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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

La Route des Épices

Auteurs : Véronique Debroise - Victor Lucas

Capitaine d'un bateau représentant l'une des principales Compagnies des Indes au début du XVIII^ème siècle, vous avez pour mission de traverser les océans pour revenir chargé d'une précieuse cargaison d'épices. Il vous faudra pour cela braver les intempéries, vaincre la maladie et éviter les pirates qui sèment la terreur sur ces mers lointaines.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de revenir le premier en Europe avec son bateau chargé de trois ballots d'épices issus des quatre régions identifiées sur le plateau de jeu par 4 couleurs :
l' Afrique Occidentale : rouge - l'Afrique Orientale : vert - les Indes : jaune et l'Asie : violet.

Pour cela, il faut se rendre dans les ports des différentes régions afin d'y faire du négoce. Il permettra de gagner de l'argent pour pouvoir acquérir un maximum de vivres pour voguer le plus rapidement possible sur les océans et revenir avec sa cale pleine au dessus du 40^ème parallèle nord.

MATERIEL

- 16 diffuseurs d'odeurs renfermant les senteurs des épices et autres matières premières assimilées. Ils seront mis en début de partie dans la pochette marine.
- 1 plateau de jeu
- 5 "cales de navires", contenant les tonneaux de vivres, le coffre et une cale à épices :
- 5 "navires", faisant office de pions :
- 9 petits tonneaux :
- 72 ballots "épices" :
  - 18 ballots d'Afrique Occidentale :
  - 18 ballots d'Afrique Orientale :
  - 18 ballots des Indes :
  - 18 ballots d'Extrême-Orient :
- 18 pièces d'une valeur de 10 Livres :
- 18 pièces d'une valeur de 5 Livres :
- 18 pièces d'une valeur de 1 Livre :
- 66 cartes : • 48 cartes "Cours des épices": • 18 cartes "Évènement" :
- 1 mode d'emploi avec l'origine des épices. La liste peut servir d'aide mémoire pour les "nez" débutants ou ceux qui ont une faible culture olfactive.

PREPARATION

- Un joueur est désigné pour gérer les ressources de la banque.
- Chaque joueur prend au hasard un navire représentant l'un des pays européens. Ce navire lui permettra de parcourir les océans pour remplir sa cale d'épices. Il s'encastre dans un support en bois pour le maintenir verticalement.

En fonction de sa couleur, ce navire représente un pays et donne droit à une somme d'argent : des Livres (monnaie d'échange principale à l'époque).

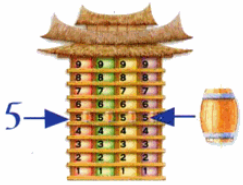
- Le navire Rouge représente l'Angleterre. Il part de Liverpool avec 34 Livres.
- Le navire Vert représente les Provinces Unies. Il part d'Amsterdam avec 35 Livres.
- Le navire Bleu représente la France. Il part de Lorient avec 32 Livres.
- Le navire Violet représente le Portugal. Il part de Lisbonne avec 30 Livres.
- Le navire Jaune représente l'Espagne. Il part de Cadix avec 30 Livres.

Il reçoit, en outre, une cale de bateau. Il placera

- sur le coffre les Livres qui lui reviennent,
- un petit tonneau pour suivre sa consommation de vivres sur le tonneau 50. Il faut toujours avoir au moins un tonneau de vivres sur son bateau.

Chaque joueur reçoit 3 cartes "Cours des épices". Les cartes restantes sont placées sur le plateau de jeu à gauche de la Bourse pour former la pioche ; les cartes "Évènement" se placent à droite. La défausse se place à l'extérieur du jeu, elle pourra être remise en jeu.

Le premier joueur est celui qui part d'Amsterdam. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



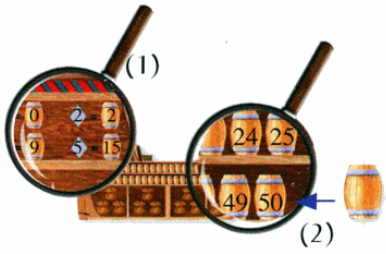
Par ailleurs, 4 tonneaux sont placés sur la Bourse des Épices au niveau 5 de chaque colonne. C'est là que l'on modifie le cours des épices pour chaque région représentée par une couleur.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

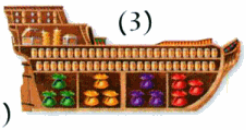
1 - AVANCEMENT

Ce jeu est un jeu de tactique où l'avancement des navires se fait au gré de la volonté du joueur d'utiliser plus ou moins ses vivres. La "cale du navire" a trois niveaux :

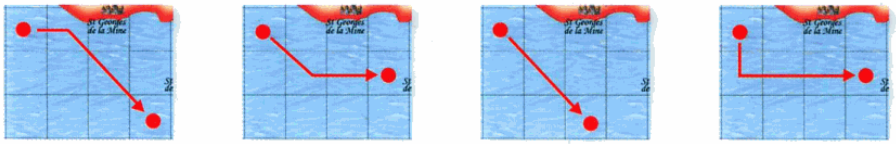
- Le pont supérieur sur lequel la consommation de vivres est rappelée : (1)
  - Avancer de 1 case ne coûte aucun tonneau,
  - Avancer de 2 cases coûte 2 tonneaux,
  - Avancer de 3 cases coûte 5 tonneaux ,
  - Avancer de 4 cases coûte 9 tonneaux ,
  - Avancer de 5 cases coûte 15 tonneaux,
  - Avancer de 6 cases coûte 20 tonneaux de vivres.



- Une cale de vivres avec 50 tonneaux : le petit tonneau en bois permet de suivre son stock qui diminue à chaque tour en fonction du nombre de cases dont on a avancé. (2) Au départ de la partie, la cale est pleine et l'on place le tonneau sur 50.
- Une cale divisée en 4 parties pour mettre les ballots d'épices achetés dans les 4 régions. (3)



Les joueurs sont libres de choisir leur rythme d'avancement. Par ailleurs, ils peuvent avancer sur les cases dans les 3 sens : horizontal, vertical ou oblique.



2 - NEGOCE

- Les joueurs ne sont pas obligés de faire du négoce à chaque tour.
- Pour faire du négoce, il faut aller dans un port pour acheter de une à trois épices, puis la ou les revendre dans une autre région d'achat.
- Il est possible d'aller acheter des épices ou d'aller en vendre uniquement lorsqu'il n'y a pas d'autres bateaux dans la case. Cependant, on peut être deux dans un port, si on y est convié par une carte "Évènement".
- Pour acheter au cours indiqué en "Bourse", il faut prendre une capsule d'épices et en reconnaître l'odeur. Si ce n'est pas le cas, le joueur achète son ou ses ballots d'épices au double du cours indiqué.
- Il est possible de vendre dans un port autant de ballots d'épices qu'on le souhaite, au cours indiqué dans sa couleur, à condition que l'on soit dans une région différente (autre couleur).
- Les vivres s'achètent au même prix que les épices, mais on obtient 10 tonneaux pour le prix d'un ballot.
- Il est interdit de posséder plus de 12 ballots d'épices en même temps.

3 - COURS DES ÉPICES

Après avoir avancé d'une ou plusieurs casese et fait éventuellement du négoce, le joueur rejette la carte qui lui convient le mieux pour modifier le cours des épices, puis en retire une nouvelle, de sorte qu'il ait toujours 3 cartes "Cours des épices" en main. Il choisira la carte rejetée en fonction de sa stratégie, c'est-à-dire du choix de sa route, pour acheter au plus bas prix et revendre au plus haut cours.

En effet, les joueurs n'ont pas assez d'argent pour faire toute la Route des Epices sans faire quelques bénéfices avec leur négoce au cours de leur périple.

Les flèches indiquent la couleur des épices que l'on peut faire monter ou descendre. Les flèches marron permettent de modifier le cours des épices de n'importe quelle région. Leur cours minimum est de 1 et il est plafonné à 9.

Certaines cartes présentent le signe : cela signifie qu'il faut tirer une carte "Évènement" et appliquer aussitôt ce qui y est indiqué, bonne ou mauvaise nouvelle.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès que l'un des joueurs, après avoir rempli ses cales de 3 épices de chaque région, est de retour dans les mers d'Europe, au Nord-Ouest du 40ème parallèle indiqué par des lignes blanches sur l'Océan Atlantique.

NOTES

1 - Routes : on peut, si on le souhaite passer par l'Isthme de Suez, mais comme le canal de Suez n'existait pas encore, il faut payer 10 Livres pour transférer ses richesses à travers le désert avant d'affréter un autre bateau.

LES SENTEURS DU JEU

LES EXTRAITS NATURELS D'ÉPICES :

• **Anis étoilé ou badiane** (*Illicum verum*). Ombellifère cultivée en Chine, au Vietnam, en Espagne et en Russie. Rendement : 50 kg de graines pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Café** (*Coffea arabica*) : Arbuste qui s'épanouit en altitude en Amérique du Sud et en Afrique Occidentale. Sa baie séchée puis torréfiée permet d'obtenir la boisson que nous consommons. Rendement : 10 kg de fèves broyées et torréfiées pour 1 kg d'extrait.

• **Cannelle** (*Cinnamomum zeylanicum*). Arbre poussant au Sri Lanka, en Inde du Sud, en Indonésie, à Madagascar et aux Comores. Partie traitée : l'écorce ou les feuilles. Rendement : 100 ou 200 kg d'écorces ou 75 kg de feuilles pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Cardamome** (*Elettaria cardamomum*). Arbuste cultivé en Inde, en Tanzanie et au Guatemala. Rendement : 20 kg de graines pour 1 kg d'essence.

• **Citronnelle** (*Cymbopogon winteranius*). Plante herbacée cultivée principalement au Sri Lanka et à Java. Rendement : 50 kg d'herbes pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Coriandre** (*Coriandrum sativum*). Graminée cultivée en Inde, en Tunisie, au Maroc et en Russie dont on extrait une huile essentielle des feuilles ou des graines. Rendement : 60 kg de graines pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Cumin** (*Cuminum cyminum*). Ombellifère cultivée en Inde et dans le bassin méditerranéen. Rendement : 20 à 30 kg de graines pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Gingembre** (*Zingiber officinale*). Zingibéracée cultivée en Indonésie, en Chine et en Inde. Rendement : 25 kg de rhizomes pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Girofle** (*Eugenia caryophyllata*). Arbre poussant en Indonésie, à Madagascar, au Sri Lanka et en Tanzanie. Rendement : 7 kg de boutons de fleurs (clous) ou 50 kg de feuilles pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Muscade** (*Myristica fragrans*). Arbre poussant en Indonésie et au Sri Lanka. L'écorce de cette noix s'appelle le macis. Rendement : 10 kg de noix pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Origan** (*Origanum vulgare*). Plante herbacée cultivée au Moyen Orient et en Espagne. Rendement : 35 à 50 kg de feuilles séchées pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Poivre** (*Piper nigrum*). Liane cultivée dans tout le sud-est asiatique et au Brésil. Rendement : 50 kg de baies pour 1 kg d'huile essentielle.

• **Vanille** (*Vanilla planifolia*). Orchidée cultivée à Madagascar, en Indonésie et aux Comores. On extrait à l'alcool les substances aromatiques contenues dans les gousses. Rendement : 2 kg de gousses séchées pour 1 kg de résinoïde.

LES COMPOSITIONS :

• **Curry :** composition réalisée à partir de près de 30 huiles essentielles d'épices.

• **Noix de coco :** composition parfumée reproduisant l'odeur de la noix de coco râpée.

• **Thé :** composition parfumée reproduisant l'odeur du thé à la bergamote (thé Earl Grey).

LEXIQUE

• **Rendement :** c'est le ratio entre la quantité de matière première de départ et la quantité de produit obtenue après extraction. On utilise le plus souvent la matière première séchée avant de l'extraire.

• **Huile essentielle :** extrait naturel obtenu par distillation d'une matière première (herbe, écorce, fleur, bois,...) à la vapeur d'eau.

• **Résinoïde :** extrait visqueux de matière aromatique obtenu à l'aide d'un solvant autre que l'eau. Cette technique d'extraction est notamment utilisée pour les extraits de vanille et de cacao.

• **Composition :** mélange de matières premières de parfumerie réalisé par un parfumeur. Nous avons ici utilisé certaines compositions lorsque les techniques d'extraction de produits naturels ne sont pas possibles pour des questions techniques et budgétaires. Les molécules utilisées sont cependant bien présentes dans ces produits.

Pour toute information ou réclamation, contacter : commercial@sentosphere.fr
Création Véronique Debroise, 59 Boulevard du Général Martial Valin, 75015 PARIS - FRANCE Tel : 01 40 60 72 90
www.sentosphere.fr