

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



CAPA D'ORO

Introduction

Les joueurs sont des cigariers. Ils cultivent du tabac et le commercialisent dans le monde entier. Ils font les meilleurs cigares! Tout en jouant ils combinent différentes sortes de tabac et découvrent de nouveaux mélanges. La qualité des cigares augmente en jouant.

But du jeu

Lequel d'entre vous parviendra à gagner en premier 60 points tout en produisant les meilleurs cigares !

Éléments

- 1 Livret de règles du jeu
- 1 Plateau de jeu
- 1 Dé
- 1 Tabatière
- 4 Magasin de tabac (STOCK)
- 4 Marqueurs de couleurs différentes (vert, orange, bleu et violet)
- 32 Plantations de couleurs différentes (conformes à la couleur choisie par le joueur)
- 20 Pièces de 1
- 16 Pièces de 5
- 112 Balles de tabac : 16 de couleur d'or, 24 de couleur brun foncé, 32 de couleur gris et 40 de couleur orange
- 8 Coléoptères (blocs noirs)
- 36 Cartes aux cigares (12 x A, 12 x B, 12 x C)
- 16 Cartes d'événement
 - 1 Carreau 'douane'
 - 1 Carreau 'créneau'

Préparation

Préparation en 10 étapes

1. Préparation des éléments

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Les magasins, les cartes et les deux carreaux sont détachés du carton. Le dé se pose à portée de la main.

2. Approvisionnement des marchés de tabac

Sur le plateau il y a deux continents où on cultive du tabac. Chaque continent a son propre marché. Les joueurs posent 8 balles oranges sur le marché de l'Asie (cases supérieures), 6 balles grises en Amérique du Sud, ensuite 5 balles brun foncées en Afrique et encore 4 balles de couleur d'or en Amérique centrale.

3. Remplir la tabatière

Les autres balles de tabac et les coléoptères (petits blocs noirs) sont mis dans la tabatière et bien mélangés!

4. Répartition des éléments

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un magasin, un marqueur et des plantations dans la couleur choisie.

- 4 joueurs reçoivent 6 plantations
- 3 joueurs reçoivent 7 plantations
- 2 joueurs reçoivent 8 plantations.

5. Placement des marqueurs

Les marqueurs sont placés dans la case 0.

6. Répartition de la prime de départ

Chaque joueur reçoit 15 pièces de monnaie (2x5 + 5x1). Le reste du capital appartient à la banque.

7. Cartes aux cigares

On fait trois piles de cartes, A, B et C. On mélange bien les cartes et 3 cigares de la catégorie A sont distribués à chaque joueur. Les cartes A qui restent (moins de 4 joueurs) sont remises dans la boîte. On fait deux piles (à l'envers) des cartes B et C. Les joueurs posent le magasin et les 3 cartes (faces visibles) devant eux.

8. Qui commence?

Le dernier qui a fumé un cigare commence. En cas de désaccord, un tirage au sort indiquera celui qui commence. On jette le dé par exemple.

9. Choisir son point de départ

Avant de commencer chaque joueur réalise 2 plantations comme point de départ.

- Le premier joueur choisit d'abord un endroit pour sa plantation. Tous les continents sont accessibles sauf l'Amérique centrale. En plus, la première plantation est placée dans la colonne de semence (première colonne). Le joueur paie le montant indiqué (2, 3, 4 ou 5 pièces). Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si tous les joueurs ont semé leur première plantation, le dernier joueur est le premier à semer une deuxième plantation. Le joueur paie le montant indiqué (2, 3, 4 ou 5 pièces). Cette plantation est placée dans la colonne de croissance (deuxième colonne). Ensuite les autres joueurs suivent en sens inverse des aiguilles d'une montre. Il est interdit de placer une plantation en Amérique centrale.

N'oubliez pas de payer le montant pour les deux plantations!

10. Préparation des cartes d'événement

Les cartes rendent le jeu d'autant plus surprenant. On les mélange bien et on en fait une pile (à l'envers).

Jeu

Les joueurs jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur démarre et traverse les trois étapes du jeu:

1. LA PHASE DE CROISSANCE

Le joueur jette le dé. Le dé indique le nombre de balles à prendre (sans regarder) de la tabatière. Le joueur place les tabacs sur table.

Rendement

Les balles de tabac tirées de la tabatière sont placées sur le continent y correspondant. D'abord dans la deuxième colonne (de croissance) là où il y a le moins de tabac. Si la même quantité de tabac se trouve dans toutes les plantations on place la balle sur une plantation supérieure.

Carte d'événement

Le joueur jette et si le dé indique 1 il tire une carte d'événement (la plus haute) de la pile. Il exécute tout de suite l'ordre donné.

Les coléoptères

Le joueur a tiré un ou plusieurs coléoptères (petits blocs noirs) et indique l'endroit où il va (ils vont) se remplir le ventre. Il place le coléoptère sur une plantation à choix ou dans le magasin d'un adversaire. Le coléoptère mange ensuite la moitié du tabac y présent (arrondir à l'unité supérieure)!

Situation exceptionnelle: il n'y a plus de place disponible sur la plantation. Si 3 balles de tabac se trouvent dans la colonne de croissance, on déplace les balles vers la colonne de récolte. On déplace également la plantation de la colonne de semence.

2. LA PHASE D'ACTION

Le joueur a le choix

A. Récolter – Le joueur peut récolter toutes les plantations de sa couleur de la colonne de récolte (troisième colonne) en enlevant du plateau de jeu et en les stockant dans sa propre magasin. Celles portant la mention 'tabac' vont au magasin. Une plantation vide enlevée de la colonne de récolte rapporte tout de suite 2 pièces de monnaie.

B. Semer – Le joueur peut semer au maximum 2 plantations dans la colonne de semence. Si une plantation s'y trouve déjà, on déplace toute l'alignement vers la droite. Si par cette action une plantation est poussée dans la colonne de récolte, le joueur récolte tout de suite et place cette plantation dans son magasin. Seulement au tour suivant on peut placer une deuxième plantation sur la même ligne.

C. Faire du commerce – Le joueur peut faire du commerce en achetant du tabac au marché moyennant le prix indiqué. Il peut aussi vendre du tabac en le plaçant sur la case du marché. Il reçoit le montant indiqué. Si tout le tabac est vendu (le marché est vide), le joueur paie le prix le plus élevé. S'il reste encore beaucoup de tabac au marché, il est vendu au prix minimum. Le tabac vendu au prix minimum est placé sur une pile séparée, la pile 'débaras'.

D. Produire des cigares – Seulement si le bon nombre de tabacs a été rassemblé, le joueur peut échanger son tabac contre un cigare. Il retourne le cigare (la carte) et il rend son tabac. Il reçoit la valeur du cigare en pièces et en points. Il déplace son marqueur sur la piste.

Important!

Un cigare se fabrique en une seule fois. Il est interdit de remplir un cigare et de le rouler au tour suivant.

3. PHASE DE DÉVELOPPEMENT

A la fin de son tour le joueur reçoit un cigare d'un niveau supérieur pour chaque carte A ou B retournée. Il place cette carte au dessus d'un cigare déjà terminé. Si un cigare de la catégorie C a été terminé, le joueur ne reçoit plus de (cartes) cigares!

Astuces stratégiques

Les cartes cigares des catégories basses rapportent relativement plus d'argent. Les joueurs doivent donc attendre avec la fabrication de cigares de la catégorie C, pour éviter des problèmes d'argent!

Le joueur qui se trouve à gauche continue le jeu. Il commence par l'étape 1.

Fin de la partie

Le premier qui a rassemblé 60 points a gagné.

S'il ne reste plus de tabac et ne personne a encore rassemblé 60 points, la personne qui a le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'argent gagne.

Variante pour 2 joueurs

Pour 2 personnes il y a les instructions suivantes :

1. Les joueurs commencent avec 8 plantations ;
2. Pendant la phase d'action le joueur peut semer au maximum 3 plantations (au lieu de deux);
3. L'emploi d'une plantation 'neutre': si un joueur ne veut ou ne peut pas semer une plantation, parce qu'il lui manque d'argent, il peut réaliser une plantation soi-disant neutre et la placer gratuitement dans la colonne de semence; on utilise à cette fin une couleur qui ne participe pas. Cette plantation fonctionne comme 'créneau'; par conséquent le rendement revient tout de suite au marché. Les plantations qui se trouvent à droite de la plantation 'neutre' sont déplacées.

Variante stratégique

Les joueurs peuvent décider de changer les règles, et ne pas utiliser les cartes d'événement (voir préparation numéro 10). Si un joueur joue et le dé indique 1, cela n'a pas de conséquences.

Colophon

Créateurs du jeu: Hans van Tol
Hjalmar Haagsman
Ruud Kool
Graphique: Arenea Kunkeler

© 2009, The Game Master BV, all rights reserved.

