

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



Pfeffersäcke (Sacs de poivre)

Marchands, droits de douane, privilèges

Un jeu de C. Conrad

2 à 6 joueurs à partir de 12 ans

GOLDSIEBER SPIELE, 1998

Vers la fin du Moyen Age, des familles de riches marchands déterminent l'avenir de l'Europe. On les appelle Pfeffersäcke (sacs de poivre) - d'après la précieuse épice sur laquelle se fonde leur fortune. En partant de leur premier comptoir, ils ouvrent des comptoirs commerciaux le long des voies marchandes. Il s'agit de peser précisément à quel moment augmenter ses recettes, asseoir son influence dans les villes ou bien progresser dans de nouvelles régions. Celui qui dispose de la plus grande influence à la fin du jeu, entre dans l'histoire comme le plus puissant Pfeffersack de son temps.

Le matériel

Avant la première partie, il faut détacher soigneusement les différentes pièces de leur emplacement. La languette blanche n'est pas utile au jeu. Veuillez prendre la feuille annexe sur laquelle figure le matériel du jeu accompagné de remarques.

1 plateau de jeu
270 comptoirs en 6 couleurs, 45 par couleur
25 disques-villes
12 sauf-conduits
6 pions de centaine
1 pion-cache
1 compteur de villages
150 billets d'argent
1 règle du jeu
1 feuille annexe en couleur

Mise en place

Vous trouverez ci-dessous la règle du jeu pour 3 à 6 joueurs. Les instructions pour 2 joueurs se trouvent à la fin des règles.

- Placez le plateau du jeu au centre de la table.
- Posez le compteur de villages à côté du plateau et placez un comptoir de la couleur de votre choix sur la maison au niveau du numéro 20.
- Triez l'argent selon sa valeur et posez-le à côté du plateau du jeu. Nommez un trésorier parmi les joueurs. Ce dernier distribue à chacun des joueurs et à lui-même un capital de départ qui dépend du nombre des participants :

2 joueurs → 15 florins
3 joueurs → 20 florins
4 joueurs → 25 florins
5 joueurs → 30 florins
6 joueurs → 35 florins

- Chaque joueur reçoit 2 sauf-conduits ainsi que tous les comptoirs d'une même couleur. Il dépose un comptoir sur la case 1 de l'échelle d'influence qui entoure le plateau de jeu.

- Si vous jouez à 5, vous aurez besoin de tous les disques-villes ; dans tous les autres cas déposez un disque-ville de valeur 2 sur la ville de Wittenberg. Le pion-cache n'est nécessaire que

pour une partie à deux.

- Mélangez d'abord les disques-ville face cachée de valeur de 5 à 8 et distribuez le même nombre à chaque joueur. S'il reste certains de ces disques-villes, mélangez-les aux autres (valeur de 2 à 4) et distribuez-les à nouveau de manière équitable. Les joueurs gardent les disques-villes face cachée devant eux. Chaque joueur doit avoir le même nombre de disques-villes.

- Désignez un joueur pour démarrer le jeu. Ce dernier, après avoir regardé ses disques-villes, dépose l'un de ses comptoirs sur n'importe quel village du plateau de jeu et fonde ainsi son premier comptoir. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs déposent également un de leurs comptoirs sur n'importe quel village encore inoccupé.

- Chaque fois qu'un village est occupé par un comptoir, on descend d'une case la maison qui se trouve sur le compteur de villages. Le pion sur le compteur de villages doit donc se trouver à 20 moins le nombre de joueurs.

- Le joueur désigné au départ commence alors le jeu.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est divisé par des frontières (en pointillés) en dix régions colorées. Toutes régions confondues, il y a en tout 25 villes et 20 villages sur le plateau de jeu.

Les villes correspondent aux cases rondes au milieu desquelles se trouve un chiffre. Ce chiffre indique le nombre de comptoirs pouvant être fondés dans une ville aussitôt qu'un disque-ville correspondant y a été placé. En outre, ce chiffre communique le nombre de points d'influence qui pouvant être gagnés dans cette ville.

Les petites maisons, les églises et les châteaux forts représentent les villages. Dans un village, vous ne pouvez fonder qu'un seul comptoir. Un village vaut 1 point d'influence.

Toutes les villes sont reliées entre elles par des voies marchandes (ou routes commerciales). Sur chaque voie marchande figure une valeur de 2 à 56. Cette valeur indique le prix qui doit être payé si l'on veut se déplacer d'une ville à l'autre.

Le plateau de jeu est encadré par l'échelle d'influence qui indique le score actuel des joueurs.

But du jeu

En tant que marchand, vous devez étendre votre influence sur le maximum de territoires. Les points d'influence s'obtiennent en ouvrant des comptoirs commerciaux dans les grandes villes et villages, tout en veillant à être présent dans le maximum de régions.

Déroulement de la partie

Une partie est composée de plusieurs tours de jeu. Les tours de jeu se font dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se décompose en 6 phases d'action, exécutées dans l'ordre, les unes après les autres. Lorsqu'un joueur a exécuté toutes ses actions possibles, c'est au tour de son voisin de gauche :

- Placer un disque-ville
- Étendre son influence dans les villes
- Encaisser les revenus de ses villes
- Encaisser ses revenus de base
- Ouvrir un nouveau comptoir commercial
- Retirer un disque-ville et attribuer les points d'influence

1. Placer un disque-ville

Si un joueur possède des disques-villes, il en choisit un et doit le placer sur l'un des emplacements du plateau de jeu doté du même chiffre. Chaque emplacement ne peut recevoir qu'un seul disque-ville. Un joueur ne peut ouvrir de nouveau comptoir commercial (action 5) que sur un disque-ville.

2. Etendre son influence dans les villes

Un joueur peut étendre son influence dans les villes. Pour cela, un joueur doit déjà posséder un comptoir dans cette ville et celle-ci doit avoir au moins une case libre. Le joueur peut étendre son influence dans une ville, même si le disque-ville correspondant a déjà été retiré du plateau de jeu (cf infra). Le joueur place tout simplement l'un de ses comptoirs sur la case centrale de la ville de son choix.

Pendant son tour de jeu, un joueur peut étendre son influence dans toutes ses villes (un seul comptoir par ville), tant qu'il possède au moins un comptoir dans chacun d'elles et tant que celles-ci disposent d'au moins une case libre. L'extension de son influence ne requiert aucun paiement. Pendant le premier tour de table, il n'est pas possible d'étendre son influence, puisqu'à ce stade de la partie, les joueurs n'ont encore ouvert aucun comptoir.

3. Encaisser les revenus de ses villes

Un joueur peut recevoir les revenus de ses villes aux conditions suivantes :

☞ **Le joueur possède au moins un comptoir dans la ville concernée.**

☞ **Le joueur n'a posé aucun comptoir dans la case centrale de la ville concernée, ce qui signifie qu'il n'a pas étendu son influence dans cette ville pendant son tour de jeu.**

☞ **Le disque-ville n'a pas encore été retiré du plateau de jeu.**

Si ces trois conditions sont réunies, le joueur obtient des revenus pour chaque case libre (on ne compte pas la case centrale) de la ville concernée. Les revenus dépendent du nombre des joueurs.

- A 2 joueurs, 1 florin par case libre dans une ville.

☞ A 3 joueurs, 2 florins par case libre dans une ville.

☞ A 4 joueurs, 3 florins par case libre dans une ville.

☞ A 5 joueurs, 4 florins par case libre dans une ville.

☞ A 6 joueurs, 5 florins par case libre dans une ville.

Le nombre de comptoirs que possède un joueur dans une ville n'entre pas en ligne de compte.

Exemple de revenus:

Andreas (rouge) peut encaisser ses revenus pour la ville de Gent, puisqu'il n'a pas étendu son influence dans cette ville. Pour chacune des cases libres de cette ville, il recevra 3 florins à 4 joueurs. Andreas touche donc 9 florins pour Gent (3 x 3). Christine recevra également 9 florins si elle n'étend pas son influence.

4. Encaisser ses revenus de base

Les revenus de base d'un joueur dépendent du nombre de joueurs. Les joueurs perçoivent leurs revenus de base à chaque tour, même s'ils n'ont pas perçu de revenus dans leurs villes.

☞ A 2 joueurs, 2 florins.

☞ A 3 joueurs, 4 florins.

☞ A 4 joueurs, 6 florins.

☞ A 5 joueurs, 8 florins.

☞ A 6 joueurs, 10 florins.

5. Ouvrir un nouveau comptoir

Le joueur qui souhaite augmenter ses revenus et devenir plus influent doit également ouvrir de nouveaux comptoirs dans les villes et villages. Il faut toujours partir d'une ville ou d'un village où l'on possède déjà un comptoir. A partir de là, le joueur choisit une voie marchande directe (matérialisée par les lignes doubles du plateau de jeu) pour aller dans une ville ou un village voisins. Le coût à payer pour le déplacement est indiqué par le chiffre de la voie marchande choisie. Le joueur paie alors la somme due à la banque. Un joueur ne peut ouvrir qu'UN SEUL nouveau comptoir par tour.

Dans un village, il ne peut y avoir qu'un seul comptoir. Une fois ouvert, le comptoir d'un village rapporte immédiatement à son propriétaire un point d'influence sur l'échelle des scores. En outre, le marqueur du compteur de villages est descendu d'une case, afin d'indiquer le nombre de villages restants.

Le chiffre d'une ville indique le nombre maximum de comptoirs possibles dans cette ville. Un comptoir ne peut être construit que sur un disque-ville du plateau de jeu et tant qu'il comporte encore au moins une case libre. Le joueur qui ouvre un nouveau comptoir peut ne posséder aucun comptoir dans la ville concernée. Le nouveau comptoir est placé sur la case centrale du disque-ville.

Lorsqu'en cours de partie, un disque-ville a été retiré du plateau de jeu, les cases libres restantes peuvent encore servir à l'ouverture de nouveaux comptoirs.

6. Retirer des marqueurs-ville et attribuer les points d'influence

Le joueur vérifie si ses actions lui ont permis de gagner des points d'influence supplémentaires. Ceci n'est possible que dans les villes où le joueur a placé un comptoir sur la case centrale. Le joueur déplace le comptoir de la case centrale vers la prochaine case libre du disque-ville concerné. Si c'est le premier comptoir d'une ville, il doit être placé sur la case fléchée.

Si un joueur obtient alors la majorité absolue des comptoirs dans une ville ou bien s'il occupe la dernière case libre de la ville, les points d'influence de la ville sont immédiatement attribués.

* **Majorité** : Il n'est pas nécessaire que toutes les cases d'un disque-ville soient occupées pour obtenir la majorité absolue des comptoirs d'une ville. Il suffit qu'un joueur détienne plus de la moitié des comptoirs constructibles dans une ville (par exemple 4 comptoirs dans une ville de valeur 7 ou 3 comptoirs dans une ville de valeur 4). Le joueur obtient alors immédiatement les points d'influence indiqués par le chiffre inscrit sur le disque-ville et retire le disque du plateau de jeu pour le remettre dans la boîte. Les comptoirs, en revanche, restent sur leurs emplacements d'origine, directement sur le plateau de jeu. Les cases libres peuvent encore servir à étendre son influence ou à ouvrir de nouveaux comptoirs.

Exemple de majorité absolue :

Andreas (rouge) possède 3 comptoirs à Lübeck (valeur 7). Doris en a 2. Andreas étend son influence et détient ensuite 4 des 7 comptoirs de Lübeck. Il dispose donc de la majorité absolue et obtient 7 points d'influence. Le marqueur-ville est remis dans la boîte, mais les comptoirs restent sur le plateau de jeu.

* **Dernière case libre** : Si un joueur place un comptoir sur la dernière case libre d'une ville sans détenir de majorité absolue, le joueur qui a le plus de comptoirs dans cette ville remporte la moitié (arrondie par défaut) des points de victoire de la ville. En cas d'égalité, le joueur dont le comptoir est le plus proche de la case fléchée gagne les points d'influence. Le disque-ville est alors remis dans la boîte. Les comptoirs restent à leur place, directement sur le plateau de jeu.

Exemple d'une ville qui vient d'être complète :

Doris (bleu) étend son influence et occupe la dernière case libre de la ville de Strasbourg (valeur 5). Elle n'obtient pas la majorité absolue, mais possède comme Andreas (rouge) 2 comptoirs dans cette ville. Comme elle a ouvert des comptoirs dans cette ville avant Andreas, elle obtient 2 points d'influence (5 points divisés par deux, et arrondis par défaut).

Les sauf-conduits

Un sauf-conduit permet à un joueur d'exécuter deux fois de suite une même action. L'utilisation d'un sauf-conduit est interdite pendant le premier tour de jeu.

Pendant les tours suivants, un joueur ne peut utiliser qu'un seul sauf-conduit par tour. Un sauf-conduit permet d'exécuter deux fois l'UNE des 3 actions suivantes. Après usage, un sauf-conduit est défaussé et remis dans la boîte.

A. Etendre deux fois son influence

Au lieu d'étendre son influence avec un seul comptoir, un joueur a le droit de placer directement deux comptoirs sur la case centrale d'un même marqueur-ville.

B. Doubler ses revenus

Le joueur n'a pas le droit d'étendre son influence (pas d'action 2), mais double ses revenus et revenus de base pendant ce tour (actions 3 et 4). Si ces doubles revenus devaient rapporter moins de 48 florins à un joueur, le joueur toucherait tout de même 48 florins.

C. Ouvrir deux nouveaux comptoirs

Le joueur exécute deux fois de suite l'action 5 et ouvre un comptoir dans deux villes différentes en suivant les règles d'usage. Le second comptoir peut être adjacent au premier comptoir créé pendant ce même tour de jeu.

Fin de la partie et conditions de victoire

Le jeu se termine après qu'un joueur a effectué toutes les actions dont il disposait pendant son tour de jeu et lorsque l'une des 3 conditions suivantes est remplie :

A. Chaque village du plateau de jeu comporte un comptoir. Le marqueur du compteur de villages est alors sur la case « 0 ».

B. Tous les disques-villes ont été retirés du plateau de jeu.

C. Pendant un tour de table complet, aucun joueur n'a ouvert de nouveau comptoir.

En plus des points d'influence de l'échelle des scores, chaque joueur reçoit des points d'influence supplémentaires :

∞2 points d'influence pour chaque région dans laquelle un joueur possède au moins 1 comptoir.

∞1 point d'influence par tranche de 20 florins du capital final de chaque joueur.

Les marqueurs de scores sont alors avancés sur l'échelle d'influence. Dans de rares cas, un joueur pourra dépasser les 100 points d'influence. Il continuera alors d'avancer son marqueur de score en repassant par la case 1 et prendre un pion de centaine.

Le joueur qui a le plus de points d'influence en fin de partie gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le plus de villes sur le plateau de jeu gagne la partie, indépendamment de la valeur de ces villes. Si l'égalité persiste, les ex aequo additionnent les valeurs des villes qu'ils ont gagnées. Celui qui a la plus grande valeur totale gagne la partie.

Règle du jeu pour 2 joueurs

Mise en place :

En jouant à 2, il faut réduire le plateau de jeu de la façon suivante :

Déposez un disque-ville (face cachée) avec le chiffre correspondant sur les villes d'Erfurt (5), Leipzig (3), Wittenberg (2), Regensburg (2), Munich (2), Linz (2) et Vienne (4).

Posez le disque-cache sur le village entre Regensburg et Munich.

Les joueurs choisissent d'abord leur village de départ, ensuite on réduit à 16 le compteur pour les villages. (2 villages de départ et 2 villages qui ne sont plus disponibles)

Tous les autres préparatifs de jeu correspondent à la règle pour 3 à 6 joueurs.

La règle habituelle du jeu sera appliquée au jeu à deux. Les villes recouvertes (cachées) ne participent pas au jeu. Les voies marchandes qui relient ces villes ne peuvent pas être empruntées. Vous n'avez pas le droit de fonder des comptoirs dans les deux petites villes entre Erfurt et Regensburg ainsi qu'entre Regensburg et Munich (qui sont recouvertes). Vous pouvez emprunter la voie marchande (56) qui va de Braunschweig à Nuremberg.

L'auteur : Christian Conrad

« Pfeffersäcke » est le troisième jeu de société de Christian Conrad qui ait été publié jusqu'à présent. En réalité, homme au foyer d'une famille qui compte cinq têtes, c'est depuis son enfance qu'il se consacre intensément aux jeux. Au cours des dernières années, il a rassemblé une importante collection de jeux. Outre les jeux de société, il développe également des jeux tactiques pour des groupes plus importants.

Bien beau graphisme de Franz Vohwinkel

Traduction de Philippe Guilbert (guilbertph@wanaddo.fr)

Et Marc Laumonier (laumo@club-internet.fr)

Août 2002.