

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**

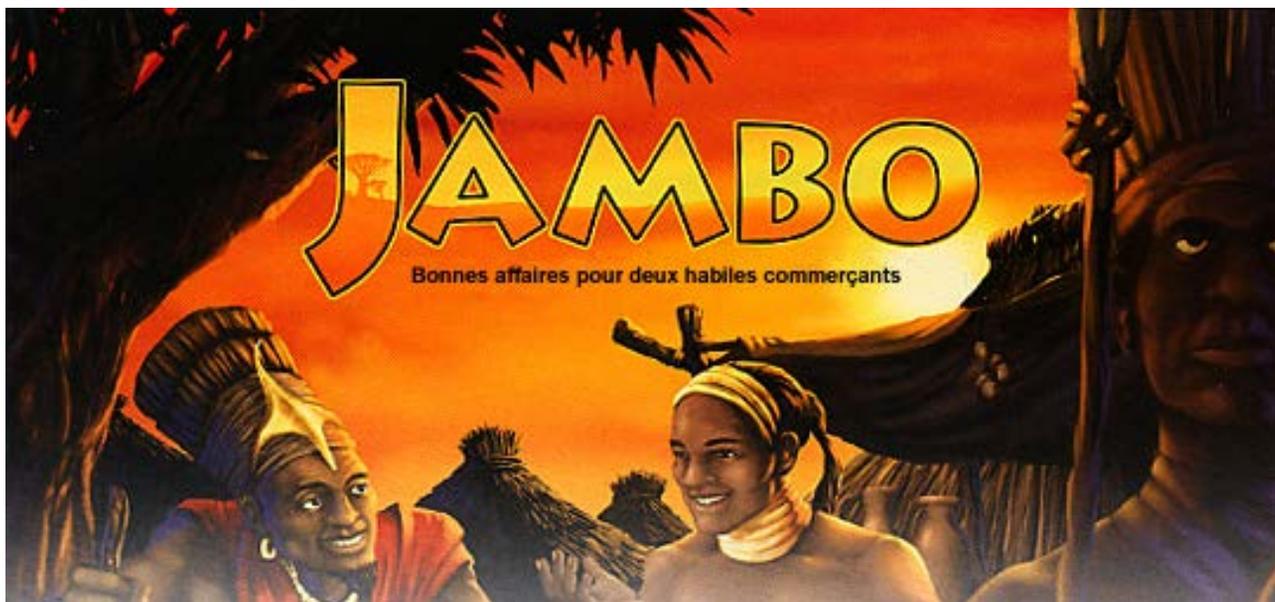
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Idée directrice du jeu

"Jambo" signifie "Bonjour" en langage Swahili. Ce terme est employé par tous les commerçants qui accueillent chaleureusement leur aimable clientèle. Il y a déjà plusieurs siècles, la culture commerciale était florissante au coeur de l'Afrique. Les marchandises venaient de loin et étaient vendue pour quelques pépites d'or. En tant que commerçants, les joueurs vont acheter et vendre leurs marchandises en tentant de faire les meilleures affaires.

Objectif du jeu : Le gagnant est le joueur qui aura amassé le plus d'or à la fin de la partie.

MATERIEL DU JEU

112 cartes



2 Grands Marchés



5 Petits Marchés



40 Marchandises



22 Objets



29 Personnages



14 Animaux

5 marqueurs d'action



52 pépites d'or



23 petites de valeur 1



29 grosses de valeur 5

36 marchandises



6 bijoux



6 peaux de bête



6 feuilles de thé



6 étoffes de soie

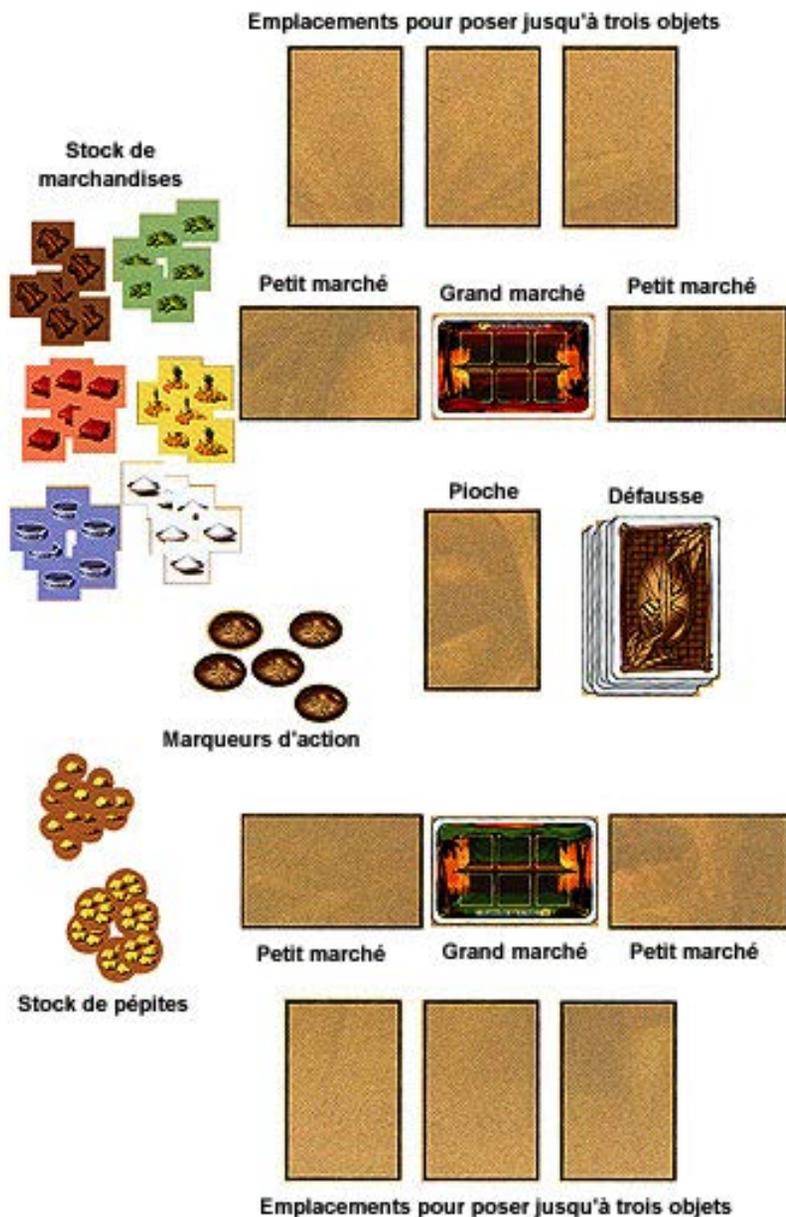


6 fruits



6 coupes de sel

Disposition du jeu



Préparation du jeu

- Avant la première partie, les marchandises, les pépites d'or et les marqueurs d'action sont ôtés prudemment des cadres.
- Les joueurs s'assoient face à face.
- Chaque joueur reçoit 1 Grand Marché (vert ou rouge) qu'il dépose devant lui. Ce Grand Marché pourra accueillir jusqu'à 6 marchandises.
- Les cartes de jeu restantes sont bien mélangées et placées en pile, face cachée au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il prend dans sa main.
- Les marchandises sont placées sur le côté, dans une zone appelée stock commun et dans laquelle chaque joueur pourra se servir.
- Les pépites d'or sont également placées sur le côté, dans une zone appelée banque. Chaque joueur prend lui-même comme capital de départ 20 pépites (5 petits "1" et 3 grands "5") et les dépose bien visibles devant lui.
- Les 5 marqueurs d'action sont placés au milieu de table.
- Le joueur qui a plus de monnaie dans son portefeuille commence.

• Règles du jeu

Indication pour la première partie : "Jambo" est un jeu qui se base sur de nombreuses cartes et sur leur utilisation adéquate. C'est pourquoi la première partie sert surtout à la connaissance des différentes cartes et durera sûrement légèrement plus longtemps que les parties futures.

• Aperçu du jeu

Chaque joueur possède un Grand Marché, dans lequel il place des marchandises. Pendant le jeu, on peut acquérir d'autres Petits Marchés et placer ainsi plus de marchandises.

En jouant des Cartes Marchandises, on achète des marchandises du stock commun et on les dépose sur les places libres de son marché. Ainsi, on pourra vendre ces marchandises avec d'autres Cartes Marchandises, en ôtant les marchandises adéquates de son marché pour les remettre dans le stock commun. Le prix que l'on doit payer ou que l'on reçoit suivant que l'on achète ou vend, se trouve sur les Cartes Marchandises.

Les Personnages ou Animaux ne peuvent être joués qu'une fois et ont pour effet de favoriser le joueur qui la joue ou de défavoriser l'adversaire.

Les cartes Objets sont déposées devant soi et peuvent être utilisées plusieurs fois pendant la partie.

Règle générale

Le tour d'un joueur se divise en 2 phases qui doivent toujours se dérouler dans cet ordre:

- **Phase 1 : Piocher des cartes.**

- **Phase 2 : Jouer des cartes.**



Un joueur dispose toujours de 5 actions pendant son tour. Son adversaire compte le nombre des actions déjà effectuées avec les marqueurs d'action. Pour chaque action, il prend un des marqueurs du milieu de table. Après son tour de jeu, il repose les marqueurs au milieu de la table.

Bonus important : Si un joueur à la fin de son tour a encore au moins 2 actions non utilisées, il reçoit 1 pépite de la banque.

○ Phase 1: Piocher des cartes

- Le joueur pioche la carte supérieure de la pile, la regarde en secret et décide s'il la garde ou s'il la défausse face visible à côté de la pile. Cela coûte 1 action.

- S'il garde la carte, il passe immédiatement à la Phase 2 (Jouer des cartes). Dans cette "phase 2", il ne pourra plus piocher de cartes à moins qu'une carte ne le permette.

- S'il jette la carte, il peut piocher une autre carte ou passer à la Phase 2.

- Chaque carte piochée au cours de la Phase 1 coûte 1 action.

- Le joueur peut de cette façon piocher et regarder jusqu'à 5 cartes, sans en prendre 1 seule. En effet, il ne peut choisir que la dernière carte piochée. Il ne peut donc pas piocher trois cartes, les regarder et opter pour l'une de ces cartes, ni revenir sur une carte défaussée auparavant.

- Il est permis d'utiliser les 5 actions lors de la Phase 1 afin de seulement regarder les cartes.

Le joueur peut aussi renoncer complètement à la Phase 1 (il ne tire pas de carte) et commencer immédiatement avec la Phase 2 (Jouer des cartes) : dans ce cas, les 5 actions lui sont disponibles pour la Phase 2.

Note: Dans la plupart des cas, il faudra jouer la Phase 1 et piocher une ou plusieurs cartes, afin d'avoir une nouvelle carte dans sa main.

○ Phase 2: Jouer des cartes

En règle générale, jouer une carte coûte 1 action ! Si il y a une exception, elle est indiquée sur la carte.

Il y a 5 types de carte ; elles sont utilisées de différentes manières et peuvent être jouées dans n'importe quel ordre:

- ◆ Petits Marchés
- ◆ Cartes Marchandises
- ◆ Objets.
- ◆ Personnages
- ◆ Animaux.

○ Les différentes cartes

◆ Petits Marchés

- En plus du Grand Marché que chaque joueur a reçu au début, on peut construire des petits Marchés au cours du jeu, en jouant la carte correspondante. Ce Petit Marché est mis à côté du Grand Marché et ce jusqu'à la fin du jeu. Les Petits Marchés peuvent accueillir trois marchandises.



- Le joueur qui construit en premier un Petit Marché doit payer 6 pépites à la banque. Tous les autres Petits Marchés (à ce joueur ou à son adversaire) ne coûteront alors plus que 3 pépites pour être posés.

- Un joueur peut posséder plusieurs Petits Marchés.

◆ Cartes Marchandises

Les Cartes Marchandises ont 2 utilisations : pour l'achat ou pour la vente. Dans les 2 cas, on se défaussera de cette carte après l'avoir utilisée. Sur la plupart des Cartes Marchandises, trois marchandises sont illustrées ; sur quelques rares Cartes Marchandises, six marchandises seront présentes.



Lors d'un achat, le prix est indiqué en bas à gauche de la Carte Marchandises jouée. Le joueur paye ainsi à la banque le nombre de pépites nécessaire et prend dans le stock commun les marchandises illustrées. Celles-ci sont posées immédiatement sur les places libres des Marchés du joueur.



- Si un joueur n'a pas suffisamment de place sur son ou ses Marchés pour toutes les marchandises, la Carte Marchandises ne peut pas être jouée.

- La Carte Marchandises ne peut non plus être jouée si les marchandises illustrées ne sont pas disponibles dans le stock commun. Toutes les marchandises illustrées doivent toujours être achetées immédiatement.

- Dans le Grand Marché, il y a la place pour six marchandises. Cependant, cinq seulement sont libres gratuitement. Si le sixième emplacement vient à être occupé par une marchandise, on doit payer immédiatement 2 pépites à la banque. Ce paiement doit être effectué chaque fois que le sixième emplacement du Grand Marché vient à être occupé (peu importe de quel emplacement il s'agit).

Note: Il est donc généralement avantageux de construire un Petit Marché afin de disposer les marchandises dans plusieurs magasins et éviter ainsi de payer les frais du sixième emplacement.

Lors d'une vente, le prix est indiqué en bas à droite de la Carte Marchandises jouée. Le joueur prend les marchandises correspondant avec les illustrations de la Carte Marchandises dans ses Marchés et les dépose dans le stock commun. Il peut prendre alors le nombre de pépites prévu pour la vente à la banque.



- On ne peut utiliser une Carte Marchandises pour la vente seulement si toutes les marchandises illustrées sur cette carte se trouvent dans ses Marchés.

◆ Objets

- Si on joue un Objet, celui-ci est posé face visible devant le joueur. Les Objets ne sont pas défaussés à la fin du tour du joueur. Si le joueur décide de poser la carte Objet face visible devant lui, la fonction de cette carte peut être utilisée (même au tour lors duquel l'Objet a été posé).



Important: Chaque utilisation d'un objet coûte 1 action!

- Chaque objet ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Pour montrer qu'on a utilisé déjà un Objet une fois, on tourne la carte de 90°.

- On ne peut pas avoir plus de 3 objets devant soi. Si l'on veut poser un autre objet, on doit se défausser d'un de ses trois objets; la Carte Objet défaussée peut avoir été utilisée dans le tour.

- On peut poser plusieurs fois la même Carte Objet et ainsi utiliser son effet plusieurs fois pendant le tour.

- À la fin du tour, les objets qui ont été tourné de 90° sont remis à l'endroit, de sorte que l'on pourra de nouveau les utiliser au prochain tour.

◆ Personnages

Si on joue une Carte Personnage, on suit les instructions portées sur la carte, qui est défaussée une fois l'effet résolu.



◆ Animaux

Si on joue une Carte Animal, on suit les instructions portées sur la carte, qui est défaussée une fois l'effet résolu.

Toutefois, l'adversaire peut se protéger des Animaux avec un Garde (Carte Personnage). Il joue le Garde de sa main (ce qui ne coûte aucune action!) et l'Animal est rendu inactif pour les deux joueurs. Le garde est immédiatement défaussé.



○ **Fin du Jeu**

Dès qu'un joueur possède au moins 60 pépites à la fin de son tour, la fin du jeu est proche. Son adversaire a alors encore un tour de jeu complet (avec 5 actions) à effectuer. Si l'adversaire a finalement plus de pépites à la fin de cet ultime tour, il a gagné. Sinon, le premier joueur (le premier à avoir eu au moins 60 pépites) gagne.

○ **Remarques importantes**

- N'oubliez pas: si un joueur a encore au moins 2 actions à la fin de son tour, il reçoit 1 pépite de la banque!

- Les joueurs peuvent garder beaucoup de cartes en main.

- L'or des joueurs doit toujours être visible. Si un joueur n'a plus de pépite d'or, il ne peut pas effectuer une action pour laquelle il devrait en payer.

- Si un joueur n'a pas assez de place dans ses Marchés pour toutes ses marchandises obtenues grâce à des Personnages ou à des Animaux, il peut décider de ce qu'il dépose dans ses Marchés et de ce qui reste dans le stock commun.

- Pour différencier plus facilement les Objets des Personnes et des Animaux, les cartes Objet ont un autre cadre et un texte plus foncé.

- Si la pioche arrivait à épuisement (cas rare), la défausse est mélangée puis retournée pour devenir la nouvelle pioche.

Jambo est un jeu de Rüdiger Dorn, illustré par Michael Menzel et publié par Kosmos, tous droits réservés

Traduction française : Bertrand Daguise

Mise en page : Benoît Christen



Traduction des cartes

OBJETS

-Brunnen : Puits : payez une pépite d'or à la banque et piochez 1 carte.

-Hauptlingsstuhl : Trône : prenez 1 marchandise à votre adversaire et donnez-lui 1 de vos marchandises (de votre choix).

-Waage : Balance : tirez 2 cartes de la pioche, gardez en 1 et donnez l'autre à votre adversaire.

-Sudkessel : Chaudron : défaussez-vous d'1 ou 2 de vos cartes et piochez autant de nouvelles cartes.

-Boot : Bateau : Défaussez-vous d'1 de vos cartes en main ou d'1 de vos objets face visible (qui peut très bien être le "bateau" lui-même) et choisissez 1 marchandise dans le stock commun.

-Waffen : Armes : Défaussez-vous d'1 de vos cartes en main ou d'1 de vos objets face visible (qui peut très bien être la carte "Armes" elle-même) et prenez 2 pépites d'or de la banque.

-Vorräte : Stocks : piochez puis défaussez autant de cartes que nécessaire jusqu'à ce qu'une Carte Marchandises apparaisse. Prenez celle-ci dans votre main contre 1 pépite d'or payée

immédiatement à la banque ou contre une autre carte de votre main immédiatement défaussée.

-Trommeln : Tambours : Mettez une de vos marchandises dans le stock commun et piochez une carte.

-Maske der Wandlung : Masque du changement : avant de piocher (phase 1), échangez 1 de vos cartes en main contre la carte en haut de la défausse.

-Leopardenstatue : statue de Leopard : Payez 2 pépites d'or à la banque et choisissez une marchandise dans le stock commun.

PERSONNAGES

-FahrenderHändler : Commerçant ambulante : Posez 2 marchandises (au choix) du stock commun sur cette carte. Vous devez payer au moins une pépite d'or pour prendre les 2 marchandises. Chacun votre tour, vous devez augmenter ou passer afin d'être le meilleur enchérisseur. Le plus offrant paye le montant annoncé à la banque et obtient les 2 marchandises.

-Träger : Responsable : prenez jusqu'à 2 marchandises du stock commun ou piochez 2 cartes. Votre adversaire obtient ce que

vous n'avez pas choisi. (Attention : on ne reçoit des marchandises que si on a des champs encore libres sur ses états de mark.).

-Portugiese : Portugais : Vendez des marchandises au stock pour 2 pépites d'or par marchandise.

-Korbmacherin : Tresseuse de paniers : Payez 2 pépites d'or à la banque et prenez jusqu'à 2 marchandises identiques dans le stock.

-ArabischerKaufmann : Commerçant arabe : Retournez 3 cartes de la pioche. Vous devez payer au moins une pépite d'or pour prendre les 3 cartes. Chacun votre tour, vous devez augmenter ou passer afin d'être le meilleur enchérisseur. Le plus offrant paye le montant annoncé à la banque et obtient les 3 cartes.

-WeiserMannausfernenLanden : Sage des pays lointains : S'applique sur les Cartes Marchandises : pendant ce tour, chaque achat vous coûte 2 pépites de moins et chaque vente vous fournit 2 pépites de plus.

-Wahrsagerin : Diseuse de vérité : Prenez une carte parmi les 6 premières cartes de la pioche : remettez les 5 cartes restantes sur la pioche sans changer leur ordre.

-Regenmacher : faiseur de pluie : Jouez cette carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il a utilisé une Carte Marchandises (pour acheter ou pour vendre). Prenez la Carte Marchandises dans votre main. Jouer le "Faiseur de pluie" ne coûte pas d'action ; la carte est défaussée après utilisation.

-Tänzerin : Danseuse : Vous pouvez jouer une Carte Marchandises avec 3 marchandises pour vendre 3 de n'importe quelles marchandises se trouvant dans vos Marchés (et pas obligatoirement celles illustrées sur la carte), et mettez-les ensuite dans le stock commun. La banque vous doit alors autant de pépites qu'indiquées sur le prix de vente sur la carte jouée. La Carte Marchandises ne coûte pas d'action supplémentaire.

-Schamane : Chaman : Échangez toutes les marchandises d'un type que vous avez dans vos Marchés, contre autant de marchandises d'un autre type dans le stock.

-Stammesaeltester : Vieillard décharné : Vous décidez : Soit votre adversaire doit se défausser de 3 cartes de sa main, soit vous piochez autant de cartes qu'il vous faut pour que votre main en contienne 5.

-Wächter : Garde : Jouez cette carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il a joué un Animal. La carte Animal devient inefficace pour les deux joueurs. Jouer le "Garde" ne coûte pas d'action ; la carte est défaussée après utilisation.

-Trommler : Joueur de tambour : Prenez un objet au choix dans la défausse et rajoutez-le à votre main.

ANIMAUX

-Pavian : singe : Vous et votre adversaire posez toutes les cartes de votre main face visible au milieu de la table. En commençant par vous, chacun de vous prend alternativement une carte dans sa main, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été redistribuées.

-Elefant : Éléphant : Vous et votre adversaire posez toutes vos marchandises au milieu de la table. En commençant par vous, chacun de vous prend alternativement une marchandise, jusqu'à ce que toutes les marchandises aient été redistribuées.

-Loewe : Lion : Vous et votre adversaire posez toutes vos Cartes Objets qui étaient déjà posées face visible au milieu de la table. En commençant par vous,

chacun de vous prend alternativement une carte qu'il dépose face visible devant lui, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été redistribuées.

-Schlange : serpent : Votre adversaire et vous pouvez garder chacun 1 objet de votre choix posé face visible. Les autres objets sont défaussés.

-Krokodil : crocodile : Défaussez 1 Objet de votre adversaire. Vous pouvez utiliser une fois cet objet (excepté le "masque du changement"). L'utilisation du Crocodile ne coûte pas d'action supplémentaire.

-Papagei : Perroquet : Prenez 1 marchandise à votre adversaire et posez la sur l'un de vos marchés.

-Gepard : Guépard : Votre adversaire décide : soit il doit vous donner 2 pépites d'or, soit vous pouvez piocher 2 cartes.

-Hyäne : Hyène : 1 De ses cartes considéraient et prenaient-toi les cartes de main de ton adversaire sur ta main (Regardez les cartes qui se trouvent dans la main de votre adversaire et prenez-en une). En retour, vous devez lui donner une carte de votre main (de votre choix). Cela peut très bien être la carte que vous venez de prendre à votre adversaire

Imprimez ce document sur un papier découpé au format 190mm x 190mm