

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



LOIRE – DIE WEINHÄNDLER

ROI DES FLEUVES - FLEUVE DES ROIS



Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans
de Dominique Ehrhard
Durée : environ 50 minutes
Jeu Piatnik N° 640322 © by PIATNIK, Wien



Fleuve des rois, des jardins et des châteaux, la Loire semble avoir été créée dans l'unique souci du bon goût et de la joie de vivre. Le long de ses rives alternent les châteaux imposants et royaux comme Chambord, Amboise, Loches, Blois, ou plus délicats comme Chenonceaux ou Azay-Le-Rideau et les villes à l'architecture millénaire, Orléans, Blois, Tours, Chinon, Saumur, Angers, Ancenis et enfin Nantes où l'Océan change de couleur quand il absorbe l'eau nonchalante chargée du souvenir des pays que le fleuve vient de traverser.

La Loire a longtemps été une grande voie fluviale du fait de sa situation au centre de la France. De Nantes remontent les produits apportés par les navires des îles, sucre, café, coton... De Roanne arrivent les produits de la Méditerranée, huile, épices, soieries. Il faut ajouter à cela la production des artisans et ouvriers des bords de la Loire: blé, seigle, fèves, volailles, pierres, ardoises et surtout les fameux vins des bords de Loire, Sancerre, Pouilly-Fuissé, Vouvray, Bourgueil. Ce vin tournait d'ailleurs souvent à cause de la chaleur et de la durée du voyage. On l'utilisait alors pour faire du vinaigre, ce qui fit d'Orléans la véritable capitale du vinaigre.

Succédant aux gabares et aux chalands qui descendaient la Loire depuis le Moyen âge, les premiers vapeurs apparaissent sur la Loire au début du XIXe siècle. Le premier est lancé à Nantes en 1822. Bientôt ils sont capables de remonter jusqu'à Orléans. Ces bateaux sont actionnés par des roues à aubes latérales. Très lourds avec leur énorme machine et la réserve de charbon, ils sont, pour pouvoir naviguer dans très peu d'eau, très long et donc fragile. Deux des tout premiers ayant explosé, on leur donna le nom d'INEXPLOSIBLES pour rassurer les voyageurs. Ils transportaient jusqu'à 200 tonnes de marchandises et 250 passagers.

Le métier de marinier était difficile, il exigeait beaucoup de force du fait des nombreuses manœuvres pour franchir les ponts. Rudes, criards, bagarreurs ils n'oubliaient jamais de prier Saint Nicolas pour demander aide et protection. Habillés d'une blouse et d'un épais pantalon en toile bleue, coiffés d'un large chapeau noir, ils portaient à leurs oreilles de fines boucles ornées d'une ancre.

Loire est un jeu pour deux à six joueurs âgés de 10 ans et plus. Chaque partie dure environ 50 minutes.

COMPOSITION DU JEU

6 pions bateaux

108 cartes :
- voyageurs
- vins
- mariniers
- soleil
- explosion
- charbons (de valeur 1, 2 ou 3)
- pêche à la ligne

1 pion Meneur de jeu.

des pièces de 1, 5, 10 louis d'or.

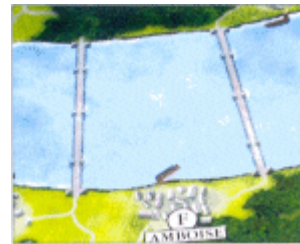
1 règle de jeu.

BUT DU JEU

Chaque joueur possède un bateau à vapeur qui effectue l'aller retour entre ORLEANS et NANTES. Le but du jeu est de transporter le plus de passagers et de marchandises.

PREPARATION DU JEU

Le joueur le plus jeune prend le pion Meneur de Jeu et le place devant lui. Il jouera toutes les phases du jeu en premier et au début de chaque tour retournera un certain nombre de cartes du talon et placera les cartes passagers et vin sur le plateau, enfin il veillera au bon déroulement du jeu. A la fin du tour de jeu, ce pion passera au joueur situé à sa gauche. Le meneur de jeu participe tout à fait normalement au jeu, sans avantage ni pénalité pour cette fonction.



Chaque joueur à tour de rôle choisit un bateau et le place sur une des cases du plateau de son choix à l'exception de la case NANTES, l'avant du bateau dirigé en direction de NANTES (le sens des bateaux est très important dans ce jeu et il faudra toujours veiller à les orienter de telle façon que l'on sache dans quelle direction ils se déplacent).

Ecartez les cartes voyageurs, vins et soleil, puis mélangez soigneusement toutes les cartes restantes. Distribuez-en cinq à chaque joueur. Mélangez ensuite les cartes restantes avec les cartes voyageurs, vins et soleil et posez-les en tas, face cachée à côté du plateau de jeu pour former le talon de pioche.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu comprend 3 phases qui se déroulent toujours dans le même ordre :

Phase 1 : mise en place des nouvelles cartes

Phase 2 : préparation et déplacement des bateaux

Phase 3 : embarquement et débarquement des passagers et du vin.

Pour pouvoir passer à la phase suivante, il faut que **tous** les joueurs aient terminé la phase en cours. Une fois la phase 3 terminée, le pion Meneur de Jeu est donné au joueur situé à gauche de celui qui le possédait précédemment et un nouveau tour de jeu commence.

Phase 1 : MISE EN PLACE DES NOUVELLES CARTES PASSAGERS

Le meneur de jeu retourne au fur et à mesure un certain nombre de cartes du talon :

- à trois joueurs il retourne en tout 12 cartes (y compris les cartes voyageurs, vins, mariniers, soleil et explosion)
- à quatre joueurs il retourne en tout 14 cartes
- à cinq joueurs il retourne en tout 16 cartes
- à six joueurs il retourne en tout 18 cartes

Les cartes passagers et vins qu'il a retournées sont placées directement, face découverte, sur le bord des cases du plateau correspondant aux villes indiquées **en bas des cartes**. Il peut arriver qu'il y ait plus d'une carte passager et/ou vin sur la même case. Les autres cartes retournées sont placées sur la table à côté du plateau de jeu, face visible de tous.

S'il retourne une ou plusieurs cartes **SOLEIL** une partie du vin à quai se transforme en vinaigre sous l'action de la chaleur. Toutes les cartes vins posées sur les cases du plateau sont défaussées. Les cartes vins que les joueurs ont en main, ainsi que les cartes vins qui viennent d'être retournées ne sont pas concernées. La ou les cartes soleil sont ensuite immédiatement placées dans le tas de défausse.



S'il ne reste plus assez de cartes au talon, on en forme un nouveau en mélangeant soigneusement les cartes du tas de défausse (y compris les cartes vins et voyageurs qui ont déjà été transportées). Tous les joueurs, à tour de rôle, en commençant par le meneur de jeu, et en tournant dans le sens des aiguilles de la montre, prennent en main une des cartes de leur choix parmi celles qui viennent d'être retournées (sauf évidemment les cartes vins et voyageurs). Le tour de table se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été ramassées. Il peut arriver que certains joueurs ramassent une carte de plus que les autres.

Phase 2: PREPARATION ET DEPLACEMENT DES BATEAUX

Chaque joueur en commençant par le meneur de jeu et en tournant dans le sens des aiguilles de la montre, place devant lui, **face visible**, une carte charbon ou mariniers ou vin ou explosion ou pêcheur. Le tour de table se poursuit aussi longtemps que des joueurs veulent rajouter des cartes devant eux.

Dès qu'un joueur ne veut plus rajouter de cartes, il déplace son bateau du nombre de cases correspondant à la quantité de charbon qu'il avait posé devant lui. Un joueur qui a déplacé son bateau ne peut plus jouer de cartes à ce tour de jeu. Les autres joueurs peuvent continuer à rajouter des cartes devant eux. S'il ne reste plus qu'un joueur, il peut rajouter des cartes aussi longtemps qu'il le désire avant de se déplacer.

SIGNIFICATION DES CARTES

Les cartes CHARBONS

Elles indiquent le nombre de cases dont le bateau va se déplacer. Les bateaux se déplacent toujours d'autant de cases que de point charbon qui ont été joués.

Le joueur est toujours obligé de se déplacer du nombre total de point charbon qu'il a posé devant lui.



Les cartes MARINIERS

Ces cartes permettent de se battre avec d'autres joueurs pour placer son bateau à quai.

Sur chaque case il n'y a qu'un seul bateau qui peut se mettre à quai et embarquer ou débarquer des passagers.



Les cartes EXPLOSION

Le joueur qui joue une carte explosion peut immédiatement défausser une carte charbon de son choix posée devant un joueur de son choix. La carte explosion est immédiatement défaussée.



La carte PECHE A LA LIGNE

C'est une carte sans fonction particulière. elle sert à patienter afin de jouer après ses adversaires. Le joueur qui pêche peut passer son tour aussi longtemps qu'il le désire sans être obligé de déplacer son bateau. Dès qu'il le souhaite, à son tour de jouer, le joueur peut se défausser de sa carte PECHE et poser une nouvelle carte. Si tous les joueurs qui ne se sont pas encore déplacés ont posé une carte PECHE, le joueur dont c'est le tour doit obligatoirement se défausser de sa carte PECHE et jouer une nouvelle carte ou se déplacer. Il peut s'il le désire jouer une nouvelle carte pêche, auquel cas c'est le joueur suivant qui doit se défausser de sa carte PECHE.



Les cartes VINS

Elles sont normalement acheminées jusqu'à Nantes pour y être vendues, mais elles peuvent aussi servir à soudoyer des mariniers adverses. Le joueur qui joue une carte vin peut prendre en main une carte marinier de son choix posée devant un joueur de son choix. Il peut même prendre une carte marinier à un joueur qui s'est déjà déplacé. La carte vin jouée dans ces conditions est immédiatement défaussée.

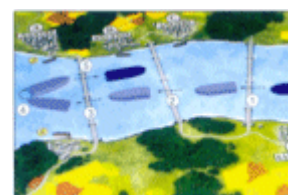


DEPLACEMENT DES BATEAUX

Dès qu'un joueur ne veut plus poser de nouvelle carte devant lui (hormis le cas des joueurs qui pêchent) il **déplace son bateau vers l'avant d'autant de cases qu'il a posé de charbon** (en additionnant la valeur indiquée sur l'ensemble des cartes charbon qu'il a joué). Un joueur qui n'a pas posé de charbon ne se déplace pas. Toutes les cartes charbons qu'il avait posées sont défaussées, mais il garde devant lui les cartes mariniers.

Le joueur doit toujours se déplacer de l'intégralité des points charbons qu'il a posé, il ne peut pas faire "de monnaie" ou avancer de moins de cases.

Dès qu'un bateau arrive à NANTES il change de sens et continue sa route, s'il lui reste des cases à parcourir, en direction d'ORLEANS. De la même façon, dès qu'un bateau arrive à ORLEANS il change de direction et continue vers NANTES.



Différents cas peuvent se présenter dans la case où il arrive :

- Soit il est le seul bateau sur la case, dans ce cas il place son bateau le long du quai (en veillant bien à ne pas changer son orientation)

- Soit il y a déjà un bateau à quai sur la case (le fait qu'il y ait d'autres bateaux sur la case n'a aucune importance).
 - Si le joueur qui arrive n'a pas de marinières, il ne peut pas accoster et laisse son bateau au milieu du fleuve.
 - Si le joueur qui arrive a des marinières posés devant lui, et le joueur à quai n'en a pas il prend sa place (il met son bateau à quai, le joueur adverse place son bateau au milieu de la case).
 - Si les deux joueurs ont des marinières posés devant eux ils se battent pour pouvoir accoster. Le joueur qui a le moins de marinières se défait de tous ses marinières, son adversaire se défait du même nombre de marinières.
 - Si reste au moins un marinier au joueur qui arrive sur la case il prend la place de celui qui était à quai. S'il ne reste pas de marinier au joueur qui arrive, il place son bateau au milieu de la case.

PRECISIONS ET CAS PARTICULIERS

- Dès que deux bateaux qui ont des marinières sont sur une même case, il y a une bataille, même si le bateau qui arrive a moins de marinières et ne pourra pas se rendre sur le quai.
- Le joueur à qui il reste des marinières, les laisse posés devant lui. Ils pourront participer à une bataille ultérieurement si un autre bateau arrive ce même tour de jeu sur cette case.
- Après s'être déplacé, un joueur ne peut plus rajouter de marinières ou jouer une carte vin ou explosion.
- Si un joueur arrête de poser des cartes et reste sur la même case parce qu'il n'a pas posé de charbon, il se place automatiquement sur le quai de cette case. Si un autre joueur décide de rester sur la même case sans se déplacer il ne pourra se mettre à quai que s'il a plus de marinières après la bataille avec le joueur déjà à quai.
- Il y a deux quais à NANTES. Les cartes vins sont toutes débarquées dans cette ville. Sur un des quais, chaque carte vin débarquée rapporte 1 louis d'or au joueur, sur le deuxième quai, elle rapporte 2 louis d'or. Le joueur qui arrive à NANTES peut placer son bateau devant le quai de son choix. Si un autre joueur arrive par la suite, il peut se placer soit devant le quai libre, soit engager une bataille pour se placer devant le quai occupé. S'il gagne la bataille, il place son bateau à la place de celui de son adversaire ; celui-ci place alors son bateau devant le deuxième quai. Si les deux quais sont occupés, le joueur qui arrive choisit le quai où il veut se mettre et engage obligatoirement une bataille avec l'occupant de ce quai. Si ce dernier est évincé, il place son bateau au milieu de la case NANTES.

Phase 3: EMBARQUEMENT ET DEBARQUEMENT DES PASSAGERS ET DU VIN.

Lorsque tous joueurs ont terminé la phase 2, chaque joueur dont le bateau se trouve devant un quai embarque **tous** les passagers et **toutes** les cartes vins se trouvant sur cette case (même s'il ne s'est pas déplacé) et les pose face visible devant lui.

Il peut aussi débarquer tous les passagers dont la destination (celle indiquée en haut de la carte passager) correspond à la ville où se trouve son bateau. La destination des vins est toujours NANTES, il faut que le joueur soit arrêté à NANTES pour pouvoir vendre du vin. Suivant le quai où il se trouve il reçoit un ou deux louis d'or pour chaque carte vin qu'il débarque à NANTES.

Le joueur se défait des cartes passagers et vins et reçoit de la banque le montant indiqué sur les cartes passagers qu'il débarque.

Seul les joueurs qui se trouvent devant un quai peuvent embarquer ou débarquer. Les autres ne participent pas à la phase 3.

A la fin de la phase 3, toutes les cartes marinières qui restent posées devant les joueurs sont défaites et le pion meneur de jeu passe au joueur situé à gauche du précédent. Un nouveau tour de jeu commence.

Tous les bateaux qui étaient devant un quai sont replacés au milieu du fleuve (ils restent sur la même case).

FIN DU JEU

Le premier joueur à posséder 20 louis d'or ou plus gagne la partie.

Si plusieurs joueurs dépassent ce total en même temps c'est le joueur le plus riche qui est le vainqueur.

Si des joueurs sont à nouveau ex æquo, ils se départagent au bras de fer.