

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Peer Sylvester  
**SINGAPORE**  
*Artwork: Alexandre Roche*

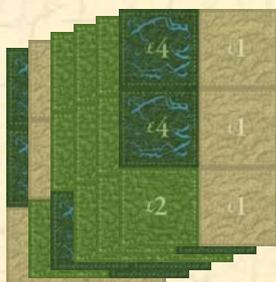
En 1861, Sir Raffles reçut pour mission d'ouvrir un comptoir pour la Compagnie des Indes Orientales sur l'île de Singapour. Ce ne fut pas une tâche aisée car l'île était principalement recouverte de forêts et de marais. Il résolut le problème grâce à une idée ingénieuse : il offrit aux riches marchands des lots de terre avec l'obligation de les développer. Dès lors que ces marchands eurent à développer ces terres, ils décidèrent de les utiliser pour leur propre bénéfice. C'est ainsi qu'un petit comptoir se transforma progressivement en métropole. Cependant le commerce légal n'était pas le seul à florir, le marché de l'opium se développait de plus en plus. Les syndicats du crime luttèrent pour le contrôle de la contrebande et des paris clandestins. Raffles en personne tenta de combattre cette criminalité croissante en effectuant de nombreux raids. Les joueurs endossent le rôle de marchands, ils devront faire prospérer la région, ouvrir des commerces et tenter de gagner de la renommée en vendant briques, tissus et thés. Et si l'opportunité se présente, pourquoi ne pas participer à d'illégales, mais rentables, transactions ?



## COMPOSANTS



Tuile de départ



6 Tuiles de terrain composées de 6 parcelles chacune



4 jetons personnage, servant d'indicateurs de points de victoire, 1 pour chaque joueur

Piste de score



42 Tuiles Bâtiments



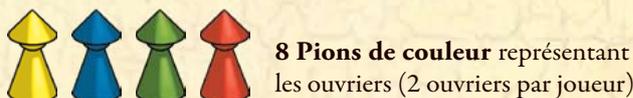
55 Rues



Hutte noire



56 Drapeaux (marqueurs de parcelles), 14 marqueurs par joueur



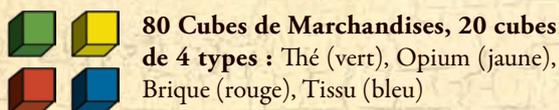
8 Pions de couleur représentant les ouvriers (2 ouvriers par joueur)



La tuile Raffles



26 Pièces d'argent de £1  
22 Pièces d'or de £5



80 Cubes de Marchandises, 20 cubes de 4 types : Thé (vert), Opium (jaune), Brique (rouge), Tissu (bleu)



4 Paravents



16 Jetons noirs  
2 Jetons blancs

# MISE EN PLACE

*Placer la tuile de départ sur la table. Placer ensuite les tuiles terrains de manière à ce qu'elles soient adjacentes à la tuile de départ et/ou entre elles pour former un plateau de jeu continu, sans trous. Tous les numéros doivent être alignés dans la même direction. Aucune tuile ne peut être placée en dessous ou à droite de l'eau (en bleu)*

Les tuiles Bâtiments sont triées en trois piles selon le chiffre romain situé en bas de chaque tuile. Les trois piles ainsi formées sont mélangées séparément, puis assemblées en une seule pile en respectant l'ordre des chiffres romains, la première tuile I au dessus, face visible. La pile ainsi formée est placée à côté du plateau de jeu.



Les cubes de marchandises, l'argent et les rues forment une réserve commune



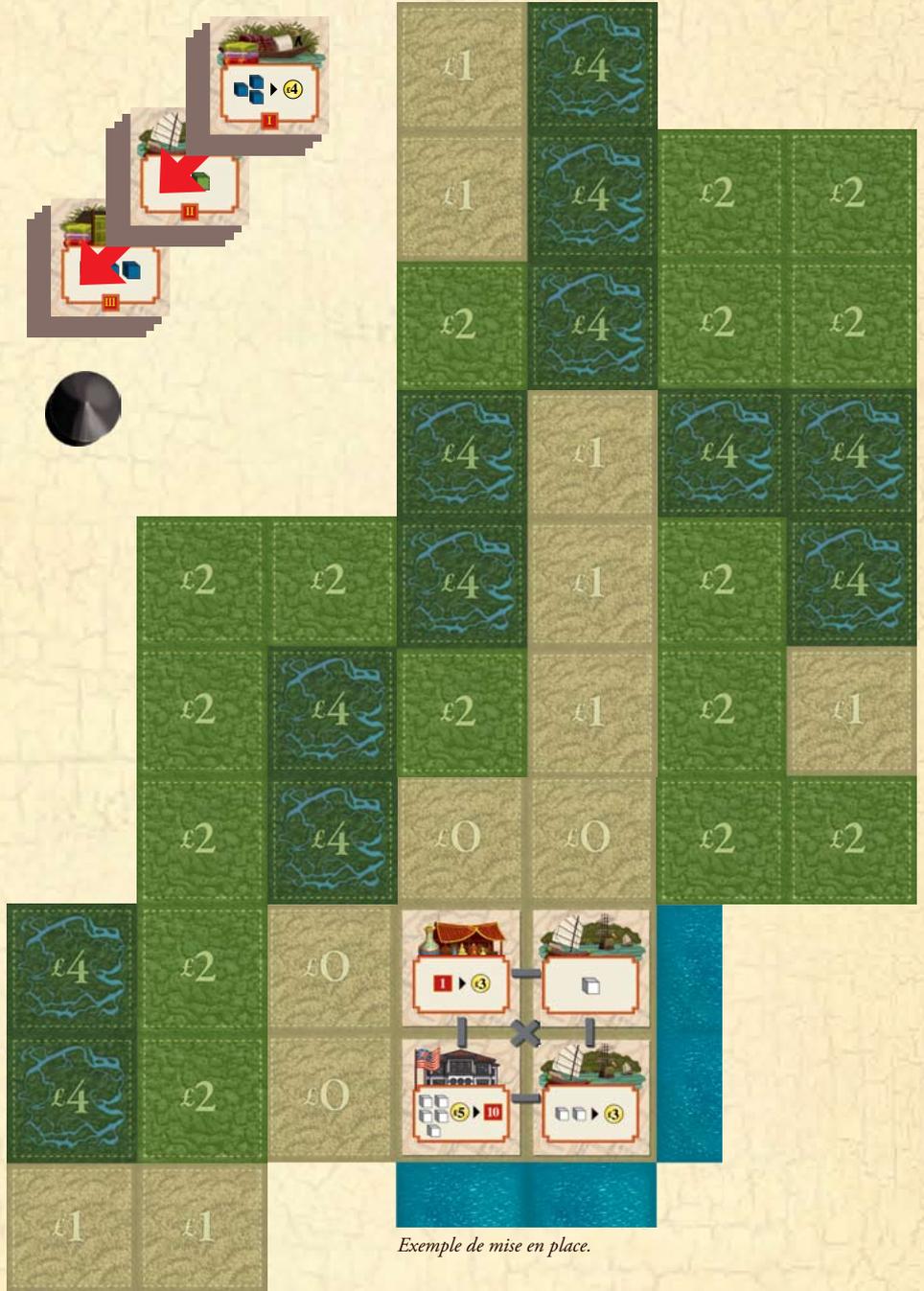
Placer les jetons noirs et blancs dans le sac.



Chaque joueur reçoit £5, un ouvrier, et un ensemble de marqueurs d'une même couleur. Le second ouvrier est mis de côté, il entrera en jeu ultérieurement.



Les jetons personnage (marqueurs de points de victoire des joueurs) sont empilés en ordre aléatoire sur l'emplacement n°5 de la piste de score. Le joueur dont le marqueur est situé en bas de cette pile reçoit la tuile Raffles.



Exemple de mise en place.

# PRÉPARATION

*Piocher dans la pile des bâtiments autant de tuiles qu'il y a de joueurs et les disposer sur la table, en une ligne face visible.*

Cette courte préparation précède le jeu proprement dit, Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à droite du joueur en possession de la tuile Raffles, chaque joueur prend une tuile bâtiment et la place sur une parcelle vide. Les joueurs peuvent choisir uniquement les parcelles adjacentes aux bâtiments de

départ ou adjacentes à un bâtiment construit par un autre joueur. Les joueurs marquent les tuiles bâtiment ainsi placées avec leur drapeau et paient le prix indiqué sur la parcelle ainsi occupée. Ils placent ensuite une rue entre le bâtiment construit et un bâtiment adjacent. Quand le dernier joueur a placé son bâtiment initial, le jeu peut démarrer.

# DÉROULEMENT DU JEU

*Le jeu se déroule en plusieurs tours.  
Chaque tour est composé des phases suivantes*

## 1 Attribution de la tuile Raffles

Au début de chaque tour, le joueur situé en dernière position sur la piste de score reçoit la tuile Raffles. En cas d'égalité, le joueur dont le marqueur est situé en bas de la pile de jetons personnages reçoit la tuile Raffles.

## 2 Révélation des tuiles Bâtiments

Le joueur qui possède la tuile Raffles révèle autant de tuiles Bâtiments qu'il y a de joueurs plus un. S'il reste une tuile du tour précédent, il révèle autant de tuiles qu'il y a de joueurs.

## 3 Attribution des parcelles

Maintenant, le joueur qui possède la tuile Raffles prend un marqueur de chaque joueur et les répartit parmi les parcelles attribuables. Il peut les placer uniquement sur les parcelles adjacentes à un bâtiment déjà construit (lui appartenant, appartenant à un autre joueur, ou situé sur la tuile de départ).

## 4 Player actions



En commençant par le joueur en possession de la tuile Raffles, les joueurs réalisent leurs actions dans le sens horaire. Le joueur actif choisit d'abord un bâtiment et le place sur la parcelle qui contient son marqueur. Il paie le prix indiqué sur la parcelle et place son marqueur sur le bâtiment ainsi construit. Puis il relie ce nouveau bâtiment à un bâtiment adjacent en utilisant une route.

**Règle spéciale n°1 :** Si un joueur n'a pas suffisamment d'argent pour acheter la parcelle, il doit reculer sur la piste de score et reçoit £2 pour chaque case sur laquelle il recule. Un joueur peut reculer d'autant de cases que nécessaire pour s'acquitter du prix de sa parcelle. Si un joueur ne possède ni argent ni points de victoire, il reçoit la parcelle gratuitement.

**Règle spéciale n°2 :** Un joueur qui décide de construire un bâtiment illégal (noir) doit piocher un jeton dans le sac (voir "Bâtiments illégaux" page 4).

**Règle spéciale n°3 :** Le dernier joueur peut choisir d'acheter la première tuile de la pile bâtiments pour £1 au lieu de choisir parmi les deux tuiles restantes.

Après avoir construit, un joueur peut déplacer son pion ouvrier. Le joueur peut déplacer jusqu'à trois fois son pion d'une case et activer jusqu'à trois bâtiments. Mettre son second pion ouvrier en jeu (sur n'importe quel bâtiment) compte comme un des trois déplacements.

Les ouvriers peuvent se déplacer uniquement en empruntant les rues. Un joueur peut également construire autant de rues qu'il le désire durant son tour. Chaque route coûte £1, et ne consomme pas d'action.

Chaque bâtiment ne peut être activé qu'une fois par le même joueur à chaque tour. Durant un tour plusieurs joueurs peuvent activer le même bâtiment. Si un joueur active un bâtiment appartenant à un autre joueur, ce dernier reçoit 1 point de victoire. Si un joueur active son propre bâtiment ou un bâtiment neutre, personne ne reçoit de points. Un joueur peut activer le bâtiment sur lequel il a démarré son tour.

À la fin de ce tour, il restera, au minimum, une tuile bâtiment non construite. Le marqueur hutte noire est placé sur cette tuile. Si personne ne choisit ce bâtiment durant le prochain tour, il sera retiré du jeu. Si le dernier joueur choisit de prendre le premier bâtiment de la pile, il décide alors sur quel bâtiment (parmi les deux restants) sera placée la hutte noire. L'autre bâtiment est retiré du jeu immédiatement.



### Exemple de tour :

- 1 Le joueur bleu débute son tour sur la Briqueterie et prend 2 briques (1ère action)
- 2 Puis il se déplace vers le Prêtre Sur Gages où il peut échanger 1 point de victoire en £3. Il décide de continuer vers l'Architecte ou il vend 3 briques pour £4 (2nd action; le joueur rouge reçoit 1 point de victoire)
- 3 Le joueur décide ensuite de construire une rue (pour un coût de £1) et de l'emprunter pour aller sur la Maison du Thé où il peut convertir n'importe quel cube en 3 cubes Thé (vert). Il choisit de convertir un cube d'opium (jaune) en trois cubes thé (vert) (3ème action, le joueur jaune reçoit 1 point de victoire). Le joueur bleu n'a maintenant plus d'actions ni de mouvements possibles.

À chaque fois qu'un joueur gagne ou perd des points de victoire, il ajuste la position de son personnage sur la piste de score. Si une case est déjà occupée par un jeton adverse, les marqueurs sont empilés et le dernier marqueur arrivé sur la case est placé au sommet de cette pile.



À chaque fois qu'un joueur atteint ou dépasse une case sceau, il reçoit £5. Si en reculant, un joueur est amené à franchir une case sceau, il ne reçoit rien et retourne son personnage du côté marqué par un point noir (afin d'indiquer qu'il déjà reçu l'argent). Si désormais il franchit de nouveau la case sceau, il pourra retourner son personnage de l'autre côté. En d'autres termes, pour chaque sceau, un joueur ne recevra les £5 qu'une fois.

Le dernier sceau est situé sur la case 60. Si un joueur dépasse cette valeur, il reprend à la case 0, mais ne reçoit plus d'argent pour les prochains sceaux franchis.



## RÈGLES ADDITIONNELLES



**Secret : Secret : les Marchandises et l'Argent peuvent être gardés cachés derrière les paravents.** Les joueurs ne sont tenus de révéler leurs cubes Opium (jaunes) que lors d'un raid (voir « Bâtiments illégaux »).



**Bâtiments de départ :** tous les bâtiments de départ sont connectés entre eux. De plus, ils sont considérés comme étant sur le même emplacement vous pouvez atteindre n'importe lequel en reliant l'un d'eux par une rue. Cependant, cela requiert toujours une action de se déplacer d'un bâtiment de départ à un autre.

**Bâtiments :** Voir également Exemples de Bâtiments en Annexe. Une flèche indique quel élément correspondant (Marchandise, Argent ou Point de Victoire) peut être converti en autre chose. Une flèche à double sens indique que la conversion peut se faire dans les deux sens. Les cubes blancs représentent n'importe quel cube. Les cubes noirs représentent un lot de cubes de couleur identique. L'Argent est représenté par des pièces jaunes, les Points de Victoire par des symboles rouges. S'il n'y a pas de flèches sur la tuile, les joueurs reçoivent le bonus gratuitement, c'est à dire sans avoir à donner quoi que ce soit en échange.



**Bâtiments illégaux (noirs) :** Un joueur qui construit ou active un bâtiment illégal doit piocher un jeton du sac. Les jetons noirs sont placés devant les joueurs. Si un jeton blanc est pioché, cela déclenche un raid. Tous les joueurs doivent alors révéler leurs cubes d'opium. Les cubes sont ajoutés aux jetons noirs, le joueur qui possède le total le plus élevé subit le raid et doit payer une amende d'£1 par jeton et par cube. S'il n'a pas assez d'argent pour payer, il doit convertir suffisamment de points de victoire pour payer l'amende (1 point pour £2). Le joueur qui a subi le raid remet ses jetons noirs dans le sac et doit défausser la moitié (arrondi au supérieur) de ses cubes opium à la réserve générale. En cas d'égalité, tous les joueurs impliqués doivent payer l'amende et défausser leurs jetons noirs et cubes d'opium.



**Nouvel agent :** chaque joueur ne peut utiliser ce bâtiment qu'une fois. Il reçoit alors son second ouvrier qu'il peut placer sur le plateau (sur n'importe quel bâtiment) pour le coût d'un déplacement. Le joueur ne peut toujours se déplacer que pour un total de trois actions et activer au maximum trois bâtiments. Mais il peut répartir les déplacements et activation entre ses ouvriers comme il le souhaite. Si un joueur n'a plus d'actions à sa disposition, il place son ouvrier supplémentaire devant lui et pourra le placer sur le plateau lors de son prochain tour (en utilisant une action).



**Tribunal :** le joueur peut retourner jusqu'à trois jetons noirs dans le sac.

## FIN DU JEU

*Le jeu se termine immédiatement s'il n'y a plus assez de bâtiments pour démarrer un nouveau tour. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur dont le jeton personnage est en bas de la pile l'emporte.*



# ANNEXE

*Vue d'ensemble des bâtiments. Les effets s'appliquent uniquement si un joueur active un bâtiment lors de son tour.*

## I



**Architecte**  
Échangez 3 briques contre £4.



**Bureau**  
Échangez 1 brique et 1 tissu contre 2 identiques.



**Marché**  
Échangez 1 marchandise contre 2 briques et 1 tissu. Ou échangez 2 briques et 1 tissu contre 1 marchandise au choix.



**Tailleur de pierre**  
Prenez 2 briques.



**Livreur de thé**  
Vendez 4 thés pour £8.



**Maison du thé**  
Échangez 1 marchandise contre 3 thés.



**Atelier de tissage**  
Prenez 2 tissus.



**Livreur de tissu**  
Vendez 3 tissus pour £4.



**Syndicat de l'opium**  
Prenez £2.



**Syndicat de l'opium**  
Vendez 4 marchandises pour £6 ou achetez 4 marchandises au choix pour £6.



**Contrebande d'opium**  
Prenez 2 opiums.



**Fumerie d'opium**  
Échangez 1 marchandise contre 3 opiums ou échangez 3 opiums contre 1 marchandise au choix.



**Maison de jeu**  
Échangez 2 opiums contre 2 briques, 1 thé et 1 tissu.



**Marché noir**  
Vendez 2 marchandises pour £4.

## II



**Bâtiment de la Compagnie des Indes Orientales**  
Échangez 3 marchandises identiques et £5 contre 9 points de victoire.



**Tribunal**  
Retournez jusqu'à trois jetons noirs dans le sac.



**Bureau**  
Échangez 2 briques et 2 tissus contre £10 ou échangez £10 contre 2 briques et 2 tissus.



**Cuisine de rue**  
Échangez £2 contre 2 points de victoire.



**Manufacture de tissu**  
Échangez 2 briques contre 4 tissus.



**Livreur de thé**  
Échangez 4 thés contre £4 et 4 points de victoire.



**Manufacture de briques**  
Échangez n'importe quelle marchandise contre 4 briques.



**Manufacture de briques**  
Prenez 3 briques.



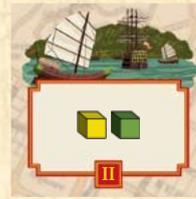
### Nouvel agent

Prenez un second ouvrier.



### Tactique de Raffles

Déplacez l'ouvrier jusqu'à 5 parcelles supplémentaires.



### Port

Prenez 1 opium et 1 thé.



### Syndicat de l'opium

Échangez 3 opiums contre £8 et 1 brique.



### Contrebande d'opium

Prenez 3 opiums.



### Tripot

Échangez 1 opium contre £4 ou échangez £4 contre 1 opium.

## III



### Bâtiment de la Compagnie des Indes Orientales

Échangez 3 identiques et £5 contre 12 points de victoire.



### Bâtiment de la Compagnie des Indes Orientales

Échangez 5 cubes et £5 contre 10 points de victoire.



### Banque

Échangez £5 contre 5 Points de victoire.



### Atelier de tissage

Prenez 3 tissus.



### Livreur de thé

Échangez 3 thés et £8 contre 18 points de victoire.



### Instructions de Raffles

Placez 1 ouvrier sur 1 bâtiment au choix.



### Port

Prenez 1 brique, 1 thé et 1 opium.



### Port

Échangez 2 marchandises contre £3.



### Port

Échangez 3 cubes et £5 contre 9 points de victoire.



### Syndicat de l'opium

Prenez £5.



### Syndicat de l'opium

Échangez 3 opiums et £10 contre 21 points de victoire.



### Marché noir

Échangez 2 marchandises identiques contre 4 de votre choix.



### Comptoir de tissus

Échangez 5 tissus et £10 contre 25 points de victoire.



### Tailleur de pierre

Échangez 5 briques et £10 contre 25 points de victoire.

Auteur: Peer Sylvester - Artwork: alexandre-roche.com - Développement des règles: Jonny de Vries  
Traduction française: Thomas Guyomard - Responsable projet: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com