

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**



CARNET DE VOYAGE

L'HISTOIRE...

Tu vis sur une île où tu produis du blé, appelé aussi l'or jaune.

Lorsque ta récolte est terminée, tu pars à travers le monde échanger ton or jaune avec d'autres producteurs pour rapporter aux habitants de ton île de l'or vert (le café), de l'or blanc (le coton) et de l'or rouge (le riz).

Cette année tu as du retard : les producteurs de café, de riz et de coton ont déjà échangé entre eux leurs marchandises. Il est donc impossible de savoir où elles se trouvent !

A bord de ton bateau « El Magnifico », tu vas parcourir le monde à la recherche des fameux trésors. À l'aide de la boussole et de la carte, tu devras trouver dans quel coffre se cache l'or dont tu as besoin et l'échanger contre le tien.

Tu devras faire preuve d'intuition et de mémoire afin de rejoindre le plus vite possible ton île avec les précieux trésors.

Le Negocito peut se jouer seul ou à deux. Dans le cas d'une partie à 2 :

Un autre producteur se prépare à partir lui aussi ! Pour gagner tu devras être le premier à rejoindre ton île chargé de tous tes trésors.

PREPARATION DU VOYAGE

1. La boussole doit être placée sur le symbole présent sur la carte.
2. Chaque joueur choisit un bateau et le place sur la carte au point de départ du voyage.
3. Chaque joueur pioche ensuite au hasard une plaquette « mission » et la place à droite de son bateau, de façon à ce que les trésors à rapporter soient visibles.
4. Les joueurs disposent ensuite 4 plaquettes de blé sur leur plaquette « mission ».
5. Une fois mélangées, faces cachées, les plaquettes restantes sont placées au hasard sur la carte, aux endroits indiqués par un dessin de trésor.

COMMENT PRENDRE LE LARGE ?

Il existe 2 niveaux de difficulté : matelot et capitaine.

NIVEAU MATELOT

Le joueur le plus jeune commence (ou trouver une variante mignonne)

Il prend sa première plaquette de blé (celle du bas) et la charge sur son bateau. Sur la plaquette mission apparaît le premier trésor qu'il devra rapporter sur l'île.

Il fait tourner la flèche de la boussole et suit la ligne qui correspond à la couleur obtenue. (Si la couleur est celle de l'endroit où il se trouve il reste sur place et attend le prochain tour.)

Arrivé à destination, il doit obligatoirement saluer le producteur local puis choisir un coffre. Si un joueur oublie de saluer le producteur et touche un coffre, il perd son tour. Il le retourne et montre son contenu son adversaire.

- S'il s'agit de l'or dont il a besoin, il l'échange avec son blé ! Il place alors la nouvelle marchandise dans son bateau, et il retourne son blé face cachée à l'endroit où se trouvait le trésor. Ensuite, il attend son tour.
- S'il ne s'agit pas de l'or dont il a besoin, il repose la plaquette face cachée et garde son blé. Ensuite il attend son tour.

Une fois qu'un joueur a l'or dont il a besoin, il doit le rapporter sur l'île avant de partir à la recherche de l'or suivant. Il doit utiliser la boussole et tenter d'obtenir la couleur jaune qui le

ramènera chez lui. Il peut faire deux essais par tour. Si au bout de deux tentatives il n'obtient pas la couleur jaune, il reste sur place et attend son tour.

Une fois arrivé sur l'île, le joueur dépose l'or qu'il a ramené sur sa plaquette « mission », charge une nouvelle plaquette de blé dans son bateau et attend son prochain tour pour reprendre le large à la recherche de l'or suivant. Attention : il faut bien respecter l'ordre de sa mission, en chargeant les plaquettes de bas en haut.

La partie se déroule ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à ramener sur l'île le dernier or de sa plaquette « mission ».

Remarque : Si un joueur fait tomber sa marchandise, le bateau s'arrête à l'endroit où la marchandise est tombée. Il pourra la récupérer et reprendre sa route au tour suivant.

NIVEAU CAPITAINE

L'aventure se complique car il faudra cette fois respecter l'échelle des échanges (« CAMBIO ») présente en haut à gauche de la carte.

Par exemple, si un joueur a besoin d'or blanc (coton), il devra d'abord échanger son blé contre du riz puis son riz contre du coton.

Le but du jeu est le même, il faut réunir les 4 ors indiqués sur la plaquette « mission » et être le premier à rejoindre l'île.

BONNE ROUTE ! ET N'OUBLIEZ PAS DE SALUER LES PRODUCTEURS !