

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Carlos A. Rossi



Gisborne

*The first
cartographers*

Pour 3 à 5 joueurs – 8 ans et plus –
Durée de jeu 30-40 minutes

Les premiers Cartographes

Fin du 18^{ème} siècle, les premiers explorateurs européens découvrent la Nouvelle-Zélande et commencent à dresser des cartes du pays. Mais qui saura tracer le chemin le plus rapide pour atteindre la côte opposée et éviter les dangers du chemin ? Le cartographe qui tracera les cartes les plus inestimables et qui saura utiliser au mieux les mouvements de ses adversaires sera ce cartographe de génie.



EQUIPEMENT

- 12 Tuiles Terrain
(1 tuile de départ, 1 tuile de fin, 10 tuiles de chemin)
- 5 Cartographes (pions)
- 122 Cartes de mouvement
(32 avec une pièce d'or de valeur 3 et 4,
40 avec une pièce d'argent de valeur 2 et 3, 50 avec une pièce de bronze de valeur 1 et 2)
- 12 jetons de score (marqué de 1 à 4)
- 5 Cartes Tentes (1 pour chaque joueur)
- 5 Coffres
- 5 Résumés de règles

Traduction française: Stéphane Alomène
Mise en page: <http://www.ludigaume.net>

BUT DU JEU

Le joueur avec le plus de points de victoire dans son coffre sera le gagnant de la partie.

MISE EN PLACE

Les coffres sont montés comme sur l'illustration ci-dessous.



Mélanger toutes les **cartes de mouvement** et placer en pile face cachée sur la table. Poser la **tuile de départ** (« Départ » inscrit au verso) face visible à un coin de la table, mettre la tuile de fin (« Gisborne » inscrit au verso) face visible à l'autre coin. Mélanger les **10 tuiles Terrain** restantes face cachées, prendre une de ces tuiles au hasard et la remettre dans la boîte. Cette tuile ne sera pas utilisée dans la partie. Les 9 tuiles restantes sont placées en pile, face cachée, à côté de la pioche de cartes mouvement.

Chaque joueur reçoit :

-Un **pion cartographe de la couleur de son choix** qu'il place sur l'emplacement initial de la tuile de départ. L'ordre des pions est déterminé au hasard selon une méthode choisie par les joueurs.

-5 **Cartes mouvement** qu'il prend en main

-Une **carte tente** qu'il prend en main

-Un **coffre** à la couleur de son cartographe

-Un **résumé des règles**

Ensuite, on prend le jeton de score « 4 » et le jeton de score « 1 » que l'on place respectivement sur la tuile de fin (jeton 4) et sur la tuile de départ (jeton 1). Les jetons de score restants sont mélangés et placés faces cachées à portée de tous. L'un d'entre eux est pioché et remis sans être regardé dans la boîte.



LE JEU

Le jeu est segmenté en tours des jeux qui se déroulent tous selon le schéma ci-dessous :

1. Tous les joueurs placent une ou plusieurs cartes de leur main sur la table faces cachées. Le joueur avec le cartographe le plus avancé sur le chemin commence, ensuite le deuxième plus avancé, le troisième et ainsi de suite ...
2. Toutes les cartes sont révélées simultanément
3. Tous les joueurs avancent leurs pions un par un (Exception : les cartes tentes, voir page 4) en commençant par le joueur le plus avancé.
4. Tous les joueurs posent les cartes jouées dans la défausse et prennent de nouvelles carte de mouvement de la pioche (Exception : uniquement des cartes d'or jouées)

Les règles suivantes s'appliquent pour la pose des cartes :

- On ne peut jouer qu'un seul type de couleur de carte à la fois (soit bronze, soit argent, soit or). On ne peut donc pas par exemple jouer une carte argent et une carte bronze (Exception : les cartes tentes et la case village)
- On ne peut poser qu'un maximum de 5 cartes



Les joueurs reprennent de nouvelles cartes en fonction du type de carte qu'ils ont déposé ce tour :

- Les joueurs qui ont posé des **cartes Bronze** reçoivent 2 nouvelles cartes.
- les joueurs qui ont posé des **cartes Argent** reçoivent 1 nouvelle carte.
- les joueurs qui ont posé des **cartes Or** ne reçoivent aucune de nouvelle carte.

Lorsque toutes les cartes de mouvement de la pile ont été distribués, on reprend et mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.





CARTE TENTE

Si un joueur joue sa carte Tente (seule ou avec d'autres cartes de n'importe quelle couleur – pour tenter de bluffer par exemple), il ne bouge pas ce tour et peut prendre deux cartes mouvement en compensation. Une fois cette action accomplie, il reprend la carte Tente et les cartes jouées dans sa main.

Les règles suivantes s'appliquent pour le **déplacement des cartographes** :

Chaque joueur déplace son pion d'une case par point de mouvement indiqué sur les cartes jouées. Si un joueur pose, par exemple, deux cartes d'argent avec un « 3 » et une carte d'argent avec un « 2 », il peut se déplacer de 8 cases.

La case départ ne compte pas comme dans le décompte des déplacements. Le premier emplacement du chemin se trouve juste après cette case.

Si un pion atteint un **emplacement occupé**, il doit se déplacer sur le prochain espace libre de la route. Attention ! Pendant les déplacements, les emplacements occupés comptent ! (Voir exemple ci-dessous)

Dès qu'un pion atteint le dernier emplacement d'une tuile, la tuile suivant est découverte et posée pour continuer le chemin. On pose alors un jeton de score sur cette nouvelle tuile. Le pion se déplace ensuite sur cette tuile afin de terminer son déplacement.

Quand les neuf tuiles sont posées sur la table, on complète le chemin avec la tuile de fin qui constitue dès lors la zone finale du parcours.

Exemple

Rouge joue 6 points de

Le joueur rouge devrait être posé sur l'emplacement avec le pion bleu. Il est posé sur le prochain emplacement libre du chemin. Pour cela, le joueur rouge découvre la prochaine tuile, la pose près de la tuile déjà présente sur la table et déplace ensuite son pion sur le premier



EMPLACEMENTS SPECIAUX : CASE Carte



Sur une case Carte, les cartographes ont une très bonne vue des régions environnantes et peuvent dès lors tracer de très bonnes cartes. Si un pion s'arrête sur une case Carte sur laquelle se trouve encore un jeton de score, le joueur qui contrôle ce pion prend le jeton de score (1,2 ou 3 points de victoire). Le joueur place ce jeton de score dans son coffre, ce sera autant de points de victoire gagnés en plus en fin de partie.

Chaque fois qu'un reçoit un jeton de score, on effectue un **décompte de position à la fin du tour**. Les joueurs y reçoivent des cartes en fonction de leur position sur le parcours, qu'ils peuvent éventuellement transformer en points de victoire. Plus ces joueurs sont avancés sur le plateau, meilleure est le résultat de décompte.

1. Le joueur en tête reçoit trois cartes face cachées de la pioche et décide – sans regarder ces cartes – lesquelles il veut placer dans son coffre (un point de victoire par carte) et lesquelles il décide de prendre dans sa main.



2. Le second joueur pioche deux cartes face cachée. Comme le premier joueur il décide lesquelles il garde et lesquelles il convertit en points de victoire.



3. Le dernier joueur reçoit deux cartes qu'il doit nécessairement prendre en main et utiliser comme cartes de mouvement.



Quand il y a plus de trois joueurs, le joueur en troisième position pioche une carte qu'il peut mettre dans son coffre ou utiliser comme carte de mouvement.



Quand il y a 5 joueurs, le quatrième joueur reçoit également une carte qu'il peut mettre dans son coffre ou utiliser comme carte de mouvement.



TABLEAU RECAPITULATIF DES DECOMPTES DE POSITION : CARTES DISTRIBUEES

| Nb Joueurs /Position | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
|----------------------|----|----|----|----|----|
| 3 | 3 | 2 | 2 | - | - |
| 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | - |
| 5 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 |

Quand plusieurs joueurs prennent des jetons de score dans le même tour, il est possible qu'il faille effectuer plusieurs décomptes de score en fin de tour. Si tous les joueurs sont passés par dessus un jeton de score sans s'arrêter pour s'en emparer, il est donné au dernier joueur qui passe au-delà (même en utilisant un raccourci). Cela ne crée cependant pas de décompte de score en fin de tour.

Exemple

Bleu s'arrête sur une case Carte et reçoit un jeton de score. A la fin du tour, il y a un décompte de position qui donne le résultat suivant :

Jaune : 3 cartes

Bleu : 2 cartes

Vert : 1 carte

Rouge : 2 cartes

Jaune, Bleu et Vert peuvent décider de mettre leurs points de victoire dans le coffre ou d'utiliser les cartes comme cartes de mouvement. Rouge doit prendre les deux cartes dans sa main en tant que cartes de mouvement.



CASE Village

Si un cartographe commence son déplacement à partir d'un village, il peut jouer des cartes de différentes couleurs. Il n'est donc plus limité à une seule couleur. Le maximum de 5 cartes jouées s'applique néanmoins. Indépendamment du nombre et du type de cartes joués, le joueur reçoit une carte de la pioche comme compensation de son tour.



CASE Marais

Si un cartographe commence son déplacement à partir d'une case marais, sa capacité de mouvement pour le tour à venir est divisée par deux. Si la somme de ses points de déplacement ne peut être divisée parfaitement par deux, on arrondi à l'inférieur.



Raccourcis

Si un cartographe s'arrête sur la première case d'un raccourci, il bouge automatiquement sur la case se trouvant à l'extrémité de celui-ci et s'arrête là. Si cette case est occupée, il se déplace jusqu'à la prochaine case libre occupée.



Rivière

Quand un joueur traverse une rivière (qui n'est pas une case à proprement parler), ce joueur ne peut avoir que 4 cartes en main (3 cartes de mouvement et une carte Tente). Les cartes en surplus doivent être défaussées.



Loups

Si un joueur s'arrête sur une case avec des loups, il doit défausser un jeton de victoire (s'il en possède). Ce jeton est remis dans la boîte et ne compte plus pour la détermination des points de victoire.

FIN DU JEU

Dès qu'un pion de joueur atteint en premier la plage à la fin du parcours, on termine le tour puis le jeu s'arrête. Ce joueur reçoit le jeton de victoire de valeur « 4 » et pose son pion sur l'emplacement 5. Si d'autres explorateurs arrivent également en fin de parcours durant ce tour final, ils sont posés aux emplacements 4, 3, etc ... selon l'ordre de leur arrivée. A la fin, on effectue encore un décompte de position puis on arrête le jeu.

Les joueurs regardent alors dans leur coffre et comptent leurs points de victoire.

- 1 point pour chaque carte, auquel s'ajoute
- la somme des points collectés grâce aux jetons de score.

Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. Si un ou plusieurs explorateurs ont le même nombre de points, l'explorateur qui est le plus avancé sur le parcours gagne.

Un jeu Venice Connection,
développé par Cogito Studio.

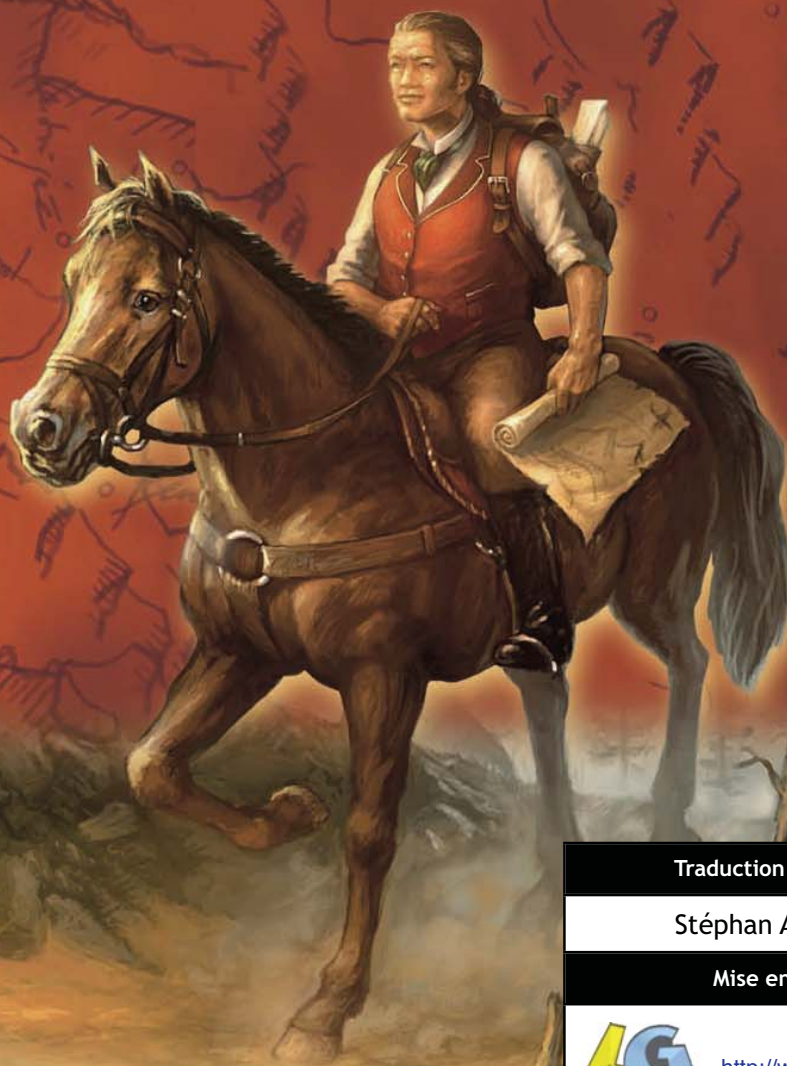
Illustrations: Michael Menzel

Design: Studiographia

Développement: SpielStart Jürgen Valentiner-Branth

www.clementoni.it

Clementoni SpA
Zona Industriale Fontenoce
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel. 071-7581260 - Fax. 071-7581234



Traduction française

Stéphan Alomène

Mise en page



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>