

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.

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



JEU DE SOCIÉTÉ MARITIME

“ TRAMPING ”

- INTRODUCTION -

Ce jeu consiste en une compétition entre les joueurs en vue de réaliser un gain MAXIMUM d'argent :

1° Pour les commandants de cargos en s'enrichissant des FRÊTS déposés par eux dans les différents ports et par la possession d'un TRESOR situé en un des six endroits répartis autour des Amériques.

2° Pour la Banque Internationale Maritime (B.I.M.) en s'enrichissant des FRETS perdus par les commandants de cargos et des REDEVANCES PORTUAIRES.

RÈGLE DU JEU

Le TRAMPING se joue à 3, 4, 5 ou 6 joueurs.

Un joueur choisi, soit par tirage au sort, soit par accord, tient le rôle de la B.I.M. Il doit être très attentif, car c'est à lui que revient le rôle d'animateur de jeu.

Les autres joueurs prennent le commandement d'un cargo.

I — ARGENT

La B.I.M. possède :

1°) Les concessions portuaires

— Port de réparations (case rouge ex. Dunkerque).

— Port de contrôle (case avec losange rouge ex. Gibraltar).

— Port de frêt (case bleue ex. Alger).

— Port de pétrole (case verte ex. Batoum).

2°) 23 cartes de frêt et 7 cartes de pétrole.

Chaque Cdt de cargo possède 25 Millions Frs au départ (20 billets de 1 Million Frs et 10 billets de 500.000 Frs), un cargo et le dé correspondant.

II — DISPOSITIONS DE ROUTE

La B.I.M. distribue au hasard, avant le départ des cargos de Narvik, la totalité des cartes de frêt et de pétrole, aux Cdts des cargos, qui les lui paient, 1,5 Million Frs chaque. (Dans le cas de 4 joueurs, la B.I.M. garde 2 cartes qui peuvent être achetées par les joueurs en cours de partie).

Les joueurs choisissent alors un des trois parcours :

1) Narvik, Alger, Saïgon, Pétropavlosk.

2) Narvik, Alger, Djakarta, Honolulu.

3) Narvik, Casablanca, Tamatave, Papeete.

et ils échangent ou vendent entre eux les ports qui les intéressent.

III — DEPART

1° Pour prendre le départ, jouer avec deux dés, **obligation de faire un double** ; le joueur avance de la moitié des cases correspondant à son coup de dés, ex : double 3, le joueur avance de 3 cases.

TOUTEFOIS,

- Si vous faites un double 1, vous restez sur Narvik et vous donnez 500.000 Frs à la B.I.M.
- Si vous faites un double 4, vous tirez une carte dite « incident de route » (voir § 5).
- Si votre coup de dé vous amène sur une case déjà occupée par un autre cargo, celui-ci retourne à votre précédente case. En aucun cas il ne peut y avoir 2 cargos sur la même case.

IV — PARCOURS

Après le départ, le joueur joue avec son seul dé et avance son cargo du nombre de cases correspondant au point tiré.

Chaque joueur joue à son tour.

Les points tirés et les cases occupées donnent lieu à différents incidents exposés dans les paragraphes suivants.

V — CARTES A TIRER — « Incidents de route » et « TRAMPING »

Chaque fois que le dé donne le chiffre 4, le joueur tire une carte dite « incident de route » et se conforme à l'indication qu'elle porte, puis la remet en dessous du paquet.

Important. — Quand un joueur tire la carte marquée « TRAMPING », il la conserve (celle-ci lui donnant droit à 3 réparations sur place sans paiement de redevance à la B.I.M., lorsque son cargo touchera les récifs qui entourent l'emplacement du Trésor, dès que ce dernier est déterminé).

Cette carte peut être vendue par le joueur qui la possède.

VI — Incidents de route et pénalités de la carte géographique

a) **Case 6 noir et 6 vert :**

Le coup de dé qui amène le joueur sur un 6 noir le fait reculer de 3 cases et avancer de 3 cases sur un 6 vert.

b) **2 cases jointes avec carreau vert intérieur :** (ex. après Port-Saïd) représentent une zone d'intempéries ou passage difficile. Le joueur arrivant sur la 1^{re} de ces cases avance d'une seule à son prochain tour de jouer.

c) **Case avec A noir :**

Indique une avarie, le Cdt de cargo qui y tombe paie 1 Million Frs à la B.I.M.

d) **Case rouge** (port de réparations, ex. Dunkerque) :

Le Cdt de cargo qui y tombe donne 500.000 Frs à la B.I.M.

e) **Case avec losange rouge** (port de contrôle ex. Gibraltar) :

Le Cdt de cargo qui y tombe donne 500.000 Frs à la B.I.M.

f) **Case avec barre bleue ou verte**, précédant les ports de frêt et de pétrole :

cette case barrée annule le frêt, tout en laissant au Cdt du cargo la possibilité, s'il le désire, de le racheter à la B.I.M. pour la somme de 500.000 Frs. Ex. Dakar : la barre bleue annulant ce frêt est située après le 6 vert qui suit Casablanca. Si vous tombez sur cette case barrée bleue votre frêt de Dakar est annulé et vous le rendez à la B.I.M., à moins que vous ne le lui rachetiez pour 500.000 Frs.

Mais **attention**, il faut faire avec votre dé le chiffre **exact** pour tomber sur Dakar, soit 3. Si par exemple vous faites 6, vous avancez de 3 et reculez de 3, ce qui annule une deuxième fois le frêt, et ainsi de suite. Si le joueur le souhaite, il a toute latitude de racheter ce frêt ou de l'abandonner. Cette règle est valable pour tous les ports de frêt et de pétrole.

g) **Récifs :** Cases entourées de flammes noires et rouges autour des Amériques, (voir § Trésor).

h) **Ports de frêt et de pétrole :**

Chaque joueur qui arrive **juste** sur un de ces ports, et dont la carte de frêt correspondante est entre les mains soit de la B.I.M., soit d'un autre joueur, doit payer une redevance de 500.000 Frs au possesseur.

VII — GAINS D'ARGENT

a) Les cartes de frêt et de pétrole sont reprises par la B.I.M. contre paiement du frêt, soit 3 millions, dès que le possesseur y arrive **exactement**

Exemple : Alger. — Le bateau se trouvant dans la case précédant Gibraltar doit faire avec son dé le chiffre 3 pour arriver **exactement** à Alger. S'il fait 5 il avance de 3 et recule de 2, tombe sur Gibraltar port de contrôle, et paie 500.000 Frs à la B.I.M. De là, pour arriver à Alger et toucher les 3 millions Frs, il doit faire le chiffre 2.

Après reprise et règlement par la B.I.M. des cartes de frêt et de pétrole, celle-ci peut les revendre à un autre joueur intéressé, toujours au prix de 1,5 million Frs chaque.

b) **Prime au plus rapide :**

Le 1^{er} cargo arrivant ou passant par un des 3 ports suivants : Honolulu, Pétropavlosk, Papeete, touche 1,5 million Frs des autres Cdts de cargos.

VIII — FAILLITES

a) **D'un Cdt de cargo :**

Le joueur dans ce cas peut demander à la B.I.M., qui accepte ou refuse, un prêt d'un montant maximum de 10.000.000 Frs. A titre d'intérêt la B.I.M. retient 500.000 Frs sur les frêts que le joueur peut encore toucher. De plus, celui-ci doit lui rembourser en fin de partie le montant intégral de l'avance, et, s'il gagne le Trésor, lui en verser la moitié.

b) **De la B.I.M. :**

Le jeu peut s'arrêter, ou mieux, le Cdt de cargo le plus riche reprend à son compte la B.I.M., règle le passif et gère la banque en plus de son activité maritime.

IX — COURSE AU TRESOR

a) **Détermination de l'emplacement :**

Le dernier cargo arrivant ou passant à Honolulu, Pétropavlosk et Papeete, détermine par le nombre de points de son coup de dé suivant, l'un des 6 emplacements du TRESOR (case jaune avec chiffres romains rouges).

Tant que le dernier cargo n'a pas déterminé le Trésor, les autres joueurs continuent leur « Tramping » par la route de leur choix autour des Amériques.

b) **Modifications du jeu :**

1 — Après la détermination de l'emplacement du Trésor, les joueurs **ne tirent plus** de carte « incident de route » quand le dé amène 4.

2 — **Récifs :**

(Cases entourées de flammes noires et rouges). Ces cases sont uniquement situées autour des emplacements du Trésor, et **2** d'entre elles **seulement**, deviennent récifs protégeant le trésor, au moment où celui-ci est déterminé.

Important. — Le cargo qui les touche doit obligatoirement aller se faire réparer, en avançant à coups de dés, au port de réparations le plus proche. Il verse alors 2 millions Frs à la B.I.M. et repart.

Le joueur qui possède la carte « Tramping » bénéficie des avantages de temps et d'argent indiqués au chapitre V.

3 — **Toutes les autres règles restent en vigueur**, toutefois, les joueurs préfèrent généralement avancer le plus vite possible vers le Trésor, tout en exploitant au mieux leurs cartes de frêt et de pétrole.

c) **Remarques :**

Il est bien entendu que l'on doit faire le nombre **exact** de points pour arriver soit au Trésor soit au port de réparations (règle des ports de frêt et de pétrole).

Exemple : Dans le cas où le trésor est situé au V, le cargo touchant les récifs situés après Salvador, se trouve à 5 cases du port de réparations de Rio de Janeiro. Si le coup de dé amène 5, le joueur arrive au port, verse 2 millions Frs à la B.I.M. et repart. Si le coup de dé lui donne 6, il touche Rio de Janeiro et recule d'une case et doit faire 1, le coup suivant, pour arriver à ce port.

Dans le cas où un cargo se trouve sur la case qui devient l'emplacement du trésor, au moment où celui-ci est déterminé, le Cdt de ce cargo entre en possession immédiate du trésor.

Nous vous disons : En avant toute, bon « TRAMPING » et cap au trésor.