

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



LivingStone



Jeu de tactique de Benjamin Liersch
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Durée : 30-45 minutes

Le matériel

- 1 plateau de jeu



- 75 pièces de monnaie
(41 x 1 livre, 16 x 3 livres, 13 x 5 livres et 5 x 10 livres)



- 1 bateau à vapeur



- 27 cartes d'action



- 1 sac



- 55 tentes en cinq couleurs
(11 tentes par couleur)



- 5 coffres à trésor



- 60 pierres

(29 x noir, 15 x transparent, 10 x bleu, 5 x rouge, 1 x blanc)



- 5 marqueurs



- 1 règle du jeu

- 10 dés



- 6 tableaux récapitulatifs



L'histoire

David Livingstone était un missionnaire écossais et un explorateur. Par ordre du gouvernement britannique, il voyagea en Afrique. Il fut probablement le premier Européen à traverser le continent. Il rédigea des rapports détaillés sur la vie des tribus ainsi que sur la flore et faune de l'Afrique. Ses récits de voyage et ses notes géographiques permirent une meilleure connaissance et une meilleure compréhension de ce continent jusque-là très peu connu en Europe. Lors de ses expéditions scientifiques, Livingstone passa beaucoup de temps près du fleuve Zambèze. C'est ainsi qu'il découvrit les célèbres chutes d'eau qu'il nomma Chutes Victoria en l'honneur de la reine Victoria.

Le but du jeu

Les joueurs naviguent avec un bateau à vapeur sur le Zambèze jusqu'aux Chutes Victoria. Ils découvrent le paysage et tentent leur chance en creusant à la recherche de pierres précieuses. Le joueur qui ramasse le plus de points de victoire gagne la partie.

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit toutes les tentes et le coffre à trésor de sa couleur ainsi que 3 pièces de monnaie d'une valeur de 1. Placez toutes les 60 pierres (30 x pierres précieuses, 29 x éboulis noirs, 1 x blanc) dans le sac. Mélangez les cartes d'action, formez-en une pile et placez-la sur la table, face cachée. Placez le bateau à vapeur sur la première case d'eau à gauche. Vous avez besoin de deux dés par joueur. Remettez les dés restants dans la boîte du jeu. Placez les marqueurs des joueurs sur la case 0 du compteur de points.

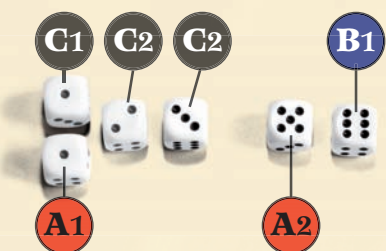
Déroulement de la partie

On détermine de la manière que l'on voudra qui sera le premier joueur. Celui-ci lance **tous les dés**. Après son jet de dés, il classe les dés en fonction de leur valeur pour une meilleure vue d'ensemble (voir l'illustration 1). Maintenant, le premier joueur choisit un dé et exécute **immédiatement** une action. Les différentes actions sont expliquées ci-dessous. Après avoir effectuée l'action, le joueur place provisoirement le dé choisi devant lui, sur la table. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de choisir un dé de ce jet de dés et d'exécuter une action, et ainsi de suite.



Illustration 1 : exemple pour un premier jet de dés dans une partie à quatre joueurs.

Lorsque tous les joueurs ont pris un dé, ils peuvent encore en choisir un autre (en commençant de nouveau avec le premier joueur), mais à la condition suivante : **le nombre indiqué par le dé doit être plus élevé que le nombre du premier dé choisi** ! On répète cette procédure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dé ou qu'aucun joueur ne puisse plus prendre l'un des dés restants. Il est possible que certains joueurs prennent plus de dés que d'autres. Si aucun joueur n'est plus capable de choisir un dé, le tour est fini. On évalue alors la colonne dans laquelle se trouve le bateau à vapeur avant de faire avancer le bateau d'une case.



Exemple avec 3 joueurs (illustration 2) :

Le joueur A prend un et exécute son action.

Le joueur B choisit le et effectue une action.

Le joueur C prend aussi un . Ensuite, **le joueur A** choisit le .

Comme il n'y a pas de dé qui indique un nombre plus élevé pour **le joueur B**, c'est au tour du **joueur C**. Il choisit le .

Puis, **le joueur C** peut aussi prendre le parce qu'il ne reste plus de dé que **le joueur A** pourrait choisir.

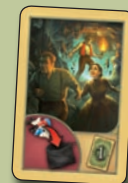
Les actions

Quand un joueur a choisi un dé, il exécute **immédiatement** l'une des 4 actions suivantes (mises en évidence à l'aide des couleurs) :



- **Piocher une carte d'action** : indépendamment du nombre indiqué par le dé choisi, le joueur peut piocher **exactement une** carte dans la pile cachée. On peut avoir en main autant de cartes d'action que l'on veut et jouer n'importe quel nombre de cartes à la fois. (Cependant, on ne peut jouer des cartes d'action que pendant son propre tour.)

Si un joueur pioche la carte « Éboulement de la mine », il **doit** la montrer aux autres joueurs et l'exécuter immédiatement. Ensuite, il peut piocher une nouvelle carte pour la remplacer. Puis, on mélange la carte « Éboulement de la mine » avec toutes les autres cartes déjà jouées et la pioche restante pour en former une nouvelle pioche.



- **Prendre des pièces de monnaie** : le joueur reçoit des pièces en fonction du nombre indiqué par le dé. S'il a par exemple choisi un , il reçoit des pièces de monnaie avec une valeur totale de 4. On peut à tout moment échanger des pièces de monnaie. De cette manière, on a par exemple toujours le droit d'échanger une pièce d'une valeur de 5 contre 5 pièces d'une valeur de 1.



- **Creuser dans la mine** : le joueur peut mettre sa main dans le sac qui contient des pierres (sans regarder dedans) et en sortir autant de pierres qu'indiqué par le nombre sur le dé choisi.

Pendant son tour, le joueur peut à **tout moment** vendre ses pierres ou les garder devant lui sur la table (pour les vendre plus tard à l'aide de la carte d'action « Marché », à un meilleur prix).

Les valeurs des pierres (sans aucune carte d'action) sont les suivantes :



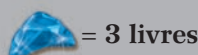
(blanc)

= 0 livre

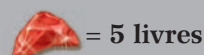


(transparent)

= 1 livre



= 3 livres



= 5 livres

Les pierres précieuses vendues **et** toutes les pierres noires (éboulis) sont placées à part. Si un joueur sort la pierre blanche du sac, on remet dans le sac **toutes** les pierres déjà mises à part ainsi que les pierres que le joueur vient de piocher. En gardant des pierres précieuses, on court le risque de les perdre, puisque si un joueur pioche la carte « Éboulement de la mine », les pierres précieuses de tous les joueurs sont remises dans le sac.

À la fin de la partie, chaque pierre précieuse qu'on n'a pas vendue rapporte 1 point de victoire. Les éboulis ne rapportent pas de points de victoire.



- **Construire une tente** : on gagne surtout des points de victoire en plantant des tentes. Le bateau à vapeur indique la colonne dans laquelle les joueurs peuvent poser une tente pendant ce tour (dans l'illustration 3, c'est la colonne marquée en gris au-dessus du bateau à vapeur).

Le nombre indiqué par le dé détermine le **terrain** sur lequel on peut poser la tente. Si le joueur a choisi un 1, par exemple, il peut planter sa tente sur la case dans la rangée 1. Les rangées sont



Illustration 4

numérotées sur le côté gauche dans des couronnes. Ainsi, le terrain sur lequel on peut poser sa tente se trouve toujours sur une intersection déterminée par le bateau à vapeur et le nombre indiqué par le dé (voir l'illustration 4).

Pour planter une tente, le joueur doit payer **des coûts d'expédition**. Ils sont indiqués sur les cases de bateau au bord de fleuve et augmentent au cours de l'expédition jusqu'à la fin de la partie. Sur l'illustration 4, un joueur doit payer 2 livres pour planter une tente. Lors du tour suivant, une tente coûtera déjà 3 livres.



Illustration 3

Si un joueur veut construire sa tente sur une case sur laquelle il y a déjà d'autres tentes, il doit en plus donner 1 livre à chaque joueur concerné. Lors d'un tour, un joueur peut aussi planter plusieurs tentes dans la même colonne (s'il peut choisir plusieurs dés).



Des dons pour la reine

Pendant son tour, un joueur peut déposer n'importe quel nombre de pièces de monnaie dans son coffre à trésor – à tout moment et sans perdre une action de dé. Il doit en informer les autres joueurs, mais n'a pas besoin de leur dire quel est le montant déposé. Le don reste dans le coffre à trésor et ne peut plus être sorti.

IMPORTANT : à la fin de la partie, le joueur qui a donné le moins d'argent doit abandonner la partie et ne peut plus gagner !



Les évaluations

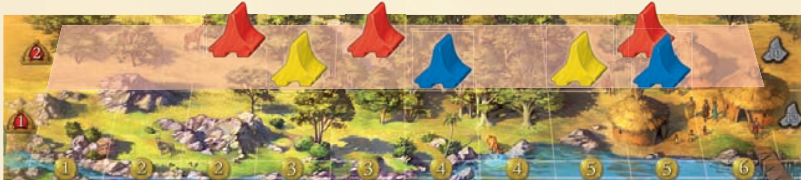
À la fin de chaque tour (au moment où tous les dés sont pris ou que personne ne peut plus choisir de dé), on procède à une évaluation. C'est toujours la colonne dans laquelle se trouve le bateau à vapeur qui est évaluée. Chaque joueur reçoit par tente dans cette colonne le nombre de points indiqué à gauche de cette rangée. S'il y a plusieurs tentes sur un même terrain, tous les joueurs concernés reçoivent le nombre complet de points. On avance son marqueur sur le compteur de points d'autant de cases qu'on a gagné de points.

Après l'évaluation, on déplace le bateau à vapeur d'une case en avant, et le tour suivant commence. Le joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre – lance tous les dés, en choisit un, et ainsi de suite.

Fin de la partie



Lorsqu'on ne peut plus avancer le bateau à vapeur d'une colonne (après la dernière évaluation), la partie se termine. Lors de l'évaluation finale, on considère toutes les 6 rangées. Seul le joueur qui possède le plus de tentes dans une rangée reçoit des points de victoire. En cas d'égalité, on partage les points (en arrondissant au chiffre inférieur). Les symboles de tente gris sur le côté droit indiquent le nombre de points à attribuer (voir l'illustration 5).



Exemple (illustration 5) :

Dans la rangée 2, le **joueur rouge** possède 3 tentes.

Les **joueurs bleu** et **jaune** y ont 2 tentes chacun.

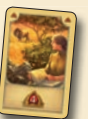
Le **joueur rouge** reçoit 10 points.

Si le **joueur rouge** avait placé une tente de moins, tous les trois joueurs auraient reçu 3 points chacun.



À la fin de la partie, on reçoit **1 point** de victoire pour chaque **pierre précieuse** qu'on possède encore.

En outre, les joueurs peuvent encore jouer **leurs cartes d'action** qui leur rapportent **des points de victoire**.



Finalement, les joueurs vident leur **coffre à trésor** et comptent l'argent qu'ils ont donné. Le joueur dont le coffre à trésor contient le moins d'argent est éliminé – même s'il s'agit de plusieurs joueurs qui sont à égalité sur la dernière place.

Le joueur qui a ramassé le plus de points (et qui est encore en jeu) gagne la partie. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui a donné la plus grande somme pour la reine a gagné. Si plusieurs joueurs sont encore ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour 2 joueurs :

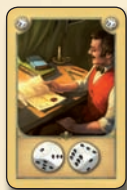
Dans la partie à 2, on utilise 4 dés. Si un joueur a déjà planté toutes ses tentes, il peut encore par la suite déplacer l'une de ses tentes. Cependant, il doit payer les coûts pour planter une tente, selon les règles détaillées ci-dessus. Mais le joueur garde les points de victoire reçus lorsqu'il a placé sa tente sur sa case d'origine. Sinon, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

À la fin de la partie, après avoir attribué les points pour les majorités dans les rangées, on vérifie les dons. Pour cela, on lance les 4 dés et les additionne. Les joueurs qui ont donné moins d'argent que la somme des dés sont éliminés. Ainsi, il est possible que tous les deux joueurs perdent la partie.

Explication des cartes :



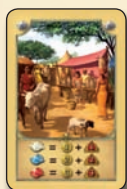
Le joueur **ne doit pas payer** pour planter sa tente. Mais il a cependant besoin d'un dé pour poser la tente.



Lors de son choix de dé, le joueur peut **prendre successivement deux dés** (le deuxième dé doit indiquer un nombre plus élevé que le premier dé), et exécuter les deux dés l'un après l'autre.



Pour planter une tente, le joueur peut **ignorer le nombre** indiqué par le dé et construire sa tente sur n'importe quelle case dans la colonne déterminée par le bateau. Mais il a cependant besoin d'un dé pour poser la tente.



Le marché : le joueur peut vendre n'importe quel nombre de pierres précieuses pour le tarif suivant :

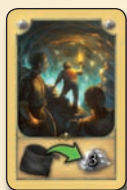
Transparent = 1 livre + 1 point de victoire

Bleu = 2 livres + 2 points de victoire

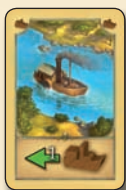
Rouge = 3 livres + 3 points de victoire



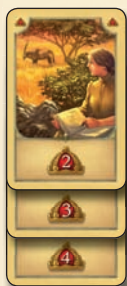
Le joueur peut planter une tente **gratuitement** sur une case sur laquelle se trouve déjà **une tente à lui évaluée**. Il n'a pas besoin d'un dé pour poser la tente.



Le joueur **peut sortir 3 pierres** de la mine (= le sac).



Le **bateau à vapeur recule** d'une colonne. Maintenant, on ne peut placer une tente que dans cette colonne. À la fin du tour, on évalue la colonne dans laquelle se trouve le bateau. Pour le tour suivant, on l'avance de nouveau d'une case (de manière à ce qu'il se trouve de nouveau dans la colonne dans laquelle il se trouvait précédemment).

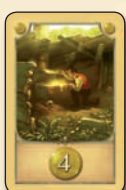


Le joueur reçoit des points de victoire et avance son marqueur d'autant de cases sur le compteur de points :

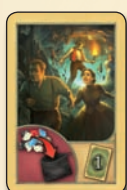
pour un **lion** 4 points,

pour un **rhinocéros** 3 points et

pour une **antilope** 2 points.



Le joueur peut prendre des pièces de monnaie d'une **valeur totale de 4** du stock général.



Éboulement de la mine ! **Tous** les joueurs doivent **IMMÉDIATEMENT** remettre toutes leurs pierres précieuses dans le sac. Ensuite, le joueur peut piocher une nouvelle carte pour la remplacer.



Si un joueur sort ces deux cartes ensemble, il peut planter une tente **sans payer** sur une case de son choix dans la colonne déterminée par le bateau. Dans ce cas, le joueur ne doit restituer qu'**un seul dé**.

L'auteur et l'éditeur remercient les joueurs qui ont réalisé les nombreuses parties d'essai pour leurs remarques et suggestions, notamment Eike Bernard, Sven-Philipp Brandt, Anja und Ronald Brodowski, Sven Dallmann, Martina Hellmich, Richard Högner, Hartmut Kommerell, Susanne und Friedhelm Most, Beate Neubert, Kati und Björn Röske, Robert Rudel, Josefine Schwer, Carsten Wesel, Gregor Wiedemann.

Auteur : Benjamin Liersch • **Illustration + graphique** : Michael Menzel, Christof Tisch

Redaction : Thorsten Gimmler • **Traduction** : Birgit Irgang

© Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany

