

***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 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)**

# TRESORS ENGLOUTIS

UN JEU DE NIK SEWELL

## REGLE DU JEU

CONTENU:

PLATEAU DE JEU EN RELIEF - FOND DE L'OCÉAN  
SURFACE DE JEU TRANSPARENTE - SURFACE DE L'OCÉAN  
4 BATEAUX MAGNÉTIQUES  
20 COFFRES AUX TRÉSORS  
1 MONSTRE MARIN  
2 DÉS  
RÈGLE DU JEU



© MATTEL INC 1990 - MADE IN SPAIN - Manufactured for Mattel. All rights reserved.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'absorption. Les couleurs peuvent être  
différentes. Conservez cette adresse pour vous y référer en cas de besoin.  
MATTEL FRANCE SA BP 23, 94310 ORLY.

## INSTALLATION DU JEU

1. Fermez les couvercles de tous les coffres et mélangez-les. Placez un coffre dans chaque case du fond de l'océan marquée d'une croix.
2. Posez la surface de jeu transparente sur le plateau en relief.
3. Placez le monstre marin au centre, dans son repaire.
4. Chaque joueur choisit un bateau et le pose sur la case port de la même couleur (ce sont les cases situées aux coins du plateau).
5. Le joueur plus jeune commence, puis les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## BUT DU JEU

Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à amasser des coffres aux trésors d'une valeur de 10 ou plus. La valeur de chaque trésor est dissimulée à l'intérieur du coffre qui le contient. Certains ne valent rien, d'autres valent 1, 2 ou 3. Pour obtenir 10, il faut additionner les valeurs des coffres repêchés.

## DEROULEMENT DU JEU

Tour à tour, chaque joueur lance le dé et fait avancer son bateau du nombre de cases indiqué, ou de moins s'il le désire.

### LES JOUEURS NE PEUVENT PAS:

- Se déplacer en diagonale
- Aller dans le port d'un autre joueur
- Aller dans une case contenant un autre bateau
- Aller dans une case contenant le monstre marin
- Passer sur une île
- Finir un déplacement dans la case du monstre marin (au centre), mais ils peuvent toutefois la traverser si le monstre ne s'y trouve pas
- Aller dans une case contenant deux coffres aux trésors si le bateau porte déjà un coffre
- Continuer à se déplacer après avoir remonté un coffre à leur port d'attache

Si le dé tombe sur un 1 ou un 4, le joueur se déplace normalement, puis il lance le dé spécial. Celui-ci offre trois possibilités:

## MONSTRE MARIN!



Le joueur déplace le monstre marin du nombre de cases indiqué. Le monstre marin obéit aux mêmes règles de déplacement, si ce n'est le fait que lui peut couler des bateaux. Lorsqu'il est placé sur une case contenant un navire, ce dernier est coulé et enlevé du plateau de jeu (s'il transportait un coffre, il doit le laisser retomber au fond de l'océan), puis le monstre est remis dans son repaire. Si le monstre n'attaque pas un bateau, il reste dans la case où il a été placé. Un bateau qui a été coulé peut être remis en jeu au tour suivant du joueur : il redémarre à partir du port de ce joueur.

## OURAGAN!



Le joueur a le droit de bouger le bateau d'un de ses adversaires du nombre de cases indiqué, en respectant les règles normales de déplacement. Il ne doit pas déplacer un bateau se trouvant dans un port. Il peut, en faisant passer le bateau sur un récif, faire tomber tout trésor repêché.

## PIRATES!



Le joueur a le droit de prendre un coffre à l'un de ses adversaires en possédant 2 ou plus. Les coffres doivent être pris au hasard. Si personne n'a au moins deux coffres, le tour du joueur s'achève. Il ne peut s'emparer que d'un trésor remonté à la surface.

## AMASSER LES TRÉSORS

Lorsqu'un joueur passe sur une case contenant un coffre, son bateau le repêche. Le joueur doit alors se rendre à son port d'attache pour remonter le trésor à la surface par le trou de sa case port. Chaque trésor vaut 0, 1, 2 ou 3. Cela indique combien de millions il représente. Le premier joueur qui parvient à amasser une fortune de 10 millions ou plus est le vainqueur.

