

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## CARTE JOKER CLÉS

Si vous êtes en possession d'une carte JOKER CLÉS, vous pouvez l'utiliser à la place de n'importe quelle clé (aussi bien pour récupérer un coffre au milieu de la table que pour voler un coffre à un autre pirate).



## VALEUR DES COFFRES

Chaque coffre contient un nombre précis de pièces d'or. Plus un coffre est rare, plus il contient de pièces. Le nombre de pièces d'or est indiqué sur chaque carte COFFRE, en bas de celle-ci.

## FIN D'UNE PARTIE

Une partie est terminée dès que la pile COFFRES est vide. Les coffres non récupérés, restant au milieu de la table, ne sont pas joués.

## SCORE

À la fin d'une manche, les pirates comptent le nombre de pièces d'or contenues dans les coffres disposés devant eux. Les scores de chaque manche sont cumulés et la partie est terminée lorsqu'un pirate atteint les 300 pièces d'or.

## VARIANTE À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, la carte spéciale VOLEUR DE CLÉS ne permet de voler que 2 des clés de l'adversaire. Les 2 cartes sont alors prises au hasard dans la main de l'autre pirate, sans savoir quelles en sont les clés.

© 2016 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. GOLD UP est une marque déposée. Toute reproduction, même partielle est interdite.



22042442

# Règles du Jeu

## PRINCIPE DU JEU

Vous êtes un pirate dont l'objectif est d'amasser un maximum de pièces d'or. Ces trésors sont enfermés dans des coffres qu'il vous faudra ouvrir avec les bonnes clés.

La couleur de chaque clé indique la couleur du coffre qu'elle permet d'ouvrir.

Soyez le plus malin en utilisant vos clés au bon moment pour récupérer les plus gros coffres ou volez le butin des autres pirates ! Mais attention, voler un pirate est un jeu dangereux et sa vengeance pourrait bien être terrible...

## C'EST DANS LA BOÎTE

48 cartes COFFRE (contenant des pièces d'or) dont :

16 coffres blancs, 11 rouges, 8 bleus, 7 verts, 4 violets et 2 jaunes

62 cartes CLÉ dont :

16 clés blanches, 11 rouges, 8 bleues, 7 vertes, 4 violettes et 2 jaunes

4 cartes JOKER CLÉS (pouvant ouvrir tous les coffres)

4 cartes VOLEUR DE CLÉS (pour voler les clés d'un autre pirate)

6 cartes VOLEUR DE COFFRES (pour voler les coffres d'un autre pirate)

1 règle du jeu (enfin, elle n'est plus dans la boîte puisqu'elle est dans vos mains...)

1 table et des chaises (à l'heure où nous écrivons ces lignes, nous n'avons pas encore vérifié si la boîte était assez grande, donc désolé si vous n'en trouvez pas...)

## C'EST PAS DANS LA BOÎTE

1 dé (puisque'il ne servirait à rien)

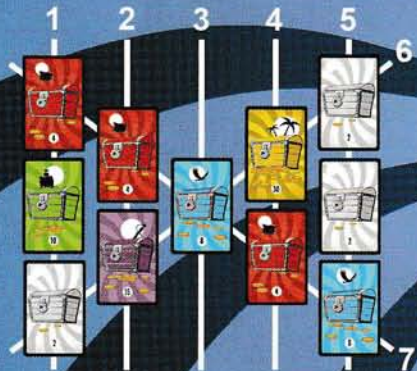
1 saucisse (si vous en trouvez une, ouvrez vite votre frigo et récupérez vos cartes de GOLD UP)

## DISTRIBUTION DES CARTES

Séparer les cartes COFFRE et les cartes CLÉ en deux piles distinctes, faces cachées. Ces piles sont appelées pile COFFRES et pile CLÉS.

Distribuer 5 cartes CLÉ à chaque pirate (chaque joueur), chacun les prenant en mains.

Disposer au milieu de la table 5 séries de cartes COFFRE, respectivement de 3 coffres, 2 coffres, 1 coffre, 2 coffres et 3 coffres comme dans l'exemple ci-dessous :



A ces 5 séries de coffres s'ajoutent les 2 séries de 5 coffres correspondant aux diagonales (lignes 6 et 7 ci-dessus)

## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque pirate, à son tour, peut effectuer l'une des 4 actions suivantes :

### 1 Récupérer une série de coffres

Pour cela, il faut utiliser les clés correspondant aux couleurs des coffres.

Exemple : pour récupérer une série composée de 2 coffres blancs et d'un coffre bleu (série n° 5 dans l'exemple), il faut jouer 2 clés blanches et une clé bleue.

Les clés utilisées sont alors placées sous la pile CLÉS et les coffres gagnés sont disposés les uns à côté des autres devant le pirate, faces visibles.

La série de coffres récupérée est remplacée par une nouvelle, du même nombre de coffres, prise au dessus de la pile COFFRES.

### 2 Piocher 2 cartes CLÉ et passer son tour

### 3 Voler les clés d'un autre pirate

Pour cela, vous devez posséder et utiliser la carte VOLEUR DE CLÉS.

Une fois la carte montrée à tout le monde, vous désignez un pirate et récupérez l'ensemble des cartes qu'il a en main pour les mettre dans votre jeu.

La carte «Voleur de Clés» est placée sous la pile CLÉS.

### 4 Voler des coffres à un autre pirate

Pour cela, vous devez posséder et utiliser la carte VOLEUR DE COFFRES.

Une fois la carte montrée à tout le monde, vous désignez un pirate et récupérez autant de ses coffres que vous le souhaitez à la condition d'avoir les clés correspondantes.

La carte «Voleur de Coffres» et les cartes CLÉ utilisées sont placées sous la pile CLÉS.

