Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

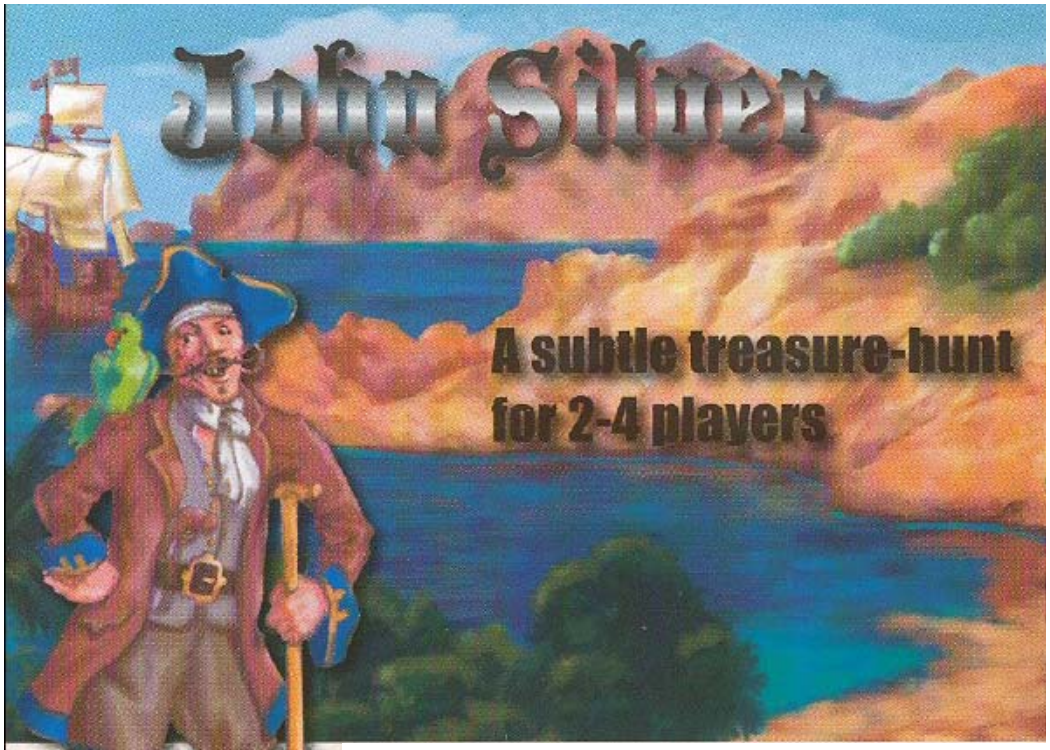
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME



John Silver

Une subtile chasse aux trésors

Martin Schlegel, Hagen

Dans ce jeu, chaque joueur choisit un rôle et son seul but est de récupérer le plus possible de pièces d'or et de pommes.

"John Silver" est un jeu tactique. 2 à 4 joueurs doivent penser comment poser au mieux leurs cartes. Et si les choses vont mal, ne vous inquiétez pas : Avec une longueur de 30 minutes par partie, vous ferez mieux la prochaine fois.

Matériel

Équipement pour l'aventure

Le jeu comprends 3 jeux de 13 cartes chacun. L'un contient des coffres aux trésors, l'un des marins, et le troisième des navires. De plus, il y a 5 cartes Joker. Elles montrent des nombres de 5 ½ jusque 9 ½.

Chacun de ces 3 jeux de cartes a une carte neutre sans nombre, leur recto est différent des autres cartes.

Enfin, il y a 4 cartes Personnages (2 de chaque) : un pirate, un mousse, un capitaine et un marchand.

Mise en place

Choisir les rôles et prendre des cartes

Chaque joueur choisit un rôle. Il place la carte Personnage correspondant devant lui de sorte à voir le résumé des règles et, en même temps, chaque joueur connaît qui est qui. A deux joueurs, chacun prend 2 rôles. Indépendamment du nombre de joueurs, les deuxièmes cartes Personnage sont placées au centre de la table côte à côte. A 3 joueurs, les 4 cartes sont placées au centre de la table, l'une d'elle n'est pas attribuée à un joueur.

Les 3 cartes symboles (navire, marin et coffre aux trésors) sont placées les unes en dessous des autres, chacune formant le début d'une rangée. Les cartes Personnages et les symboles forment une matrice de 4 colonnes sur 3 lignes; chaque colonne est assignée à un joueur, dans n'importe quel ordre.

Mélangez les 44 cartes et donnez-en 6 à chaque joueur. Le restant est placé sur le côté, face cachées. Si un joueur n'a pas de carte Pomme parmi ses 6 cartes, il peut les remettre et en piocher 6 nouvelles. Cet échange est autorisé qu'à ce moment du jeu, pas durant la partie.

MISE EN PLACE

But du jeu

Pomme et pièces d'or

Le joueur qui récolte le plus de points l'emporte. Cependant, les points ne se sont pas les nombres sur les cartes:
Au lieu :

- chaque pièce d'or rapporte 1 point
- chaque Pomme rapporte 1 point mais au voisin de gauche du joueur
- les taches noires réduisent les points possédés.

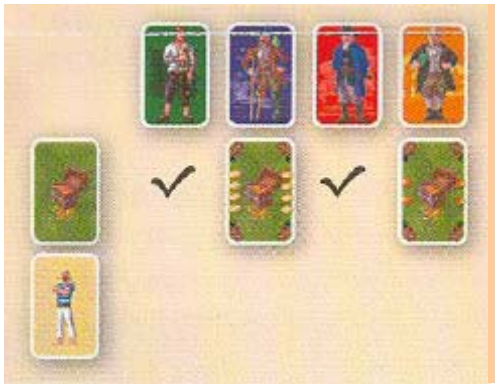
Déroulement de la partie

Une route difficile vers la victoire

Le joueur qui ressemble le plus à un Pirate commence la partie. Ensuite, le jeu se déroule dans le sens horaire.

A son tour, le joueur pose une carte. Les cartes sont jouées, en dessous, de l'une des 4 cartes Personnages et dans l'une des 3 lignes: une ligne pour les marins, une ligne pour les navires, et une pour les coffres aux trésors (voir Exemple 1). En résulte, une matrice 3x4 de cartes qui sera construire au centre de la table. Les règles suivantes s'appliquent :

- il ne peut y a voir qu'une ligne de chaque type de cartes. Si une ligne existe avec des coffres aux trésors, le coffre suivant devra être placé dans cette ligne.
- les joueurs peuvent placer leur carte sur n'importe quel espace libre. Ils ne sont pas restreints à jouer sous leur carte Personnage.
- dans chaque colonne, il ne peut y a voir qu'une carte de chaque type.
- le joker peut être utilisé comme un coffre aux trésors, un marin ou un navire. Plusieurs jokers peuvent être posés dans une même ligne.



Exemple 1: Si le joueur 1 veut poser un coffre aux trésors dans le jeu, il doit le placer dans la 1ère ligne. Il ne peut commencer une seconde ligne de coffre aux trésors. Depuis que les joueurs 2 et 4 ont déjà posé un coffre aux trésor, le joueur 1 ne peut poser son coffre aux trésors dans ces colonnes, il peut uniquement le poser dans la colonne du joueur 3 ou dans sa propre colonne.

Un joueur peut commencer une ligne avec un joker. Il prend le symbole de la carte à sa gauche.

Après son tour, le joueur prend une nouvelle carte de la pile, et a de nouveau 6 cartes en main. Si le joueur a placé une carte avec une Pomme, il peut choisir :

- il tire une nouvelle carte de la pile, comme d'habitude
- il prend l'une des cartes déjà dans le jeu, mais pas une avec des Pommes

Exemple 2: Dans la ligne du marin, le joueur 4 est en mauvaise posture. Il est en danger avec son 1 et son 5 ½, cela veut dire 4 taches noires (vous allez bientôt comprendre). La seule solution est une carte Pomme. Il la pose dans n'importe quelle ligne, retire la carte de la ligne du marin et débloque la situation. Maintenant, il prend cette carte dans sa main et n'en tire pas une nouvelle de la pile.

Si la pioche est vide, la seule manière pour compléter sa main est de jouer une carte Pomme. Le joueur doit prendre une carte de la table. Cela signifie que les mains des joueurs peuvent se vider n'importe quand. Il peut arriver qu'un joueur soit le seul à avoir encore des cartes. En général, c'est un avantage.

Si un joueur n'a plus de cartes dans sa main, il peut toujours recevoir des points si les autres joueurs jouent des cartes dans sa colonne.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes soient posées. **Les lignes incomplètes ne sont pas décomptées.**

Distribution

Récupérer des trésors

A la fin de chaque tour, on vérifie si une ligne est remplie avec 4 cartes. Dans ce cas, ce quatuor est distribué:

La carte avec **la seconde plus grande valeur** est mise avec la carte **de plus grande valeur**. La **seconde plus petite carte** est placée avec la carte **la plus petite**. Les cartes sont données aux propriétaires des colonnes où les paires de cartes se trouvent.

Peu importe comment les cartes sont arrivées là, l'important c'est où elle sont à cet instant. A 3 ou 4 joueurs, les cartes montrant des taches noires sont révélées de façons à ce que chaque joueur voient où elles sont.

Exemple 3: Il y a 4 cartes dans la ligne Navire, il y a une distribution. Le joueur 1 a la plus grande carte 9 ½. Les cartes 9 ½ et 9 lui sont données. Le joueur 3 a la plus petite carte. Il reçoit cette carte et le 7.
Que deviendrai la distribution si un 7 avait été posé dans la ligne Navire ? Ce 7 montre des Pommes et, comme expliqué précédemment, quand une Pomme est jouée, une carte doit être prise sur la table. Cela peut-il être une carte de la ligne Navire ? Oui! Si le joueur le fait, il n'y aura pas de distribution car après son tour il n'y aura que 3 cartes dans cette ligne.

A 3 joueurs, il y a un joueur fictif, qui n'est a personne. Si ce joueur gagne des cartes, elles sont retirées du jeu. Dans la variante à 2 joueurs, il est possible pour un joueur de prendre toutes les cartes.

Fin du jeu

Les taches noires Spot interviennent !

Si il n'y a plus de distributions possibles, le jeu est fini. Les cartes des lignes incomplètes sont défaussées. Chaque joueur prend les cartes qu'il a gagné durant le jeu et les trie comme suit:

- les cartes avec des Pommes;
- les cartes avec des pièces d'or;
- les cartes avec des taches noires.

Les cartes Pommes sont données au joueur de gauche, qui gagnera ces points. Dans une partie à 2 joueurs, un joueur donne toutes ses cartes Pommes à son adversaire. Maintenant, le décompte :

- chaque pièce d'or et chaque Pomme rapporte 1 point.
- chaque joueur compte ses taches noires, et:
  - à 2 joueurs,
    chaque tache noire retire 1 point
  - à 3 joueurs ou 4 joueurs,
    celui avec le plus de taches noires perd 8 points, le second perd 4 points. Si il y a égalité entre joueurs pour le plus de taches noires, ils perdent chacun 6 points; si il y a égalité pour la seconde place, ils perdent chacun 2 points.

Variante

Une manière de devenir riche

Dans le jeu de base, chaque colonne ne peut contenir qu'une seule carte du même type. C'est pour cela, que dans l'exemple 1, le coffre aux trésors doit être placé en position 1 ou 3.

Dans la variante, plus d'une carte d'un même symbole peut-être placée dans chaque colonne, en les plaçant les une au-dessus des autres, jusqu'à 4.

Mais il n'est pas permis de placer des cartes avec différents symboles dans une même ligne. Une distribution a toujours lieu quand une ligne est remplie.

Traduction par LudiGaume - http://www.ludigaume.net

pour Ludibay - http://www.ludibay.net