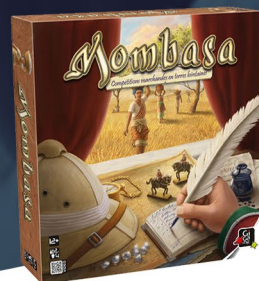


GAGNEZ DE L'ARGENT EN INVESTISSANT DANS DES COMPAGNIES ET EN ÉTENDANT LEURS COMPTOIRS COMMERCIAUX À TRAVERS TOUT LE CONTINENT AFRICAIN. PENSEZ À ACCUMULER DES DIAMANTS ET À OPTIMISER VOS INVESTISSEMENTS, EN TENANT SCRUPULEUSEMENT VOS LIVRES DE COMPTES.



1 / MISE EN PLACE



- Placez les **pistes de compagnie** sur les 4 côtés du jeu (vérifier le niveau : 1 ou 2) :
A côté Mombasa / B côté Cape Town / C côté St Louis / D côté Le Caire
- Placez les 15 **comptoirs commerciaux** de chaque couleur sur les compagnies correspondantes.
- Triez les **cartes action** (A/B/C/D/E) et placez les 5 tas individuellement mélangés les uns sur les autres, en commençant par E et en finissant par A pour ne former qu'une seule pile.
- Remplissez avec les **cartes Action** les 12 emplacements du plateau en commençant par la colonne de droite, de haut en bas.
- Placez les **pièces** près du plateau pour former la banque.
- Placez des **pièces** sur les espaces 2 à 7 en haut à droite du plateau :
2 joueurs : 1 pièce sur chaque emplacement / 3 jrs : 2 pièces sur emplts 2/4/6 et 1 pièce sur emplts 3/5/7 / 4 jrs : 2 pièces sur chaque empl.
- Trier les **livres de comptes** en 3 piles (A/B/C) puis placer les 4 1ers livres de chaque pile sur les emplacements correspondants.
- Placer les 4 **tuiles bonus** à droite du plateau de jeu.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Le plateau individuel de sa couleur.
- Les **9 cartes actions** de sa couleur.
- **1 des 4 cartes développement** (avec chapeau) selon sa place de tour :
 - 1er joueur : la carte où figure un 1 en haut à droite.
 - Le second joueur : la carte où figure un 2. Etc...
- Chaque joueur a maintenant **10 cartes actions** en main.
- Les **4 marqueurs de piste** de sa couleur qu'il place sur la 1ere case de chaque piste *Compagnie*.
- **1 diamant** qu'il place sur l'icône *diamant* de son plateau individuel.
- **1 pièce**.
- x **marqueurs Bonus** de sa couleur : 3 à 2 joueurs et 2 à 3/4 joueurs.
- Une tuile de départ spécifique : 1er joueur : *Mombasa 3* / 2eme joueur : *cape town 2* / 3eme joueur : *saint louis 1* / 4eme joueur : *cairo 3*
- Chaque joueur pose sa tuile de départ sur son plateau individuel et pose dessus son encrier.
- Il cherche dans sa main les 3 cartes indiquées en haut à gauche de sa tuile de départ. Ces 3 cartes sont placées face visible sur les 3 emplacements supérieurs de son plateau (emplacement cartes utilisées).
- Il reçoit les bonus indiqués en bas à gauche de la tuile de départ :
Il avance son marqueur sur les pistes des villes d'autant de cases indiquées.
- Le 3eme joueur reçoit 1 diamant (cf. tuile de départ).

2 / TOUR DE JEU



7 MANCHES. 1 MANCHE = 3 PHASES (PLANIFICATION/ACTION/ENTRETIEN)

1) PHASE DE PLANIFICATION

- Chaque joueur choisit 3 cartes qu'il place face cachée sous les trois emplacements prévus en bas de son plateau individuel.
- Les deux emplacements à chaque extrémité seront débloqués selon votre avancement sur la piste *Diamant* et la piste *Livre de Compte*. Ils permettront de placer deux cartes supplémentaires.
- Chaque emplacement est associé à sa défausse au-dessus. Une fois jouées les cartes rejoignent leur défausse respective.
- A chaque début de manche, on peut récupérer une seule des piles défaussées.
- On révèle ses cartes cachées.

2) PHASE D'ACTION

Lors de votre tour, il est possible de faire une seule action parmi les suivantes avec les cartes placées sous votre plateau de jeu. Une fois jouées les cartes sont retournées.

UTILISER UNE OU PLUSIEURS CARTES MARCHANDISES D'UN MÊME TYPE (COMPTER LA VALEUR TOTALE DES CARTES JOUÉES) :

Permet d'acquérir une carte du plateau :

- Le prix d'une carte est la somme de 2 chiffres : le chiffre rouge en bas à gauche de la carte + chiffre rouge sur le plateau.
- Si la valeur totale des marchandises dépasse la valeur de la carte, on peut utiliser les unités restantes pour avancer sur une ou plusieurs compagnies.
- Il faut toujours utiliser une carte marchandise même si le coût de la nouvelle carte est nul.

Permet d'avancer sur une ou plusieurs pistes compagnies : avancez d'autant de cases que la valeur des cartes jouées.

UTILISER LES CARTES DÉVELOPPEMENT (CHAPEAU COLON) :

La somme de ces cartes permet d'installer des comptoirs pour une compagnie.

- Le départ se fait de la ville principale de la compagnie ou d'une région contenant un comptoir de cette compagnie.
- Traverser une frontière simple coûte 1 point, une double frontière : deux points. Si un comptoir d'une autre compagnie se trouve sur cette région cela coûte 1 point supplémentaire.
- Prenez un comptoir de la ville de départ. On prend dans n'importe quelle colonne mais toujours le comptoir le plus proche du plateau.
- Placez-le couché car vous n'avez pas encore reçu les avantages de cette région.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- Une fois les comptoirs installés :
 - Prenez les avantages de chaque région.
 - Remplacez les comptoirs des autres compagnies présentes sur les territoires que vous venez d'occuper. On remplace ce comptoir sur la ligne de son choix, sur l'emplacement le plus éloigné du plateau. Attention : On ne peut remplacer un comptoir dans une colonne vide.
 - Remplacez vos comptoirs en position normale.

UTILISER UNE CARTE COMPTABLE :

Permet de faire progresser l'encrier sur la piste des livres de compte.

TUILE LIVRE DE COMPTE :

- Il faut acquérir des *Livres de Compte* pour avancer son *Encrier* sur la piste.
- Il faut des points de compte (n° dans cadre bleu) pour acquérir des livres :
 - En développant des compagnies sur le plateau : bonus régions.
 - En utilisant une carte comptable.
 - Grâce à certains bonus.
- Prendre les livres sur leur emplacement. Le coût est indiqué dans le cadre bleu. On peut utiliser 1 Point de Compte pour recevoir une pièce.
- Pas obligé de poser sur le premier emplacement libre.



CARTE COMPTABLE :

- Possibilité de retourner un *Livre de Compte* pour 2 pièces.
- Pour avancer l'*Encrier*, il faut posséder devant soi les quantités de marchandise exigées. On avance tant que l'on a les conditions. Les cartes *Marchandises* devant nous ne sont pas retournées après, elles pourront être utilisées pour d'autres actions. Pensez donc à jouer le comptable avant de faire d'autres actions qui demandent de retourner les cartes. Un livre retourné ne demande aucune ressource pour avancer. Prenez l'avantage du livre sur lequel vous vous êtes arrêté. Enfin, utilisez les points de comptes présents sur la carte.

UTILISER UN MARCHAND DE DIAMANT

- **Marchand simple :** Faites progresser le marqueur *Diamant* d'une case et prendre 2 pièces.
- **Marchand de ville :** Faites progresser le marqueur *Diamant* de deux cases et prendre 1 pièce. Comptez le nombre d'icônes *Mine* présentes sur les territoires contrôlés par un comptoir de la ville concernée. Pour chaque tranche de 2 *Mines*, avancez le marqueur *Diamant*.

PLACER UN MARQUEUR BONUS :

- **Bonus 1er joueur :** Prenez immédiatement le jeton 1er joueur. Le 1er joueur actuel ne peut pas utiliser ce bonus lors de son 1er tour de manche.
- **Bonus achat carte en pièces :** Payez tout d'abord 1 pièce puis payez en pièces et non en ressource une carte du plateau.
- **Bonus défausse :** posez cette carte dans votre défausse puis recevez le nombre de pièce égal au chiffre rouge de la carte + 2.
- **Bonus de majorité :** Le joueur peut poser son marqueur si aucun autre joueur n'a une valeur totale de cette marchandise supérieure (une égalité suffit donc). Selon la valeur totale de cette marchandise, on avance de 2 à 4 cases sur la piste de la ville concernée. Pas besoin de retourner les cartes marchandises concernées.

On prend aussi l'avantage illustré à droite. Possibilité de minimiser son totale de marchandise pour privilégier un avantage.

- **Les tuiles Bonus :** Payez le nombre de pièces indiqué sur la case. Recevez la tuile *Bonus* réservée à la fin du tour.
 - **Tuile « + 1 marchandise » :** elle se place sur la partie inférieure d'une carte *Marchandise*. Elle ne peut être déplacée une fois posée.
 - **Tuile comptable :** idem carte *Comptable*.
 - **Tuile marchand de diamant :** avancez de 2 diamants sur la piste puis de 1 diamant pour chaque marchand que vous possédez devant vous parmi vos cartes *Actions*.
 - **Tuile développement :** idem carte *Développement*.

PASSER

- Une fois que vous avez passé, prenez une des piles de vos cartes préalablement défaussées.
- Videz vos cartes de votre zone d'action en haut vers la zone des cartes défaussée en respectant leur emplacement.
- Remplacez les tuiles *Bonus*.

3) PHASE D'ENTRETIEN :

- Déplacez les pièces de la piste de tour (en haut à droite) vers leurs deux emplacements respectifs en dessous. Ces pièces seront récupérées plus tard avec le livre de compte associé.
- Complétez les emplacements de cartes vides :
 - Retirez dans la défausse les cartes restantes de la colonne de droite.
 - Déplacez les cartes des autres colonnes vers la droite
 - Complétez les cases vides en commençant par la droite et le haut.
- Récupérez ces marqueurs *Bonus* et les tuiles *Bonus* réservée ce tour.

3 / FIN DE PARTIE



- Mettez de côté les cartes avec des parts de compagnie.
- Gagnez 1 P.V par pièce en votre possession.
- Comptez le total d'icônes *Pièces visibles* pour chacune des 4 villes. Multipliez ce total par le nombre de parts (sur la piste et dans votre main) que vous possédez pour chacune des 4 villes.
- Marquez autant de points que la dernière valeur dépassée par votre *Diamant* sur la piste.
- Marquez autant de points que la dernière valeur dépassée par l'*Encrier* sur la piste.