

GÜNTER BURKHARDT Darjeeling

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 12 ans



Principe du Jeu

Les joueurs parcourent l'Inde du Nord à la recherche des meilleurs thés, cherchant à envoyer les plus gros chargements possibles d'une seule variété. Pour chaque variété, les cargaisons envoyées en dernier se vendent toujours un peu mieux, les connaisseurs préférant les feuilles plus fraîches. Chacun doit cependant aussi tenir compte du goût du moment, qui peut favoriser tel ou tel parfum. La partie se termine dès qu'un joueur atteint le score de 100 points.

Matériel

112 jetons récolte avec demi-caisses

	1 d-c	2 d-c	3 d-c
Thé noir	21	7	3
Thé vert	19	7	3
Thé blanc	17	7	3
Thé rouge	15	7	3



- 1 plateau de jeu avec le port et la piste de score



- pions « demande » (2 par variété de thé)



- 1 cascade



- 3 pions « cité »



- barrettes « multiplicateurs », recto-verso



- jetons action, recto-verso



- 1 livret de règles

- 55 caisses (11 par joueur à sa couleur)



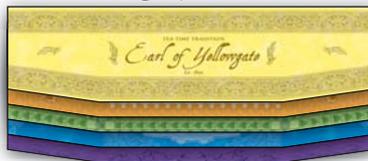
- 1 sac de tissu



- 5 prospecteurs (1 par joueur à sa couleur)



- 5 écrans (1 par joueur)



- 4 jetons « eau »



Mise en Place

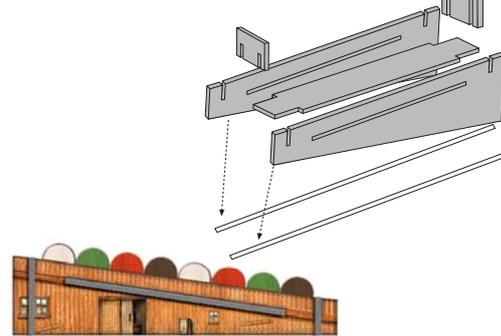
- ☞ Les jetons récolte (avec les demi-caisses de thé) sont tous mis dans le sac et soigneusement mélangés. On construit ensuite la surface de jeu en piochant des jetons à un à un et en les plaçant de manière à reproduire la carte de la région telle qu'elle est dessinée au dos de ces règles. Aux emplacements marqués en rouge sur le schéma, on place, au lieu d'un jeton thé, une cité.
- ☞ La barrette « multiplicateur » correspondant au nombre de joueurs est placée dans la fente du quai, le côté avec le nombre de joueurs sur le dessus. Un bateau est placé devant chaque quai, face à chacun des multiplicateurs indiqués sur la barrette. À moins de 5 joueurs, tous les quais et les bateaux ne sont pas utilisés. Les quais non utilisés sont recouverts de jetons eau.
- ☞ La cascade est placée à l'extrémité du port. Les pions demande sont ensuite mélangés et placés dans un ordre aléatoire sur la cascade, de manière à pouvoir rouler vers le bas.
- ☞ Les dix jetons action sont placés en réserve près du plateau de jeu.
- ☞ Chaque joueur prend le prospecteur, les caisses et l'écran de la couleur de son choix. Chacun place l'une de ses caisses sur la case « 0 » de la piste de score ; ce sera son marqueur de score pour la partie. Chacun place son écran devant lui. Durant la partie, les joueurs cacheront derrière leur écran leurs jetons récolte et action. Les caisses, en revanche, restent visibles de tous, devant les écrans.
- ☞ Le premier joueur est désigné d'un commun accord, et prend le sac de jetons récolte.

Avant votre première partie, détachez soigneusement tous les éléments cartonnés de leurs planches, en prenant soin de ne pas les marquer.

Note sur la planche avec le port :

Les éléments permettant de construire la cascade sont sur la même planche, entre le port et les multiplicateurs. Prenez garde de ne pas les jeter par inadvertance.

Voici comment monter la cascade :



cascade avec pions

Placement Initial

Le premier joueur commence en chargeant l'une de ses caisses sur le premier bateau à quai, c'est à dire le bateau placé face au plus faible multiplicateur.

Il choisit ensuite la position de départ de son prospecteur, en le plaçant sur un jeton récolte placé **en bordure** de la surface de jeu. Le joueur prend le jeton derrière son écran, et place son prospecteur à la place, sur la case libérée. Le prospecteur doit être placé avec l'avant (la caisse) pointé vers un autre jeton thé, et le dos vers l'extérieur de la surface de jeu. L'emplacement de départ d'un prospecteur ne peut pas être entièrement (verticalement et horizontalement) entouré de jetons récolte et/ou de cités.

Note : Si le joueur prend un jeton récolte avec trois demi-caisses, il peut prendre un jeton action de la réserve et le mettre derrière son écran. Voir à la fin des règles les utilisations possibles des jetons action.



Après que le premier joueur a choisi sa position de départ, le tour passe au joueur à sa gauche. Il pose une de ses caisses sur le bateau suivant, puis choisit lui aussi une position de départ pour son prospecteur, en suivant les mêmes règles.

On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait chargé une caisse sur un bateau vide et placé son prospecteur en bordure du plateau de jeu.

La partie peut alors commencer.

Déroulement du Jeu

À son tour, un joueur effectue toutes les phases du tour de jeu. Le tour passe ensuite au joueur à sa gauche.

Le tour d'un joueur se compose de trois phases consécutives, toujours effectuées dans le même ordre:

I. Points de victoire pour les bateaux

II. Déplacement du prospecteur et collecte de thé

III. Chargement des caisses à bord des bateaux

I. Points de victoire pour les bateaux à quai

Si, au début de son tour, un joueur a une ou plusieurs caisses sur des bateaux à quai, il marque des points de victoire qui sont reportés sur la piste de score en y faisant avancer son marqueur de score. Le nombre de points marqués est égal au nombre de caisses sur le bateau multiplié par le multiplicateur indiqué sur le quai. Si le joueur a des caisses sur plusieurs bateaux, les points sont calculés séparément pour chaque bateau, et ajoutés ensuite.

Exemple: Le joueur marque 10 points de victoire.

3x (3 caisses) × 3 = 9 points
 2x (2 caisses) × 3 = 6 points
 2x (2 caisses) × 1 = 2 points
 Total 17

II. Déplacement du prospecteur et collecte de thé

Avant de déplacer son prospecteur, le joueur **peut** le faire pivoter de 90° vers la gauche ou la droite. Il peut aussi, au prix de deux points de victoire, le faire pivoter de 180°.

Note: Si le joueur n'a pas suffisamment de points de victoire, il passe en négatif et recule son marqueur de score en deçà de zéro !

Il doit ensuite déplacer son prospecteur vers l'avant, dans la direction indiquée par sa caisse, et ne peut plus le faire pivoter ce tour-ci.

Le joueur peut avancer son prospecteur en ligne droite aussi loin qu'il le souhaite. Durant son déplacement, il peut passer au-dessus de cités et de prospecteurs adverses. Néanmoins, il doit payer 1 point de victoire pour chaque jeton récolte traversé, et 2 points de victoire pour chaque cité et prospecteur adverse traversé.

Le prospecteur doit obligatoirement terminer son déplacement sur un jeton récolte. Le joueur prend le jeton et le place derrière son écran.

Si le joueur prend un jeton récolte avec trois demi-caisses, il peut prendre un jeton action de la réserve et le mettre derrière son écran.

Enfin, le joueur pioche un jeton récolte du sac et le pose sur l'emplacement où, au début de son tour, se trouvait son prospecteur.

Exemple: Le joueur perd 4 points de victoire.

III. Chargement d'une cargaison de thé

Le joueur peut maintenant charger des caisses de thé sur un bateau. Une cargaison de thé peut comprendre n'importe quel nombre de **caisses complètes** d'une **unique variété** de thé. Toutes les caisses doivent être fermées. Aucun chargement ne peut comprendre de demi-caisses ouvertes sur un côté.

Le chargement d'une cargaison de thé se fait en quatre étapes :

1. Pose des jetons récolte
2. Chargement des caisses sur le bateau
3. Défausse des jetons récolte
4. Points de bonus

Note: Cette partie est la plus importante, et la plus complexe, du jeu. Nous vous conseillons donc de bien respecter l'ordre des quatre étapes.

Les étapes du chargement:

☞ 1. Pose des jetons récolte

Le joueur prend derrière son écran les jetons récolte qu'il souhaite utiliser et les pose de manière à montrer à tous le nombre de caisses entières qu'il peut réunir.

Note: Seul est pris en compte le nombre de caisses entières chargées, le nombre de jetons utilisés étant sans importance. Il est donc possible, par exemple, de combiner un jeton avec trois demi-caisses et trois jetons d'une demi-caisse pour constituer trois caisses entières, si le thé est partout de la même variété.

Exemple de chargement d'une cargaison de thé:

1.) **Andreas (jaune)** a posé 5 jetons qui composent 4 caisses complètes.



Une caisse n'étant pas fermée, ceci est interdit.

2. Chargement des caisses sur le bateau

- Si le prospecteur du joueur se trouve sur une case adjacente à une cité (y compris en diagonale), il peut charger sur le bateau autant de caisses qu'il y en a sur les jetons récolte qu'il a exposés.
- Si le prospecteur du joueur n'est pas sur une case adjacente à une cité, il ne peut charger sur le bateau qu'une **caisse de moins** qu'il y en a sur les jetons qu'il a exposés.

Important: Un joueur ne peut pas poser de jetons récolte si cela ne lui permet pas de charger au moins une caisse sur un bateau. Autrement dit, un joueur ne peut pas exposer de jetons ne composant qu'une seule caisse si son prospecteur n'est pas à côté d'une cité.

Lors du chargement, le premier bateau, celui avec le multiplicateur le plus faible, quitte le port. S'il y a des caisses à bord, elles sont reprises par leur propriétaire. Tous les bateaux sont ensuite décalés d'un cran vers le bas, libérant ainsi le quai avec le multiplicateur le plus élevé. Le bateau qui a pris la mer, et qui est maintenant vide, est placé face à ce quai. Le joueur qui charge la cargaison place alors ses cubes sur ce bateau. Note: Le nombre de caisses par joueur étant limité, il peut exceptionnellement arriver qu'un joueur soit en droit de charger sur un bateau plus de caisses qu'il ne lui en reste. Dans ce cas, il peut prendre les caisses manquantes sur d'autres bateaux.

3. Défausse des jetons récolte

Le joueur prend les jetons récolte qu'il avait exposés et les place en une pile, faces visibles, sur l'entrepôt du port. S'il y avait d'autres jetons dans l'entrepôt, ces derniers sont remis dans le sac.

4. Points de bonus

Les points marqués par le joueur sont fonction de la demande et du nombre de caisses chargées sur le bateau.

Bonus de demande

Il y a sur la cascade deux pions demande pour chaque variété de thé. Après avoir défaussé ses jetons thé, le joueur prend le plus bas des deux pions de la variété de thé qu'il vient de charger et le replace en haut de la cascade. Il marque ensuite autant de points qu'il y a de pions demande entre les deux pions de la variété qu'il a chargée.

Bonus de quantité

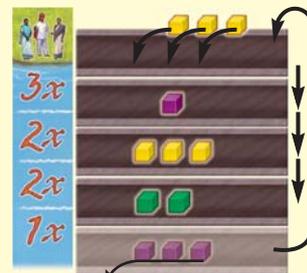
Si le joueur charge **4 caisses ou plus** sur le bateau, il marque 1 point par caisse chargée. S'il ne charge que trois caisses ou moins, il ne marque aucun point au titre des quantités.

Note: Pour le calcul du bonus de quantité, on prend en compte le nombre de caisses chargées sur le bateau, et **non** le nombre de caisses figurant sur les jetons thé qui ont été exposés.

2.) Le prospecteur d'Andreas ne se trouve pas à côté d'une cité. Il ne peut donc charger que trois caisses.



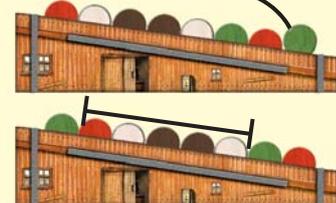
Andreas enlève les caisses de Birgit du premier bateau et les lui rend. Il déplace ensuite ce bateau à la dernière place, face au plus haut multiplicateur, et y pose ses trois caisses.



3.)



4.) Andreas enlève le plus bas des pions verts de la cascade et le replace tout en haut. Il y a maintenant 5 pions demande entre les deux pions verts. Alexandre décide de jouer son jeton action pour doubler le bonus de demande, et marque donc 10 points.



Andreas, n'ayant chargé que trois caisses, ne marque pas de bonus de quantité.

Jetons Action

Chaque fois qu'un joueur prend un jeton récolte avec au moins trois demi-caisses de thé, il peut prendre un jeton action de la réserve et la placer derrière son écran.

S'il ne reste plus de jetons action disponible lorsqu'un joueur prend un jeton récolte avec trois demi-caisses, il ne reçoit pas de jeton action.

Note: Ces jetons récolte portent un symbole « presse papier » identique à celui qui figure au les jetons action.

Jouer un jeton action

Un joueur qui charge une cargaison de thé peut jouer un ou deux jetons action. Un jeton peut être utilisé de deux manières. Un joueur peut jouer au même tour un jeton action qu'il vient de recevoir. Un joueur qui joue deux jetons action à son tour doit effectuer les deux actions différentes, et ne peut donc effectuer deux fois la même. Le jeton est ensuite remis dans la réserve.

Bonne conservation

Le joueur peut charger autant de caisses qu'il y en a sur les jetons qu'il a exposés, même si son prospecteur n'est pas à côté d'une cité.

Double bonus de demande

Le joueur double le nombre de points marqués ce tour-ci pour son bonus de demande.

Note: Cette action ne peut pas être utilisée pour doubler le bonus de quantité.



Fin du Jeu

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 100 points. Les points au delà de 100 sont décomptés en repartant du début de la piste de score et en ajoutant 100.

Note: Si, par exemple, un joueur atteint ou dépasse 100 points au début de son tour grâce aux points de victoire pour les bateaux à quai, la partie se termine aussitôt, sans qu'il finisse son tour.

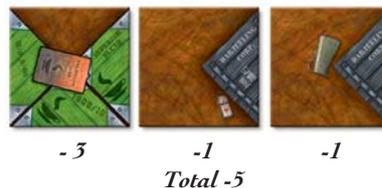
Chaque joueur révèle alors les jetons récolte qu'il a derrière son écran et perd 1 point par demi-caisse qui y figure. Peu importe que le joueur ait pu ou non constituer avec ces jetons des caisses entières.

Note: La partie est terminée même si les points ainsi perdus ramènent le score du joueur qui avait déclenché la fin de partie en deçà de 100.

Les jetons action sont sans valeur.

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

En cas d'égalité, ils partagent la victoire.



Annexe

Cartes alternatives

La carte de l'Inde conviendra mieux aux débutants, quel que soit le nombre de joueurs. Ceux qui souhaitent un jeu moins compétitif, préféreront la carte de Chine, conseillée à 4 ou 5 joueurs. À l'inverse, ceux qui veulent un jeu plus tendu, plus agressif, opteront pour la carte de Ceylan, qui convient bien à 2 ou 3 joueurs. Les joueurs qui connaissent bien le jeu peuvent imaginer leurs propres cartes, ou utiliser celles qui sont proposées avec un nombre différent de joueurs.

Conseils tactiques

☞ Pour votre première partie, essayez de démarrer à proximité d'une cité, mais assez éloigné des prospecteurs concurrents.

Quand vous maîtriserez le jeu, vous pourrez mieux choisir des positions qui vous permettront tout à la fois de trouver de bonnes récoltes et de gêner les déplacements de vos adversaires.

Il n'y a pas de martingale, de stratégie ultime à Darjeeling.

☞ On peut expédier fréquemment de petits chargements de quelques caisses, marquant ainsi régulièrement des points, et ce notamment lorsque le bonus de demande est élevé pour les variétés de thé en leur possession. Autre avantage de cette tactique, chaque fois qu'un joueur charge un bateau, il diminue la valeur des bateaux adverses dans le port.

☞ Un grand chargement peut aussi être rentable, mais il doit être bien préparé. Il ne faut pas en effet que les concurrents puissent rapidement expédier quelques caisses afin d'en faire baisser la valeur, renvoyant le bateau sur les plus petits multiplicateurs. Le meilleur moment pour un envoi massif est donc lorsque les autres joueurs ont tous chargé des bateaux, ou lorsque leurs prospecteurs sont éloignés des cités, augmentant pour eux le coût d'un chargement.

☞ Bien sûr, il faut garder ses concurrents à l'œil, et savoir quelles variétés de thé ils cherchent à acquérir peut conférer un net avantage. Rien de plus énervant que de voir le joueur qui vous précède expédier la variété de thé que vous vous prépariez à envoyer, réduisant le bonus de demande à 0.

Histoire

En 1835 la Compagnie Britannique des Indes Orientales prit en location toutes les terres entourant ce qui est aujourd'hui la cité de Darjeeling. Les Anglais pensaient certes y établir un comptoir commercial, mais escomptaient surtout y bâtir un sanatorium. C'est au climat si particulier, qui devait bénéficier aux patients du sanatorium, que l'on doit ce qui est devenu l'une des variétés de thé les plus appréciées, le Darjeeling. Les connaisseurs recherchent tout particulièrement la première récolte, le First Flush,

à l'arôme léger et fruité, mais les récoltes suivantes n'en sont pas moins appréciées.

Longtemps, seul le traditionnel thé noir fut cultivé autour de Darjeeling. Aujourd'hui, bien d'autres théés sont produits dans la

région, et le Darjeeling vert n'est plus une rareté.

Les caisses de thé de Darjeeling sont noires, vertes, blanches et rouges, représentant les quatre variétés de thé noir, vert, blanc et rouge. Le thé rouge fut d'abord un autre nom du thé noir, mais aujourd'hui cette appellation désigne un thé qui, une fois infusé, prend une couleur brune. Et si toutes ces variétés de thé ne sont pas produites dans la région que vous choisissez comme plateau de jeu, n'oubliez pas que ceci n'est quand même pas une simulation.



Les théés diffèrent aussi par la manière dont ils sont traités et fermentés. On empêche par exemple le thé vert de fermenter en chauffant les feuilles juste après la récolte pour en détruire les enzymes. À l'inverse, le thé rouge Pu-Erh est fermenté avant séchage, et traité ensuite avec un champignon du thé. Les théés qui fermentent si longtemps qu'ils en perdent leur couleur sont parfois appelés thé blanc. Quant au célèbre thé noir, il doit plus sa couleur à son procédé de fermentation qu'à ses feuilles.

Il y a bien des théés, qui ont bien des parfums. Le lieu où les théiers ont poussé, la manière dont ils ont été cultivés, les techniques de cueillage et de fermentation, tout cela contribue à donner à un thé sa teinte, son goût, son parfum – et nous ne parlons pas des innombrables théés parfumés par d'autres feuilles, ou par des fruits. Chaque année, de nouvelles variétés de thé arrivent sur le marché.

 Spielfeldauslage Indien

 Schema India

 Layout India

 Carte de l'Inde

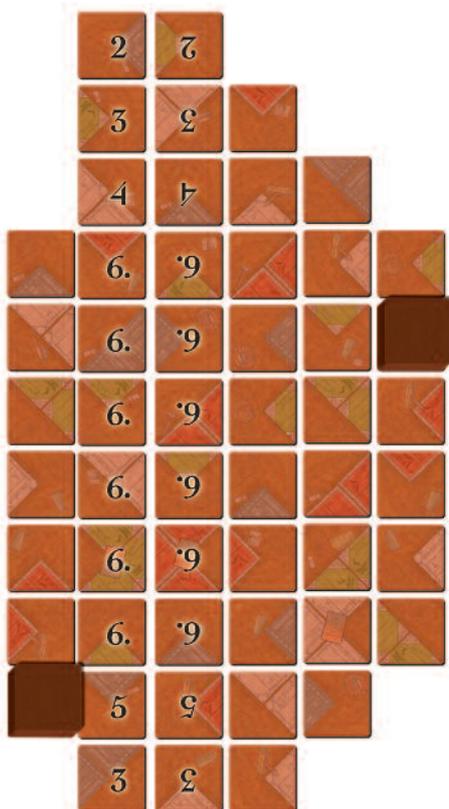


 Spielfeldauslage Sri Lanka

 Schema Sri Lanka

 Layout Sri Lanka

 Carte de Ceylan



 Spielfeldauslage China

 Schema Cina

 Layout China

 Carte de Chine

