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 ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









et la qualité de points-thé nécessaires (jamais plus!), mais ne pourra repartir en mer qu'après avoir franchi l'étape olfactive.

Lorsque la cargaison du joueur est complète, c'est-à-dire lorsque le joueur possède tous les points-thé que lui imposent ses cartes Cargaison, il doit se rendre le plus rapidement possible sur la case Europe.

<u>Case Europe</u>: c'est la case à atteindre en fin de partie, elle correspond aux pays d'Europe qui importaient le thé à la fin du XIX^e siècle (Angleterre, France, Pays-Bas et Portugal).

Étape olfactive

Avant chaque étape olfactive, un adversaire doit déplacer, au hasard, les flacons dans leurs emplacements numérotés. Le joueur lance le dé et pioche le flacon correspondant au chiffre que lui indique le dé.

Si le joueur identifie la senteur (parmi 5 parfums de thé et 1 parfum de gâteau), il peut relancer le dé et repartir en mer, sinon il ne repartira en mer qu'au tour suivant.

Le nom de la senteur correspond au chiffre inscrit en toutes lettres au bas du flacon:

1 - Thé à la menthe

4 - Thé au cassis

2 - Madeleine

5 - Earl Grey (ou thé à la bergamote)

3 - Thé au jasmin

6 - Lapsang Souchong (ou thé fumé)

Possibilités de déplacement

Deux joueurs ne peuvent se trouver sur le même hexagone.

En mer, on ne peut pas "enjamber" le pion d'un autre joueur, il faut le contourner.

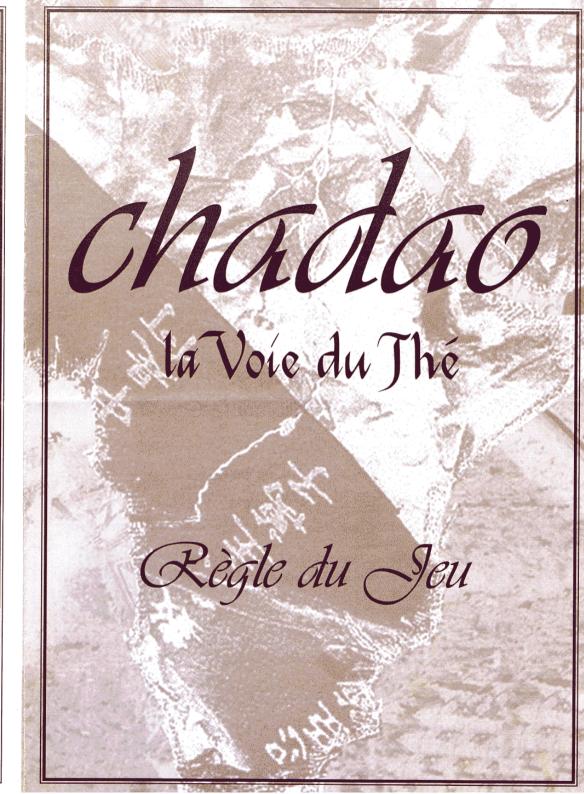
Les joueurs ne sont pas obligés de se déplacer du chiffre exact donné par le dé, ils peuvent s'arrêter avant.

Il est possible de passer sur une case pays sans s'y arrêter, on la considère alors comme une case normale.

Gain de la partie

Le vainqueur de la "tea clipper" est celui qui arrive le premier en Europe avec sa cargaison complète.

Ce jeu contient: 1 règle du jeu, 1 dé, 4 pions bateaux, 8 voiles, 39 points-thé noir, 11 points-thé vert, 1 point-thé blanc, 6 flacons senteur, 96 questions Culture, 20 questions Cha King, 12 cartes Cargaison et 1 plateau de jeu.



But du jeu

Découvrir le monde fascinant du thé en utilisant ses connaissances et son sens de la stratégie: répondez correctement aux questions pour gagner votre bateau et naviguez habilement sur les océans du monde vers les plus grands pays producteurs de thé. Le premier à débarquer sa précieuse cargaison de thé en Europe remportera la "tea clipper", célèbre course de bateaux de la fin du XIX° siècle.

Préparation du jeu

Pays Thés	Noir	Vert	Blanc
Inde	16	0	0
Chine	5	8	1
Ceylan	6	0	0
Indonésie	3	1	0
Kenya	5	0	0
Japon	0	2	0
Argentine	1	0	0
Bangladesh	l	0	0
Malawi	1	0	0
Cameroun	1	0	0

Détachez les voiles et les points-thé des planches prédécoupées. Répartissez, comme indiqué ci-contre, les points-thé de chaque pays: les installer, suivant le croquis ci-dessous, dans les découpes de la boîte de jeu prévues à cet effet. Ces points-thé matérialisent les briques de thé compressé que transportaient les "clippers", bateaux du XIX^e siècle. Ils constituent la cargaison à rapporter en Europe.

ACTES

production réelle de chaque pays. Exemple: le Cameroun possède une brique de thé car il produit 45 000 tonnes de thé noir par an.

La répartition des briques

Déroulement de la partie

· Phase 1

Le but de cette phase est d'acquérir les 2 voiles de son pion bateau pour partir naviguer en mer.

Chaque joueur choisit une couleur de pion, et lance le dé.

Le joueur ayant réalisé le plus grand chiffre se place en premier sur l'une des 4 cases Cargaison et tire une carte Cargaison. Le 2° joueur, dans l'ordre décroissant, fait de même parmi les 3 cases Cargaison restantes, et ainsi de suite pour tous les joueurs.

À chaque tour, les joueurs se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre sur le circuit ovale d'autant de cases que lui indique le dé. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case.

Il y a 5 types de cases:

<u>Case Culture:</u> un des adversaires tire une carte Culture et pose la question au joueur placé sur cette case. Les questions portent sur l'histoire

et la culture du thé en général (les bonnes réponses sont notées en italique gras). Si le joueur répond correctement, il peut rejouer. Sinon, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

En donnant la réponse exacte, le joueur qui a lu la question lit les explications fournies. Ces explications contiennent souvent des indications qui vous aideront à répondre aux autres questions.

<u>Case Cha King</u>*: un adversaire tire une carte *Cha King* et pose la question au joueur. Si ce dernier répond correctement il rejoue, sinon c'est au joueur suivant de lancer le dé. Les questions portent sur les traditions de préparation et de consommation du thé dans le monde.

<u>Case Cargaison:</u> le joueur tire une carte Cargaison, (si elles ne sont pas toutes distribuées) et la conserve pour la phase suivante du jeu, c'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

<u>Case Voilure</u>: un des adversaires tire une carte culture et pose la question au joueur. Si ce dernier répond correctement il gagne une voile de la couleur de son bateau. Il peut alors relancer le dé; sinon, il passe son tour. Si le joueur possède déjà les 2 voiles de son bateau, il devra tout de même répondre à une question Culture pour relancer le dé.

<u>Case Gulf Stream:</u> le joueur gagne une des 2 voiles de la couleur de son bateau sans avoir à répondre aux questions et relance le dé. Si le joueur

possède déjà les 2 voiles de son bateau, il relance le dé.

Lorsque le joueur a gagné les 2 voiles (1 petite et 1 grande) de son bateau, il doit les glisser dans la rainure de son pion comme indiqué ci-contre. Il devra ensuite, tout en répondant aux questions, se diriger vers la case-flèche Cargaison située à la

verticale de l'Europe, et sortir en mer. Les joueurs sont obligés de passer par cette case pour débuter leur parcours en mer, si les cartes Cargaison ne sont pas toutes distribuées, il devront en tirer une.

· Phase 2

Le but de cette phase est d'aller chercher, dans les pays producteurs, les points-thé à ramener en Europe. Chaque pays ne produisant ni la même quantité, ni la même qualité de thé, il faut choisir stratégiquement sa destination. Les joueurs se déplacent à l'aide du dé sur les océans du monde dans la direction de leur choix.

Les joueurs ne peuvent se déplacer que sur les cases hexagonales complètes. Parmi ces cases figurent deux types de cases particuliers:

<u>Case pays:</u> se sont les cases à atteindre pour gagner les points-thé et compléter sa cargaison. Le joueur pourra alors emporter avec lui la quantité

* Cha King = code du thé