

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 ★★☆☆ modulaire 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



COSMAIL

COSMAIL Le jeu des Jeux

Offre à tous la
Sensationnelle et
Merveilleuse
Attirance d'un monde
Idéal vivant dans
La PAIX

BUT DU JEU

Acquérir, par des **moyens essentiellement pacifiques**, les principales richesses existant dans le monde.

DESCRIPTION

Cosmail, comprend un planisphère de projection inédite, sur lequel figurent des trajets maritimes et terrestres, reliant des ports et bases aériennes. Certaines de ces bases et ports sont représentées par des médaillons de différentes couleurs; ce sont des points d'embarquement ou de réapprovisionnement pour les différentes richesses ou marchandises. La couleur de chaque médaillon est semblable à celle des vignettes concrétisant les stocks de marchandises. Toutes les autres bases figurées par des carrés de couleur uniforme ne sont que des points de passage ou d'arrêt.

12 avions et **6 bateaux** sont à répartir entre les joueurs et outre les vignettes de stock, des points **d'essence** et **charbon** sont à la disposition du **commissaire**, pour distribuer au joueur.

JOUEURS

De 3 à 7 joueurs, dont un, lorsque ce nombre est atteint, prend le titre et la qualité de **commissaire-répartiteur** ; dans le cas où le nombre est inférieur à 7, un joueur peut cumuler l'état de joueur actif et celui de commissaire.

COMMISSAIRE-RÉPARTITEUR

Il dirige le jeu qu'il doit lui-même connaître **parfaitement**. Son autorité bienveillante doit être respectée ; il répartit à chacun des joueurs les points d'essence ou de charbon qui leur échoient, surveille scrupuleusement le respect des parcours, l'attribution des stocks de matières, tient compte des options et, en fin de partie, comptabilise les points de chaque joueur pour déterminer l'ordre des gagnants.

PLACEMENT DES JOUEURS

La place de chaque joueur est déterminée en jetant un dé, dont le chiffre sorti **de 1 à 6** lui assigne une base de départ parmi les **six**, réparties autour du jeu et numérotées en chiffres romains. Si une base est déjà attribuée, le joueur jette à nouveau les dés, pour obtenir une base encore disponible ; les joueurs, ayant été ainsi placés, joueront chacun leur tour en commençant par la base n°1, ensuite **2, 3, 4, 5** et **6**.

A chaque joueur, il est affecté, au départ, deux avions et un bateau de même couleur.

MARCHE DES AVIONS ET DES BATEAUX

Les avions évoluent sur tous les parcours terrestres et maritimes, en remettant au répartiteur un nombre de points essence **correspondant exactement aux chiffres portés sur le parcours à accomplir** et les bateaux; ne progressant évidemment que sur les parcours maritimes, remettent des points charbon.

Le parcours maximum d'un avion à chaque tour de jeu ne sera jamais que d'un **seul** trajet entre deux ports ou bases, si ce trajet est **supérieur à 24** ; dans les autres cas, de plusieurs petits parcours additionnés, il ne devra également pas **excéder 24**. Pour les bateaux également, un seul grand parcours ou plusieurs petits d'un total- maximum de onze.

Les points de parcours **ESSENCE** pour les avions, **CHARBON** pour les bateaux, sont obtenus de deux manières : a) par le jet des deux dés, b) par stock pris sur une base correspondante.

- a. Les nombres 2, 4, 5, 8, 10 et 11, donnés par les dés, correspondent à des points charbon pour les bateaux.

Les nombres 3, 6, 9 et 12 (que l'on doit doubler), des points essence pour les avions.

EXEMPLE 1 : le joueur II obtient onze (charbon), cela lui permet d'envoyer son bateau à Perth et le répartiteur lui remet la différence, c'est-à-dire $11-10=1$ point charbon.

EXEMPLE 2 : le joueur III veut diriger un avion sur Sydney, il obtient 9 (on doublant, cela lui donne 18), il lui manque donc 5 points essence, qu'il peut obtenir au tour suivant; admettons que les dés donnent 6 (à doubler, soit 12), il aura $18+12=30$ et pourra donc arrêter son avion à Sydney, il lui restera, ou en différence, le répartiteur lui remettra $30-23=7$ points essence.

- b. Quand un joueur a conduit un avion sur une des bases suivantes : New York..., Batoum..., Batavia... (bases du pétrole) il peut s'y arrêter et à son prochain tout de jouer, il annonce en jetant ses dés: PLEIN D'ESSENCE et le répartiteur lui remettra un nombre de points d'essence égal aux points obtenus, multipliés PAR DIX.

Lorsqu'un bateau arrive sur un des ports charbonniers suivants : Baltimore..., Liverpool..., Hambourg..., son joueur obtient, par le même calcul, un stock de charbon. Au prochain tour de jeu, le bateau et l'avion reprennent leur navigation et vol. Leur stock, ainsi constitué, leur permet d'évoluer sur le jeu, sans qu'il soit nécessaire de jeter les dés à chaque fois, mais en respectant toujours les parcours maxima indiqués précédemment.

AVARIE

Lorsqu'un joueur obtient le **nombre 7** en jetant ses dés, il doit annoncer "AVARIE" et il abandonne son tour de jouer. Si dans deux tours de jeu consécutifs, il obtient 7, la seconde fois, l'avarie étant sérieuse, un de ses avions est mis hors de jeu définitivement. Si le cas d'une double avarie se produisait à nouveau, il abandonnerait son second avion et de ce fait, ne pouvant plus traiter d'affaires, il serait éliminé partiellement du jeu ; néanmoins, il aurait le droit de passer avec son bateau à Beira, pour obtenir de l'Or, par le procédé indiqué par ailleurs, en multipliant ses points par le facteur 30 puis de rentrer à sa base de départ et totaliser ses richesses pour son classement. Si, n'ayant plus que son bateau, il était victime encore d'une double avarie, il **serait définitivement hors jeu**.

DÉTROITS

Tous les détroits : **Suez, Gibraltar, Panama, Singapour, Istamboul** sont figurés sur la carte, par de petites grilles; ils ne peuvent être franchis par les bateaux que contre remise au répartiteur de 10 points soit essence ou charbon. Si un joueur n'en possédait pas suffisamment au début et ceci pour ne pas retarder le- rythme du jeu, il pourrait s'en acquitter ultérieurement, ou déduction lui en serait faite, dans le total des points obtenus et cela autant de fois qu'il aura franchi de détroits dans le cours du jeu.

ATTRIBUTION DES STOCKS

Pour **acquérir** un stock de marchandises, un avion doit passer pour prendre une option et le bateau du même joueur enlever ces marchandises.

EXEMPLE : un avion du joueur I arrive à Buenos-Aires, le joueur annonce "option sur le bétail Buenos-Aires" et le répartiteur répète : joueur I "option sur le bétail Buenos-Aires". Ce port dispose, d'après le titre de stock correspondant, de trois stocks parmi les six concrétisés par les vignettes "bétail".

Le répartiteur, en annonçant, prend note de cette option pour le joueur I. Si le joueur I veut s'assurer avec certitude de ces marchandises, il peut laisser un avion à Buenos-Aires et attendre l'arrivée de son bateau. Son bateau étant proche de Buenos-Aires, il libère le médaillon et le bateau arrivant au port, le joueur annonce "je charge mes stocks". Le répartiteur lui remet trois vignettes bétail en annonçant "stock remis". D'autre part, l'avion aurait pu continuer après option à se diriger vers d'autres bases, dans ce cas, l'avion d'un autre joueur peut, par le procédé indiqué

ci-dessus, prendre également option à la même base pour le même stock qui y est affecté. Un troisième... et tous les joueurs également. Dans ce cas, ce sera le bateau se présentant le premier qui enlèvera en priorité les stocks de la base.

Chaque bateau continue ainsi à enlever les différents stocks sans obligation de rentrer à sa base à chaque fois.

Les joueurs doivent s'efforcer, le plus rapidement possible, d'entrer en possession d'au moins un stock de chacune des douze marchandises existant dans le jeu.

Lorsqu'un joueur est en possession de douze vignettes différentes et à ce moment-là seulement, il se rend le plus rapidement possible, en respectant toujours les maxima de parcours, vers chacune des trois bases OR où il doit atterrir ou accoster et demande au hasard des dés de l'enrichir. Il procède à chaque gisement ou port (ainsi que pour l'essence et le charbon) en jetant ses dés mais il multipliera le résultat obtenu sur chacune des 3 bases "OR" par 60, s'il est le premier à terminer, 50 s'il est le deuxième, 40 s'il est le troisième et ainsi de suite jusqu'à 10, s'il est le dernier.

il rentre ensuite à leur base de départ ses avions et bateau aussitôt rentré la partie prend fin. Tous les joueurs font le compte exact des richesses obtenues : **OR, MARCHANDISES, ESSENCE ET CHARBON**. Les totaux obtenus constituent leur gain et les gagnants se classeront proportionnellement à ces totaux. Le premier ayant terminé restera le gagnant quel que soit le nombre total des points obtenus.

COSMAIL vous fera rêver à des terres et des mers lointaines, vivre en pensée sur des continents éloignés et tout on vous divertissant permettra à votre imagination vagabonde d'aller à la conquête du monde.

RÈGLES GÉNÉRALES A OBSERVER

- a. Aucun sens de rotation n'est imposé pour le parcours des avions ou bateaux sur le jeu, le recul est permis.
- b. On ne peut faire évoluer qu'une seule pièce, avion ou bateau, à la fois.
- c. Une base ou port ne peut être occupée que par un seul avion ou bateau.
- d. Tout avion ou bateau venant de faire le plein d'essence ou charbon doit obligatoirement libérer la base de ravitaillement au tour suivant.
- e. Le stock d'essence constitué par un avion peut être également utilisé par le second avion du même joueur.
- f. Un avion ou bateau ne peut se ravitailler plusieurs tours de jeu consécutifs à la même base, mais il peut revenir après trois tours de jeu ou avant si son stock est épuisé.
- g. Un avion peut survoler une base occupée sans s'y arrêter, de même qu'un bateau passer par un port où un autre est à l'ancre, sans lui-même y stopper.
- h. Aucun joueur ne doit s'arrêter au port de "Beira" OR ou survoler l'Oural ou l'Alaska "or", avant d'être en possession des douze stocks de richesses désignés d'autre part.
- i. Le but de chaque joueur ne doit pas être d'accaparer toutes les vignettes d'une seule richesse, mais surtout de réunir le plus rapidement possible les différentes richesses.
- j. C'est pour ceci que tous les échanges sont possibles mais doivent toujours se faire sur la parité exacte des chiffres indiqués sur les vignettes, sans aucune enchère ni marchandage. L'essence et charbon peuvent être échangés entre joueurs, suivant leurs besoins et disponibilités réciproques, de même que les échanges charbon-marchandises ou essence-marchandises et marchandises-marchandises sont également permis. Tout échange entre le répartiteur et les joueurs est formellement interdit, sauf celui des points divisionnaires essence ou charbon contre des vignettes supérieures correspondantes et de même catégorie.
- k. A chaque tour de jeu, les joueurs ne peuvent faire qu'une seule option ou réaliser les stocks d'une seule base.

Le jeu d'équipe par groupe de deux joueurs associés est possible, en respectant toujours les règles générales du jeu et en procédant pour la conquête des stocks comme s'il ne s'agissait que d'un seul joueur ; de même dans le cadre des règles générales du jeu et en respectant strictement celles-ci, "COSMAIL" permet d'organiser des RALLYES, COURSES et toutes COMPÉTITIONS, **avec ou sans conquête de richesses**, etc...

TABLEAU DE RÉPARTITION ET DE VALEUR DES STOCKS

Désignation	3 stocks	2 stocks	1 stock	
Fer	Tampico	Vancouver	Stockolm	Chaque stock : Valeur : 20 POINTS
Bois	Québec	Bergen	Libreville	
Caoutchouc	Bornéo	Conakry	Majunga	
Coton	Bombay	New Orléans	Alexandrie	
Blé	Bahia-Blanca	Odessa	Sydney	Chaque stock : Valeur : 30 POINTS
Riz	Calcutta	Rangoon	Saï gon	
Vin	Bordeaux	Alger	Naples	
Bétail	Buenos-Aires	Melbourne	N. Zélande	
Sucre	Pernambouc	Gallao	Madras	Chaque stock : Valeur : 30 POINTS
Café	Rio de Janeiro	Guyaquil	Aden	
Thé	Colombo	Yokohama	Changhaï	
Tabac	Havane	Manille	Istamboul	

Pour le franchissement par bateaux, des DÉTROITS : Gibraltar.- Istamboul.- Suez.- Panama et Singapour : remettre **10 POINTS** à chaque fois.

L'ESSENCE et le CHARBON sont figurés par des vignettes de deux couleurs et les points divisionnaires de 5, 2, et 1 respectivement par des barrettes, rectangles et jetons ronds.

L'or, acquis en fin de partie par chaque joueur, n'est concrétisé par aucun jeton ou vignette ; IL EST SEULEMENT COMPTABILISÉ PAR LE RÉPARTITEUR.