans les conditions habituelles. Puis il fait rentrer son Corsaire sur la carte en lançant le dé. Si le dé fait 1, le Corsaire entre en zone 11 ; s'il fait 2, en zone 22 etc.

Le joueur place son Corsaire sur le grand rectangle blanc (échouage), dans la zone indiquée par le dé. Si un cargo s'y trouve, le Corsaire n'a pas le droit, sur son coup d'entrée, de couler ce bateau.

Le Corsaire doit rester en ce lieu jusqu'au tour suivant.

Quand revient son tour de jeu, le propriétaire du Corsaire fait jouer d'abord son cargo (suivant les règles normales) puis son Corsaire, qu'il lance à la poursuite des cargos adverses.

Le Corsaire n'a pas le droit de se déplacer au moyen d'une carte de "Déplacement Direct". Mais, à chaque tour, il peut effectuer successivement trois "déplacements ordinaires" jusqu'à une escale voisine (ou bien s'il préfère, deux seulement). Les joueurs poursuivis sont donc obligés, pour subsister, de maintenir entre leur cargo et le corsaire une distance de plus de trois escales.

Le Corsaire ne s'attaque évidemment pas au cargo de son propriétaire. Mais il coule sans rémission les autres cargos lorsqu'il rejoint ces derniers, c'est-à-dire lorsqu'il passe ou stationne aux escales où se trouvent ces cargos. Il peut

aussi couler plusieurs cargos ennemis dans un même coup. Un cargo coulé est retiré du jeu définitivement. Sa cargaison de tickets marchandises (coulée avec le bateau) retourne à la Caisse (sans aucun bénéfice pour le Corsaire). Son capitaine est éliminé du jeu, après qu'il ait remis au Corsaire toute sa fortune en billets. Les cartes que détenait encore le joueur éliminé perdent toute valeur. Elles sont étalées à la vue de tous et retirées du jeu.

Le Corsaire ne fait aucun commerce. Il ne rafle pas les marchandises échouées par tempête.

On ne peut contre lui, déclencher aucune bagarre.

Mais on peut le faire couler, au moyen d'une carte de "Tempête" en dévastant la zone dans laquelle il se trouve (la figurine est retirée du jeu). Le Corsaire est alors, de nouveau "à vendre au plus offrant", à un prix minimum de 6 millions.

En général, le Corsaire change de propriétaire plusieurs fois au cours d'une même partie.

REMARQUES IMPORTANTES

Le Corsaire est trois fois plus rapide que les cargos qu'il pourchasse. Ceux-ci ne peuvent lui échapper qu'en jouant une carte :

- soit un "Déplacement direct", afin de s'enfuir loin du pirate,
- soit une "Tempête" afin de le couler

Pendant le début de partie, chacun échappe aisément au Corsaire. Ce dernier, du reste, est fréquemment coulé.

Pendant la fin de partie, les joueurs, qui n'ont plus que quelques cartes en main, ne se défendent que difficilement contre lui.

Le pirate est maître du jeu lorsque les cartes adverses sont tombées. Chacun s'efforce donc de réaliser avant les adversaires une fortune liquide assez grande pour acheter et racheter le Corsaire après ses naufrages successifs.

Un joueur averti n'hésitera pas, dès le début du jeu, à utiliser une partie de ses cartes, dans un esprit offensif, c'est-à-dire qu'il essaiera de s'enrichir rapidement aux dépens des adversaires (voir l'un des chapitres précédents). S'il devient assez riche pour racheter le Corsaire à plusieurs reprises, il contraindra ses adversaires, pourchassés par le pirate, à dépenser leurs cartes dans un but défensif, c'est-à-dire en pure perte. Le gagnant est, le plus souvent, celui qui, profitant au mieux des circonstances, sait tirer un bon parti de ses cartes dans un sens tour à tour offensif et défensif.

LE DERNIER EN JEU GAGNE LA PARTIE