

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# Die Schatzinsel

## L'île au trésor

Pour 2 joueurs, à partir de 8 ans.  
Un jeu d'Alex Randolph - © 1989 Jumbo

Règle originale de l'éditeur transcrite par François Haffner pour <http://jeuxsoc.free.fr>

### DANS LA BOÎTE :

plan de jeu  
10 pions à double face (1 côté rouge, 1 côté noir)  
19 disques "sentiers"  
16 coffrets d'or  
2 dés à 4 faces rouges et 2 faces noires  
2 dés à 4 faces noires et 2 faces rouges  
1 baguette

L'histoire se passe sur l'île au trésor, l'île célèbre du merveilleux livre de Stevenson. L'Hispaniole a jeté l'ancre depuis une semaine, et plusieurs accrochages ont déjà eu lieu entre les pirates et les Anglais. La situation est la suivante :

Un petit groupe d'**Anglais** s'est retranché dans la cabane qui est derrière la palissade (**en bas à droite** sur la carte). Ils ont réussi à déterrer une bonne partie du trésor qu'ils gardent avec eux.

Les **pirates**, du moins ce qu'il en reste, possèdent le reste du trésor et ont dressé leur camp au pied de la colline Tête d'espion (**en bas à gauche**).

Pendant ce temps, l'Hispaniole fait mouillage dans la baie située **au nord**. C'est là que le courageux Jim Hawkins a jeté l'ancre, après son traversée aventureuse. Jim est encore à bord, il attend le retour de ses amis avec le trésor.

Au même moment un bateau pirate menaçant est arrivé à l'île (fait que l'auteur du livre ignorait) et a jeté l'ancre dans la baie Rum Cove (**en haut à droite**).

Le commandant du bateau est le terrible Chien Noir (Black Dog). Il a lâchement assassiné les marins qui l'ont aidé à conduire le bateau vers l'île au trésor. Il attend impatiemment les autres pirates qui doivent arriver avec le butin.

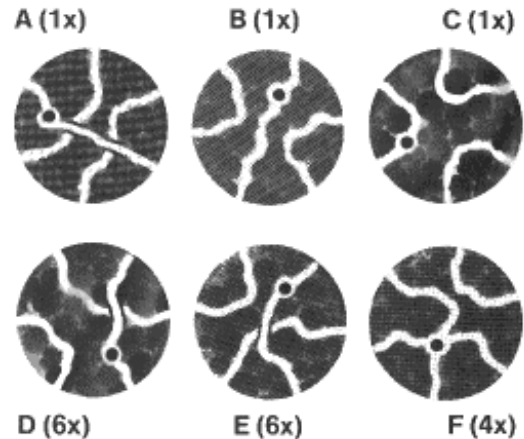
Un joueur tient le rôle des pirates, et l'autre celui des Anglais. Chacun des joueurs reçoit 5 pions et 6 coffrets d'or et les place dans son camp, en bas du plan de jeu (Les Pirates à gauche, les Anglais à droite). Le Pirate, (joueur noir) place ses pions, côté noir vers le haut, (Anglais (joueur rouge) place ses pions, côté rouge vers le haut.

### BUT DU JEU

Le joueur qui réussit à amener 7 coffrets d'or sur son bateau, de l'autre côté du plan de jeu, gagne la partie. Comme les deux joueurs commencent avec 6 coffrets chacun, il leur faudra donc voler au moins un coffret à l'adversaire !

Au centre de l'île, une forêt vierge très dense et des terrains marécageux qu'il faut traverser pour atteindre les bateaux. Les clairières dans la forêt doivent être recouvertes des 19 disques (les 6 types de disques sont illustrés ci-dessous, le nombre de disques de chaque type est aussi indiqué). Bien examiner les disques avant de jouer à ce jeu pour la première fois car ils ont un rôle important. Sur chaque disque sont indiqués trois segments de sentier de la jungle. Chaque disque, comporte un point. C'est un point d'arrêt où les joueurs doivent faire halte au cours de leur traversée de la jungle. Sur quatre des disques (F), le point est situé au

croisement de deux sentiers. Sur les disques restants, le point est situé sur l'un des trois segments de sentier. Ce qui signifie qu'il est possible de passer ces disques sans avoir besoin d'y faire halte.



Poser tous les disques face cachée et les mélanger. Le joueur noir commence. Il choisit un disque et le place sur un endroit vide de son choix sur le plan de jeu. Il faut placer les disques de façon à ce que les segments de sentiers correspondent aux sentiers du plan de jeu. Comment faire ? C'est au joueur de décider. Les joueurs placent un disque à tour de rôle, et continuent jusqu'à ce que les 19 disques soient positionnés. Tous les sentiers sont maintenant reliés entre eux. Il en résulte un véritable entremêlement de sentiers qui partent dans toutes les directions. Il existe à peu près 6 millions de milliards de milliards de combinaisons possibles. (Pour être précis: 59.578 x 1021).

### STRATÉGIE

En plaçant les disques (ou en les tournant pendant le jeu), il faut essayer de former des chemins ne comportant pas de points d'arrêt. Avec un petit peu de chance, un joueur peut réussir à traverser toute la jungle sans devoir s'arrêter. Il va sans dire que l'adversaire essaiera de l'en empêcher tout en se frayant lui-même un chemin sans haltes.

### LE JEU

Le joueur rouge commence. Puis c'est au tour du joueur noir, et ainsi de suite. Le joueur commence un tour en déplaçant, sous la flèche, un pion depuis son camp. Ceci d'ailleurs ne compte pas pour un coup. Ensuite il jette les quatre dés. Le joueur peut jouer autant de coups qu'il a obtenu de dés de sa couleur. Par coup on entend: déplacer l'un de ses pions, ou tourner un disque. Il faut, au moins, déplacer un pion pendant son tour de jeu (sauf si le joueur n'obtient aucun dé de sa couleur).

*Exemple 1.* Le joueur jette les quatre dés, sa couleur ne sort qu'une seule fois : il doit déplacer l'une de ses pions.

*Exemple 2.* Le joueur jette les quatre dés, sa couleur sort 3 fois : il a le droit de jouer trois fois dans ce tour, c'est à dire, déplacer l'un de ses pions ou tourner un disque au choix, mais il est obligé de déplacer l'un de ses pions au moins une fois.

## DÉPLACER UN PION

Le joueur déplace un pion depuis son camp vers le premier point d'arrêt, ou d'un point d'arrêt à un autre point d'arrêt, ou du dernier point d'arrêt au gros point d'arrivée de sa couleur.

## MONTER À BORD

Le joueur imagine que ses hommes portent les coffrets du trésor tout en se frayant un passage dans la jungle. Lorsque l'un d'eux atteint son point d'arrivée (le gros point de la couleur de joueur), le joueur le prend alors à bord, et **déplace 2 coffrets de son camp au bateau.**

Une fois à bord, le pion y reste, et ne revient plus sur l'île, sauf dans le cas spécial décrit à la fin de la règle du jeu.

## TOURNER LES DISQUES

C'est l'élément stratégique le plus important du jeu. Essayer de prévoir les conséquences qu'entraînera la rotation des disques.

Tourner un seul disque, peut souvent signifier le changement total du réseau des sentiers, et peut même être décisif pour le résultat du jeu.

Pour tourner un disque, placer l'extrémité de la baguette dans le petit trou se trouvant sur le bord, puis tourner.

Le joueur indique d'abord le disque qu'il souhaite tourner. L'adversaire ne peut s'opposer à la rotation d'un disque qu'une seule fois par tour.

Lorsque l'adversaire fait opposition, le joueur a deux possibilités :

1. accepter l'opposition de l'adversaire et jouer autre chose ;
2. essayer de repousser cette opposition.

Dans ce dernier cas, les joueurs prennent 2 dés différents et les jettent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux obtienne un double quel que soit le joueur.

Si le double a la couleur de celui qui a fait opposition, celle-ci est acceptée et le joueur ne peut pas tourner le disque ; il a en outre perdu un coup (par exemple, si le joueur pouvait jouer 3 fois, ayant obtenu sa couleur sur 3 dés, il ne lui reste plus que 2 coups à jouer).

Si le double a la couleur de celui dont le tour de jeu est en cours, l'opposition de l'adversaire est réfutée : le joueur peut tourner son disque, et l'adversaire ne peut plus formuler d'opposition pendant ce tour.

## DUELS

Lorsqu'un pion arrive à un point d'arrêt où se trouve un adversaire, il faut se battre en duel.

Le joueur attaquant, entame le duel en jetant ses 2 dés (exemple : le joueur rouge utilise les dés ayant 4 faces rouges).

S'il jette un double dans sa couleur (chance : 4 sur 9), il gagne le duel. S'il jette un double dans la couleur de l'adversaire (chance : 1 sur 9), il perd le duel. Mais s'il jette 1 rouge et 1 noir (chance : 4 sur 9), le résultat du duel n'est pas encore décidé. C'est alors au tour de l'adversaire de jeter ses deux dés. Continuer ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Quand un des joueurs a gagné le duel, que se passe-t-il ?

1. Le pion du perdant est retourné, et est placé dans le camp du gagnant. Un pion qui auparavant était noir devient donc rouge, et un pion qui était rouge, devient donc noir. (Ceci n'est pas pour surprendre si l'on pense aux personnages du livre ; à part le petit Jim, ils débordent tous d'arrogance, de fatuité et surtout d'avidité).

2. Un coffret d'or est immédiatement transporté depuis le camps du perdant sur le bateau du gagnant.

3. Si l'attaquant gagne, il peut déplacer encore un fois le pion qui a provoqué le duel.

Il est évident que les duels sont très rentables et qu'il faut les provoquer. Les duels peuvent avoir lieu sur tous les points d'arrêt de l'île, sauf sur les points d'arrivée (gros points de couleurs).

## FIN DU JEU

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a 7 coffrets d'or sur son bateau.

## SITUATIONS PARTICULIÈRES

Quelques questions et réponses pour éclaircir certaines situations :

1. Q : Que faire lorsque un joueur arrive à son bateau et il ne reste plus qu'un seul coffret dans son camp ?

R : Monter ce coffret à bord.

2. Q : Que faire lorsqu'un joueur arrive à son bateau mais n'a plus du tout de coffrets dans son camp ?

R : Prendre un coffret du camp adverse et l'amener à bord. S'il n'y a plus de coffrets dans le camp adverse, en prendre un du bateau adverse (et dans ce cas, le jeu est terminé !).

3. Q : Que faire lorsque le perdant d'un duel n'a plus de coffrets dans son camp ?

R : Prendre un coffret du bateau du perdant et le placer sur le bateau du gagnant.

4. Q : Un joueur peut-il poser 2 de ses pions sur un même point d'arrêt ?

R : Non

5. Q : Lorsqu'un joueur indique le disque qu'il veut tourner, et que l'adversaire ne fait pas opposition, doit-il donc tourner le disque en question ?

R : Oui, le joueur peut bluffer, mais si ce bluff ne prend pas, il devra en accepter les conséquences.

6. Q : Que faire lorsqu'un joueur n'a plus de pions sur l'île (tous ses pions ont changé de camp ou sont à bord du bateau) ?

R : Uniquement dans ce cas, un pion peut quitter le bateau pour retourner au camp sur l'île. Le joueur le place à son point de départ et joue ensuite comme d'habitude. S'il gagne un duel, le pion récupéré doit alors aller sur le bateau. Le retour d'une seule pièce à la fois depuis le bateau vers l'île est autorisé, ce qui veut dire que le second pion ne peut quitter le bateau que lorsque le premier est pris par l'adversaire.

## UNE VERSION PLUS LONGUE DU JEU

Les joueurs chevronnés ont peut-être envie de jouer une version plus longue. Cela est possible. La règle du jeu ne change pas, mais chaque joueur reçoit alors 8 coffrets d'or (au lieu de 6) et devra porter 9 coffrets à bord pour gagner (au lieu de 7).

