

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 (Saône-et-Loire), 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



AFRICA

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu : Comportant une carte de l'Afrique divisée en 32 territoires. Dans la zone maritime se trouvent six cases "ambassades" portant chacune le nom d'un pays européen. ([voir fin de page](#))

Un paquet de fiches d'ordres. Ces fiches servent à écrire les ordres que vous donnez à chacune de vos présences sur le plateau. Ces feuilles servent également à noter vos déclarations d'alliance ou de guerre. ([voir fin de page](#))

6 Série de 22 pions rectangulaires: Comportant une silhouette au recto et un drapeau au verso. (*dans la boîte que j'ai ces pions ne comporte pas de silhouette au recto, ils sont blanc*) Ce type de pion représente une présence, il indique la présence d'un pays européen sur un territoire africain.



88 petits pions carrés:

Marqués de symbole de construction (bâtiments, rues). Ce type de pion représente un développement, il indique le développement des infrastructures coloniales sur un territoire africain.



22 figurines en céramique:

Ce type de pion représente une "colonie", il sert à établir une administration coloniale sur un territoire africain.



6 séries de 5 pions ronds: Ce type de pion représente une relation diplomatique, il sert à notifier dans chaque ambassade une déclaration de guerre ou une alliance.



RÈGLE DU JEU:

LA MISE EN PLACE DU JEU

Une partie se déroule avec trois, quatre, cinq ou six joueurs, chacun d'eux:

- choisit un pays européen qu'il représentera pendant toute la partie (Allemagne, Grande-Bretagne, Belgique, France, Italie ou Pays-Bas).
- prend une fiche d'ordres vierge au haut de laquelle il inscrit le nom du pays qu'il a choisi.
- prend les pions présence et relation diplomatique de la couleur correspondant à son pays:
 - Grande-Bretagne.....rouge
 - France.....bleu
 - Allemagne.....noir
 - Italie.....vert
 - Pays-Bas.....jaune
 - Belgique.....marron
- se munit d'un crayon ou d'un stylo.

Étalez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur pose un de ses pions relation diplomatique dans chacune des ambassades des autres pays. Il n'en pose aucun sur son ambassade.

A tour de rôle, dans l'ordre des pays ci-dessus, chaque joueur pose une de ses présences sur un des territoires côtiers. Le placement de cette présence est libre. Chaque joueur ne pose ainsi qu'une seule de ses présences sur la carte. La partie peut commencer !

LES TOURS DE JEU

La partie se déroule en huit tours. Le premier tour se passe en 1880, le deuxième en 1885, etc. Chacun des tours est composé de cinq phases successives qui sont:

- 1) action diplomatique
- 2) rédaction des ordres
- 3) lecture des ordres
- 4) résolution des conflits
- 5) construction des colonies

Lorsque la phase 5 est achevée, un nouveau tour commence. Les paragraphes suivants expliquent chacune des phases qui composent un tour.

1) L'ACTION DIPLOMATIQUE

Cette phase prépare la phase 2 durant laquelle chacun écrit sur sa fiche d'ordres s'il est en guerre ou au contraire s'il est allié avec les autres joueurs. Il est très important que les autres joueurs soient vos alliés. Tous les joueurs ont donc huit minutes pour discuter librement entre eux afin de convaincre les autres de devenir leur allié. Les promesses faites lors des discussions n'engagent pas les joueurs qui sont libres de les respecter ou non. Les discussions peuvent se faire autour de la table ou dans une autre pièce, entre deux joueurs ou davantage. Le seul point à respecter est la durée de cette phase (8 min), qu'il est préférable de chronométrer.

2) LA RÉDACTION DES ORDRES

Durant cette phase, chaque joueur écrit en secret trois types d'ordres sur sa fiche. Il les note dans la colonne correspondant au tour de jeu. Ainsi les ordres du premier tour de jeu doivent être rédigés dans la colonne 1880. Chaque joueur écrit:

- un ordre pour chacune de ses présences sur la carte
- un ordre de débarquement sur un territoire côtier quand cela est possible
- ses relations diplomatiques avec les autres pays.

2.1) Les ordres donnés aux présences

Chaque joueur donne autant d'ordres qu'il possède de présences. Il rédige cet ordre en l'écrivant sur la ligne du territoire où se situe la présence. Ainsi, un ordre pour une présence située à Alger s'écrit sur la ligne "Alger".

Les ordres que vous donnez à chacune de vos présences sont de trois types: développer; explorer; ou bien ne rien faire. Leur signification est la suivante:

ORDRE DONNE A UNE ALLIANCE	CE QU'IL FAUT INSCRIRE SUR LA FICHE D'ORDRE	SIGNIFICATION DE L'ORDRE
Développer	"développe" ou l'abréviation D	
Explorer	Le nom d'un territoire limitrophe à celui sur le quel se trouve la "présence"	La "présence" envoie une expédition dans un territoire limitrophe au sien afin d'y installer une nouvelle "présence"
Ne rien faire	"rien"	Aucune

Une présence ne peut recevoir qu'un seul type d'ordre par tour. Un ordre oublié ou erroné est considéré comme: ne rien faire .

2.2) L'ordre de débarquement

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de débarquement par tour, il le fait en écrivant le nom d'un territoire côtier sur la ligne qui porte le symbole d'un bateau.



Un débarquement peut être ordonné que sur un territoire côtier vide de toute présence. Si tous les territoires côtiers sont occupés par une ou plusieurs présences, aucun débarquement n'est possible ce tour-là. Si dans les tours à venir un territoire côtier se trouve à nouveau sans aucune présence, un débarquement est à nouveau possible. La signification de cet ordre est la suivante:

ORDRE DE DÉBARQUEMENT	CE QU'IL FAUT INSCRIRE SUR	SIGNIFICATION DU
-----------------------	----------------------------	------------------

	LA FICHE D'ORDRE	DEBARQUEMENT
	Le nom d'un territoire côtier vide de toute "présence"	Une expédition maritime part de votre pays afin d'installer une nouvelle "présence" sur ce territoire côtier.

2.3) Les relations diplomatiques

Chaque joueur inscrit sur sa fiche d'ordres, en face du nom de chaque pays, quelle est sa relation diplomatique avec ce pays. Cette relation est définie pour un tour. Deux types de relations sont possibles, une alliance ou une guerre. Une relation diplomatique oubliée ou illisible est considérée comme une alliance .

La signification de ces relations est la suivante :

RELATION DIPLOMATIQUE AVEC UN PAYS	CE QU'IL FAUT INSCRIRE SUR LA FICHE D'ORDRE	SIGNIFICATION DE LA RELATION DIPLOMATIQUE AVEC CE PAYS
Alliance	"alliance" ou l'abréviation "A"	Toutes vos "présences" sur la carte sont alliées avec toutes les "présences" de ce pays sur tous les territoires qu'elles occupent conjointement et qui ne sont pas encore des colonies.
Guerre	"guerre" ou l'abréviation "G"	Toutes vos "présences" sur la carte sont en guerre avec toutes les "présences" de ce pays sur tous les territoires qu'elles occupent conjointement et qui ne sont pas encore des colonies.

3) LA LECTURE DES ORDRES

Cette phase permet d'exécuter les ordres écrits par les joueurs. Une fois que tous les joueurs ont rempli leur fiche d'ordres, un joueur volontaire les recueille puis les lit en commençant par la sienne. Les ordres écrits par les joueurs sont exécutés selon les principes suivants:

3.1) Les ordres donnés aux présences

Chaque ordre de développement entraîne le placement d'un nouveau pion développement sur une des cases carrées figurant sur le territoire concerné. Plusieurs ordres de développement d'un territoire qui proviennent de différents pays présents entraînent la pose d'autant de pions développement. Lorsque toutes les cases carrées d'un territoire sont occupées, n'y posez plus de pions. Chaque ordre d'exploration vers un territoire entraîne le placement d'un pion présence (du pays qui l'a ordonné) sur ce territoire. Cependant un pays ne peut posséder qu'une seule présence par territoire même s'il ordonne plusieurs explorations vers un même territoire.

REMARQUE: Les présences posées, sur le plateau ne sont ensuite jamais déplacées mais elles permettent la pose de nouvelles présences sur des territoires limitrophes.

REMARQUE: Chaque pays possède un maximum de 22 pions présence et ne peut donc pas en poser davantage sur le plateau. Si un pays donne davantage d'ordres d'exploration qu'il ne lui reste de pions présence, ces ordres sont exécutés dans l'ordre alphabétique des territoires puis sont considérés comme nuls lorsqu'il ne lui reste plus aucun pion présence disponible.

3.2) Les ordres de débarquement

Chaque ordre de débarquement vers un territoire côtier vide de toute présence entraîne le placement d'un pion présence (du pays qui l'a ordonné) sur ce territoire. Rappelons que dans tous les cas, un pays ne peut posséder qu'une seule présence par territoire.

3.3) Les relations diplomatiques

Chaque relation diplomatique est notifiée par les pions relations diplomatiques placés dans les ambassades. Les joueurs les tournent du côté correspondant aux ordres notés sur les fiches d'ordres.

Le côté figurant une colombe avec un rameau d'olivier indique que le pays qui possède ce pion a déclaré une alliance avec le pays de l'ambassade.

Le côté figurant un canon indique que le pays qui possède ce pion a déclaré une guerre au pays de l'ambassade.

EXEMPLE:

Si la France déclare une alliance avec la Belgique, le pion relation diplomatique français (bleu) est tourné du côté alliance dans l'ambassade de Belgique.

Une fois que tous les ordres sont lus et exécutés, passez à la phase suivante. Vous y découvrirez que les déclarations de guerre ou d'alliance notifiées dans les ambassades sont l'élément le plus important du jeu.

4) LA RÉOLUTION DES CONFLITS

Cette phase détermine quelles présences restent ou sont retirées de la carte selon les principes suivants:

Sur tous les territoires qui contiennent une présence: cette présence reste.

- Sur tous les territoires qui contiennent deux présences: une présence d'un pays est retirée s'il a déclaré une alliance avec l'autre pays présent et que ce dernier lui a déclaré la guerre. Dans tous les autres cas les deux présences restent. Les présences retirées retournent dans le stock des joueurs concernés.

- Sur tous les territoires qui contiennent trois, quatre, cinq ou six présences: une présence d'un pays est retirée s'il a davantage de

déclarations de guerre qu'il n'a de déclarations d'alliance de la part des autres pays présents sur ce territoire. Dans tous les autres cas une présence reste. Les présences retirées retournent dans le stock des joueurs concernés.

- Selon le même principe, une présence reste si elle a autant de déclarations de guerre que de déclarations d'alliance de la part des autres pays présents sur ce territoire.



EXEMPLE AVEC DEUX PRÉSENCES SUR UN TERRITOIRE:

La France a déclaré une alliance avec l'Allemagne et l'Allemagne a déclaré une alliance avec la France.
Résultat: les deux présences restent.



EXEMPLE AVEC DEUX PRÉSENCES SUR UN TERRITOIRE:

La France a déclaré une guerre avec l'Allemagne et l'Allemagne a déclaré une guerre avec la France.
Résultat: les deux présences restent.



EXEMPLE AVEC DEUX PRÉSENCES SUR UN TERRITOIRE:

La France a déclaré une alliance avec l'Allemagne et l'Allemagne a déclaré une guerre avec la France.
Résultat: la présence de la France est retirée.



EXEMPLE AVEC DEUX PRÉSENCES SUR UN TERRITOIRE:

La France a déclaré une guerre avec l'Allemagne et l'Allemagne a déclaré une alliance avec la France. Résultat: la présence de l'Allemagne est retirée.



EXEMPLE AVEC TROIS PRÉSENCES SUR UN TERRITOIRE:

La France a déclaré:

- une guerre avec l'Allemagne
- une alliance avec la Grande-Bretagne

l'Allemagne a déclaré:

- une guerre avec la France
- une alliance avec la Grande-Bretagne

La Grande-Bretagne a déclaré:

- une guerre avec l'Allemagne
- une alliance avec la France

Résultat sur ce territoire:

La présence de la France reste car les autres pays présents lui déclarent 1 guerre et 1 alliance. La présence de l'Allemagne est retirée car les autres pays présents lui déclarent deux guerres. La présence de la Grande-Bretagne reste car les autres pays présents lui déclarent deux alliances.

CONSEIL DE JEU:

Le moyen le plus pratique pour résoudre les conflits sur un territoire est de regarder de quel côté sont tournés les pions relations diplomatiques dans les ambassades. Ainsi en un coup d'oeil vous pouvez voir ce que les différents pays présents ont déclaré à un pays (guerre ou alliance).

5) LA CONSTRUCTION DES COLONIES

Cette phase détermine quels territoires deviennent des colonies.

Un territoire devient définitivement une colonie lorsqu'une figurine colonie est posée dessus. Une figurine colonie doit être posée sur un territoire si les deux conditions suivantes sont réunies:

- Le territoire est entièrement développé, c'est-à-dire que toutes ses cases carrées sont occupées par un pion développement.
- Au moins une présence occupe ce territoire et si plusieurs pays sont présents, tous sont alliés entre eux.

Si ces deux conditions ne sont pas réunies sur un territoire, il n'est pas possible d'y poser un pion colonie.

Par exemple, une colonie est impossible lorsque:

- au moins une présence appartient à un pays en guerre avec un autre pays présent;
- le territoire est vide de toute présence (elles ont pu être toutes retirées lors de la phase 4);
- toutes les cases carrées ne contiennent pas un pion développement.

REMARQUE: il ne peut y avoir qu'une seule figurine colonie par territoire.

Règles spéciales concernant les colonies:

Lorsqu'un territoire est devenu une colonie, les règles de résolution des conflits (voir chapitre 4) ne concernent plus les présences qui s'y trouvent et ceci pour le reste de la partie. Ces présences deviennent donc permanentes et peuvent continuer à recevoir des ordres d'exploration vers des territoires limitrophes.

Lorsqu'un territoire est devenu une colonie, aucun pays ne peut plus donner un ordre d'exploration vers ce territoire et ceci pour le reste de la partie.

LA FIN DE LA PARTIE

Le dernier tour de jeu est soit celui de 1914, soit celui durant lequel le dernier pion colonie disponible est posé. Si vous avez posé le dernier pion colonie, continuez à jouer jusqu'à la fin du tour. Utilisez alors des empilements de pions développement (ou des pièces de monnaie) pour représenter les pions colonie dont vous avez besoin pour finir le tour.

A la fin du dernier tour de jeu, chaque joueur totalise ses points de victoire selon le barème suivant:

- 8 points pour chacune de ses présences en place sur un territoire sur lequel se trouve un pion colonie et sur lequel il n'y a aucune présence d'un autre pays.
- 3 points pour chacune de ses présences en place sur un territoire sur lequel se trouve un pion colonie et sur lequel il y a une ou plusieurs présences d'autres pays.

- 1 point par alliance déclarée dans son ambassade au dernier tour de jeu.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire gagne la partie, tous les autres perdent, dans la course à la colonisation il n'existe pas de deuxième place. Si plusieurs joueurs arrivent en tête en totalisant le même nombre de points de victoire, aucun joueur n'est déclaré vainqueur et tous sont invités à recommencer une partie.

Règle optionnelle

Vous pouvez décider que le placement initial des présences est imposé selon des critères historiques. Dans ce cas, chaque joueur pose sa première présence sur les territoires désignés ci dessous:

Grande-Bretagne	Alexandrie
France	Alger
Allemagne	Dahomey
Italie	Mogadiscio
Pays-Bas	Cape Town
Belgique	Angola

Ce placement imposé n'entraîne aucun autre changement de règles.

Fiche d'ordre

	1880	1885	1890	1895	1900	1905	1910	1914
Abyssinie								
Alexandrie								
Alger								
Angola								
Bangui								
Cameroun								
Cap Town								
Congo								
Dahomey								
Dakar								
Djibouti								
Egypte								
Fachoda								
Kenya								
Khartoum								
Kuruman								
Lac Nyassa								
Lac Tanganica								
Lac Tchad								
Lac Victoria								
Libye								
Madagascar								
Mogadiscio								
Namibie								
Nigéria								
Ougadougou								
Rodhésie								
Sahara								
Tamanrasset								
Ténére								
Tombouctou								
Zanzibar								
								
DIPLO	1880	1885	1890	1895	1900	1905	1910	1914

Great-Britain							
France							
Deutschland							
Italia							
Nederland							
Belgique							

Plateau de jeu (taille réelle = 70 x 50 cm)

