

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



OSTINIDIEN COMPANY

LA COMPAGNIE DES INDES ORIENTALES

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Jean Vanaise

Jeu Piatnik n° 6414

Préambule

Les bateaux de la Compagnie des Indes Orientales ramènent en Europe des chargements de soie, d'épices, de thé et de riz. Après avoir croisé le Cap de Bonne Espérance, seuls trois des cinq bateaux arriveront à bon port en Angleterre.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 5 bateaux
- 4 pions (qui permettent d'indiquer les valeurs des marchandises sur la table des cotations)
- 2 dés spéciaux
- 50 cartes de navigation avec de 1 à 3 points de mouvement pour les bateaux (10 dans chacune des couleurs verte, rouge, bleue, blanche et jaune)
- 32 cartes de marchandise (8 riz, 8 thés, 8 épices et 8 soies)
- 100 billets de banque
- 1 carnet de feuilles détachables pour noter les ordres. (Prévoir un crayon pour chaque joueur)

But du jeu

Le but du jeu est de faire le plus grand profit en transportant des marchandises des Indes vers l'Angleterre. Puisque les prix des différentes marchandises fluctuent avec l'arrivée des bateaux, il faudra aussi une part de chance pour la victoire.

La carte

La carte représente la route menant des Indes à l'Angleterre, divisée en 15 cases, ainsi que 5 cases de départ des différents bateaux.

Sur le côté se trouve une table des cotations, sur laquelle les prix des marchandises sont indiquées. Les grands emplacements bleus et rouges sont destinés à recevoir les cartes.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en cinq courses. Avant chaque course, les joueurs distribuent secrètement leurs marchandises entre les cinq bateaux. Pendant la course, chaque joueur peut déplacer n'importe quel bateau. Dès que trois des cinq bateaux sont arrivés sur la dernière case, une phase de vente a lieu. Chaque joueur reçoit des points selon les marchandises qu'il a placées sur ces trois bateaux.

Préparatifs (avant chaque course)

- Placer les 5 bateaux dans leurs case de départ colorée.
- Placer les 4 marqueurs sur la valeur 5 des 4 colonnes de cotation.
- Mélangez les cartes de marchandise et distribuez en 6 à chaque joueur. Le reste des cartes est mis de côté.
- Mélangez les cartes de navigation et distribuez en 7 à chaque joueur. Le reste des cartes forme une pioche face cachée sur l'emplacement bleu de cartes.
- Le plus jeune joueur reçoit les deux dés et sera le premier joueur.
- Chacun reçoit une feuille d'ordres de chargement et un crayon qui lui permettra de noter ses chargement pour la course qui va débiter.

Chargement des marchandises

Chacun prend connaissance de ses cartes de navigation et essaye de distribuer habilement ses marchandises entre les 5 bateaux. Par exemple, si on a reçu beaucoup de points de mouvement pour le bateau jaune, il peut sembler sage de mettre beaucoup de marchandises sur ce bateau.

L'enregistrement des marchandises s'effectue en notant sur le carnet d'ordres quelles marchandises sont chargées dans quel bateau. Par exemple, si on veut charger 3 thés sur le bateau jaune, on écrit 3 sous la colonne « GELB » (jaune) dans la case « Anzahl » (quantité) et la lettre T sous la case « Sorte ».

Important : Sur chaque bateau, chaque joueur ne peut charger qu'un seul type de marchandise, et pour une quantité maximum de 3. Puisque seuls les 3 premiers bateaux rapporteront des marchandises en Angleterre, on peut, selon les risques qu'on décide de prendre, charger sur 3 ou 4 bateaux, pour avoir des chances sérieuses de gagner de l'argent lors de la phase de vente en fin de course.

La course

Le plus jeune joueur commence. Puis le jeu se déroule dans le sens horaire. Le tour d'un joueur se compose de deux actions : le jet de dés et le jeu d'une carte de navigation.

1. Jeter les dés

Le joueur dont c'est le tour jette les deux dés. Selon le résultat il peut ajuster la cotation d'un produit ou déplacer un des bateaux. Sur l'un des dés on trouve deux étoiles et les valeurs +1, +1, +2 et -2. Sur l'autre dé, on trouve aussi deux étoiles et les lettres correspondant aux marchandises : R, T, S, G pour Riz, Thé, Soie et épices (Gewürze).

Les combinaisons suivantes sont possibles :

★	★	Doublez la carte de navigation (<i>par exemple 4 pour une carte de valeur 2</i>)
★	+ 1	Avancez un bateau d'une case
★	+ 2	Avancez un bateau de deux cases
★	- 2	Reculer un bateau de deux cases
★	+ lettre	Montez ou descendez la cotation de cette marchandise d'un point
Lettre	+ 1	Montez la cotation de cette marchandise d'un point
Lettre	+ 2	Montez la cotation de cette marchandise de deux points
Lettre	- 2	Descendez la cotation de cette marchandise de deux points

2. Jouer une carte de navigation

En deuxième lieu, le joueur défausse une carte de navigation et avance le bateau de couleur correspondante d'autant de cases qu'indiqué par la carte.

Chaque case peut contenir plusieurs bateaux. Si le joueur a eu deux étoiles aux dés, les points de la carte sont doublés. La carte est défaussée sur l'emplacement rouge puis le joueur tire une nouvelle carte de la pioche. Une fois que la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Important : Si un joueur trouve ses cartes insatisfaisantes, il peut en changer autant qu'il le souhaite au lieu de jouer une carte.

Arrivée d'un bateau

Dès qu'un bateau atteint la dernière case (les points en trop sont perdus), il est mis de côté. Les joueurs annoncent alors quelles marchandises ils avaient placées sur ce bateau en se référant à leur carnet d'ordre. Les valeurs des marchandises qui arrivent en premier gagnent aussitôt 3 points. Les marchandises qui arrivent avec le second bateau augmentent de deux points et celles qui arrivent avec le troisième bateau augmentent de un point.

Important : Il arrive souvent que des marchandises identiques soient sur plusieurs bateaux. Sui par exemple, il y a du thé sur le premier bateau, celui-ci gagne trois points, et si le second bateau contient encore du thé, le thé prend à nouveau 2 points.

Lorsque le troisième bateau est arrivé, on détermine la cote finale et chacun reçoit ses paiements en billets selon les marchandises qu'il avait sur les trois premiers bateaux. « 10 » sur la table de cotation signifie 10 000 en billets.

On attaque alors la deuxième course en commençant par les préparatifs.

Après la cinquième course, le vainqueur est celui qui a le plus d'argent.