

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 (Saône-et-Loire), 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



FRANZ BENNO DELONGE

ZANZIBAR

L'ÎLE AUX ÉPICES

Joueurs : 2-5

Âge : à partir de 10 ans

Durée : environ 45 min.

Aperçu du jeu

Sur Zanzibar, la mystérieuse île aux épices, on fait partout le commerce des épices. Poivre, gingembre, clous de girofle, cannelle et vanille, il y en a partout.

À condition de placer au bon moment les bons commerçants, on peut y réaliser des profits des plus conséquents.

Matériel de jeu

- 1 Plateau de jeu
- 30 Figurines de commerçants, 6 en 5 couleurs de valeur 2 à 7.
- 5 Marqueurs de score (1 de chaque couleur)
- 50 Cartes Objectif, 10 objectifs en 5 couleurs

6 commerçants rouges



Province

Village



carte Province

carte Épice



Piste de score

Poivre

Gingembre

Clou de girofle

Cannelle

Vanille



Avant votre première partie, vous devez apposer les autocollants sur le haut des commerçants. Pour chaque couleur, il y a 6 commerçants de taille différente, on place le 2 sur le commerçant le plus grand, puis 3, ..., puis 7 sur le plus petit. Les valeurs indiquent le nombre de cases de déplacement possible pour chaque commerçant. Plus le commerçant est grand, plus il est compétent.



Mise en place

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Sur l'île, on trouve de nombreux villages dans les 5 différentes provinces (Nord, Sud, Est, Ouest et Centre, chacune d'une couleur).

Les emplacements sont soit neutres (Huttes) soit avec le symbole d'un épice. Les emplacements en mer sont considérés dans leur ensemble comme une sixième province.

Chaque joueur reçoit dans sa couleur son set constitué de 10 cartes d'objectif (5 cartes *épices* et 5 cartes *provinces*) et de ses commerçants :

- à 2 ou 3 joueurs, 6 commerçants
- à 4 joueurs, les commerçants de valeur 2 – 6
- à 5 joueurs, les commerçants de valeur 2 – 5

Les cartes objectif sont mélangées et placées face cachée devant chaque joueur.



Les marqueurs sont placés sur la **case 10** de la piste de score. Les joueurs doivent maintenant placer leurs commerçants. Le dernier à être entré dans une boutique de jeu commence. Il place un de ses commerçants sur un emplacement de son choix sur le plateau de jeu. On poursuit en sens horaire, chaque joueur posant l'un après l'autre ses commerçants, jusqu'à ce que chacun ait placé tous ses commerçants. Lors du placement des commerçants, on doit respecter les règles suivantes :

- Il ne peut y avoir qu'un seul commerçant par emplacement.
 - Dans chaque province (y compris la mer) il ne peut y avoir qu'un seul commerçant d'une même couleur.
- Une fois que le placement est effectué, chaque joueur prend les 2 cartes supérieures sur sa pile de cartes objectif dans sa main et en prend connaissance.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent en sens horaire. Ils déplacent leurs commerçants sur le plateau de jeu, avec pour objectif de marquer le maximum de points possible en fonction de leurs cartes objectifs. Pour cela, ils doivent placer leurs commerçants sur autant de cases possibles que l'indiquent leurs cartes.

Lorsque la valeur convient, la carte peut être écartée et décomptée. Ensuite, le joueur prend la carte suivante de sa pile de cartes.

Parfois, il peut cependant être intéressant de réaliser un résultat faible ou même négatif, pour se consacrer rapidement à un objectif qui en vaille plus la peine.

Cartes d'objectif

Une carte *épice* indique l'objectif en épice à remplir, c'est-à-dire obtenir le maximum d'épice de ce type sur tout le plateau de jeu. Plus le joueur aura d'épice, plus cela lui rapportera.

Une carte *province* indique l'objectif dans une province à remplir, c'est-à-dire le nombre de places à occuper pour marquer des points dans la province donnée (les symboles sur les cartes se retrouvent

sur les différentes provinces). Le nombre d'emplacement comprend également les neutres. Lors de son tour de jeu, à chaque fois que son commerçant s'est déplacé, le joueur peut décider s'il joue sa carte ou s'il tente de conquérir encore plus d'emplacements lors de ses tours suivants. Il n'y a que 9 (2 – 3 joueurs) ou 8 objectifs réalisés lors d'une partie (voir plus loin).

Tour de jeu

Le joueur actif peut :

Déplacer jusqu'à 3 commerçants et **ensuite** Réaliser 1 ou 2 objectifs et les décompter (si possible).

Déplacement des commerçants



Le joueur actif peut déplacer (et n'est donc pas obligé) jusqu'à 3 de ses commerçants le long des routes de commerce, de village en village. Chaque commerçant peut :

- Faire un unique déplacement,
- du nombre de cases de sa valeur (le 2 peut se déplacer au plus de 2 cases).
- Les emplacements traversés ou atteints doivent être libres ou libérés.

Les commerçants :

- Ne peuvent ni traverser ni atteindre un emplacement où se trouve un commerçant plus compétent (plus grand).
- Ne peuvent ni traverser ni atteindre un emplacement où se trouve un commerçant de la même couleur.
- Peuvent pousser ou chasser les commerçants plus petits (moins compétents).
- Peuvent chasser les commerçants de même force (même taille).

Pousser les commerçants adverses plus petits :

Un joueur qui amène un de ses commerçants sur un emplacement occupé par un commerçant adverse plus petit, déplace celui-ci sur un emplacement libre voisin de son choix. Il ne peut pas le déplacer vers l'emplacement d'où il vient (pas d'échange de place). Il est possible de pousser plusieurs fois, le même pion ou plusieurs pions, durant tout le trajet du commerçant du joueur actif.

Chasser les commerçants adverses :

S'il n'y a pas d'emplacement voisin disponible, la figurine adverse est envoyée sur un emplacement libre n'importe où.

Il est interdit de pousser les commerçants de même valeur, mais on peut cependant les chasser s'ils ne disposent d'aucun emplacement libre voisin.

Exemple :

Vert veut amener son commerçant 3 de A à B.



Autorisé

Il peut aller sans aucun problème de A vers B puisqu'il a 3 points de déplacement.



Autorisé

Le commerçant rouge (plus petit) peut être poussé vers la case B puis poussé encore plus avant.



Autorisé

La figurine rouge de même taille n'a pas d'emplacement voisin libre et peut donc être chassée, c'est-à-dire être envoyée sur un emplacement libre sur le plateau de jeu. La petite figurine rouge sera ensuite poussée plus loin.

Commerçants :

Force = taille
Portée = nombre

Déplacer jusqu'à trois commerçants

Les opposants plus petits ou de même taille peuvent être déplacés :

On peut pousser :

- les opposants plus petits
- vers une case voisine libre.

On peut chasser :

- les opposants plus petits ou de même taille
- qui n'ont pas de case voisine libre.



Interdit

Le déplacement n'est pas possible, car la figurine rouge de valeur 2 bloque le passage.



Interdit

le déplacement n'est pas possible. Une figurine de même valeur bloque le passage, et comme cette figurine a au moins un emplacement voisin libre, on ne peut pas la chasser.



Interdit

Le déplacement n'est pas possible, car une figurine de même couleur bloque le passage.

Réaliser un objectif et le décompter.

A la fin de son tour de jeu, un joueur peut réaliser 1 ou 2 objectifs et procéder à un décompte. Il dévoile sa ou ses cartes objectifs et on vérifie le nombre de commerçants qui réalisent l'objectif de sa ou ses cartes. Sur chaque carte figure le nombre de points gagnés par les joueurs en fonction du nombre de villages occupés. On déplace le marqueur de score sur la piste de score pour chaque carte jouée. On tire ensuite une ou deux cartes pour compléter sa main à deux cartes.



Symbole de l'épice

Revenu

Exemple : la carte représentée à gauche est jouée par le joueur actif ; le joueur a 3 commerçants sur les villages avec des clous de girofle, il reçoit donc 1 point et avance son marqueur de score d'une case sur la piste en spirale. S'il n'avait eu aucun commerçant sur des emplacements de clous de girofle, il aurait perdu 8 points.

En général, seul un décompte permet de défausser une carte.

Cependant, **on doit défausser une carte sans la décompter, une fois** dans une partie à **2 ou 3 joueurs, deux fois** dans une partie à **4 ou 5 joueurs**. Cette défausse sans décompte peut se faire immédiatement après avoir pioché une nouvelle carte, ou après un décompte.

Décompte

Compter les commerçants bien placés, puis marquer les points gagnés ou perdus.

Tirer de nouvelles cartes.

Obligation de défausser une carte (à 2 ou 3) ou deux cartes (à 4 ou 5) sans la compter.

Fin de la partie et décompte

Le dernier tour débute lorsqu'un joueur a réalisé ou défaussé son dernier objectif. Il reste alors aux autres joueurs un tour de jeu.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a réalisé ou défaussé son dernier objectif en premier.

Traduction réalisée par La Fièvre du jeu pour Ludibay
<http://www.fievredujeu.com> <http://www.ludibay.net>
Mise en page par François haffner – <http://jeuxoc.fr>

© Winning Moves
Winning Moves Deutschland
Lindemannstr. 13
40237 Düsseldorf