

# Africa Postale

## But du jeu :

Remplir son objectif

Totaliser le score le plus élevé en comptant courrier transporté et argent dans sa trésorerie.

## Mise en place

Chaque joueur

1 carte personnage

1 pion avion (sur Dakar)

1 carte avion recto verso

1 carte destination tirée au hasard (Dakar, XXX)

1 carte ravitaillement

2 000 CFA

1 carte objectif



## Marché ravitaillement

Mettre face visible autant de cartes que de joueurs et une pioche



## Zone de destination



Mettre face visible un nombre de cartes égal au nombre de joueurs + 2 pour une partie de 2 à 4 joueurs, et +1 pour une partie à 5.

## Tour de jeu

Le premier joueur prend le jeton Premier joueur.

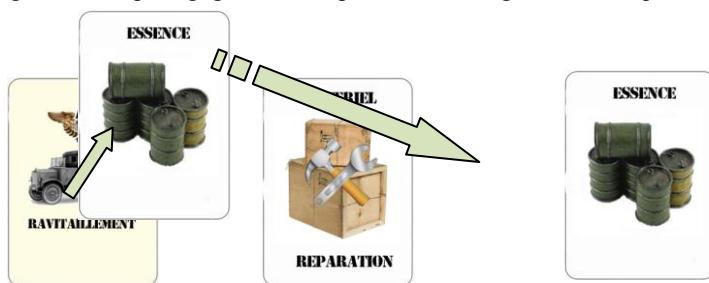
**Ravitaillement** : un joueur ne peut obtenir qu'une seule carte destination ou ravitaillement lors d'un tour de jeu. Chaque joueur à son tour choisit une carte destination ou ravitaillement. Avant que le joueur ne la mette dans sa main, un ou plusieurs autres joueurs peuvent faire une tentative de corruption. Cela consiste à récupérer la carte en versant de l'argent à la place du joueur qui a choisi.



On pose alors un jeton de sa couleur sur la carte. Ensuite chacun choisit secrètement la somme d'argent qu'il veut donner pour l'obtenir. Tous les joueurs révèlent en même temps la somme miseée. Celui qui a proposé le plus emporte la carte. Il ne pourra pas en choisir une autre à son tour. Si le joueur qui initialement avait choisi la carte ne peut l'obtenir, il pourra en choisir une autre. En cas d'égalité, si le joueur qui avait choisi la carte en premier participe à la corruption, il gagne la carte. S'il ne participait pas, il choisit celui qui recevra la carte. Ceux qui ont perdu la corruption récupèrent leur argent, celui qui a gagné la corruption verse l'argent à la banque.

## Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix :

- On complète le marché ravitaillement en remplaçant les cartes manquantes par des cartes de la pioche.



- On retire la première carte des destinations que l'on met à la défausse et on complète avec des cartes de la pioche. A 2 joueurs on retire les 2 premières cartes de la file.



Tirer une carte n'est pas obligatoire. Un joueur ne peut avoir plus de 5 cartes en main. Si c'est le cas il en rejette 1 à la défausse.

**Pose des destinations** : pour poser une destination, on doit avoir 1 carte essence ou camion de ravitaillement. On pose la carte destination devant soi avec la carte essence sur celle-ci. La nouvelle carte destination doit avoir comme point de départ l'arrivée de l'ancienne.

**Décollage** : on place les avions qui sont prêt à partir sur la carte entre les 2 escales indiquées par la carte destination.

**Cartes événements** : chaque joueur tire à son tour une carte événement et en applique les effets. Les joueurs qui n'ont pas décollés tirent aussi une carte événement. Seuls les joueurs qui passent leur tour ne tirent pas de carte. Les effets de la carte sont immédiats. Si un joueur ne peut appliquer les effets de la carte, il la défausse. Tant que les effets d'une carte ne sont pas tous résolus, celle-ci reste en jeu. Une carte « révolte des tribus » est terminée par l'utilisation d'une carte « troupes coloniales ».

**Résolution des vols** : chaque joueur résout à son tour le vol qu'il a engagé. Il lance en premier lieu le dé Météo. Le résultat lui donne la difficulté du vol inscrit sur la carte de destination. Il lance le dé 6. Il doit obtenir un résultat strictement inférieur à la difficulté du vol pour le réussir. Dans ce cas, il atterrit à sa destination. S'il échoue, il tire une carte incident de vol et en applique les effets.

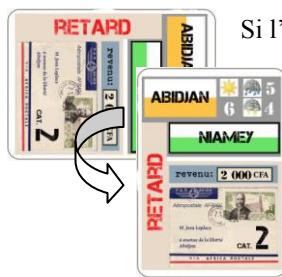


S'il est retardé le joueur pivote la carte destination d'un quart de tour afin de la placer sur **RETARD**. Il retourne également son pion avion sur le plateau coté retard. Celui-ci restera en place entre deux escales et arrivera systématiquement au prochain tour sans devoir procéder à la résolution du vol.



Si l'avion est endommagé, il retourne la carte avion sur la face endommagée, et le place sur la dernière de ces cartes destination devant lui. Un avion endommagé ne pourra pas décoller au prochain tour.

**Escale** : Lorsqu'un avion arrive à l'escale, on retire la carte essence de la carte destination et on la met à la défausse. Le joueur touche le revenu du courrier inscrit sur la carte de destination et garde celle-ci devant lui.



Si l'avion était retardé, on pivote la carte escale dans le bon sens et on remet le pion avion sur le coté normal.



Les autres cartes destinations viendront s'ajouter pour former la ligne aérienne qu'il est en train de construire.

Il peut également réparer l'avion si nécessaire en utilisant une carte matériel ou camion de ravitaillement qu'il placera sur la défausse. La carte avion sera alors retournée sur la face avion prêt.



Le jeton premier joueur passe au joueur suivant et on recommence un nouveau tour de jeu.

### Fin de partie

La partie s'arrête à la fin du tour lorsqu'un ou plusieurs joueurs ont atteint Léopoldville. On Procède alors au décompte des points.

Pour gagner un joueur doit tout d'abord avoir réalisé son objectif. Tous les joueurs révèlent leur carte objectif. On vérifie qu'il l'a bien réalisé en regardant s'ils possèdent la carte destination correspondante. Ensuite chaque joueur compte le nombre de courriers transportés inscrit sur les cartes de destination.

On ajoute 1 point par billet de 1000 CFA. Celui qui obtient le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité c'est celui qui aura accompli le plus d'étapes.

Dans l'exemple de fin de partie le joueur a atteint son objectif et un autre joueur a atteint Léopoldville. Il marque 4 points pour l'argent qu'il a gagné, et 10 points

pour le courrier transporté, soit un total de 14 points.

