



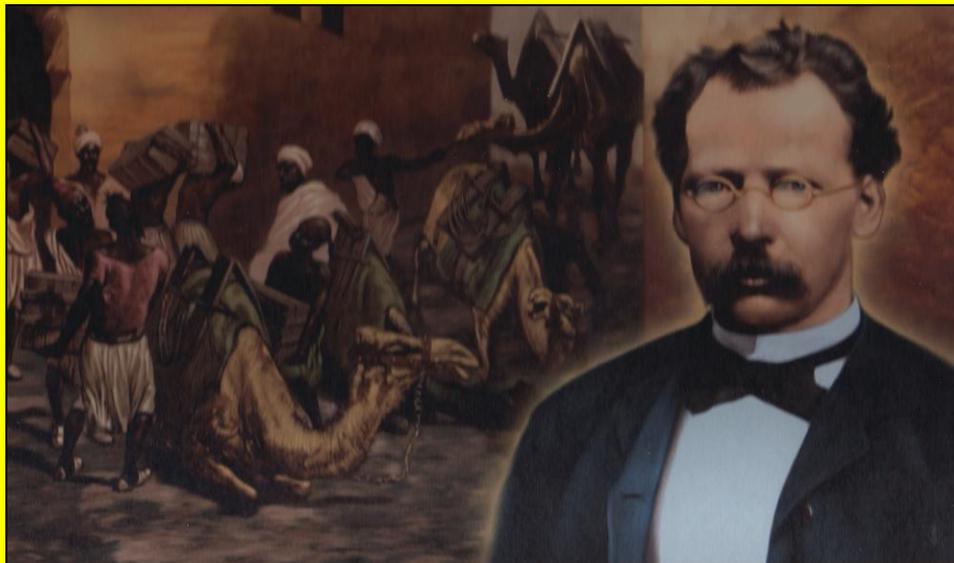
**Au cœur de l'Afrique**



**Au cœur de l'Afrique**



**Au cœur de l'Afrique**



**Au cœur de l'Afrique**



**Au cœur de l'Afrique**

### Tour de jeu

- Une 4<sup>ème</sup> paire de tuiles est exposée.
- La 1<sup>ère</sup> paire est vendue aux enchères en 1 mise dans l'ordre décroissant des PV (influence + max 10PV). Si le vainqueur a misé des PV, il recule son marqueur et points sont distribués aux adversaires en favorisant, au besoin, le joueur le plus en retard.
- Le vainqueur place un négociant neutre sur une zone libre ou contenant des négociants neutres.
- Le joueur utilise ses points d'actions (possibilité d'acheter 1 PA pour 1 influence) et joue autant d'actions qu'il le souhaite :
  - 1 PA par frontière traversée
  - 4 PA par négociant ajouté dans une zone côtière neutre ou alliée (=sans négociant adverse)
  - 2 PA par négociant ajouté dans une zone côtière alliée avec un poste de négoce
  - 4 PA pour développer 1 ressource (+ ou - 1 rang)
- Arrêt des déplacements et **conflit possible** si négociant neutre ou **obligatoire** si négociant adverse sur la zone.
- Le joueur encaisse ses PV :
  - Autant de PV que la valeur de la ressource (si pas de négociant adverse) - 1 PV par négociant neutre (même si négociant adverse)
  - 3 PV pour le contrôle du cœur de l'Afrique
  - 1 PV par poste de négoce « possédé » (pas de négociant adverse) + 3 PV si le plus de postes PV liés aux tuiles (max 1 action et pas de comptage des neutres)
- Tous les cubes d'influence (poing fermé, actions, conflits) sont partagés entre les joueurs non actifs.



Bâtir un poste de négoce. 1 seul par zone.



Ajouter un négociant neutre et possibilité de déplacer, zone par zone, tous les négociants neutres d'une zone vers des zones adjacentes.



Ajouter 2 négociants à soi dans des zones alliées (=sans négociant adverse).



Echanger un négociant à soi contre un neutre, sans avoir besoin d'en avoir d'autres dans la zone.



Agir sur les ressources en faisant augmenter une ressource d'un rang et baisser une autre d'un rang.



Agir sur la réputation d'un joueur en faisant augmenter ou baisser celle-ci d'un rang.



Possibilité de déplacer n'importe quel nombre de négociants à soi d'une zone vers des zones adjacentes. Peut être jouée pendant un conflit et après un déplacement par le joueur actif. Permet aussi d'envoyer ou de retirer des négociants dans un conflit.

### Tuiles



Pas d'action particulière. Non utilisable pour la mise à poing fermé lors des conflits.



Ajouter son négociant en gros.



Ajouter 2 négociants neutres dans le cœur de l'Afrique. Le joueur encaisse 3 PV de plus s'il contrôle cette zone à la fin de son tour.



Encaisser 1 PV par zone contrôlée. Perte d'un rang de réputation.



Encaisser 1 PV pour chaque paire de négociants à soi en jeu. Perte d'un rang de réputation.



Encaisser 2 PV par zone de ressource contrôlée. Perte d'un rang de réputation.



Encaisser 5 PV si majoritaire sur les zones de ressource de ce type contrôlées. Pas de perte de réputation.

**Un joueur ne peut jouer qu'une action de gain de PV par tour !  
Ces tuiles ne peuvent être jouées que si la baisse de réputation peut être opérée !**

### Tour de jeu

- Une 4<sup>ème</sup> paire de tuiles est exposée.
- La 1<sup>ère</sup> paire est vendue aux enchères en 1 mise dans l'ordre décroissant des PV (influence + max 10PV). Si le vainqueur a misé des PV, il recule son marqueur et points sont distribués aux adversaires en favorisant, au besoin, le joueur le plus en retard.
- Le vainqueur place un négociant neutre sur une zone libre ou contenant des négociants neutres.
- Le joueur utilise ses points d'actions (possibilité d'acheter 1 PA pour 1 influence) et joue autant d'actions qu'il le souhaite :
  - 1 PA par frontière traversée
  - 4 PA par négociant ajouté dans une zone côtière neutre ou alliée (=sans négociant adverse)
  - 2 PA par négociant ajouté dans une zone côtière alliée avec un poste de négoce
  - 4 PA pour développer 1 ressource (+ ou - 1 rang)
- Arrêt des déplacements et **conflit possible** si négociant neutre ou **obligatoire** si négociant adverse sur la zone.
- Le joueur encaisse ses PV :
  - Autant de PV que la valeur de la ressource (si pas de négociant adverse) - 1 PV par négociant neutre (même si négociant adverse)
  - 3 PV pour le contrôle du cœur de l'Afrique
  - 1 PV par poste de négoce « possédé » (pas de négociant adverse) + 3 PV si le plus de postes PV liés aux tuiles (max 1 action et pas de comptage des neutres)
- Tous les cubes d'influence (poing fermé, actions, conflits) sont partagés entre les joueurs non actifs.



Bâtir un poste de négoce. 1 seul par zone.



Ajouter un négociant neutre et possibilité de déplacer, zone par zone, tous les négociants neutres d'une zone vers des zones adjacentes.



Ajouter 2 négociants à soi dans des zones alliées (=sans négociant adverse).



Echanger un négociant à soi contre un neutre, sans avoir besoin d'en avoir d'autres dans la zone.



Agir sur les ressources en faisant augmenter une ressource d'un rang et baisser une autre d'un rang.



Agir sur la réputation d'un joueur en faisant augmenter ou baisser celle-ci d'un rang.



Possibilité de déplacer n'importe quel nombre de négociants à soi d'une zone vers des zones adjacentes. Peut être jouée pendant un conflit et après un déplacement par le joueur actif. Permet aussi d'envoyer ou de retirer des négociants dans un conflit.

### Tuiles



Pas d'action particulière. Non utilisable pour la mise à poing fermé lors des conflits.



Ajouter son négociant en gros.



Ajouter 2 négociants neutres dans le cœur de l'Afrique. Le joueur encaisse 3 PV de plus s'il contrôle cette zone à la fin de son tour.



Encaisser 1 PV par zone contrôlée. Perte d'un rang de réputation.



Encaisser 1 PV pour chaque paire de négociants à soi en jeu. Perte d'un rang de réputation.



Encaisser 2 PV par zone de ressource contrôlée. Perte d'un rang de réputation.



Encaisser 5 PV si majoritaire sur les zones de ressource de ce type contrôlées. Pas de perte de réputation.

**Un joueur ne peut jouer qu'une action de gain de PV par tour !  
Ces tuiles ne peuvent être jouées que si la baisse de réputation peut être opérée !**

### Conflit possible avec des neutres

- Il faut avoir autant de négociants que de neutres.
- Le joueur pioche une tuile de conflit et peut la refuser autant de fois qu'il a de négociants en plus des neutres. Seule la dernière tuile piochée est appliquée.
- Si le joueur l'emporte, un neutre est retiré de la zone et les autres neutres sont repliés jusqu'à 2 zones par le joueur (sans négociant à lui ou retrait du jeu).
- Si le joueur perd, il recule d'un rang de réputation.

### Conflit obligatoire avec les adversaires

- Chaque négociant vaut la réputation du joueur.
- Via une mise à poing fermé, chacun peut ajouter des cubes d'influence (3 points) et des tuiles (9 points).
- Le joueur qui a misé le plus (en cas d'égalité, le joueur non actif) remporte le conflit.
- Le perdant perd un négociant et le vainqueur lui fait replier ses négociants restants jusqu'à 2 zones (sans négociant à lui). Le vainqueur améliore sa réputation d'un rang s'il défait 2 cubes d'influence.
- Si un joueur a joué le marqueur de repli (rose), il perd le conflit mais ne perd pas son négociant, fait lui-même son repli et récupère les cubes d'influence et les tuiles mises par le vainqueur.

Négociant en gros : il compte 1 lors d'un conflit mais double le nombre des autres (défaussé en 1<sup>er</sup>).

Aide de jeu conçue par Ludo le gars - <http://lgimet.over-blog.com> - 2009

### Conflit possible avec des neutres

- Il faut avoir autant de négociants que de neutres.
- Le joueur pioche une tuile de conflit et peut la refuser autant de fois qu'il a de négociants en plus des neutres. Seule la dernière tuile piochée est appliquée.
- Si le joueur l'emporte, un neutre est retiré de la zone et les autres neutres sont repliés jusqu'à 2 zones par le joueur (sans négociant à lui ou retrait du jeu).
- Si le joueur perd, il recule d'un rang de réputation.

### Conflit obligatoire avec les adversaires

- Chaque négociant vaut la réputation du joueur.
- Via une mise à poing fermé, chacun peut ajouter des cubes d'influence (3 points) et des tuiles (9 points).
- Le joueur qui a misé le plus (en cas d'égalité, le joueur non actif) remporte le conflit.
- Le perdant perd un négociant et le vainqueur lui fait replier ses négociants restants jusqu'à 2 zones (sans négociant à lui). Le vainqueur améliore sa réputation d'un rang s'il défait 2 cubes d'influence.
- Si un joueur a joué le marqueur de repli (rose), il perd le conflit mais ne perd pas son négociant, fait lui-même son repli et récupère les cubes d'influence et les tuiles mises par le vainqueur.

Négociant en gros : il compte 1 lors d'un conflit mais double le nombre des autres (défaussé en 1<sup>er</sup>).

Aide de jeu conçue par Ludo le gars - <http://lgimet.over-blog.com> - 2009

