

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Tortuga

De Piero Cioni et de Giovanni Melega

Jeu de cartes pour 2 joueurs (extensible jusqu'à 4)

Durée : 30 minutes

Introduction

Tortuga est un jeu situé dans le monde aventureux des pirates. Chaque joueur gère une bande de pirates qui sévissaient dans les Caraïbes et qui abordaient des navires plein de trésors provenant du nouveau monde.

Le matériel

- 12 cartes Navire de Transport
- 12 cartes Trésor - 4 cartes Indicateur
- 12 cartes Mer - 6 cartes Événement
- 12 cartes Stratégie - 6 cartes Navire des Pirates

But du jeu

Chaque joueur contrôle 3 navires des pirates et doit attaquer avec ceux-ci les navires qui transportent des trésors. Le vainqueur est celui qui à la fin du jeu possède le plus grand nombre de points Prestige. On gagne ces points en prenant possession des cartes Trésor et en s'emparant des navires de transport les plus puissants.

Description des cartes

Les cartes Navire des Pirates, les cartes Navire de Transport et les cartes Mer montrent 3 icônes : la voile représente la Vitesse, le bouclier représente la Robustesse de la coque du bateau et le canon l'Armement du navire. Certaines cartes Navire de Transport montrent aussi 1 ou 2 doublons, ceux-ci sont les symboles des points Prestige qui valent s'ils sont capturés. Les cartes Trésors montrent des symboles des points Prestige, 2 à 4. Les cartes stratégie montrent le symbole d'un des caractéristiques des navires : Vitesse, Robustesse, Armement. Les cartes Événement montrent des symboles qui synthétisent leur fonctionnement.

Le jeu

Chaque jeu se compose de deux manches. Le score final de chaque joueur est le nombre de points Prestige obtenus dans les deux manches. Dans la première manche le joueur le plus jeune commence à jouer, dans la seconde l'ordre est inversé.

Disposition initiale

Disposez les 4 cartes Indicateur en colonne l'une sous l'autre au centre de la table dans l'ordre suivant : Navire de Transport, Trésor, Mer, Stratégie. Cette colonne de cartes divise la table en deux. Chaque joueur choisit la moitié qu'il veut contrôler.

Mêlez les 6 cartes Navire des Pirate et mettez 3 à droite et 3 à gauche des cartes Indicateur, en haut. Ainsi vous aurez créé un champ de 24 positions, 12 pour chaque joueur. Chaque Navire des Pirates a en dessous 4 espaces vides : un pour une carte Navire de Transport, un pour une carte Trésor, un pour une carte Mer et enfin un pour une carte Stratégie. Comparez la disposition des cartes en fin de règle. Distribuez les cartes restantes en plusieurs piles, une pile pour chaque type de carte, et mélangez-les séparément. Distribuez à chaque joueur 3 cartes Navire de Transport, 3 cartes Trésors, 3 cartes Mer, 3 cartes Stratégie et 1 carte Événement. La carte Événement doit être tenue face visible de façon que l'adversaire puisse la voir. Les autres cartes se tiennent en main.

Tour du jeu

Pendant son tour le joueur doit jouer une de ses cartes. Jusqu'à ce qu'il y a des places libres dans la rangée des cartes Navire de Transport, le joueur doit jouer une carte Navire de Transport. Quand toutes les 6 cartes Navire de Transport ont été jouées, il doit jouer les cartes Trésor, et puis les cartes Mer, ensuite les cartes Stratégie et enfin il doit jouer la carte Événement qui est disposé face visible devant lui. Chaque joueur peut jouer sa carte soit dans la moitié qui lui appartient, soit dans la moitié de l'adversaire.

Fin de la première manche

Quand toutes les 26 cartes de la première manche ont été jouées, la manche est finie et on doit compter les points Prestige obtenus. Chaque joueur reçoit seulement les points réalisés des 3 cartes Navire des Pirates de sa moitié du jeu. Chaque Navire des Pirates affronte les 4 cartes qui se trouvent dans sa colonne en dessous de lui. Pour gagner la confrontation le Navire des Pirates doit avoir la caractéristique indiquée sur la carte Stratégie plus élevée que celle du Navire de Transport attaqué. En cas de parité le Navire des Pirates est quand même battu. Les caractéristiques du navire attaqué sont modifiées par ce qui est indiqué sur la carte Mer. Les caractéristiques du Navire des Pirates ne sont pas modifiées par la carte Mer. Si le Navire des Pirates gagne la confrontation le joueur qui le gère, réalise tous les points Prestige indiqués sur la carte Trésor et éventuellement ceux qui sont indiqués sur la carte Navire de Transport.

Seconde manche

Éliminez du jeu les 26 cartes jouer dans la première manche. Mêlez de nouveau les 6 cartes Navire des Pirates et redistribuez-les en tête des 6 colonnes. Tirez 3 cartes de chaque type et une carte Événement. Éliminez du jeu les 2 cartes Événement non utilisées. Après vous pouvez jouer la manche comme auparavant. Dans la seconde manche c'est le joueur le moins jeune qui commence à jouer.

Fin du jeu

À la fin de la seconde manche comptez les points Prestige obtenus par chaque joueur et additionnez-les à ceux obtenus pendant la première manche. Celui qui possède le plus grand nombre de points Prestige est le vainqueur. En cas de parité le vainqueur est celui qui aura obtenu le plus grand nombre de points Prestige des cartes Navire de Transport.

Cartes Événements



Changez de position deux cartes Navire de Transport indépendamment de la moitié dans laquelle elles se trouvent.



Changez de position trois cartes Trésor indépendamment de la moitié dans laquelle elles se trouvent.



Changez de position deux cartes Mer indépendamment de la moitié dans laquelle elles se trouvent.



Changez de position deux cartes Stratégie indépendamment de la moitié dans laquelle elles se trouvent.



Ajoutez ou Enlevez deux points Prestige d'une carte Trésor.

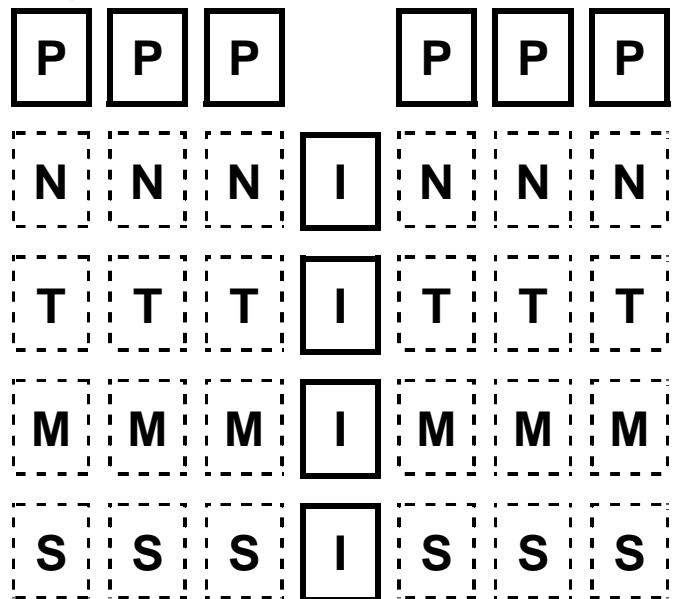


Annulez l'abordage d'un Navire des Pirates à cause d'une tempête, ce Navire des Pirates n'obtient pas de points Prestige.

Variantes

Vous trouverez des règles pour jouer à 3 et 4 joueurs, des règles alternatives, faq et autres informations sur le site de Red Omega Studio: <http://www.redomegastudio.com>

Disposition des cartes



P : Navire des Pirates
N : Navire de transport
T : Trésor
M : Mer
S : Stratégie

Règles originales mises en page par François Haffner pour <http://www.jeuxsoc.fr>