

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 (Bourgogne du sud), 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



RÈGLE DU JEU

Matériel

- 6 pions (billes plates)
- 1 dé
- 36 cartes "événement"
- 20 cartes "villes"
- 6 cartes "marchandises arrivées à bon port"
- 1 plateau de jeu
- 180 jetons de vanille, de cacao et de thé
- 1 flacon d'eau de toilette Folle Vanille

Principe

Récolter à travers le monde de la vanille, du cacao et du thé et rapporter son chargement chez soi. On ne peut transporter plus de 10 marchandises en même temps. Il faut donc retourner dans sa ville plusieurs fois ou utiliser des bons de transport (piochés dans les cartes événement).

Le vainqueur est le premier qui totalise 10 vanille, 10 cacao et 10 thé déposés sur sa carte "marchandises arrivées à bon port".

Début de partie

Chaque joueur choisit son pion, prend une carte "marchandises arrivées à bon port" et tire une carte dans le paquet des cartes de villes. La carte tirée est sa **ville de départ** et il devra y rapporter ses marchandises. Il place la carte devant lui, visible par les autres joueurs. Il repère la ville sur le plateau de jeu et y place son pion.

Battre les cartes événements. Posez sur chaque **zone de production** la quantité indiquée (1 ou 2 selon les endroits) de chaque récolte. Elles sont réapprovisionnées au tirage des cartes de récolte ou de récolte exceptionnelle.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui fait le plus grand nombre joue en premier.

Déroulement

À son tour, chaque joueur lance le dé et avance d'autant de cases qu'il y a de points indiqués. Il peut choisir de s'arrêter avant (pour pouvoir tirer une carte événement ou prendre un avion, par exemple) ou de rester sur place. Il a le choix entre plusieurs chemins. À lui d'adopter la meilleure stratégie pour récolter au plus vite les marchandises.

Lorsque le joueur tombe sur une case verte, une ville ou une zone de production, il pioche une **carte événement**, la lit à haute voix et suit ses indications. Il la replace sous le paquet de cartes événement.

Les seules cartes qui peuvent être conservées par le joueur, sont les **bons de transport**. Ils peuvent être utilisés immédiatement ou plus tard. Ils ne servent qu'une fois et sont remis sous le paquet de cartes après usage.

Pour prendre l'**avion**, il faut d'abord s'arrêter à une ville aéroport et prendre l'avion au tour suivant. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de lancer le dé car on voyage seulement de l'aéroport de départ à celui d'arrivée.

Les autres moyens de transport peuvent s'enchaîner d'un seul coup (ex : bateau, puis route).

Collecte de vanille, cacao et thé

Lorsqu'un joueur passe par une zone de production ou s'y arrête, il peut prendre les productions qui s'y trouvent. Il les retire du plateau de jeu et les met devant lui. C'est le chargement qu'il doit rapporter chez lui.

ATTENTION : Un joueur ne peut pas transporter plus de 10 marchandises. Il doit les rapporter chez lui (ou utiliser ses bons de transport) avant de partir pour de nouvelles collectes. Lorsqu'il arrive chez lui, il s'arrête pour déposer sa récolte sur sa carte "marchandises arrivées à bon port". Ensuite seulement, il tire la carte événement.

Un joueur n'est pas obligé de prendre les récoltes qu'il rencontre. Il peut décider de prendre certaines récoltes et d'en déposer d'autres s'il en a trop.

Échange

Un joueur peut échanger une marchandise qu'il a en excès avec un autre joueur. Pour cela, les deux joueurs doivent se rencontrer en un point pour faire l'échange ou utiliser simultanément leurs bons de transport.

Le gagnant est celui qui a rempli sa carte de marchandises le premier.

Parfum d'ambiance

Pour entrer complètement dans le jeu, parfumez (légèrement!) l'atmosphère avec la Folle Vanille de Frédéric M.

Dépaysement garanti!



La Course à la Vanille - Tous droits réservés 1997
Groupe COPSI - 13510 Éguilles - France
Internet : www.copsi.com/vanille.htm

Parfum : Frédéric M France - 06121 Le Cannet Cedex

Illustration : Lisa Laynat