



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com



A Toi De Jouhet



- Règles du jeu -
- Rules Of The Game -
- Spielregeln -



de 2 à 5
joueurs



à partir
de 8 ans



30 min.
environ





LES NAUFRAGEURS

- Le Jeu de Plateau de l'île d'Oléron -

Principe du jeu

Une partie mettra aux prises 2 camps : celui du **Naufrageur**, qui contrôle l'âne, et celui des **Armateurs**, qui contrôlent les bateaux. Le **Naufrageur** est toujours seul, le ou les **Armateurs** sont toujours ensemble. Chaque camp s'efforcera de s'emparer du plus grand nombre de points possible. **Il y en a 101 en tout.** Le camp qui totalisera le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur.

Les dés à 3 faces

Ils sont spéciaux et ne sont pas réguliers !
Tu as environ 50 % de chances d'obtenir un 1,
40 % de chances d'obtenir un 2,
et 10 % de chances d'obtenir un 3.
Il faut les lire comme indiqué ci-contre ►
et les lancer de préférence dans une boîte.



Ceci est un 1 !



Ceci est un 2 !



Ceci est un 3 !

Les tonneaux

Il y en a **30**, avec une valeur numérotée sur une face. Les verts, jaunes, rouges et bleus sont liés au bateau de la même couleur. Les marrons constituent la **Cargaison Spéciale** et pourront être chargés sur n'importe quel bateau. Pour le **Naufrageur** comme pour les **Armateurs**, il est préférable de bien connaître la valeur des cargaisons avant la partie : chaque couleur liée à un bateau comprend 6 tonneaux de valeur **3, 4, 5, 6, 7 et -2**. La **Cargaison Spéciale** marron comprend 6 tonneaux de valeur **1, 3, 7, 8, -3 et -7**.

Mise en place

Déterminer le rôle de chacun selon le nombre de joueur :

- à 2 joueurs, l'un sera **Naufrageur** et l'autre **Armateur**. Il contrôlera les 4 couleurs de bateaux.
- à 3 joueurs, l'un sera **Naufrageur** et les 2 autres **Armateurs**. Ils contrôleront chacun 2 couleurs.
- à 4 joueurs, l'un sera **Naufrageur** et les 3 autres **Armateurs**. 2 contrôleront 1 couleur, le 3ème en aura 2.
- à 5 joueurs, l'un sera **Naufrageur** et les 4 autres seront **Armateurs**. Ils contrôleront chacun une couleur.

Le **Naufrageur** se placera devant l'**île d'Oléron**. Les **Armateurs** se placeront en face, du côté de la bande de couleurs.

Trier les tonneaux et groupez-les par couleur. Placez-les valeurs cachées en dehors du plateau de jeu, devant les **Armateurs**. C'est le stock qu'ils vont tenter de mener à bon port.

Tour préliminaire

Le camp des **Armateurs** lance les 4 dés de couleur (1 par 1 ou bien simultanément s'ils le souhaitent). Les bateaux seront alors placés en conséquence dans leurs couloirs colorés respectifs de la manière suivante :

- 1** : case la plus proche de l'**île d'Oléron**.
- 2** : case du milieu.
- 3** : case la plus proche de la bande de couleurs.

Exemple : le dé vert fait 2, le jaune 1, le rouge 3 et le bleu 1.
Les bateaux seront alors placés comme sur la photo ci-contre ►

Une fois les 4 bateaux positionnés, les **Armateurs** vont choisir un tonneau de leur stock à placer sur chacun d'entre eux : ils vont ainsi regarder leurs valeurs avant de les placer face cachée sur les navires. Ils utiliseront un tonneau de la couleur correspondante au bateau ou bien un tonneau marron de la **Cargaison Spéciale**. Les **Armateurs** peuvent agir en concertation les uns avec les autres, et se montrer mutuellement les valeurs des tonneaux pour choisir. C'est maintenant le tour du jeu du **Naufrageur** !



Sin die 4 Segelboote auf dem Spielfeld verteilt, verteilen die **Schiffseigner** jeweils ein Fass an jeden von sich (aber ohne den **Strandräuber** wissen zu lassen, wo sich welches Fass befindet). Sie setzen die Fässer auf ihre Segelboote, wobei der Wert verdeckt sein muss. Die **Schiffseigner** können ein **Fass passend zur Farbe ihres Segelbootes oder ein Fass der Spezialfracht** (6 farblose fässer) auswählen.

Der Strandräuber ist am Zug

Sind die 4 Schiffe auf ihre Positionen verteilt, versucht der **Strandräuber 2 Schiffe** auf die Riffe der **île d'Oléron** zu ziehen.

Um dies zu erreichen, platziert er die Eselfigur auf dem farblichen Feld, das zu dem Segelboot gehört, das er als erstes auf den Riffen zerschellen lassen möchte. Dann würfelt er, wenn nötig, den schwarzen Würfel (der Würfel würfelt mindestens eine 1, deshalb ist es nicht nötig, den Würfel zu werfen, wenn sich das Segelboot auf dem Feld nahe der **île d'Oléron** befindet).

Er bewegt das Segelboot so viele Augen wie auf dem Würfel geworfen wurden Richtung **île d'Oléron**, erreicht er die **île d'Oléron**, zerschellt das Boot. Der Strandräuber erhält die Fässer, die sich an Bord des Segelschiffes befinden und fügt sie seinem Schatz hinzu (er platziert die Fässer auf der Insel). Das Segelboot wird vom Spielfeld entfernt.

Der **Strandräuber** wiederholt diese Operation ein zweites Mal einem anderen Boot (er kann nicht das gleiche Boot in einer Spielrunde ein zweites Mal zerschellen lassen).

Die Schiffseigner sind am Zug

Es wird in 3 Etappen gespielt :

1- Die Schiffseigner versuchen immer ihre Segelboot von der **île d'Oléron** fernzuhalten.

Sie werfen wenn nötig jeweils den zur Farbe des Segelbootes passenden Würfel (der Würfel würfelt immer mindestens eine 1, es ist nicht nötig die Würfel zu werfen, wenn sich das Segelboot nur ein Feld vom Startfeld entfernt befindet, um das Segelboot in Sicherheit zu bringen).

Sie bewegen die Segelboote aus dem befindlichen Feld so viele Schritte Richtung farbiges Startfeld wie die Zahl auf dem Würfel. Jedes Segelboot, das sein farbiges Startfeld erreicht, entkommt dem **Strandräuber**.

Der **Schiffseigner** erhält das Fass, das sich an Bord seines Segelbootes befindet und platziert das Fass auf seinem farbigen Startfeld. Es gehört jetzt zu seinem Schatz (Der Strandräuber darf nicht den Wert dieser Fracht erfahren). Das Segelboot wird vom Spielfeld entfernt.

2- Die vom Spielfeld entfernten Segelboote (diejenigen, die auf den Riffen zerschellt sind und diejenigen, die im sicheren Hafen angekommen sind) werden ins Spiel zurückgebracht : Die **Schiffseigner** werfen den ihren Segelbooten zugehörigen farblichen Würfel und platzieren die Segelboote entsprechend auf dem Spielfeld (wie für die **Vorbereitungsrunde** bereits erklärt).

3- Die Schiffseigner wählen für jedes ins Spiel zurückgebrachte Segelboot ein Fass, das der Farbe des Segelbootes entspricht oder ein Fass aus der Spezialfracht (farbloses Fass) aus.

Nach Abschluss dieser 3 Etappen, beginnen wir von Neuem 4 Segelbooten (und einem Fass an Bord von jedem Segelboot) **auf dem Spielfeld ...** jetzt ist aber der **Strandräuber** am Zug !



Ende der Spielrunde

Die Spielrunde endet, wenn sich kein Fass mehr im Spiel befindet.

Ab diesem Zeitpunkt oder wenn eine Segelbootfarbe keinen Zug mehr machen kann (d.h. dass sie kein Fass ihrer Segelbootfarbe mehr besitzt und alle Fässer der Spezialfracht ebenfalls im Spiel waren) darf der **Strandräuber** nur noch versuchen ein einziges Segelboot auf dem Riff zerschellen zu lassen (und nicht wie gewohnt 2).

Punktezahlung

Der **Strandräuber** erhält seine im Spiel gewonnenen Punkte, jeder **Schiffseigner** erhält die Punktzahl, die von allen Schiffseignern zusammen in der Spielrunde erzielt worden ist.

Biespiel : am Ende einer Spielrunde mit 4 Spielern stehen es 60 Punkte für die **Strandräuber** und 41 Punkte für die **Schiffseigner**. Der **Strandräuber** erhält 60 Punkte, jeder der 3 **Schiffseigner** erhält 41 Punkte.

Vielen Dank an Marie, dass sie mir als Versuchskaninchen diente und mir spielerische Ratschläge und artistische Hilfe gewährte !



DIE STRANDRÄUBER

Das Oléronaisier Brettspiel

Prinzip des spieles

Eine Partie dauert so viele Spielrunden wie Spieler an dem Spiel teilnehmen. Jeder Spieler wird einmal **Strandräuber**. Eine Spielrunde besteht zu Spielbeginn 2 Lagern, das des **Strandräubers**, welches den Esel beaufsichtigt und das des **Schiffseigners**, das das Segelboot beaufsichtigt. Der **Strandräuber** ist immer alleine, er oder die **Schiffseigner** sind immer ein und dieselbe Gruppe.

Jedes Lager versucht eine möglichst grosse Anzahl von Punkten zu gewinnen. Es sind pro Spielrunde **101 Punkte** verteilt auf 30 Fässer mit unterschiedlichen Werten. Aber Achtung : Manche Tonnen tragen negative Werte ! Am Ende jeder Spielrunde wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl zum Sieger erklärt.

Die Würfel

Die Würfel sind speziell und sie sind nicht gleich ! Es sind Würfel mit 3 Seitenflächen. Du hast ungefähr eine 50%ige Chance eine 1, eine 40%ige Chance eine 2 zu würfeln und eine 10%ige Chance eine 3 zu würfeln ▶



Dies ist eine 1 ! Dies ist eine 2 ! Dies ist eine 3 !

Die Fässer

Es gibt **30** Fässer, in einer Farbe oder ohne Farbe auf einer Seite und mit einem angegebenen Wert auf der anderen Seite. Die Fässer mit Farbe gehören zu den Segelbooten derselben Farbe, die Fässer ohne Farbe beinhalten die **Spezialfracht** und können von allen Schiffen aufgenommen werden.

Für den **Strandräuber** wie auch für den **Schiffseigner** ist es wichtig, genau den Wert der Frachten der Fässer vor dem Spiel zu kennen !

Jede Farbe besteht aus 6 Fässern mit den Werten **3, 4, 5, 6, 7 und -2**. Die **Spezialfracht**, die jedes Segelboot laden kann, besteht aus 6 Fässern mit den Werten **1, 3, 7, 8, -3 und -7**.

Dies ergibt eine maximale Punktzahl von **101** in jeder Spielrunde ... um jeglichen Gleichstand zwischen dem **Strandräuber** und den **Schiffseignern** in einer Spielrunde zu verhindern !

Spielbeginn

Sortieren Sie die Fässer aus und ordnen Sie nach Farben getrennt (6 grüne, 6 rote, 6 gelbe, 6 blaue und 6 farblose). Legen Sie sie ausserhalb des Spielbretts an den Rand, machen sie dasselbe mit den 4 Segelbooten.

Positionieren Sie die Eselfigur irgendwo, wo Sie wollen, auf der **Île d'Oléron**.

Für jede Spielrunde bestimmen Sie bitte für jeden Spieler seine Rolle, abhängig von der Anzahl der Mitspieler :

- Bei 2 Spielern ist einer der **Strandräuber** und der andere der **Schiffseigner**.
- Bei 3 Spielern ist einer der **Strandräuber** und die beiden anderen sind **Schiffseigner**. Der erste **Schiffseigner** erhält die Farben grün und gelb, der zweite **Schiffseigner** die Farben rot und blau.
- Bei 4 Spielern ist einer der **Strandräuber** und die anderen drei sind **Schiffseigner**. Jeder von ihnen erhält eine der Farben grün, gelb und rot und sie einigen sich darüber, wer mit der Farbe blau spielt (einer von ihnen alleine oder jeder von ihnen abwechselnd).
- Bei 5 Spielern ist einer der **Strandräuber** und die anderen vier sind **Schiffseigner**, Jeder von ihnen erhält eine Farbe.

Vorbereitungsrunde

Das Lager **Schiffseigner** würfelt die 4 farbigen Würfel in der Reihenfolge wie sie auf dem Spielbrett (grün, gelb, rot, blau) angegeben ist oder alle Würfel werden gleichzeitig geworfen. Die Segelboote werden folgendermassen platziert :

- 1 : Das Segelboot kommt auf das Feld, das der **Île d'Oléron** am nächsten ist.
- 2 : Das Segelboot kommt auf das mittlere Feld.
- 3 : Das Segelboot kommt auf das Feld, das den farbigen Feldern am nächsten liegt (Start und Schatz jedes Schiffseigners).

Beispiel : der grüne Würfel zeigt 2, der gelbe 1, der rote 3 und der blaue 1. Die Schiffe werden wie auf dem folgenden Foto auf dem Spielfeld verteilt ▶



Tour de jeu du Naufrageur

A chaque tour de jeu, le **Naufrageur** aura devant lui 4 bateaux en mer avec un tonneau à leur bord et tentera d'en attirer 2 sur l'**Île d'Oléron** (sauf en toute **Fin de partie**, voir plus bas).

Il doit d'abord placer l'âne sur le point indiquant la couleur du premier bateau qu'il souhaite faire naufrager, puis ensuite lancer le dé noir si nécessaire (le dé faisant minimum 1, il n'est pas nécessaire de le lancer pour faire naufrager un bateau situé sur la case la plus proche de l'île).

Il déplace le bateau d'autant de case que son résultat en direction de l'île : s'il l'atteint ou la dépasse, le navire fait naufrage ! Le **Naufrageur** récupère alors le tonneau qui était à son bord : c'est son butin gagné, qu'il place sur l'**Île d'Oléron**, et dont il peut regarder la valeur à tout moment dans la partie.

Le bateau est momentanément retiré du plateau.

Le **Naufrageur** recommence l'opération une seconde fois sur une autre couleur (il ne peut pas tenter de faire naufrager le même bateau au même tour de jeu). C'est ensuite le tour de jeu des **Armateurs** !

Tour de jeu des Armateurs

Il se déroule en 3 étapes, à effectuer impérativement dans l'ordre suivant :

1- Les Armateurs des bateaux encore sur le plateau tenteront d'atteindre les cases colorées situées à l'opposé de l'Île d'Oléron. Ils lancent les dés correspondant aux couleurs des navires si nécessaire (les dés faisant minimum 1, il n'est pas nécessaire de les lancer pour un bateau situé à une seule case de sa case de couleur).

Ils déplacent les bateaux d'autant de case que leur résultat en direction des cases colorées. Chaque bateau qui atteint ou dépasse la sienne échappe au **Naufrageur**. Les **Armateurs** récupèrent alors le(s) tonneau(x) qui était à bord, et le(s) place(nt) sur la case colorée atteinte : c'est leur butin gagné ! (Les **Armateurs** étant tous dans la même équipe, ils additionneront en fin de partie TOUS les tonneaux qu'ils auront gagnés).

Le **Naufrageur** n'a pas le droit de connaître la valeur des cargaisons gagnées par les **Armateurs**.

Le bateau est momentanément retiré du plateau.

2- Tous les bateaux retirés du plateau (ceux ayant fait naufrage et ceux étant arrivés à bon port) sont remis en jeu : les **Armateurs** lancent les dés de la couleur correspondante et placent les navires en conséquence sur le plateau comme expliqué pour le **Tour préliminaire**. Les autres bateaux restent à leur place sur le plateau.

3- Les Armateurs choisissent un tonneau de leur stock pour chaque nouveau navire remis en jeu, comme expliqué pour le **Tour préliminaire**.

A l'issu de ces 3 étapes, te voici obligatoirement avec 4 bateaux et un tonneau à chacun de leur bord sur le plateau de jeu ... c'est donc maintenant de nouveau le tour du Naufrageur !



Fin de partie

La partie s'achève quand il n'y a plus un seul tonneau en jeu.

Lorsqu'un **Armateur** n'a plus de tonneau de sa couleur en stock, il est obligé d'utiliser un tonneau marron de la **Cargaison Spéciale** lorsqu'il remet son bateau en jeu.

S'il ne reste pas non plus de **Cargaison Spéciale** en stock, le bateau de la couleur concernée est définitivement retiré du jeu. A partir de ce moment et jusqu'à la fin de la partie, le **Naufrageur** ne tente plus que de faire naufrager un **seul bateau au lieu des 2 habituels**. Quand le dernier tonneau aura été récupéré par l'un des 2 camps, la partie sera terminée.

Comptage des points

Les joueurs additionnent leurs points. Rappelle-toi qu'il y a une totalité de **101** points dans le jeu, négatifs compris ! Cela signifie que le camp qui obtiendra au moins **51** points l'emportera forcément ...

Suggestion de l'auteur

Fais autant de parties qu'il y a de joueurs, afin que chaque joueur puisse être **Naufrageur** une fois, et additionne les points sur plusieurs manches ...

Un grand merci à Marie pour avoir servi de première cobaye, pour ses conseils ludiques et pour sa précieuse aide artistique !



THE SHIPWRECKERS

o The Board Game From Oleron Island o

Principle of the game

A game pitting two camps against each other : that of the **Shipwrecker**, who controls the donkey, and that of the **Shipowners**, who control the ships.
The **Shipwrecker** is always alone, the **Shipowners** are always together. Each camp will strive to seize the most amount of points possible. There are **101** of them in total. The camp that has the most points will be the winner !

The three sided dices

These are special irregular dices !
You have about 50% chances of getting a 1, 40% chances of getting a 2 and 10% chances of getting a 3. They need to be read as indicated at the side here, ► and to be thrown into the lid of the box.



This Is 1 !



This Is 2 !



This Is 3 !

The barrels

There are thirty of them, with a number value on one face. The greens, yellows, reds and blues are linked to the ship of the same colour. The brown ones make up the **Special Cargo** and may be loaded onto whichever ship.
For the **Shipwrecker** as for the **Shipowners** it is preferable to know well the value of the cargo before a round : each colour linked to a ship comprises of 6 barrels worth **3, 4, 5, 6, 7 and -2**.
The **Special brown Cargo** comprises of 6 barrels worth **1, 3, 7, 8, -3 and -7**.

Setting up

Determine each role depending on the number of players :
2 players - One will be the **Shipwrecker** and the other one the **Shipowner** who will control the four ships.
3 players - One will be the **Shipwrecker** and the other two the **Shipowners**. They will each control two colours.
4 players - One will be the **Shipwrecker** and the three others the **Shipowners**. Two will control one colour and the third player will have two colours.
5 players - One will be the **Shipwrecker** and the four others will be **Shipowners**. They will each have a colour.
The **Shipwrecker** will place himself in front of the **Ile d'Oléron**. The **Shipowners** will place themselves opposite him, on the side of the coloured band.
Select the barrels and group them by colour. Place them number face down off the board, in front of the **Shipowners**. This is the stock that they will try to lead safely to port.

Preliminary round

The **Shipowners** camp throw the four coloured dice (one by one or simultaneously if they so wish)
The ships will then consequently be placed in their respective coloured columns in the following way :

- 1: The square closest to the **Ile d'Oléron**.
- 2: The middle square.
- 3: The square nearest to the coloured band.

Example : The green dice shows a 2, the yellow a 1, the red a 3 and the blue a 1.

The ships will then be placed as on the photo at the side ►
Once the four ships are in position, the **Shipowners** will choose a barrel from their stock to place on each of them. They will also look at their value before placing them face down on the ships. They will use a coloured barrel corresponding to the ship or a brown barrel from the **Special Cargo**. The **Shipowners** can act by consulting with each other and showing each other the values of the barrels to choose.
Now it's the **Shipwrecker's** turn !



The Shipwrecker's Round

For each round, the **Shipwrecker** will have in front of him, four ships in the sea with a barrel on their edge and will attempt to attract two of them onto the **Ile d'Oléron** (except for the **End of the game** - see below).
He must first of all place the donkey on the point indicating the colour of the first ship that he wishes to 'wreck', then next throw the black dice if necessary (the dice must yield a minimum of 1, it is not necessary to throw it for wrecking a ship situated on the square nearest to the island).
He moves the ship as many squares as his score in the direction of the island : if he reaches it or goes past it, the ship is shipwrecked ! The **Shipwrecker** then recuperates the barrel which was on board : this is his booty won that he places on the island and therefore he can look at it's value at any time during play.
The ship is momentarily taken off the board.
The **Shipwrecker** restarts the operation a second time with another colour (he cannot attempt to shipwreck the same ship in the same round).
Next it's the **Shipowners' turn** !

The Shipowners' Round

This takes place in three stages, to be carried out imperatively in the following order :

1: The **Shipowners** of ships still on the board will attempt to reach the coloured squares situated opposite the **Ile d'Oléron**. They throw the dice corresponding to the colours of the ships if necessary (dice must yield a minimum of 1, it's not necessary to throw them for a ship located just one square from it's coloured square).
They move the ships as many squares as their score in the direction of the coloured squares. Each ship which reaches or goes past his own colour escapes the **Shipwrecker**. The **Shipowners** then recuperate the barrel or barrels which were aboard and place it or them on the coloured square reached. This is their booty won ! (the **Shipowners** on the same team will add up all the barrels that they have won, at the end of the game).
The **Shipwrecker** hasn't got the right to know the value of cargo won by the **Shipowners**.
The ship is momentarily taken off the board.

2: All the ships (that have been wrecked or have arrived at port) are put back into play : the shipowners throw their corresponding coloured dice and place the ships accordingly on the board as explained for the **Preliminary round**. The other ships stay in their positions on the board.

3: The **Shipowners** choose a barrel from their stock for each new ship put back into play, as explained for the **Preliminary round**. At the end of these three stages, here you are, inevitably with four ships and a barrel on each side of the board ...
It's now a new **Shipwrecker's** round !



End of the game

The game ends when there's not a single barrel in play.
When a **Shipowner** has none of his coloured barrels in stock, he is obliged to use a brown barrel from the **Special Cargo**, when he replays his ship.
If he has no **Special Cargo** in stock, the ship of the colour concerned is removed permanently from the game.
Starting from this moment until the end of the game, the **Shipwrecker** only tries to wreck a single ship instead of the two as usual. When the last barrel has been recuperated by one of the two camps, the game ends.

Counting the points

The players add up their points. Remember that there is a total of **101** available in the game, negatives included !
This signifies that the camp that obtains at least **51** points will of course prevail ...

Suggestion from the author

Do as many rounds as there are players in order for each player to be a **Shipwrecker** once and add up the points over several rounds ...

A big thank you to Marie for having served as a first guinea-pig, for her advice and for her precious artistic help !