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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

("La Route de la Soie")

Commerce et aventure le long de la route de la soie

un jeu par Ted Cheatham et Bruno Faidutti

MATÉRIEL

- Une carte de la route de la soie
- 75 ballots de marchandises, 15 de chaque dans cinq couleur différentes :
  - blanc = ivoire
  - bleu = soie
  - brun = fruits secs
  - jaune = bijoux
  - rouge = épices
- 90 jetons commerce, 45 au dos orangé, 45 au dos mauve
- 1 sac en tissu
- 45 pièces de monnaie (1 pièce d'or = 5 pièces d'argent)
- 5 jetons Tour de jeu
- 1 pion caravane
- 1 pion chef de la caravane
- 6 écrans

Les règles spécifiques au jeu à trois joueurs sont toujours en italique.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un écran qu'il place devant lui. Durant toute la partie, l'écran servira à cacher aux autres joueurs l'argent et les marchandises du joueur.

Tous les ballots de marchandises sont placés dans le sac. Chaque joueur en pioche trois au hasard, qu'il place derrière son écran sans les montrer à ses rivaux.

Les jetons commerce sont placés aléatoirement sur la carte. Sur chaque cité, on place un nombre de jetons égal au nombre de joueurs moins un. *À trois joueurs, on place 5 jetons action sur chaque cité.* Les jetons à dos orangé sont placés sur les cités orangées, les jetons à dos mauves sur les cités mauves. On ne place aucun jeton sur Chang'An et Antioche.

NOTE: On ne tient pas compte lors du placement des jetons déjà imprimés sur le plateau de jeu.

RÈGLE SPÉCIALE : Aucun Escroc ou Boutiquier ne peut être placé à Aleppo ou Tyr, les deux dernières cités du parcours. Si cela se produit, retirez ces jetons et remplaces-les par d'autres, ou échangez-les avec ceux d'autres cités.

Chaque joueur reçoit une pièce d'or et 5 pièces d'argent.

Le pion Caravane est placé à Chang'An.

Un joueur déterminé aléatoirement prend le pion « chef de la caravane » et un nombre de jetons Tour de Jeu égal au nombre de joueurs moins un.
À trois joueurs, prenez 5 jetons Tours de jeu.

Les enchères pour le premier tour de jeu peuvent alors commencer.

VARIANTE : Pour changer un peu la physionomie du jeu, on peut jouer d'Antioche à Chang'An, en se déplaçant d'Est en Ouest, et en plaçant les jetons orange à l'ouest et les jetons mauves à l'est.

UN TOUR DE JEU

1. CHOIX DU CHEF DE LA CARAVANE : Les autres joueurs peuvent enchérir pour acheter le pion « chef de la caravane » au joueur qui le détient. En commençant par le joueur à sa gauche, puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur peut passer ou faire une offre supérieure à celle du dernier joueur. Aucun joueur ne peut enchérir plus que ce qu'il propose, et on ne fait qu'un seul tour de table.

Si tous les joueurs passent, le joueur qui détient le pion reste chef de la caravane.

Sinon, le joueur qui détient le pion peut, selon son choix :

- soit accepter le paiement du meilleur enchérisseur et lui donner le pion chef de la caravane et les jetons de tour de jeu,
- soit conserver le pion et les jetons, et payer au meilleur enchérisseur la somme qu'il avait enchéri.

2. DÉPLACEMENT DE LA CARAVANE : Le joueur qui a maintenant le pion « chef de la caravane » déplace la caravane dans l'une des directions possibles comme indiqué sur la carte.

3. MARCHÉ : Sur certaines cités (Dunhuang, Koria, Kashgar, Merv et Susia), un jeton commerce spécial est imprimé sur le plateau de jeu. Si la caravane est amenée l'une de ces cités, le chef de la caravane a la possibilité d'effectuer tout d'abord l'action correspondante, en guise de bonus.

Ensuite, le chef de la caravane prend l'un des jetons commerce de la cité où est arrivée la caravane, et effectue l'action correspondante. Le joueur peut préférer ne pas effectuer d'action, mais il doit néanmoins prendre un jeton. Il pose ensuite devant lui un jeton « tour de jeu », pour indiquer qu'il a déjà joué ce tour-ci et ne peut donc plus recevoir le pion « chef de la caravane », puis passe le pion « chef de la caravane » et les jetons tours restant sà un autre joueur de son choix.

Le joueur qui a été choisi fait de même, prend l'un des jeton commerce restants, effectue éventuellement l'action correspondante, puis conserve un jeton Tour de jeu et passe le pion « Chef de la caravane » et les jetons « Tour de jeu » restants à un joueur de son choix qui n'a pas encore joué ce tour-ci, et n'a donc pas de jeton « tour de jeu » devant lui.

Lorsque le dernier joueur reçoit le pion « chef de la caravane », il n'y a plus de jeton « tour de jeu », et plus de jeton commerce sur la cité. Ce joueur n'effectue donc aucune action ce tour-ci, mais conserve le pion « chef de la caravane », et récupère tous les jetons « tour de jeu » avant le tour suivant.

Les jetons commerce utilisés sont retirés du jeu.

À 3 joueurs, on utilise 5 jetons Tour de jeu, et deux joueurs peuvent donc jouer deux fois dans le tour, le joueur qui n'a joué q'une seule fois recevant le pion » chef de la caravane » à la fin du tour. On ne peut donc pas donner le pion « chef de la caravane » à un joueur qui a déjà deux jetons « tour de jeu » devant lui.

FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement lorsque la caravane atteint Antioche. Les joueurs marquent

- 5 points par pièce d'or
- 1 point par pièce d'argent
- 1 point par jeton marchandise
- En outre, le joueur ayant le plus grand nombre de jetons marchandises de chacune des cinq couleurs marque 2 points.
- Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

JETONS COMMERCE

VENDEUR : Vous pouvez vendre autant de ballots de marchandises du type correspondant que vous le souhaitez. Pour le premier ballot vendu, vous recevez de la banque 4 pièces d'argent. Pour le second, 3 pièces, pour le troisième 2 pièces, et pour le quatrième et tous les suivants 1 pièce.

ACHETEUR : Vous pouvez acheter autant de ballots de marchandises du type correspondant que vous le souhaitez. Le premier ballot acheté vous coûte 1 pièce d'argent, payée à la banque, 2 pièces d'argent pour le second, 3 pièces pour le troisième, 4 pièces pour le quatrième et les suivants.

TROC : Vous pouvez donnez à la banque les ballots de marchandises figurant à gauche du jeton et recevoir en échange ceux figurant à droite. Vous ne pouvez faire cet échange qu'une ou deux fois, pas plus..

Il y a également des jetons commerce spéciaux vous permettant d'échanger

- jusqu'à quatre ballots de marchandises de votre choix contre le même nombre de ballots de votre choix.
- jusqu'à deux ballots de marchandises de votre choix contre le même nombre de ballots de votre choix.

VOLEUR : Désignez un joueur et volez lui un ballot de marchandises au hasard, en le prenant à tâtons derrière son écran.

GRAND VIZIR : Choisissez un type de marchandises. Tous les joueurs, simultanément, révèlent le nombre de ballots de marchandises de ce type de leur choix. Le joueur qui en a révélé le plus grand nombre reçoit 5 pièces d'argent de la banque, le second 3 pièces. Plusieurs premiers ex-æquo reçoivent tous 5 pièces d'argent.
Le Grand Vizir est ensuite mis de côté avec un ballot de la marchandise exposée posé dessus, pour indiquer qu'un autre grand vizir ne pourra plus choisir la même marchandise.

EXCEPTION : si un 6ème grand vizir est joué, il peut bien sûr choisir n'importe quel type de marchandise.

ESCROC : Conservez ce jeton et jouez le dans la suite de la partie pour changer la couleur d'une marchandise de votre sur un jeton commerce que vous utilisez.

BOUTIQUIER : Conservez ce jeton et utilisez dans la suite de la partie (donc pas ce tour-ci) pour prendre et utiliser deux jetons commerce, l'un après l'autre. Il y aura alors deux joueurs qui ne joueront pas, et ce sera le dernier joueur à prendre un jeton commerce qui choisir à qui il donne le pion « chef de la caravane ».

Peinture de couverture: Jonny Scull
Art de carte: Patrick McEvoy et Mike Jackson
Conception paquet et graphique: Benjamin Barnett

©2006 Z-Man Games, Inc.
Pour l'information sur des jeux plus grands d'Z-Man, visite www.zmangames.com
Les commentaires, questions, suggestions, entrent en contact svp : Z-Man Games . 6 Alan Drive . Mahopac, NY 10541 zmangames@shadowfist.com