

**LE
TRIANGLE
DU
DIABLE**

Instructions

Règles du jeu (pour 2, 3 ou 4 joueurs)

Chaque joueur commande une flotte de bateaux qu'il fait voyager d'un port du Triangle du Diable à l'autre suivant sa stratégie de jeu. Parfois un grand nuage mystérieux circule au-dessus des bateaux qu'ils soient en mer ou dans un port. Ce nuage est très dangereux, il tourne et se déplace dans toutes les directions et parfois des bateaux disparaissent à cause de lui. Toutefois, il est aussi possible que des bateaux qui se trouvent sous son passage arrivent à continuer leur voyage sain et sauf.

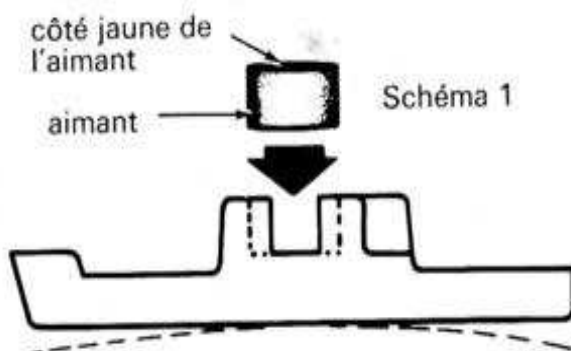
Le joueur qui arrive à amasser le plus de cargaison grâce à la chance des dés et aussi à l'utilisation d'une bonne stratégie de jeu, est le gagnant de la partie.

But du jeu

Amasser le plus de marchandises possible en voyageant dans le Triangle du Diable.

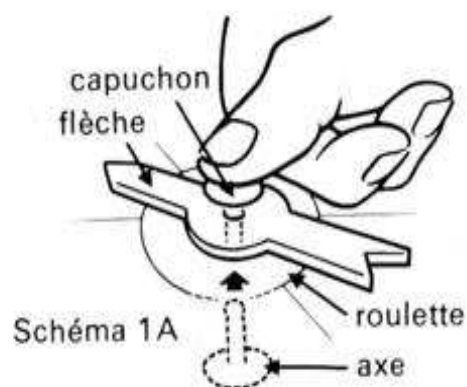
Comment monter le jeu

1. Placez un petit aimant dans chaque bateau (voir Schéma 1).

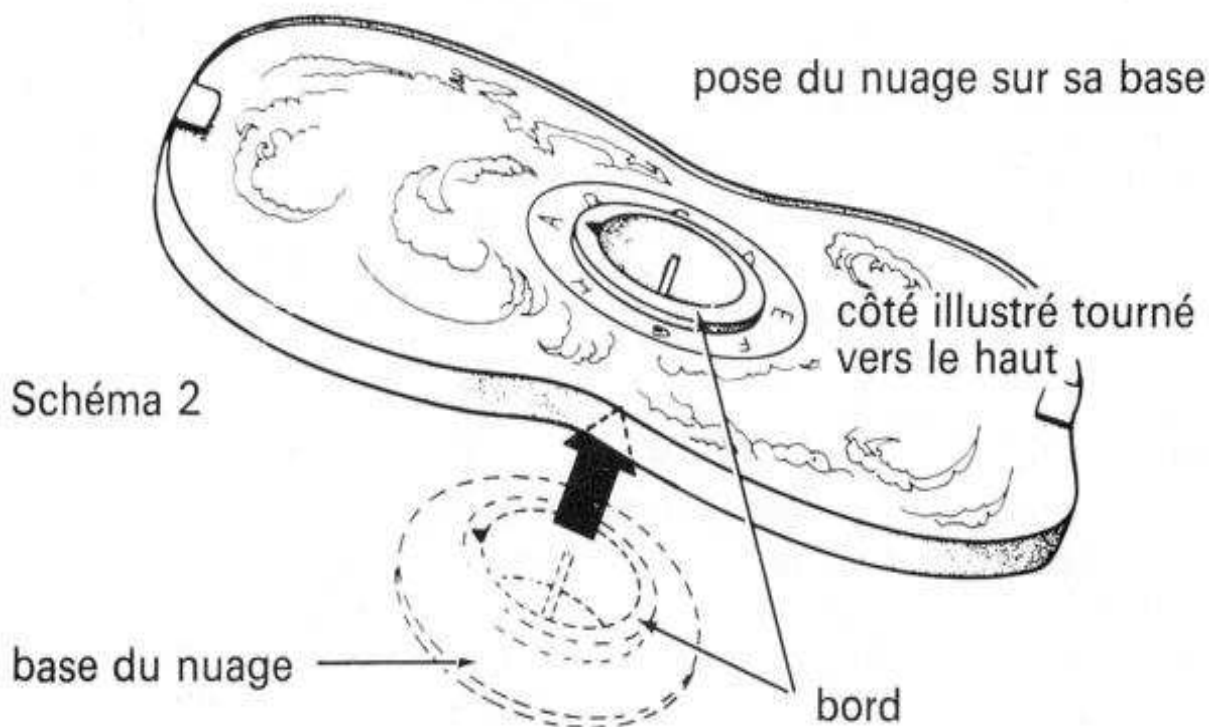


N.B. LE COTE JAUNE DE L'AIMANT DOIT ETRE TOURNE VERS VOUS AVANT D'ETRE ENFONCE DANS LE PONT.

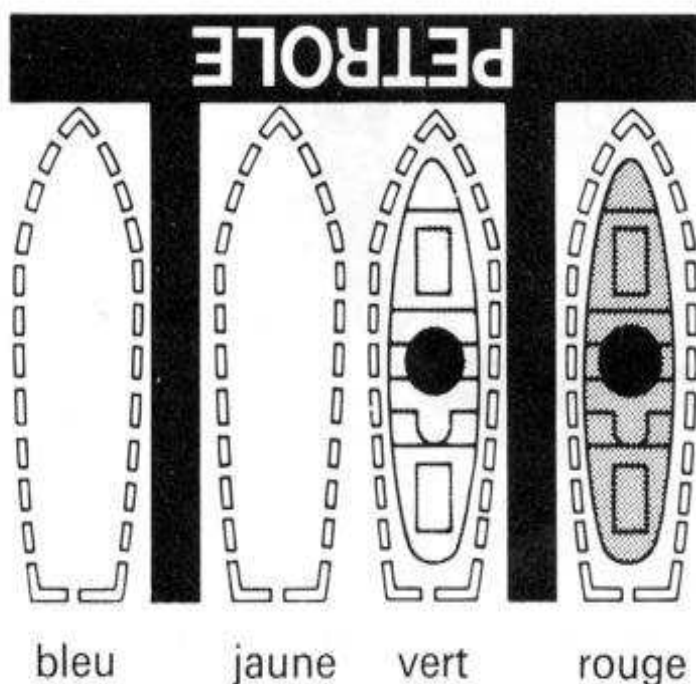
Pour assembler la roulette, faites ce qui suit: entrez, pas dessous, l'axe dans le trou au centre de la roulette; posez la flèche sur son axe. Fixez ensuite les 3 pièces ensemble en appuyant le capuchon jusqu'à ce qu'il soit correctement emboîté (voir schéma 1A).



2. Posez le nuage sur sa base: la partie illustrée doit être visible de tous (voir Schéma 2).



3. Chaque joueur reçoit 4 bateaux d'une couleur. Il en place un dans chaque port (voir Schéma 3). Suivant le nombre de joueurs, les bateaux non utilisés sont mis de côté.



Position des bateaux dans chaque port au début de chaque partie

Schéma 3

4. Séparez les cartes suivant chaque catégorie de marchandise: sucre – 8 cartes, pétrole – 5 cartes, bananes – 4 cartes et bois – 7 cartes. Mélangez chaque pile de cartes puis placez-les dans les ports correspondants avec les **sommes d'argent** tournées vers le haut et **visibles** de tous.

5. Empilez les cartes 'Port de Base' derrière le port qui se trouve près de Miami et qui est marqué 'Port de Base'.

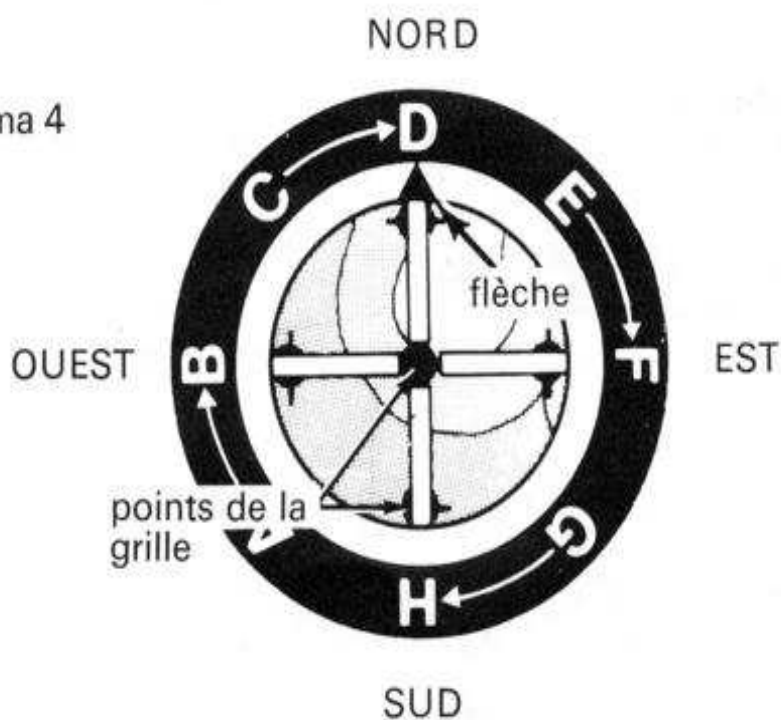
6. Placez la roulette qui commande les déplacements du nuage près d'un joueur qui aura le rôle supplémentaire d'actionner la roulette pour la durée de la partie.

Déplacement du nuage

1. Les joueurs déplacent le nuage à tour de rôle.

IMPORTANT: La flèche qui est indiquée sur le bord de la base du nuage doit **TOUJOURS** être **dirigée vers le Nord**, aussi bien en début de partie que durant la partie (voir Schéma 4).

Schéma 4



REMARQUE: Le nuage tourne sur le cylindre mais la flèche est toujours dirigée vers le Nord.

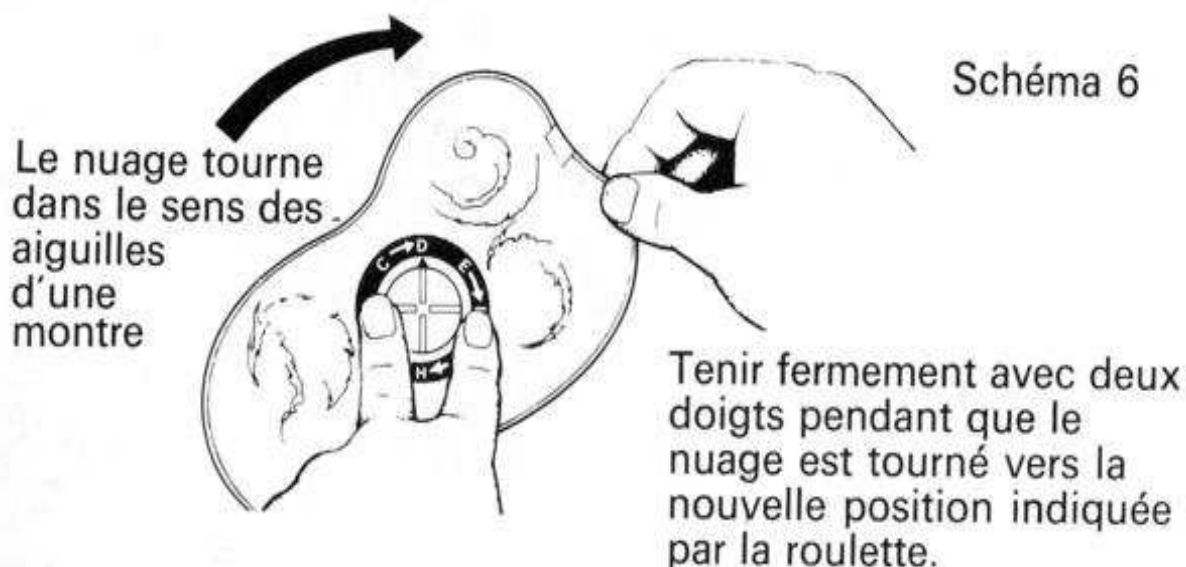
2. A l'intérieur du cylindre il y a quatre ailettes. Le petit espace au bout des ailettes est le point de repère qui sert à localiser le nuage. Le nuage est déplacé dans une direction Nord, Sud, Est ou Ouest en bougeant le point de repère de point en point (voir Schéma 5).
3. Le nuage est déplacé lorsque tous les joueurs ont avancé un de leurs bateaux.



Schéma 5

Le point de repère est l'espace au centre des ailettes à l'intérieur du pied du nuage. Le nuage est avancé de point en point en déplaçant le point de repère.

4. La roulette commande les déplacements du nuage qui se font en deux parties:
- (a) La première partie du déplacement est la **rotation du nuage** sur sa base avec la **flèche toujours dirigée vers le Nord**. Le cercle intérieur de la roulette avec les lettres de A à H détermine la rotation et le nuage doit toujours être tourné dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la lettre indiquée par la roulette se trouve en face de la flèche (voir Schéma 6).



(b) La deuxième partie est le déplacement du nuage et de son pied cylindrique sur la grille dans une direction Nord, Sud, Est ou Ouest. Le cercle du milieu de la roulette indique de combien de points sur la grille le nuage doit être avancé alors que le cercle extérieur indique dans quelle direction il se déplace (N signifie Nord, S signifie Sud, etc.). Lorsque la roulette s'arrête sur les mots Nord, Sud, Est et Ouest le nuage doit être avancé dans la direction indiquée jusqu'à ce que le point de repère au centre du cylindre soit posé sur le dernier point de la ligne sur lequel il se trouve (voir Schéma 7A, 7B et 7C pour exemples des déplacements du nuage).

5. Pour commencer la partie, le point de repère est placé sur le point encerclé de ROUGE de la grille, avec la flèche dirigée vers le Nord et la lettre 'A' en face de la flèche.

6. Le point de repère du nuage ne doit jamais être posé en dehors de la grille même s'il ne reste pas assez de points sur la ligne pour bouger le nuage du nombre exact de points indiqué par la roulette.

Ce résultat signifie que le nuage est tourné jusqu'à ce que la lettre 'E' soit en face de la flèche, puis le nuage est avancé de 4 points à travers la grille vers le Nord.

la flèche
indique E 4 N

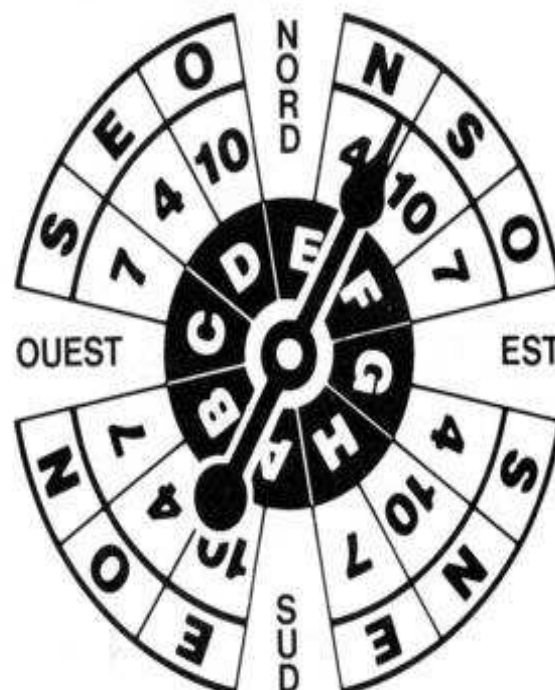
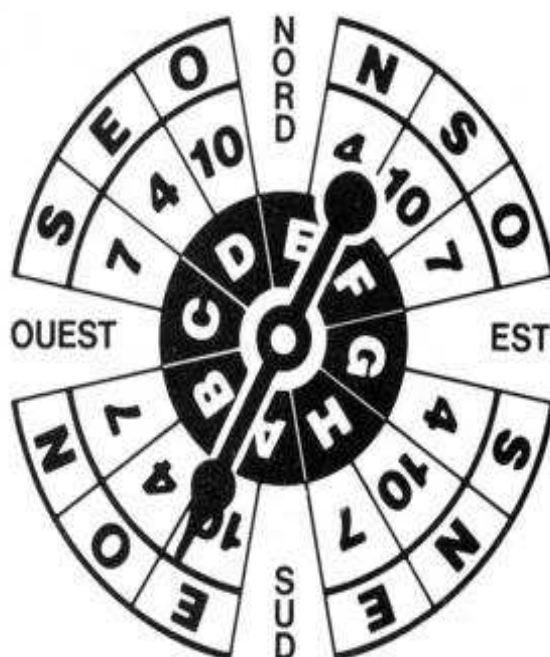


Schéma 7A

Ce résultat signifie que le nuage est tourné jusqu'à ce que la lettre 'A' soit en face de la flèche puis le nuage est avancé de 10 points vers l'Est.

la flèche indique A 10 E



la flèche indique 'G-Est'

Ce résultat signifie que le nuage est tourné jusqu'à ce que la lettre 'G' soit en face de la flèche, puis le cylindre est avancé jusqu'au dernier point de la bordure Est de la grille.



Schéma 7C

7. Par mesure de précaution, il vaut mieux bouger le nuage en le tenant par le bord intérieur ce qui évitera de le faire basculer.

Comment jouer

1. Le joueur qui obtient le plus grand chiffre au dé commence la partie puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chaque joueur lance le dé à son tour de jeu et avance un de ses bateaux (celui de son choix) du nombre d'espaces indiqué par le dé. Un espace est représenté par la forme d'un bateau sur le chemin blanc qui va de port en port.
3. Après un tour complet au cours duquel chaque joueur a pu déplacer un de ses bateaux, la personne en charge actionne la roulette et le nuage est tourné puis déplacé. Les mouvements du nuage doivent être effectués très lentement. Le premier joueur qui déplace le nuage est celui qui commence la partie, ensuite les autres le font à tour de rôle en tournant toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le voyage des bateaux

1. Les joueurs sont obligés d'avancer un de leurs bateaux à chaque tour si un déplacement est possible.
2. Les joueurs ne peuvent pas avancer leurs bateaux sous le nuage ou toucher un bateau qui est déjà sous le nuage.
3. Les joueurs doivent avancer leurs bateaux aussi près du nuage que possible si leur coup de dé devait les emmener sous le nuage et si le déplacement est le seul possible.
EXEMPLE: Un joueur peut seulement avancer un de ses bateaux se trouvant sur le chemin coupé par le nuage. Il lance le dé et obtient un '6' mais il n'y a que deux cases entre son bateau et le nuage. Il avance alors son bateau de deux cases seulement et c'est la fin de son tour.
4. Chaque port coupe la route et compte pour une case. Les joueurs doivent faire rentrer leur navire au quai de chaque port même si leur coup de dé les emmenait plus loin. Le voyage d'un bateau se termine dans un port où il est amarré (placé sur l'un des emplacements en forme de bateau et marqué en pointillés).
5. Les joueurs n'ont pas le droit d'avoir plus de deux bateaux dans le même port.

6. Un joueur n'a pas le droit d'entrer dans un port qui est plein. Si le port est plein il doit attendre dans la case vide la plus proche du port jusqu'à ce qu'il puisse y entrer. Le nombre de bateaux dans le bassin indique si le port est plein ou non même si un ou plusieurs des bateaux appartiennent à ce joueur. Le nombre de joueurs contrôle le nombre de bateaux qui peuvent être amarrés dans un port en même temps:

- (a) Avec deux joueurs, le port est plein lorsqu'il y a deux bateaux.
- (b) Avec trois joueurs, le port est plein lorsqu'il y a trois bateaux.
- (c) Avec quatre joueurs, le port est plein lorsqu'il y a quatre bateaux.

7. Les joueurs ont le droit de garder UN ou DEUX de leurs bateaux dans le même port pour bloquer le jeu des autres joueurs tant qu'ils peuvent avancer un autre bateau. Toutefois ils sont obligés de déplacer un bateau à chaque tour même si cela les oblige à s'approcher du nuage ou à débloquer un port.

8. Si un joueur ne peut avancer aucun de ses bateaux il passe son tour sans avoir d'amende à payer.

9. Les joueurs ont le droit de doubler le ou les bateaux qui se trouvent sur leur route. Chaque case occupée doit être comptée normalement comme faisant partie du tour.

10. Si le bateau d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un de ses bateaux ou par le bateau d'un adversaire à la fin de son trajet, le bateau qui est dérangé est renvoyé au port précédent. Si le port est plein il doit faire la queue en se posant sur la première case libre avant l'entrée du port.

11. Le nuage peut déplacer des bateaux sans les capturer:

- (a) Ils peuvent être poussés par le pied du nuage.
- (b) Ils peuvent être poussés par des bateaux capturés qui pendent sous le nuage.

Les bateaux dérangés d'une des façons ci-dessus sont placés sur la case libre la plus proche dès que le nuage est parti.

Les cartes Marchandises

1. Les joueurs prennent la première carte-marchandise du tas qui se trouve derrière le port où leur bateau vient de rentrer.
2. Les joueurs n'ont pas le droit de prendre une de ces cartes s'ils viennent d'être renvoyés au port par le bateau d'un adversaire.
3. Lorsque toutes les cartes-marchandises ont été prises les bateaux continuent à entrer dans les ports sans recevoir de cargaison.

Bonus 'port de base'

1. Chaque fois que le bateau d'un joueur entre au 'Port de Base' il reçoit un 'Bonus': le joueur prend une carte-bonus. Les bateaux qui entrent dans ce port lorsque les huit cartes ont déjà été tirées ne reçoivent rien du tout.
2. Un joueur qui a été renvoyé au 'Port de Base' par un autre joueur ne reçoit pas de bonus.

Comment enlever les bateaux capturés par le nuage

1. Chaque fois que la flèche de la roulette indique les mots Nord, Sud, Est ou Ouest, le nuage est déplacé jusqu'au dernier point de la direction déterminée puis il est soulevé avec soin.
2. C'est le seul moment où le nuage peut être enlevé du plateau de jeu.
3. Tous les bateaux qui pendent sous le nuage sont enlevés du jeu.
4. Le nuage est ensuite replacé sur le cercle rouge au centre du jeu comme en début de partie et le jeu continue.

La fin du jeu

La partie est finie lorsqu'un joueur a 350 000 en main composé de n'importe quelles cartes (marchandise et bonus) ou lorsqu'un joueur a perdu tous ses bateaux, suivant ce qui arrive en premier.

Le joueur qui a 350 000 en main le premier ou qui a le plus d'argent à la fin de la partie, suivant comment le jeu se termine, est le gagnant.

Lorsque le jeu se termine de la deuxième façon, il est possible que le joueur qui a perdu tous ses bateaux soit le gagnant.

Parties plus courtes

Afin de réduire la durée d'une partie les joueurs peuvent décider que le gagnant sera le premier joueur qui aura 200 000.