

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



VARIANTE TACTIQUE : Préparation et Déroulement

Les règles de la version de base ou de la version avancée peuvent être améliorées en utilisant **les puits de forage de la seconde couleur**.

Au début, chaque joueur reçoit **11 puits de forage de la couleur principale et 3 de l'autre couleur**. Les 6 puits restants de la couleur principale ne sont pas utilisés.

Fin de la partie

Lors du calcul des points, les puits de la couleur de base comptent comme dans la règle de base. Pour les puits de la **seconde couleur**, les joueurs reçoivent **le double de la valeur** (en positif ou en négatif).

MATÉRIEL DE JEU

9 tuiles comportant chacune 9 champs



2 concessions minières double-face



rectos



versos

34 puits de forage (28 dans la couleur de base et 6 d'une couleur différente)



Les couleurs peuvent varier

VARIANTE 4 JOUEURS : Préparation et Déroulement

C'est une variante différente des règles expliquées auparavant car maintenant **2 joueurs jouent sur les rangées** (horizontales) et **2 joueurs jouent sur les colonnes** (verticales).

Pour jouer, vous avez besoin **du dos des concessions minières**.



Elles montrent qu'un des joueurs qui joue sur les colonnes aura la concession turquoise (pas de cuivre) et l'autre aura la concession orange (pas d'argent).

De même, pour les rangées, un joueur aura la concession turquoise (pas de cuivre) et l'autre aura la concession orange (pas d'argent).

Chaque joueur reçoit **7 puits de forage** de la couleur principale. Les autres règles du jeu de base s'appliquent.

VARIANTE 4 JOUEURS : Variante tactique

La variante à 4 joueurs peut aussi se jouer de manière tactique. Chaque joueur recevra **6 puits de forage de la couleur de base et 1 de l'autre couleur**.

Auteur : Martin Schlegel **Illustrateur :** Christian Opperer
Éditeur : Harald Mücke ©Mücke Spiele 2013
Traducteur : Stéphane Athimon

ATACAMA

THE MINING CONFLICT

Un jeu de Martin Schlegel
Pour 2 ou 4 joueurs

C'est la fête dans le désert chilien.

Des veines de minerai de valeur ont été trouvées dans ce désert long de 1200 km près de la côte de l'océan Pacifique. On y a trouvé de l'or, de l'argent et du cuivre.

Plusieurs compagnies sont occupées à la construction d'énormes puits de forage étant donné que les veines de minerai sont profondément enfouies sous la surface.

Pour des raisons de sécurité, les puits de forage ne peuvent pas être installés trop près les uns des autres. C'est la raison pour laquelle les nouveaux puits limitent la possibilité d'en construire d'autres à proximité.

De plus, les droits de forage ont été limités par le gouvernement. Les compagnies ont reçu une concession pour l'exploitation de deux des trois ressources.

Extraire le mauvais type de ressources vous fera recevoir des pénalités.

Devenir riche est quelque chose de difficile mais y mettre tous ses efforts peut en valoir la peine.

JEU DE BASE : Préparation

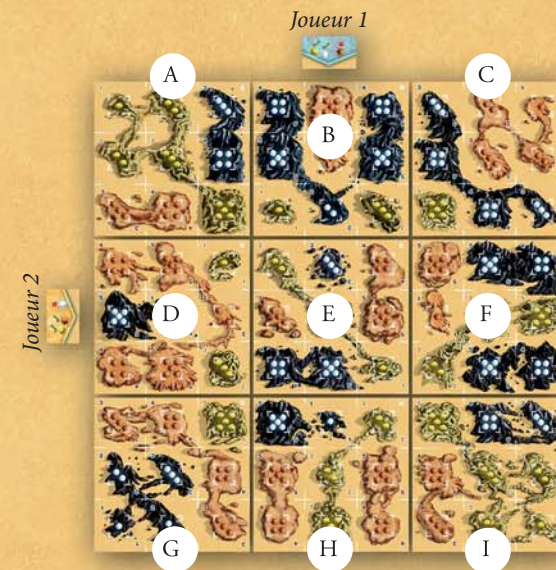
Remarque

La version à 2 joueurs est expliquée en premier. Les règles nécessaires pour une partie à 4 joueurs se trouvent en page 4 de ce livret. La liste du contenu du jeu se trouve aussi en page 4.

Les **9 tuiles** sont disposées pour former **un grand tablier carré**. Les tuiles avec les lettres A à C sont placées dans la rangée supérieure, on place ensuite les tuiles de D à F pour finir par celles de G à I. Les tuiles doivent être placées avec les lettres dans le coin en haut à droite.

Chaque joueur reçoit ensuite **une concession minière**. Le joueur 1 reçoit la concession turquoise (pas de cuivre) le joueur 2 reçoit la concession orange (pas d'argent). Les concessions doivent être placées **à côté du tablier de jeu** (voir l'illustration à droite).

Chaque joueur reçoit **14 puits de forage** de la couleur de base, qu'ils placent devant lui. Les puits de l'autre couleur ne sont pas utilisés dans la version de base.



Tour de jeu

Les joueurs vont alternativement placer un puits de forage sur le tablier. Ils doivent cependant respecter les règles suivantes :

- Chaque case ne peut contenir qu'un seul puits de forage.
- Les puits ne peuvent pas être placés à côté de puits adjacents. Adjacent signifie des champs avec des côtés communs, par contre être voisin d'un autre puits uniquement en diagonale est autorisé.

Fin de la partie

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs 14 puits de forage, la partie est terminée. On peut maintenant calculer les points de victoire.

Seules les rangées ou colonnes avec au moins 4 puits sont comptées. Et on ne regarde que les cases qui ont des puits.

Les concessions minières indiquent pour quels minerais les joueurs reçoivent des points positifs mais aussi, pour lequel ils n'ont pas de concession et donc pour lequel ils reçoivent des points négatifs.

Pour le joueur qui possède la concession minière qui se trouve au dessus du tablier de jeu, seules les colonnes comptent (verticales). Pour ce joueur, les puits de forage d'or et d'argent comptent de manière positive ; à l'inverse, les puits de forage de cuivre comptent de manière négative.

Chaque or et chaque argent rapporte 1 point positif pour le joueur, chaque cuivre rapporte un point négatif.

Pour l'autre joueur, ce sont les rangées (horizontales) qui sont comptées. Pour lui, les puits de forage d'or et de cuivre comptent de manière positive ; à l'inverse, les puits de forage d'argent comptent de manière négative. Chaque cuivre et chaque or rapporte 1 point positif, chaque argent rapporte 1 point négatif.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

EXEMPLE : Résultat provisoire après 16 puits placés

Le premier joueur (les colonnes) reçoit momentanément 5 points pour la première colonne à gauche : +2 points pour l'or, +5 points pour l'argent, -3 pour l'argent et +1 pour l'argent.

Dans la seconde colonne, il reçoit 4 points négatifs : +2 pour l'or, -4 pour le cuivre, -5 pour le cuivre et +3 pour l'or.

Les colonnes restantes ne comptent pas, car à ce moment, moins de 4 puits de forage y sont placés.



Le deuxième joueur (rangées horizontales) reçoit momentanément 7 points pour la rangée la plus basse : -1 point pour l'argent, +3 pour le cuivre, +4 pour le cuivre et +1 pour l'or.

Dans la rangée suivante, il reçoit 3 points négatifs : +3 pour le cuivre, -5 pour l'argent, +2 pour l'or, et -3 pour l'argent.

Les rangées restantes ne comptent pas car elles possèdent moins de 4 puits de forage (à ce moment du jeu).

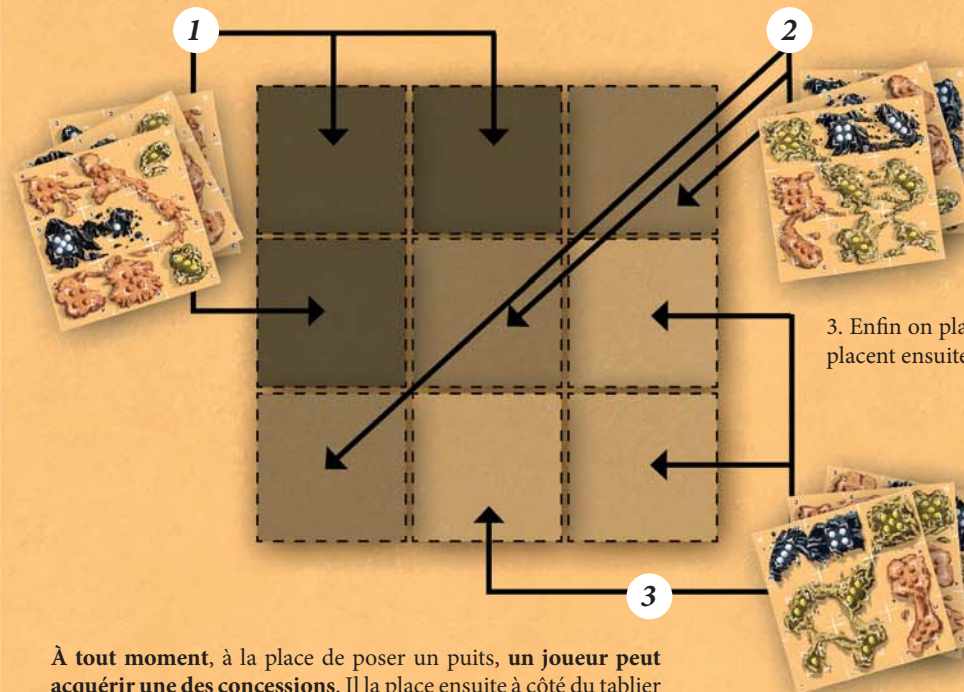
JEU AVANCÉ : Préparation et Déroulement

Le jeu avancé est différent du jeu de base. Au début, on ne sait pas vraiment qui va marquer dans les rangées et qui va marquer dans les colonnes.



Les concessions minières n'ont pas encore été attribuées. Les 9 tuiles sont mélangées et placées en une pile, face cachée, sur la table.

1. Avec les 3 tuiles du dessus, formez un triangle. Les lettres doivent être dans le coin en haut à droite (quelles que soient les lettres). Puis chaque joueur place alternativement 3 puits de forage selon les règles de base.



2. Ensuite, les 3 tuiles suivantes sont placées en diagonale. Là encore les joueurs placent alternativement 3 puits de forage.

3. Enfin on place les 3 dernières tuiles. Les joueurs placent ensuite les puits de forage restants.

À tout moment, à la place de poser un puits, un joueur peut acquérir une des concessions. Il la place ensuite à côté du tablier de jeu dans la direction qu'il veut (rangée / colonne). Il paye ensuite pour prix de cette concession un puits de forage qu'il n'a pas encore placé ; il jouera donc avec seulement 13 puits. Lorsqu'il choisit de prendre une concession, il ne peut pas placer de puits sur le tablier.

L'autre joueur reçoit gratuitement la concession restante. Il dispose d'un puits de forage de plus en réserve.

On applique le reste des règles du jeu de base.