

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



Am Fuß des Kilimandscharo

Au pied du Kilimandjaro

Une course pour 2 à 4 joueurs, âgés de 7 ans ou plus, par Reiner Knizia

Traduction française par François Haffner

Au pied des neiges éternelles du Kilimandjaro se trouve une merveilleuse exposition des diversités de la nature. La savane et la jungle se mêlent, tandis qu'une puissante rivière traverse comme un serpent la forêt tropicale humide.

Deux à quatre expéditions essaient de tracer leur voie à travers ce paysage inhospitalier. Mais qui peut être sûr que la méthode de transport choisie sera la plus rapide ? Canoës le long de la rivière ; voyage à dos de mules têtues dans la jungle ; marche à pied, armé d'une machette ; ou en jeep au long des chemins tracés par la tempête. Si vous voulez être les premiers au camp de base au pied du Kilimandjaro, vous devez vous préparer pour organiser votre voyage en employant tous ces modes de transport, chacun où il est le plus approprié.

Contenu

- 56 cartes de mouvement de 4 types, chaque type comprenant deux cartes de chacune des valeurs de 1 à 7
- 16 comptoirs (8 bananes, 4 lions, 4 échanges)
- 4 pions (chacun représentant une expédition)
- 1 plateau de jeu
- ces règles

Préparation

Avant le premier jeu vous devez soigneusement détacher les comptoirs de leur feuille de support. Les pions sont placés dans le village à côté de la case numéro 1.

Les comptoirs sont brouillés et distribués faces cachées aux joueurs. Chaque joueur regarde ses comptoirs et ensuite, chacun à son tour, les place sur une case du plateau de jeu, face cachée.

Chaque joueur place un comptoir à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les comptoirs aient été placés. Il est interdit de placer deux comptoirs côte à côte, ainsi que sur des cases de village.

Les cartes sont ensuite brouillées et distribuées face cachée aux joueurs. Chaque joueur reçoit trois cartes, qu'il place visible devant lui, et trois autres cartes qu'il garde cachées dans sa main. Le reste des cartes constitue la pioche face cachée à côté du plateau de jeu.

But du Jeu

Le but du jeu est soit d'être le premier joueur pour atteindre le camp de base au pied du Kilimandjaro (la case 100), soit d'être le plus éloigné du camp de base quand le jeu se termine.

Déroulement du jeu

Pose d'une carte

Le joueur à gauche du donneur commence. Il doit jouer une carte de sa main et a deux actions possibles. Soit :

1. Il peut poser une carte face visible sur l'une des trois cartes qu'il a devant lui (normalement pour augmenter la distance qu'il peut parcourir par tour) ; ou :
2. Il peut poser une carte face visible sur l'une des cartes que les autres joueurs ont devant eux (normalement pour réduire la distance dont ils peuvent se déplacer). Il ne peut cependant le faire qu'aux joueurs dont les expéditions l'ont déjà dépassé. Ils ne peut donc le faire aux joueurs qui seraient derrière lui.

Déplacement maximum par tour

Les nombres sur les cartes et les quatre couleurs (ou types) de cartes déterminent de combien un joueur peut se déplacer à son tour :

1. Si toutes les trois cartes devant un joueur sont du même type (de même couleur), alors il ajoute les nombres des cartes ensemble pour déterminer la distance à laquelle il peut voyager. *Par exemple : si un joueur a les cartes canoë 2, canoë 4 et canoë 7 visibles devant lui, il pourrait se déplacer de 13 cases par tour.*
2. Si deux des cartes sont de même type, mais que la troisième diffère, alors le joueur peut se déplacer de la distance donnée en additionnant les nombres des deux cartes de même type (règle de majorité). *Par exemple : si un joueur a les cartes : jeep 1, jeep 5 et mule 7, il pourrait en conséquence se déplacer de 6 cases par tour.*
3. Si les cartes sont toutes de types différents, alors la carte la plus haute détermine la distance dont le joueur peut se déplacer. *Par exemple : un joueur avec les cartes jeep 4, canoë 6 et mule 3 ne pourrait se déplacer que de 6 cases.*

Déplacement du pion

Une fois que le joueur a posé une carte, il avance son pion du nombre de cases autorisé par ses cartes. Seules les cartes du dessus des trois tas devant lui comptent. Les cases peuvent contenir plusieurs expéditions.

Enfin, le joueur tire une nouvelle carte du paquet. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comptoirs chance

Les comptoirs représentent les divers dangers et occasions rencontrés en chemin. Un joueur qui finit son tour sur une case avec un comptoir, le retourne et effectue une des actions suivantes :

1. Un comptoir de banane représente un repas qui redonne de l'énergie. Un joueur qui finit son déplacement sur un comptoir de banane peut avancer un deuxième fois du même nombre de cases que son premier déplacement.
2. Un comptoir de lion représente un danger. Un joueur qui finit son déplacement sur un tel comptoir doit retourner au plus proche village pour se mettre en sécurité.
3. Un joueur qui atterrit sur un comptoir d'échange peut changer de place avec une des autres expéditions.

Les comptoirs de banane et de lion sont laissés sur place une fois découverts et affectent n'importe quelles nouvelles expéditions qui atterriraient sur leur case.

Les comptoirs d'échange sont, quand à eux, ôtés du jeu une fois utilisés.

Fin de la partie et victoire

Il y a deux possibilités de fin de partie :

1. Si un pion atteint le camp de base au pied de Kilimandjaro (la case 100), ou se déplace au-delà, il gagne la partie le jeu ; sinon,
2. Si toutes les cartes de la pioche ont été tirées et qu'il n'en reste plus en main des joueurs, alors le joueur dont l'expédition a été le plus loin a gagné. Si deux ou plus joueurs sont aussi loin, le gagnant est celui qui se déplacerait le plus loin au tour suivant, s'il était joué.

Variante

Pour réduire le facteur de chance dans le jeu, les joueurs peuvent préférer décider de changer la règle concernant des comptoirs d'échange. Dans cette variante, au lieu de changer de place, un joueur qui atterrit sur un de ces comptoirs doit ramener l'expédition d'un adversaire au plus proche village en arrière.

Pour la mise au point du jeu, les joueurs dont les noms suivent ont énormément aidé l'auteur et l'éditeur : Moritz Brunnhofer, Gunthart von Chiari, Gabriella Dressel, David Farquhar, Martin Geiger, Angela et Norbert Hansen, Martin Higham, Dieter et Barbara Hornung, Kevin Jacklin, Jannis Papakiriakopoulos, Karl-Heinz Schmiel, Karen et Andreas Seyfarth, Alison et Daniel Steel.