

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 ★★☆☆ modulaire 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



JOSÉ ANTONIO RIVERO NUEZ

EXPEDITION

CONGO RIVER 1884

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

Un bateau à vapeur est sur le point de quitter Léopoldville (aujourd'hui Kinshasa) pour remonter le fleuve Congo à destination du village reculé de Kindu au cœur de l'Afrique profonde. À bord, nationalités et de professions le même esprit d'aventure. Chaque voyageur et devra rivaliser avec ses des ports fluviaux rencontrés voyageur que le joueur aura réussi à installer en tant que chef de port rapportera des points de victoire. Le joueur avec le plus de points à la fin remporte la partie.



- MATÉRIEL -

1 plateau de jeu

Piste de score

Tableau de détermination de la valeur des professions dans les ports



Ikône rappelant que le vainqueur remporte une tuile hippopotame

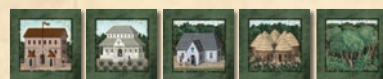
Village dans lequel un joueur peut gagner une carte spéciale

Emplacement pour les cartes personnages

Valeur d'un port

Emplacement pour une tuile port

Emplacement pour un jeton drapeau



19 tuiles port : 4x caserne, 4x hôpital, 4x mission, 4x village, 3x jungle



20 jetons drapeau : 4x Belgique, 6x France, 6x Royaume Uni, 4x Allemagne



14 tuiles hippopotame



12 jetons valeur

Nationalité

Profession

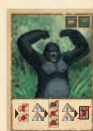


les cartes personnages non-belligérants ont deux professions

54 cartes personnages : explorateur, anthropologue, docteur, missionnaire, officier et non-belligérant.



54 cartes auxiliaires : porteur, assistant, infirmière, religieuse, askari, interprète, serviteur.



15 cartes spéciales



4 marqueurs de score



1 bateau à vapeur



1 dé à quatre faces

- MISE EN PLACE -

① Placer le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur, prend le marqueur de score correspondant et le place sur la case "0" de la piste de score.



② Mélanger les cartes personnages et en distribuer quatre à chaque joueur. Lors d'une partie à trois joueurs, retirer aléatoirement deux cartes personnages non-belligérants (personnages avec deux professions) du jeu. Lors d'une partie à deux joueurs, retirer quatre cartes personnages non-belligérants.



③ Placer le bateau à vapeur sur la première étape le long du fleuve. Lors d'une partie à quatre joueurs, le bateau démarre à Léopoldville. Dans une partie à deux ou trois joueurs, le bateau démarre à Bolobo. Le joueur le plus âgé est désigné premier joueur.



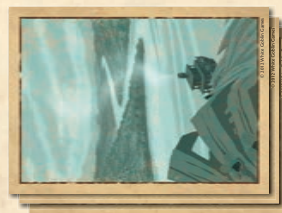
④ Mélanger tous les jetons drapeaux. Placer un drapeau à côté de chaque étape.



- ③ Mélanger les cartes auxiliaires et en distribuer quatre à chaque joueur.



- ④ Mélanger les cartes spéciales et en distribuer deux à chaque joueur. Lors d'une partie à trois ou quatre joueurs, retirer la carte Tam Tam du jeu. Lors d'une partie à deux joueurs, retirer les cartes Okapi, Nationalisme et Attaque d'hippopotame du jeu et distribuer trois cartes à chaque joueur au lieu de deux.



- ⑤ Former trois pioches distinctes avec les cartes restantes (personnages, auxiliaires, et cartes spéciales) à côté du plateau. Durant la partie, les joueurs peuvent regarder leurs cartes mais doivent les garder secrètes.



- ⑦ Mélanger toutes les tuiles port. Placer une tuile face cachée sur chaque escale le long du fleuve Congo. Les tuiles inutilisées sont retirées du jeu et placées dans la boîte. Lors d'une partie à deux ou trois joueurs, ne pas placer de tuile sur Léopoldville.



- ⑥ Mélanger les tuiles hippopotame et les placer en une pile face cachée. Chaque joueur prend une tuile et la garde face cachée devant lui. Former une réserve à côté du plateau avec les jetons valeur.



- SÉQUENCE DE JEU -

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Lors de chaque tour, c'est le premier joueur qui débute. Un tour est composé de quatre phases :

- A - RÉVÉLATION DE LA TUILE PORT
- B - PIOCHE DES CARTES
- C - ENCHÈRES POUR L'ESCALE
- D - DÉPLACEMENT DU BATEAU À VAPEUR

A - RÉVÉLATION DE LA TUILE PORT



Révéler la tuile port de l'escale sur laquelle est stationné le bateau :

Si cette tuile est une jungle, le drapeau placé à côté est retiré du jeu. De même, si la tuile révélée est un village et que l'escale vaut 4 points de victoire, le drapeau est retiré du jeu. Ces villages ont réussi à résister à l'influence extérieure.

B - PIOCHE DES CARTES



Chaque joueur pioche une carte personnage et une carte auxiliaire dans les pioches respectives à côté du plateau de jeu et les ajoute à sa main.

Lorsque le bateau est stationné à Nouvelle Anvers, Basoko ou Ubundu, le joueur avec le moins de points de victoire reçoit une carte spéciale. En cas d'égalité pour le minimum de points, personne ne reçoit de carte.

Remarque : lorsqu'une des pioches est épuisée, mélanger les cartes de la défausse correspondante afin de former une nouvelle pioche.

Remarque : Pour plus de visibilité, ces escales sont repérées par un cercle orange.

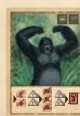
C - ENCHÈRES POUR L'ESCALE

① Choix de la carte personnage



Chaque joueur choisit une carte personnage de sa main et la place face cachée sur l'emplacement du plateau correspondant à sa couleur. Ce personnage va tenter de prendre le contrôle du port fluvial lors de cette escale.

② Jouer une carte spéciale



Un joueur peut jouer une carte spéciale depuis sa main. Le premier joueur choisit d'abord s'il souhaite jouer une carte spéciale. S'il ne le souhaite pas, c'est au joueur à sa gauche de choisir s'il souhaite le faire etc... Il n'est possible de jouer qu'une seule carte spéciale par tour, tous joueurs confondus.

③ Déterminer la valeur initiale de chaque personnage

Révéler les cartes placées dans la partie inférieure du plateau et déterminer la valeur initiale de chacun des personnages. Cette valeur est fixée selon sa profession et sa nationalité. Placer un jeton valeur sur chaque personnage afin d'indiquer sa valeur initiale. La valeur initiale d'un personnage peut être de zéro ou même négative.



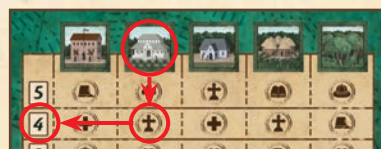
Profession : Chaque profession a une valeur différente selon l'escale. Cette valeur est déterminée par le tableau représenté sur le plateau de jeu.

Remarque : Les personnages non-belligérants ont deux professions. Afin de déterminer leur valeur, seule l'une de ses professions est utilisée (toujours celle qui indique la plus forte valeur).



Nationalité : Si la nationalité du personnage ne correspond pas à celle du drapeau placé à côté du port, la valeur du personnage peut être diminuée. Se reporter aux drapeaux au bas des cartes personnages.

Remarque : Si le drapeau est retiré lors de la phase A "Révélation de la tuile port" la valeur du personnage n'est pas modifiée.



Exemple : Un missionnaire placé sur un hôpital aura une valeur de 4.



Exemple : Un docteur Français placé sur un hôpital Britannique aura une valeur de 3 (5-2=3)

Lorsqu'un joueur a joué un personnage non-belligérant, il doit lancer le dé afin de déterminer la nationalité de préférence de ce personnage. Comparer le nombre à coté des drapeaux avec le résultat du dé (1=Royaume Uni, 2=Belgique, 3=France, 4=Allemagne). Réduire la valeur correspondante à cette "nationalité" comme pour les autres personnages.



Aperçu des modificateurs lors d'une escale

	<-	-2	+0	-1
	<-	-2	+0	-1
	<-	-1	+0	-1
	<-	+0	+0	+0

4 Jouer des cartes auxiliaires



Maintenant, tous les joueurs ont la possibilité de jouer des cartes auxiliaires afin d'augmenter la valeur de leur personnage. Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut ajouter une ou plusieurs cartes auxiliaires face visible à son personnage jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Chaque carte auxiliaire (à l'exception d'un serviteur) ajouté à un personnage augmente sa valeur de 1. Un serviteur augmente sa valeur de 0,5.

Règles pour jouer les cartes auxiliaires :

• **Une carte auxiliaire doit avoir la même icône que le personnage sur lequel elle a été jouée.** (Par exemple, vous pouvez ajouter un porteur à un explorateur.)

Remarque : Les personnages non-belligérants possèdent deux icônes, leur permettant ainsi d'ajouter différentes cartes auxiliaires.

• **Un seul interprète peut être joué sur chaque personnage.** Un interprète peut être ajouté à n'importe quel personnage dont la nationalité est différente de celle du port (voir les exceptions ci-dessous). Il n'y a pas de limite au nombre d'infirmières, d'askaris, porteurs, assistants ou de religieuses qui peuvent être ajoutés.

• **Un seul serviteur peut être joué à chaque tour (comme les cartes spéciales).** Un serviteur peut être ajouté à n'importe quel personnage indépendamment de la profession du personnage.

• **Si un joueur possède une valeur totale inférieure à celles des autres joueurs et décide de passer,** il ne peut plus ajouter de cartes pour compléter sa mise durant ce tour. Si un joueur possède une valeur totale égale à la plus haute mise, il peut choisir de passer (afin de voir les cartes qui vont être jouées par les autres joueurs), mais lorsque son tour revient, il doit ajouter des cartes ou passer pour le reste de la phase.



Exceptions pour l'interprète :

• **Vous ne pouvez pas ajouter d'interprète sur des personnages Américains dans les ports Britanniques.**

• **Vous ne pouvez pas ajouter d'interprète sur des personnages Autrichiens dans les ports Allemands.**

• **Vous ne pouvez pas ajouter d'interprète sur des personnages dans un port sans jeton drapeau** (villages avec une tuile jungle ou villages avec une valeur de 4 points de victoire).

• **Les Belges parlent soit le français soit le flamand (langue liée au néerlandais).** Vous pouvez ajouter un interprète uniquement à un personnage qui ne pratique pas la langue parlée dans le port. Pour déterminer la langue parlée dans un port belge, le premier joueur lance le dé. Faire de même pour déterminer la langue parlée par un personnage belge.

- **Si le résultat est impair (1 ou 3)** le flamand (néerlandais) est parlé.

- **Si le résultat est pair (2 ou 4)** c'est le français qui est parlé.

Vous ne pouvez pas ajouter un interprète à un personnage Belge flamand ou à un personnage Néerlandais dans un port dans lequel le flamand (néerlandais) est parlé. De la même manière, vous ne pouvez pas ajouter un interprète à un personnage français dans un port belge dans lequel le français est la langue utilisée.

Remarque : La langue parlée dans chaque port est déterminée une seule fois par tour, avant de jouer les cartes personnages.

	Belgique
	Royaume Uni
	France
	Allemagne
	États-Unis
	Espagne
	Portugal
	Pays-Bas
	Suède
	Autriche
	Russie

5 Déterminer le personnage contrôlant le port

Une fois que tous les joueurs ont passé lors de l'ajout de cartes auxiliaires, le personnage avec la plus forte valeur totale prend le contrôle du port.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité doivent ajouter des tuiles hippopotame à leur mise.

Ils choisissent une ou plusieurs tuiles hippopotame et les ajoutent, face cachée, à leur mise. Ces tuiles sont révélées simultanément et le joueur avec le plus de points hippopotame remporte le contrôle du port. S'il y a encore égalité, les joueurs ex-aequo peuvent ajouter, face visible et dans l'ordre du tour, de nouvelles tuiles hippopotame à leur offre.

S'il y a encore égalité, les joueurs ex-aequo obtiennent chacun 1 point de victoire pour cette escale. Toutes les tuiles jouées sont défaussées.

- Le joueur qui contrôle le port marque un nombre de points de victoire égal à la valeur du port.

- Déplacez le marqueur de score du même nombre de cases sur la piste de score.

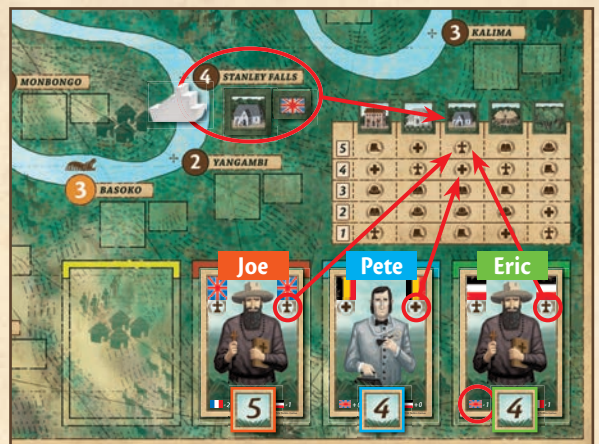
- Le vainqueur de Bolobo, Liranga, Bumba et Basoko prend deux tuiles hippopotame de la pile et les place face cachée devant lui.

Remarque : ces escales ont une icône hippopotame pour le rappeler.

- Le joueur qui a pris le contrôle du port sera le premier joueur pour le tour suivant. Si aucun joueur n'a pris le contrôle, résultat d'une carte spéciale ou d'une égalité, le premier joueur ne change pas.

- Défausser toutes les cartes jouées dans les défausses correspondantes.

Important : les cartes de personnages non-belligérants sont retirées du jeu après utilisation. Elles retournent dans la boîte de jeu.



Exemple :

- Le bateau à vapeur arrive à Stanley-Falls (valeur 4), qui dispose d'un drapeau britannique. La tuile escale est révélée, elle indique une mission.

- Joe choisit un missionnaire britannique, Pete un médecin belge et Eric un missionnaire allemand.

- Les valeurs de ces personnages sont : Joe 5, Pete 4 et Eric 4 (5-1).

- Joe n'ajoute pas de cartes à son offre. Pete ajoute une infirmière (+1). Eric n'a pas de religieuses pour aider son missionnaire, il ajoute donc un interprète à la place (+1).

- Maintenant, les valeurs sont : Joe 5, Pete 5 et Eric 5. Joe ajoute une religieuse (+1) et Pete, qui n'a plus d'infirmières, ajoute un interprète (+1).

- Maintenant, les mises sont : Joe 6, Pete 6, Eric 5. Eric n'a plus de cartes à ajouter, il sort donc de l'enchère. Joe a un serviteur qu'il ajoute (+0.5). Pete a un autre serviteur mais étant donné qu'un seul serviteur peut être ajouté par tour, il ne peut le jouer.

- Joe prend maintenant le contrôle du port avec 6,5 points et marque 4 points de victoire.

D - DÉPLACEMENT DU BATEAU À VAPEUR

Déplacer le bateau jusqu'à la prochaine escale le long du fleuve Congo. Lorsque le bateau quitte Kindu, le jeu prend fin.

- FIN DU JEU -

Le jeu se termine lorsque le bateau quitte Kindu. Chaque joueur marque 0,5 point de victoire pour chaque carte spéciale dans sa main. Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes auxiliaires l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes (tous types confondus) qui l'emporte.

- DÉTAILS DES CARTES SPÉCIALES -



GORILLE

Peut être joué uniquement sur une escale jungle ou village.

Après révélation des cartes personnages, le joueur qui a joué le gorille choisit un personnage d'un adversaire. Si ce personnage est un médecin ou un missionnaire, il est tué par le gorille. La carte personnage est défaussée.

Si le personnage choisi est un explorateur, un officier ou un anthropologue, il doit combattre le gorille en lançant le dé : sur un 1 ou 2, le personnage attaqué est tué et la carte défaussée. Sur un 3 ou 4 c'est la carte gorille qui est défaussée. Si le gorille n'est pas tué, il attaque ensuite un autre personnage au choix du joueur qui a joué la carte gorille. S'il n'y a pas d'autre adversaire et que le gorille n'est pas tué, il attaque le personnage de son propriétaire ! Celui-ci peut essayer de combattre le gorille (en lançant le dé comme indiqué plus haut) ou s'enfuir. S'il choisit de fuir, le joueur reprend la carte personnage dans sa main et personne ne reçoit les points de victoire du port. La carte gorille est défaussée. Lorsqu'il y a plusieurs personnages encore en vie, les joueurs peuvent ajouter des cartes auxiliaires à leur mise.



GUERRIER

Peut être joué à n'importe quelle escale à l'exception d'une caserne.

Après révélation des cartes personnages, le joueur qui a joué le guerrier choisit le personnage d'un adversaire. Si le personnage choisi est un médecin, un missionnaire ou un anthropologue, il doit combattre le guerrier en lançant le dé : sur un 1, 2, 3, le personnage est

tué par le guerrier. Défausser le personnage. Sur un 4, le guerrier est tué et doit être défaussé. Si le personnage choisi est un explorateur ou un officier, il doit combattre le guerrier en lançant le dé : sur un 1 ou 2, le personnage est tué par le guerrier. Défausser le personnage. Sur un 3 ou 4, le guerrier est tué et doit être défaussé.

Si le guerrier n'est pas tué par le personnage ciblé, il se retourne contre le joueur qui a joué cette carte et attaque son personnage. Le personnage ne peut pas s'enfuir mais peut le combattre. Après ce combat, le guerrier est défaussé. Lorsqu'il y a plusieurs personnages encore en vie, les joueurs peuvent ajouter des cartes auxiliaires à leur mise.



OKAPI (Animal exotique)

Peut être joué uniquement sur une escale jungle. Si le joueur qui a joué cette carte a placé un explorateur comme

mise, il peut chasser l'okapi au lieu de chercher à prendre le contrôle du port et marquer ainsi 2 points de victoire. Sa carte de personnage est défaussée. Seul le propriétaire de cette carte peut chasser et seulement s'il a misé un explorateur.



PALUDISME (Moustique anophèle)

Peut être joué à n'importe quelle escale.

Chaque joueur lance le dé (y compris le joueur qui joue la carte paludisme). Le joueur qui obtient le plus petit résultat est piqué par le moustique, il retire sa carte personnage de l'enchère et la défausse. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo lancent à nouveau le dé jusqu'à ce que l'un d'entre eux fasse le chiffre le plus faible. Si le joueur piqué a posé une carte médecin, il peut alors relancer le dé. S'il obtient un 1, il parvient à se guérir et la carte personnage n'est pas défaussée.



TAM-TAM (Tambour de guerre)

Peut être joué à n'importe quelle escale hormis Kindu.

Tous les joueurs reprennent leurs cartes personnages en main. Personne ne prend le contrôle de ce port.



RENCONTRE AMICALE

Peut être joué à n'importe quelle escale. Après désignation du personnage contrôlant le port, les autres cartes personnages retournent dans les mains de leur propriétaire au lieu d'être défaussées. Le personnage qui a remporté l'enchère ainsi que toutes les cartes auxiliaires jouées sont toutefois défaussés normalement.



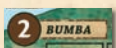
RÉGION EXPLORÉE

Peut être joué à n'importe quelle escale.

Le joueur qui a joué cette carte peut regarder une des tuiles port de son choix sur le plateau. La tuile est remplacée face cachée au même emplacement. Le joueur aura ainsi une information supplémentaire sur cette escale.



CHAUDIÈRE À VAPEUR ENDOMMAGÉE



Ne peut être joué

avant Bumba. Tous les joueurs (à l'exception du joueur qui a joué cette carte) doivent se défausser d'une carte de personnage de leur choix (pas de carte auxiliaire) de leur main (il n'est pas possible de défausser une carte engagée comme mise lors d'une enchère).



HOMME PAR-DESSUS BORD !

Peut-être joué à n'importe quelle escale.

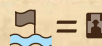
Après révélation des cartes personnages, le joueur qui a joué cette carte peut prendre une carte auxiliaire au hasard chez un adversaire de son choix, sans regarder ses cartes, et la défausser.



NATIONALISME



Peut être joué lors de n'importe quelle escale, hormis sur une jungle. Toutes les cartes personnages n'appartenant pas à la nationalité indiquée par le drapeau à côté du port retournent dans la main de leurs propriétaires. Les joueurs affectés ne peuvent pas placer de nouvelle mise lors de ce tour.



PÉNURIE DE MAIN D'ŒUVRE

Peut être joué à n'importe quelle escale.

Lors de cette escale, aucun joueur (y compris celui qui a joué cette carte) ne peut ajouter de cartes auxiliaires à sa mise.



NÉGOCIANT



Peut-être joué sur une caserne, mission ou un village. Si le joueur qui a joué cette carte remporte l'enchère pour le contrôle du port, il marque 1 point de victoire supplémentaire. Si le port est remporté par un autre joueur, le propriétaire de cette carte ne reçoit pas de points de victoire.

+1



ATTAQUE D'HIPPOPOTAME

Peut-être joué à n'importe quelle escale.

Tous les joueurs (y compris celui qui a joué cette carte) reprennent les cartes de personnage dans leur main. Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche la première carte de la pile personnage et l'utilise comme nouvelle mise pour ce tour. Les joueurs peuvent renforcer leur mise en ajoutant des cartes auxiliaires à ce personnage.



COLON

Peut-être joué à n'importe quelle escale.

Le joueur qui a joué cette carte peut piocher une nouvelle carte personnage ou une carte auxiliaire et l'ajouter à sa main. Une fois que toutes les cartes personnages de l'enchère sont révélées, il peut alors échanger sa carte mise avec celle piochée.



MAGICIEN (Sorcier)

Peut-être joué à n'importe quelle escale.

La valeur de chaque personnage adverse est réduite de 1.



Conception du jeu : **José Antonio Rivero Nuez**
Conception graphique et illustrations : **Alexandre Roche**
Développement du livret de règles : **Jeroen Hollander**
Traduction : **Thomas Guyomard**
Chef de projet : **Jonny de Vries**



www.whitegoblingames.com

L'auteur tient à remercier pour leur aimable contribution (testeurs et relecteurs) :

Alonso Díaz (Daktari), Marta Alonso, Inma Rivero, Pedro Suárez, Alex & Nestor Ortiz, Jose Martinez, Xuan, Salva, Gordon Stewart, Jonathan Franklin, Philippe Keppens, Nigel Buckle, Chris Nord, Julien Griffon, Patrick Twitchell, Morgan Swiers, Jim Otto, Ayose Viera, David Caldentey, Abian Caetano, Manolo Vila, David Prieto, Javier García, Goroso, Ariel y Alfredo Naranjo.