

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



Avant propos et remerciements

La règle française ci-dessous a été réalisée par **François Haffner**, suite à un débat dur **Ankou** (<http://www.ankou.net/phpBB>). Les bases de travail sont d'une part les affreuses règles fournies dans la boîte originale, d'autre part l'article de **Andreas Keirat** (<http://sunsite.informatik.rwth-aachen.de/keirat/txt/V/VomKapBi.html>) et enfin la re-traduction anglaise de **Jon Schultz** aidé par les membres de la liste **Spielfrieks** (<http://groups.yahoo.com/group/spielfrieks>). **Yves Phaneuf** et **Loïc Boisnier** ont eu la gentillesse de relire les règles.

Du Cap au Caire

Un jeu de **Günter Burkhardt** édité par **Adlung Spiele**

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs, âgés de 10 ans et plus

Durée d'une partie : 30 minutes

Contenu

- 4 locomotives (en 4 couleurs)
- 4 tenders (en 4 couleurs)
- 50 paysages (il existe 5 types de paysage ; chaque carte comporte 0 à 3 tronçons sur la face, et un tronçon au dos)
- 1 carte des types de paysage (avec pour chacun des 5 types, le nombre de tronçons nécessaires au franchissement, de 6 à 10)
- 1 carte d'exemples (avec les dessins explicatifs, auxquels se réfère la présente règle).
- 1 règle

Thème du jeu

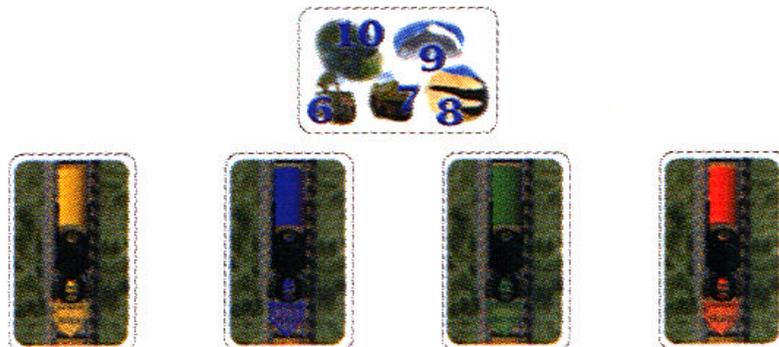
En 1850, beaucoup de pays dans le monde possédaient déjà plusieurs centaines de kilomètres de voies ferrées. 20 ans plus tard, le réseau ferré recouvrait le continent américain. Puis en 1902, avec l'ouverture du trans-sibérien, l'Asie était à son tour recouverte. Mais il manquait toujours une voie ferrées reliant la cap au Caire.

Principe du jeu

Chaque joueur doit essayer d'être le premier à construire un réseau de chemins de fer à travers 8 paysages d'Afrique. Les joueurs vont enchérir pour acquérir les paysages. Ils prendront en considération trois facteurs : le type de paysage qui détermine le nombre de tronçons nécessaires pour le traverser, le nombre de tronçon livrés avec la carte, et le gain offert pour la traversée du paysage.

Le premier joueur qui parvient à traverser son huitième paysage gagne la partie.

Schéma n° 1 :



Préparation

Chaque joueur doit se munir d'un papier et d'un crayon

- Donner à chaque joueur une locomotive et un tender de la même couleur. Les cartes locomotives et tenders inutilisées sont écartées.
- Placer la carte des types de paysage visible de tous sur un côté de la table.
- Placer les locomotives en position de départ (voir schéma n° 1)
- Les tenders restent visibles devant chaque joueur pour rappeler sa couleur de locomotive.
- Battre toutes les cartes de terrain et former une pioche face cachée vers le centre de la table.
- Chaque joueur prépare sa feuille de marque avec deux colonnes (voir schéma n°3) et inscrit 100 livres comme capital de départ, en haut de la colonne de gauche. Pendant la partie, le capital peut dépasser 100 livres, mais ne peut jamais descendre en dessous de 0 livre.

Carte des types de paysage

Elle montre combien de tronçons sont nécessaires pour traverser chaque type de paysage :

- Au moins 10 tronçons pour traverser une rivière
- Au moins 9 tronçons pour traverser une montagne
- Au moins 8 tronçons pour traverser un désert
- Au moins 7 tronçons pour traverser un village
- Au moins 6 tronçons pour traverser une savane

Paysages

- Il y a 5 types différents de paysages.
- Chaque paysage comporte à gauche entre 0 et 3 tronçons, et à droite la valeur du paysage.
- Les tronçons vous aident à franchir les paysages.
- La valeur du paysage représente la prime (en livres) qui est offerte au joueur qui parvient à traverser ce paysage.

Schéma n° 2 :

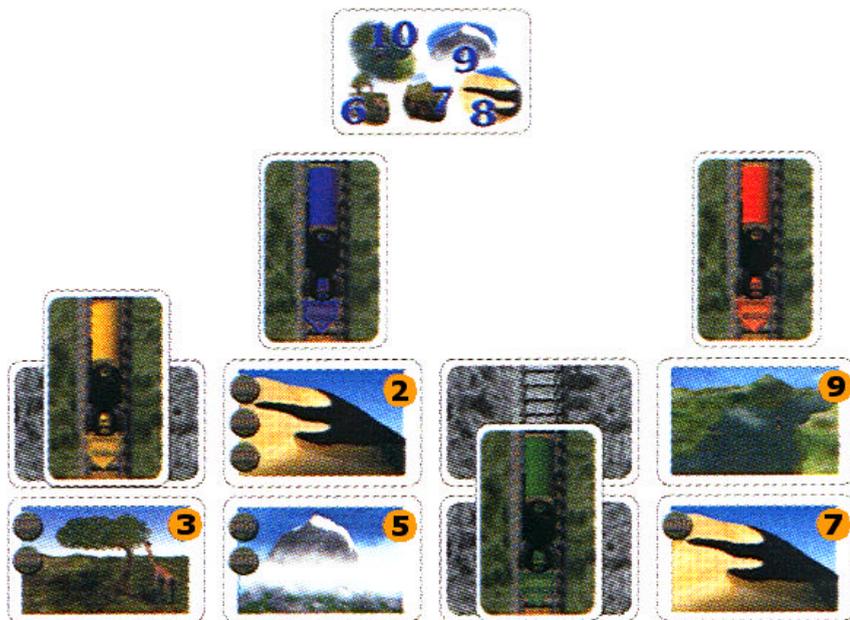
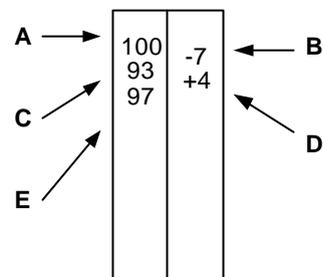


Schéma n° 3 :



- A : capital de départ
- B : première enchère
- C : capital après paiement
- D : gain d'une traversée
- E : capital après le gain

Comment jouer

La partie se joue en phases alternatives d'achat de paysages et de constructions.

La partie commence par une phase d'achat. Chaque phase d'achat est suivie d'un phase de construction. À une phase de construction succède soit la fin de la partie, soit une nouvelle phase d'enchère. Ceci est expliqué plus loin dans les règles.

Phase d'achat

- On prend du dessus de la pioche autant de paysages qu'il y a de joueurs, et on les dispose face visible.
- Ces paysages sont vendus aux enchères.
- Chaque joueur inscrit en secret la somme qu'il souhaite consacrer à l'achat d'une carte paysage. Il inscrit cette somme sur la colonne de droite, à côté du capital, puis inscrit immédiatement dans la colonne de gauche, sous l'ancien capital, le nouveau capital obtenu par soustraction de la somme. (voir schéma n° 3).

(Note du traducteur : il est indispensable de maîtriser la soustraction à 3 chiffres avec retenue pour jouer à « Du Cap au Caire »).

- Lorsque tous les joueurs sont prêts, les montants sont révélés. Le joueur qui a inscrit la plus forte somme, donc a fait la plus forte enchère, choisit l'un des paysages à vendre. Le deuxième plus fort enchérisseur fait de même parmi les paysages restant, etc. jusqu'au dernier qui prend le dernier des paysages en vente.

En cas d'égalité aux enchères :

Lorsque deux joueurs ou plus ont inscrit la même somme, c'est le joueur qui a le plus petit capital qui choisit en premier. Si l'égalité persiste, un tirage au sort est effectué : chacun des ex aequo tire une carte de la pioche et celui qui tire la carte de plus forte valeur (à droite dans la pièce de monnaie) est déclaré premier. Si l'égalité persiste encore, on procède à un autre tirage au sort, etc. Les cartes ayant servi au tirage au sort sont ensuite défaussées.

- Les paysages qui viennent d'être achetés sont placés, lors de la première phase d'achat, devant la locomotive. Lors des phases d'achat ultérieures, la carte paysage est placée devant le dernier paysage, qu'il ait déjà été franchi ou non (voir schéma n° 2).

Les différents paysages achetés constitueront petit à petit le parcours du joueur, dans l'ordre où les cartes ont été achetées. Par exemple, dans le schéma n° 2, le joueur bleu doit d'abord traverser un désert, puis une montagne. Le joueur rouge doit quand à lui traverser d'abord une rivière, puis un désert.

Lorsque la phase d'achat est terminée, on continue par une phase de construction.

Phase de construction

La dos de la carte tender sert de rappel pour cette phase.

Pendant la phase de construction, les joueurs essaient de traverser les paysages qui sont devant leur locomotive.

- Les paysages doivent être traversés dans l'ordre où ils ont été achetés et déposés.
- Le joueur qui a gagné l'enchère est le premier à jouer lors d'une phase de construction.
- Le joueur dont c'est le tour prend la première carte de la pioche et la dépose devant celle-ci, dans une zone que nous appellerons « stock ». Il décide ensuite s'il désire ou non traverser le paysage qui est devant sa locomotive.
- La traversée d'un paysage nécessite un nombre de tronçons déterminé par le type de ce paysage, par exemple 6 pour une savane, 7 pour un village, etc.
- Pour construire, les tronçons nécessaires peuvent provenir de quatre sources différentes.
 - a) La totalité des tronçons apparaissant sur le paysage à traverser, ainsi que sur les éventuels autres paysages posés à la suite de celui-ci.
 - b) La totalité des tronçons apparaissant sur la ou les cartes du « stock », qui ont été tirées de la pioche.
 - c) Un ou plusieurs tronçons correspondant à autant de cartes « bonus » que le joueur souhaite utiliser (voir plus loin au chapitre « rivière » comment acquérir ces bonus).
 - d) Un ou plusieurs tronçons achetés en surplus et payés 10 livres chacun, par soustraction du capital du joueur).

Note du traducteur : il semblerait logique qu'aucun crédit ne puisse être autorisé, même s'il est immédiatement remboursé par le paiement de la traversée.

- Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas construire, il passe et c'est au joueur à sa gauche de jouer. Ce joueur tire à son tour une carte et la pose à côté de celle(s) déjà tirée(s) de la pioche, dans le « stock ». Il a donc l'avantage d'avoir généralement un stock plus important à sa disposition (sauf s'il a tiré une carte paysage sans tronçon). Si ce joueur décide lui aussi de passer, la phase continue avec le joueur suivant qui tire une nouvelle carte qui vient s'ajouter au stock, etc., jusqu'à ce qu'un joueur décide de construire pour traverser le paysage qui est devant sa locomotive.

Traversée d'un paysage

Lorsqu'un joueur décide de construire (il n'en a jamais l'obligation, même s'il possède suffisamment de tronçons), il procède de la façon suivante :

- Il inscrit le montant de la prime en positif sur sa feuille de compte et augmente son capital d'autant.
- Il retourne dos visible la carte paysage qu'il vient de traverser, et avance sa locomotive sur cette carte (l'ensemble des cartes retournées forme petit à petit une très belle voie ferrée !). Voir exemple des trains jaune et vert sur le schéma 2.
- Toutes les cartes du stock sont défaussées, qu'elles aient été utilisées ou non en totalité.

Note du traducteur :

Plusieurs interprétations pourraient être possibles. La règle allemande est cependant très claire et indique que toutes les cartes retournées sont défaussées. Peu importe donc qu'on les ait utilisées en totalité, en partie ou pas du tout.

- Les cartes « bonus » qui ont été utilisées, et seulement celles-ci, sont défaussées.
- Les éventuelles autres cartes paysages qui sont encore devant la locomotive qui vient d'avancer restent en place, même si les tronçons qu'elles contiennent ont servi à la construction (voir le train jaune sur le schéma 2 : il a traversé son premier terrain, mais la savane qui lui a fourni 2 tronçons reste disponible). Les tronçons des paysages devant la locomotive peuvent ainsi servir à plusieurs constructions.

À l'occasion d'une traversée, les adversaires peuvent prétendre à des cartes bonus. Voir plus loin le chapitre « Rivière ».

Après une traversée

Selon le cas, on continue la phase de construction, on commence une nouvelle phase d'achat ou la partie est terminée.

- Si le joueur qui vient d'avancer a encore au moins un paysage à traverser devant sa locomotive, la phase de construction continue. Le joueur qui vient de construire se retrouve premier joueur (exactement comme s'il venait de gagner une enchère). Il tire une carte, décide de construire ou non, etc.
- Si le joueur n'a plus de paysage à traverser et qu'il vient de traverser son huitième paysage, la partie est terminée et ce joueur est déclaré vainqueur.
- Si le joueur n'a plus de paysage à traverser, mais qu'il n'en a pas encore traversé huit, la phase de construction est terminée, et les joueurs commencent une nouvelle phase d'achat.

Traversée de plusieurs paysages

Il est possible pour un joueur de traverser plusieurs paysages lors d'une phase de construction, c'est à dire sans qu'il soit nécessaire de faire une phase d'achat. Ce n'est bien sûr possible que si le joueur a plusieurs paysages à traverser devant sa locomotive.

Cependant il ne peut traverser qu'un seul paysage à la fois, même s'il possède assez de tronçons pour traverser plusieurs paysages.

Un exemple :

Devant sa locomotive, Amélie a deux paysages : un village avec 2 tronçons, suivie d'un désert avec 3 tronçons. Par ailleurs, elle a dans la main 2 bonus. Eugène, qui joue avant Amélie et qui vient de gagner les enchères d'une phase d'achat, tire une carte avec 1 tronçon, décide de ne pas construire et passe. Amélie tire à son tour une carte de la pioche, qui présente 3 tronçons. Elle décide de construire.

Pour traverser le premier paysage, qui est un village, il lui faut 7 tronçons. Elle utilise les 5 tronçons des paysages qui sont devant sa locomotive, plus les tronçons du stock (1+2). Les 8 tronçons sont suffisants pour traverser le village, et elle n'utilise donc pas ses cartes bonus. Elle inscrit son gain, retourne le village, et avance sa locomotive. Les cartes du stock sont défaussées.

Elle a toujours un paysage devant sa locomotive. La phase de construction continue donc, et c'est à Amélie de jouer en premier.

Elle tire une nouvelle carte de la pioche et la pose dans le stock. Cette carte comporte 2 tronçons. Elle décide de construire : le désert lui apporte 3 tronçons, le stock lui apporte 2 tronçons, ses deux bonus lui apportent 2 tronçons ; il lui manque un tronçon qu'elle achète en déduisant 10 de son capital. Avec 8 tronçons, elle peut traverser le désert. Elle marque son gain, retourne la carte et avance, rend ses bonus utilisés et jette également la carte du stock.

Comme elle n'a plus de paysage devant sa locomotive, et qu'elle n'a pas franchi son huitième paysage, une nouvelle phase d'achat commence.

Pioche épuisée

A tout moment pendant la partie, si la pioche vient à être épuisée, toutes les cartes défaussées sont battues et replacées en pile face cachée pour reconstituer une pioche.

Rivière

Lorsqu'un joueur traverse un paysage, tous les autres joueurs (mais pas lui) dont la locomotive est directement devant un paysage de rivière gagnent une carte bonus (comme la locomotive rouge dans le schéma n° 2). Ce bonus n'est attribué que si la rivière est le tout prochain paysage à traverser ; aucun bonus n'est versé à un joueur qui n'aurait une rivière qu'en deuxième position ou plus devant sa locomotive.

Le joueur qui touche un bonus prend une carte soit du dessus de la pile, soit de la défausse. Il dépose la carte face cachée devant lui : le dos de la carte représente un tronçon qui est son tronçon bonus.

Note du traducteur : le fait de prendre la carte sur la pioche ou sur la défausse ne semble pas important, puisque seul le dos de la carte matérialise le bonus. Si l'auteur avait accordé de l'importance à ce choix, il aurait également défini l'ordre de prise de la carte au cas où plusieurs joueurs seraient concernés, ce qui n'est pas le cas.

Les cartes bonus peuvent être utilisées lors d'une construction, sans que ce soit une obligation. Le joueur qui construit peut utiliser tous ses bonus, une partie seulement ou aucun. Seules les cartes bonus utilisées sont défaussées.

Un joueur ne peut pas posséder plus de 5 cartes bonus à la fois.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a franchi le huitième paysage, il a gagné la partie. Le capital des joueurs n'a aucune importance pour déterminer la victoire. Il ne sert que de moyen pour progresser, pas de but.

