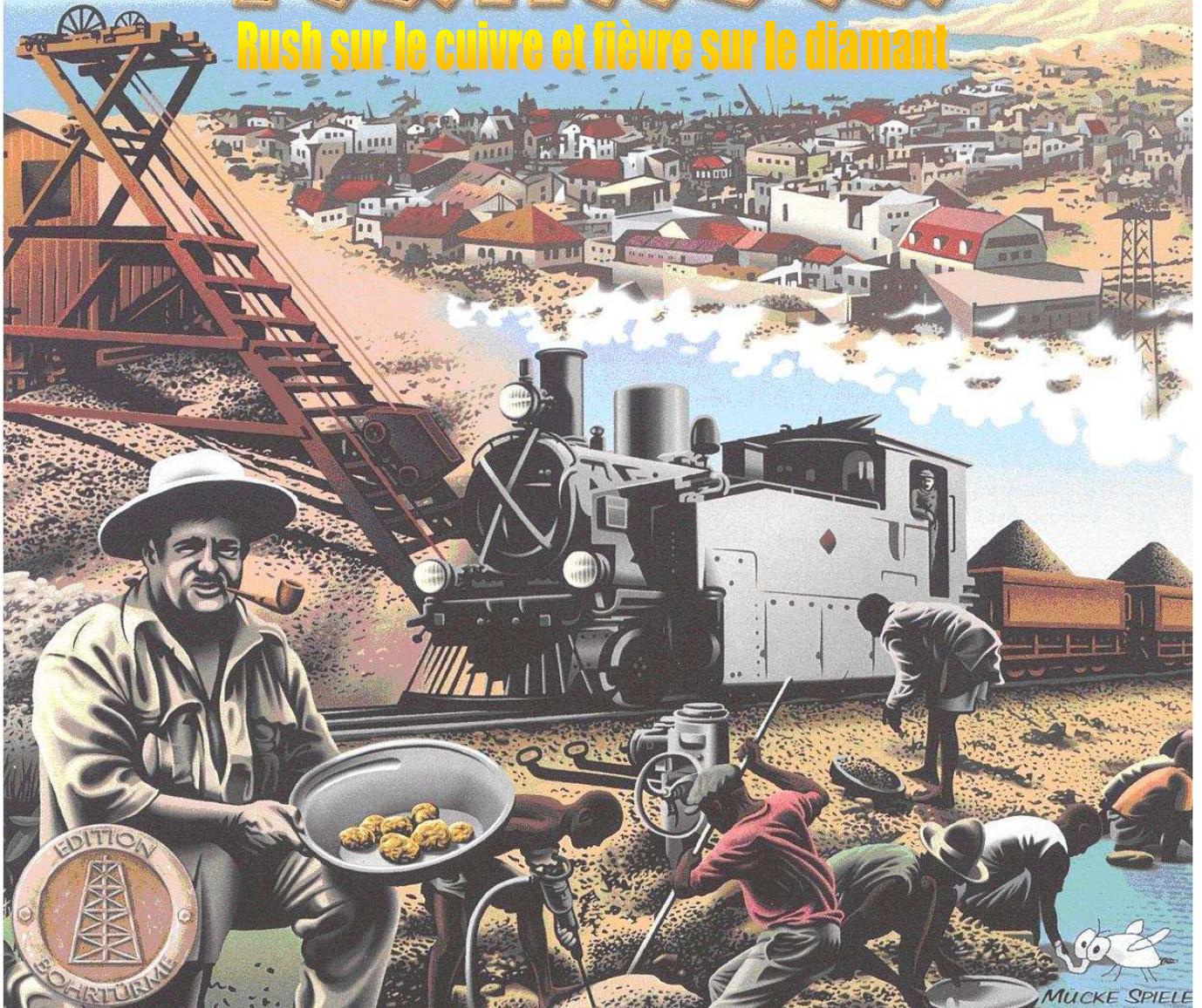


# Namibia

Rush sur le cuivre et fièvre sur le diamant



De - Dr. Gustav Nachtigal, Consul général impérial, Otjimbingwe, Sud-ouest africain  
allemand  
A - Monsieur Stefan Spieler, Bureau colonial de l'empire, Berlin, Allemagne

18 Août 1884

Très cher Monsieur Spieler

Quel pays ! Des diamants, de l'or, de l'argent, du cuivre... et c'est juste le début. La richesse minérale de cette colonie pourrait tous nous rendre riches au delà de nos rêves les plus fous. Notre seul problème est que le pays est vaste et qu'il n'y a actuellement aucun moyen de transporter cette richesse jusqu'à la côte.

Demain, nous signerons un accord avec les chefs locaux nous accordant des droits exclusifs sur les minerais à travers le pays. Nous prévoyons alors de commencer à vendre des permis aux compagnies qui sont intéressées à nous aider à profiter de cette entreprise. Nous leur vendrons les droits de prospection et exploiter le pays et, en échange, elles devraient établir des liaisons ferroviaires pour transporter les minerais jusqu'à la côte. Et si nous réalisons tous des bénéfices de cette manière à partir de ça, ce sera meilleur pour nous !

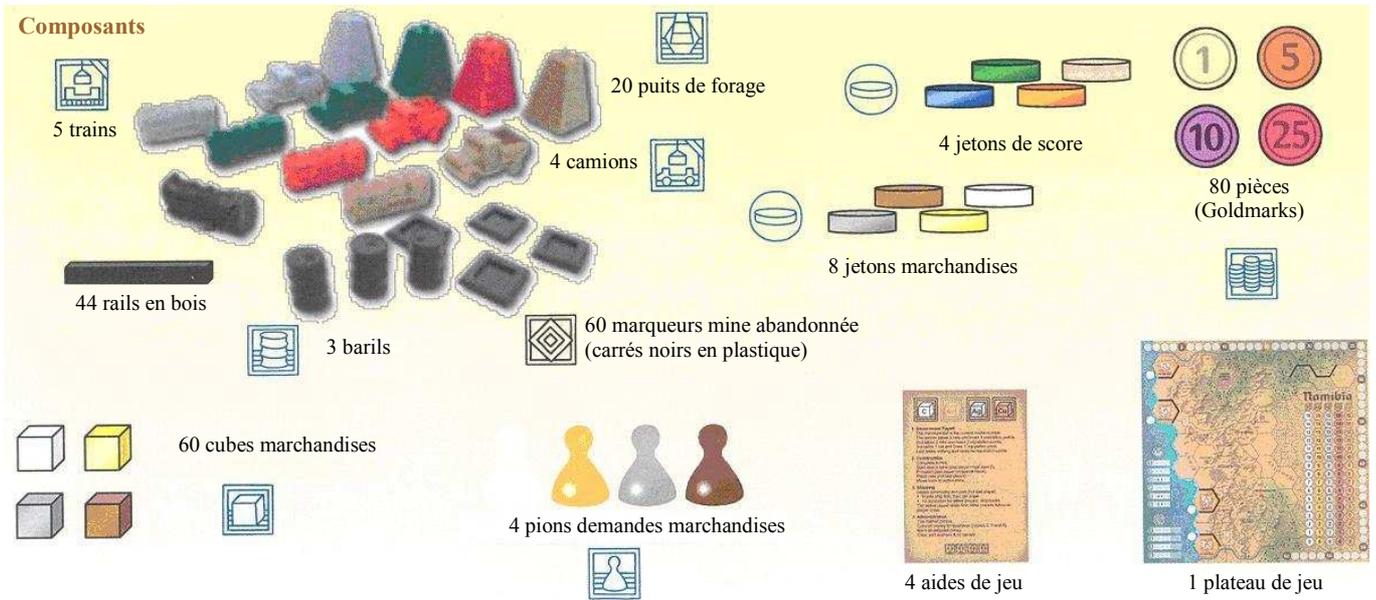
Les compagnies minières commencent à pleurnicher sur le fait que leur "réputation" sera abîmée une fois que le marché découvrira comment elles acquièrent les droites sur le pays, mais je suis sûr que nous n'avons pas à nous inquiéter pour elles. Si elles veulent extraire ici, le maintien de leur réputation sera leur propre problème.

En conclusion, envoyez-nous svp de la bonne bière allemande. Il fait très chaud ici et nous pourrions avoir besoin de liquides rafraîchissants. Monsieur Kronen prévoit de construire une brasserie à Swakopmund mais nous ne pouvons pas attendre aussi longtemps !

Salutations amicales

Gustav Nachtigal





### Vue d'ensemble du jeu

Un jeu de plateau pour 3 - 4 joueurs, âge 12 et plus

Auteur : Brian Robson

Traduction en français : Didier Duchon

Les joueurs extraient quatre marchandises, diamants (cubes blancs), or (jaune), argent (gris) et cuivre (marron foncé), et essayent de les transporter jusqu'aux ports pour les vendre au prix le plus élevé possible. En raison des restrictions du gouvernement colonial, chaque joueur ne peut extraire que trois des quatre types de marchandises. Afin d'atteindre leurs objectifs, les joueurs devront graisser la patte des fonctionnaires du gouvernement colonial qui contrôlent l'accès vers l'intérieur et aux ports (seulement trois d'eux travaillent à chaque manche). Trop de graissage de patte conduit à une diminution de la réputation qui affecte la position du joueur à la fin de la partie, mais un accès limité à l'infrastructure de transport et d'expédition impactera sérieusement la capacité d'un joueur à fonctionner.

Le vainqueur sera le joueur qui aura gagné le plus de thunes tout en gardant une bonne réputation au niveau du marché.

### Argent



La thune utilisée dans le jeu est le Goldmark (GM) qui était la devise utilisée en Allemagne pendant l'époque coloniale. Les pièces de monnaie Goldmarks existent en quatre dénominations :



1 GM



5 GM



10 GM



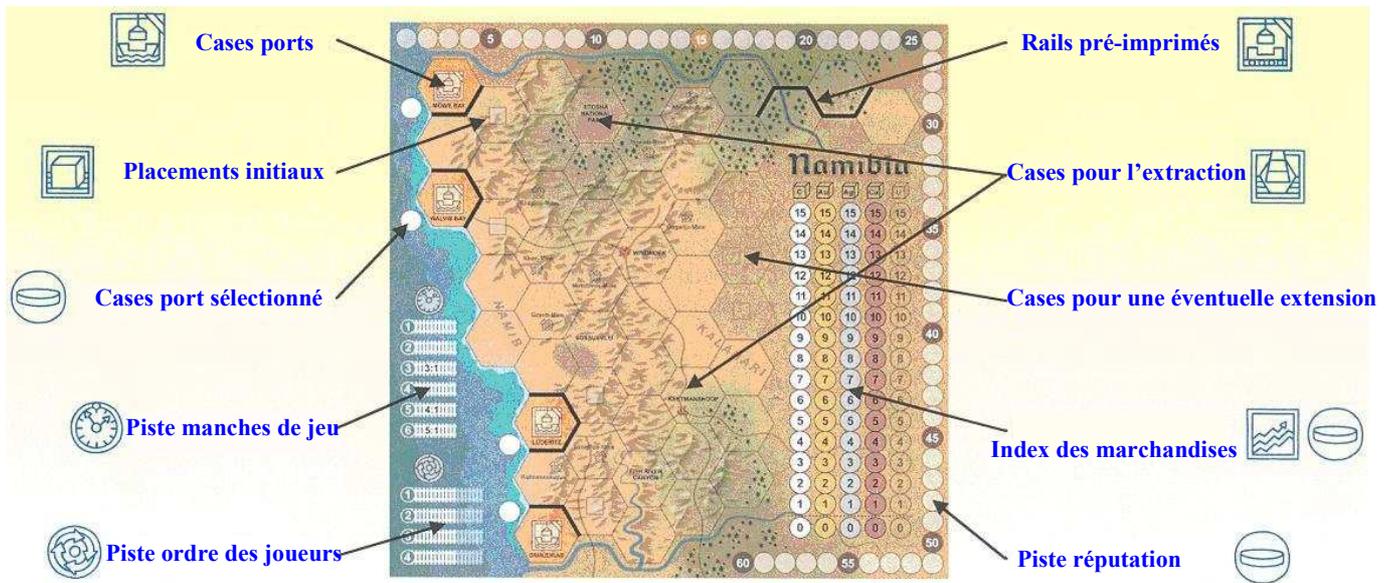
20 GM

Il y a 20 pièces de monnaie de chaque type dans le jeu.



## Le plateau de jeu

Le plateau de jeu montre une carte de la Namibie découpée en cases hexagonales. Quatre de ces cases sont colorées en orange et contiennent l'icône montrant un bateau indiquant que la case est un port. Les trois espaces plus foncés qui contiennent des cases marron ne seront utilisés que dans une future éventuelle extension et ne sont pas utilisés dans le jeu de base. Toutes les cases restantes sont utilisées pour l'extraction.



Le plateau contient également quatre pistes :

- 

La **piste réputation** est utilisée pour enregistrer la réputation actuelle des joueurs dans le marché (*indiquée par des disques dans les couleurs des joueurs sur la piste autour du plateau de jeu*)
- 

La **piste manches de jeu**, *repérée par une montre*, est utilisée pour enregistrer l'avancement de la partie *à l'aide du train noir*
- 

La **piste ordre des joueurs**, *repérée par quatre flèches dans un cercle*, est utilisée pour enregistrer l'ordre actuel des joueurs *à l'aide des trains dans les couleurs des joueurs*
- 

L'**index des marchandises** est utilisé pour enregistrer les informations suivantes :

  - Le prix des marchandises (*repéré par des disques dans les couleurs des marchandises*)
  - La demande actuelle pour chacune des marchandises (*repérée par des pions dans les couleurs des marchandises*)
  - L'approvisionnement actuel de chacune des marchandises (*repérée par des barils*)

**C** = Diamant (Carbonium) : **Au** = Or (Aurum) : **Ag** = Argent (Argentum) : **Cu** = Cuivre (Cuprum) : **U** = Uranium

Notez que l'index des marchandises a également une colonne "U" qui ne servira que dans une future éventuelle extension.

A la différence d'autres jeux, le type de terrain indiqué sur le plateau (par exemple des fleuves et des montagnes) n'impacte pas le déroulement de la partie.



**Préparation de la partie**

Ces règles expliquent comment une partie à quatre joueurs se déroule. Les changements de règles pour une partie à trois joueurs sont expliqués plus tard.

Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur prend les 5 puits de forage, le train, le camion et le jeton de score de la couleur qu'il a choisie et 15GM.

Placez le train noir sur la case 1 de la piste manches de jeu.

Prenez un cube marchandise de chaque type et placez aléatoirement chacun d'eux sur une des case du plateau de jeu contenant un carré (appelées "Placements initiaux" page 4).

Séparez les autres composants par couleur et type et placez-les près du plateau de jeu. La thune restante constitue la banque. Pendant la partie tous les paiements sont effectués par des mouvements avec la banque.

Placez un disque marchandise de la couleur correspondante sur la case 6 de chaque colonne marchandise de l'index des marchandises. Ils représentent la valeur de départ de chaque marchandise. Placez le pion demande de la couleur correspondante (qui représente la demande actuelle de cette marchandise) sur la case 6 de chaque colonne.

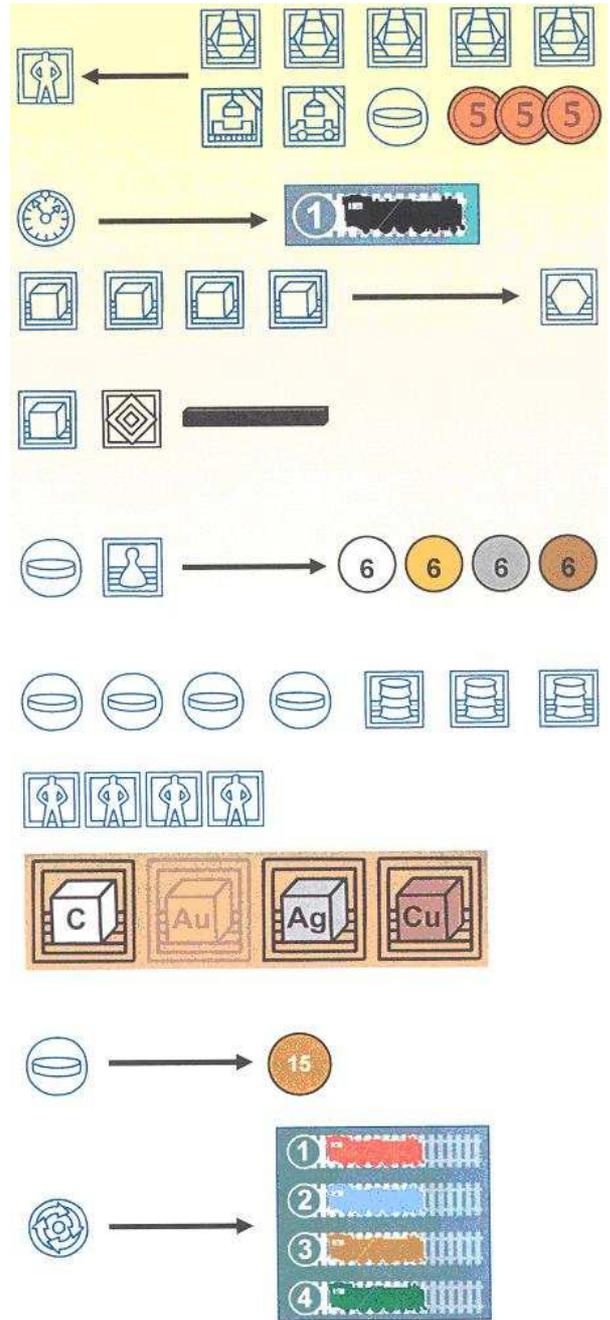
Placez les disques marchandises restants et les trois barils à portée de main à côté du plateau de jeu.

Distribuez aléatoirement les aides de jeu. Utilisez le côté avec le symbole quatre joueurs en bas à droite pour une partie à quatre joueurs.

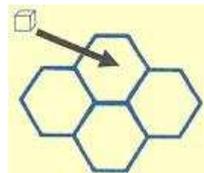
Le haut de chaque aide de jeu montre les trois marchandises que le joueur peut collecter et la marchandise qu'il ne peut pas collecter. Dans l'exemple de droite, le joueur peut collecter des diamants, de l'argent et du cuivre mais il ne peut pas collecter d'or.

Chaque joueur place son jeton de score sur la case 15 de la piste réputation autour du plateau de jeu. Ces jetons représentent la réputation actuelle des joueurs dans le marché.

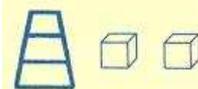
Le joueur qui a visité la Namibie le plus récemment ou celui qui a été un jour le plus proche de la Namibie est le premier joueur pour la phase de préparation et place son train sur la case 1 de la piste ordre des joueurs. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant plaçant son train sur la case 2 etc. jusqu'à ce que chaque joueur ait placé son train.



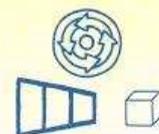
Chaque joueur prend un cube marchandise de chaque type qu'il peut collecter. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un de ses cubes marchandises sur une case vide du plateau de jeu. Aucun cube ne peut jamais être placé sur les cases port ou les cases pour une future éventuelle extension. En outre, **et dans la mesure du possible**, un cube ne doit pas être placé sur une case à côté d'un autre cube, bien que des cubes devront probablement être placés dans des cases adjacentes vers la fin de ce processus. Ceci est répété jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses cubes marchandises.



En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place alors un de ses puits de forage debout sur une case du plateau de jeu qui contient un cube d'une marchandise qu'il est autorisé à collecter. 2 cubes additionnels de la même marchandise sont ajoutés à cette case. *Elles représentent les mines de départ des joueurs et ont trois marchandises prêtes à être transportées.*



Quand chaque joueur a terminé, dans **l'ordre inverse des joueurs**, chaque joueur place un de ses puits de forage couché sur une case du plateau de jeu qui contient un cube d'une autre marchandise qu'il est autorisé à collecter. *Elles représentent les mines en construction des joueurs.* Un cube additionnel de la même marchandise est ajouté à cette case.



Finalement, dans l'ordre des joueurs, chaque joueur place 2 rails sur le plateau de jeu. Les rails sont toujours placés le long des côtés des cases hexagonales. Chaque rail doit être relié à au moins un rail existant sur le plateau de jeu. *Notez que les cases port commencent la partie avec des rails préconstruits le long des côtés adjacents à la terre (ceux-ci sont pré-imprimés sur le plateau de jeu).*



Vous êtes maintenant prêts à jouer.

### Déroulement de la partie

La partie est jouée en 6 manches. Chaque manche se compose de quatre phases :

1. Corruption des fonctionnaires coloniaux
2. Construction
3. Expédition
4. Administration

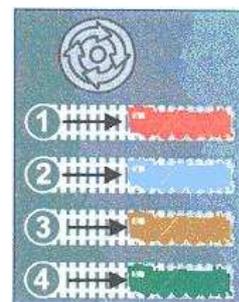
**Notez que la disponibilité de tous les composants, sauf la thune, est un facteur limitant du jeu et représente les limites de ressources et de matières premières.**



#### 1. Corruption des fonctionnaires coloniaux

*Les joueurs enchérissent pour influencer l'extension du réseau ferroviaire et accéder en premier aux cases d'extraction.*

Déplacez **les trains** des joueurs du côté droit (bleu ombré) de la piste ordre des joueurs en les conservant dans l'ordre actuel car les enchères s'effectueront dans cet ordre (voir l'exemple à droite).

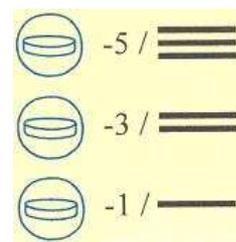


En commençant par le premier joueur, les joueurs enchérissent pour avoir le "droit" d'influencer la construction du réseau de rails et l'expédition. *(Ceci est également connu comme corrompre les fonctionnaires coloniaux).* *L'enchère minimum est le numéro de la manche en cours.* Dans l'ordre des joueurs, les joueurs suivants peuvent surenchérir ou passer. Si un joueur passe, il abandonne l'enchère, paye les coûts nécessaire en thunes (le montant enchéri) et en réputation (voir ci-dessous), prend le nombre approprié de rails (voir ci-dessous) et place son marqueur sur la case disponible ayant le numéro le plus élevé sur la piste ordre des joueurs :



Les coûts de réputation à payer et les opportunités de construction de rail obtenues sont :

- Le gagnant de l'enchère perd 5 points de réputation et prend 3 rails de la réserve.
- Le deuxième de l'enchère perd 3 points de réputation et prend 2 rails de la réserve.
- Le troisième de l'enchère perd 1 point de réputation et prend 1 rail de la réserve.
- Le dernier joueur de l'enchère ne perd aucun point de réputation et ne prend aucun rail.



Un joueur doit toujours payer au moins l'enchère minimum, c'est-à-dire le numéro de la manche, **même s'il a passé sans enchérir**. Si un joueur n'a pas assez de thunes pour payer l'enchère minimum, il doit payer en points de réputation au taux de 1 point pour 2GM jusqu'à ce qu'il ait assez de thunes pour payer l'enchère. Si la réputation du joueur descend en-dessous de un (ce qui est fortement improbable !), il est éliminé de la partie.

Chacun des trois premiers joueurs perd toujours des points de réputation même si le joueur ne paye que l'enchère minimum.



## 2. Construction

Les joueurs développent des mines, construisent des rails et se préparent à expédier des marchandises.

**Notez que les trois cases possibles pour une future éventuelle extension ne sont pas utilisées dans le jeu de base. Ni des mines ni des cubes ne peuvent être placés dans ces cases.**

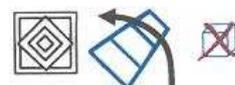
Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur effectue les cinq actions suivantes pour développer ses possibilités minières et accéder à l'infrastructure des transports. Un joueur effectue toutes ses actions de construction avant que le prochain joueur ne prenne son tour.

### 1. Achever des mines



Pour achever ses mines, le joueur remonte tous ses puits de forage actuellement couchés dans une position debout. Un joueur **doit** achever toutes les mines qu'il est capable d'achever.

- Si une mine nouvellement achevée **n'est pas** à côté d'une case contenant un marqueur mine abandonnée, le joueur place un cube ressource additionnel du même type que la mine de la réserve sur la case de cette mine. S'il ne reste aucun cube ressource du type nécessaire dans la réserve le joueur ne peut pas ajouter un cube additionnel.
- Si une mine nouvellement achevée **est** à côté d'une case contenant un marqueur mine abandonnée, le joueur ne place aucun cube ressource additionnel. *Ceci représente l'épuisement du filon.*



### 2. Démarrer une nouvelle mine



Pour démarrer une mine, le joueur place un de ses puits de forage *couché* sur une case précédemment prospectée (*une case contenant un cube marchandise*) du plateau qui contient un (des) cube(s) d'un type de marchandise qu'il est autorisé à collecter. Si aucune case n'existe, le joueur ne peut pas démarrer une mine. Un joueur **doit** démarrer une mine s'il le peut.



Le dernier joueur doit démarrer deux mines (s'il le peut) car il n'a pas à perdre de temps à construire des rails.



### 3. *Prospecter*



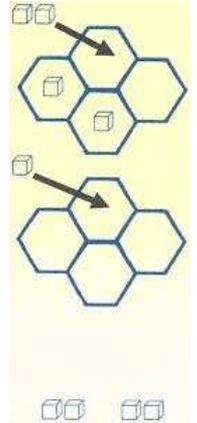
La prospection ajoute des cubes marchandises additionnels sur le plateau quand que le joueur "découvre" des ressources naturelles additionnelles. Aucun cube ne peut être placé sur une case port, une case qui contient un puits de forage ou une case qui contient un marqueur mine abandonné (c'est-à-dire une case vide). Un joueur ne peut prospecter que des cubes marchandise *d'un type qu'il est autorisé à collecter*. Chaque joueur doit prospecter (s'il le peut).

Pour prospecter, un joueur place 2 cubes marchandises du même type sur une case vide à côté d'une case contenant déjà au moins un cube marchandise de ce type. *Ceci représente le prolongement du filon existant*. S'il n'y a qu'un cube ressource du type choisi dans la réserve, le joueur ne place qu'un cube.

Si un joueur ne peut prolonger aucun filon existant, il peut placer un cube unique du type choisi sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu pour commencer un nouveau filon. *Aucun nouveau filon ne peut être commencé si un filon existant peut encore être prolongé*.

S'il ne reste aucun cube marchandise dans la réserve, aucun joueur ne peut plus prospecter dans la manche en cours.

*Le dernier joueur doit prospecter deux fois (s'il le peut).*



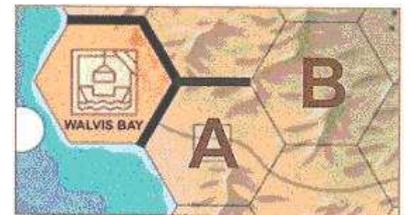
### 4. *Placer des rails*



Le joueur étend le réseau de rails en posant des rails le long du bord des cases du plateau de jeu. Les nouveaux rails doivent être reliés à au moins un rail existant sur le plateau de jeu. Une case est considérée comme reliée au réseau de rails si un rail a été placé le long d'un côté de la case. Rappelez-vous que les cases port commencent la partie avec des rails préconstruits le long des côtés adjacents à la terre.



*Dans l'exemple de droite, la case port est montrée avec ses trois liaisons ferroviaires pré-imprimées. La case A est reliée au réseau de rails parce qu'il y a des rails le long de deux côtés de la case. D'un autre côté, la case B n'est pas reliée au réseau de rails car il n'y a aucun rail le long de ses côtés.*



Notez que le réseau ferroviaire appartient au gouvernement colonial et peut être utilisé par tous les joueurs pendant la phase d'expédition.

Chaque joueur doit placer tous ses rails. *Le dernier joueur n'effectue pas cette action car il n'a aucun rail à placer.*

### 5. *Déplacer le camion à une mine achevée*



Chaque joueur doit déplacer son camion sur une case contenant une de ses mines achevées. Si un joueur n'a aucune mine achevée, il ne peut pas effectuer cette action... il doit trouver le temps long ...





### 3. Expédition

*Chaque joueur expédie des marchandises par la route et le rail vers les ports.*

Dans l'ordre des joueurs, chacun des trois premiers joueurs pilote une phase d'expédition où il décide quel type de marchandise sera expédié via quel port pendant cette phase. L'expédition d'une marchandise doit être achevée avant que le prochain joueur ne choisisse quel type de marchandise il choisira d'expédier. *Le joueur qui a choisi la marchandise en cours d'expédition est appelé **joueur actif**.* Une phase d'expédition se déroule comme suit.

Le joueur actif choisit quel type de marchandise sera expédié pendant la phase et quel port expédiera cette marchandise. Un joueur ne peut pas choisir une marchandise ou un port qui a été déjà choisi par un autre joueur. Le joueur prend un disque marchandise (y compris celui qu'il ne peut pas collecter) à côté du plateau et le place sur le cercle blanc près du port choisi. Le joueur place également un marqueur d'approvisionnement (*baril*) sur la case 0 de l'index des marchandises pour cette marchandise.

***Pendant l'action expédition, le joueur actif expédie toujours des marchandises d'abord suivi des autres joueurs dans l'ordre des joueurs.***

Les marchandises sont expédiées de deux manières, d'abord par camion puis par rail :

#### 1. Expédition par camion



Dans l'ordre des joueurs, si le camion du joueur est sur une case mine contenant le type de marchandise choisi, le joueur peut charger sur son camion un cube de la mine, déplacer le camion avec son cube jusqu'au port choisi et expédier le cube marchandise. L'expédition par camion est facultative, chaque joueur peut choisir de ne pas expédier avec son camion.

#### 2. Expédition par rail



Une fois que l'expédition par camion a été effectuée, dans l'ordre des joueurs, chaque joueur décide si une ou plusieurs de ses mines contenant des cubes du type de marchandise choisi va expédier pendant cette manche. Une mine ne peut expédier que si sa case est reliée au port choisi par l'intermédiaire du réseau de rails. *Si un joueur décide d'expédier à partir d'une mine, il doit expédier **tous** les cubes marchandise de cette mine.*

Pour chaque cube marchandise expédié, le marqueur d'approvisionnement (*baril*) de la marchandise monte de un sur l'index des marchandises. Le joueur expédiant les marchandises reçoit immédiatement la valeur actuelle du marché, en GM, pour chaque cube marchandise expédié tant que l'approvisionnement ne dépasse pas la demande (*le pion de couleur*).

***Dès que l'approvisionnement dépasse la demande, le prix de la marchandise est immédiatement divisé par deux (arrondi par excès), déplacez le disque de couleur vers le bas de l'index des marchandises du nombre de cases approprié, puis le joueur reçoit le petit prix pour chaque cube marchandise additionnel de ce type expédié pendant cette manche.***

En outre, pour chaque camion et mine (*pas le nombre de cubes !*) que les **autres joueurs** utilisent pour expédier, le joueur actif gagne 2 points de réputation. Notez que quand le *joueur actif* expédie ses propres cubes, il ne reçoit pas ces points de réputation additionnels.

Une fois que les cubes marchandises ont été expédiés ils sont retirés du plateau et remis dans la réserve.

Une fois que l'expédition des marchandises par le port choisi par le premier joueur a été effectuée, il cesse d'être le joueur actif et la phase d'expédition est répétée pour les deuxième et troisième joueurs. Les joueurs suivants doivent choisir une marchandise et un port différents. Comme seulement les trois premiers joueurs pilotent une phase d'expédition, seulement trois types marchandises... et trois ports... seront utilisés à chaque manche.



**Exemple d'expédition**

Gery est le deuxième joueur à expédier et décide d'expédier l'or par Lüderitz. Le prix actuel de l'or est 11 et la demande est 6. Gery place le disque jaune sur le cercle blanc près du port et un baril sur la case 0 de la colonne or de l'index des marchandises.



L'expédition par camion commence maintenant.

Gery expédie 1 cube or d'une mine non reliée par rail dans son camion, reçoit 11 GM et déplace le baril de 1 case vers le haut sur l'index des marchandises.

Bien que Grant soit le quatrième joueur, il est le seul autre joueur dont le camion est situé sur une mine d'or (qui est également reliée par rail). Grant expédie également un cube or, reçoit 11 GM et déplace le baril de 1 case vers le haut sur l'index des marchandises.

Comme un autre joueur a fait une expédition par le port qu'il a choisi, Gery reçoit 2 points de réputation qui sont enregistré sur la piste de réputation. Comme l'expédition par camion est maintenant terminée, l'expédition par rail débute.



L'expédition par rail commence maintenant.

Gery expédie maintenant 3 cubes or d'une mine reliée par rail au port, reçoit 33 GM et déplace le baril de 3 cases vers le haut. Bien que Brian soit le premier joueur placé et devrait être le suivant à expédier, il ne peut pas collecter d'or et ainsi ne peut pas en expédier pendant cette phase.

Gareth est le troisième joueur placé. Il a deux mines d'or reliées au port par rail. Il décide d'expédier à partir des deux mines contenant un total de 5 cubes et déplace le baril de 5 cases vers le haut. Comme la demande dépasse l'approvisionnement quand Gareth expédie son deuxième cube (quand l'approvisionnement atteint 7), le prix de l'or chute à 6 GM. Gareth reçoit donc un total de 35 GM (1 x 11 GM plus 4 x 6 GM) pour ses 5 cubes.

Gery reçoit 4 points de réputation. 2 pour chacune des mines de Gareth qui ont expédié.

Le tour revient maintenant à Grant en quatrième place. Il décide de ne pas expédier les 2 autres cubes or de sa mine, espérant que le prix montera plus tard pendant la partie.

The diagrams illustrate the game state at various points:

- Map:** Shows the location of Lüderitz and a port.
- Reputation Track:** A horizontal track with circles. A green bar indicates the current player's reputation. Values shown are 25 and 20.
- Commodity Grids:** A 4x4 grid of circles representing gold and silver prices. The top row is gold (1, 1, 1, 1) and the bottom row is silver (0, 0, 0, 0). A yellow bar (gold) and a blue bar (silver) are placed on the grid to show the current price and demand.
- Player Resources:** Circles representing gold (yellow) and silver (purple) cubes. Values shown include 1, 10, 2, 1, 5, 25, 10, 25, 11, 11, 11, 11, 10, 10, 9, 9, 9, 9, 8, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 6.





#### 4. Administration

Mise à jour du marché et préparation pour la prochaine manche (voir le résumé au dos de ce livret de règles).

Placez le disque marchandise de la marchandise qui n'a pas été expédiée sur la case 0 de sa colonne sur l'index des marchandises.

Le marché est mis à jour et l'index des marchandises ajusté comme suit :

	>		Pour chaque marchandise où la demande ( <i>le pion de couleur</i> ) est inférieure à l'approvisionnement ( <i>le baril</i> ), la demande augmente de 2 sur l'index des marchandises. ( <i>Le prix a déjà été divisé par deux pendant l'expédition !</i> )		+ 2	
	=		Pour chaque marchandise où la demande ( <i>le pion de couleur</i> ) est égale à l'approvisionnement ( <i>le baril</i> ), le prix ( <i>le disque de couleur</i> ) et la demande augmentent de 1 sur l'index des marchandises.		+ 1 	+ 1
	<		Pour chaque marchandise expédiée pendant la manche et où la demande ( <i>le pion de couleur</i> ) dépasse l'approvisionnement ( <i>le baril</i> ), le prix ( <i>le disque de couleur</i> ) de cette marchandise augmente de 2 et la demande est divisée par deux (arrondi par excès) sur l'index des marchandises. ( <i>L'Afrique du Sud voisine sera heureuse de satisfaire la demande à l'avenir.</i> )		+ 2 	/ 2
			Concernant la marchandise qui n'a pas été expédiée pendant la manche, son prix ( <i>le disque de couleur</i> ) et sa demande ( <i>le pion de couleur</i> ) augmentent de 3 sur l'index des marchandises.		+ 3 	+ 3

Remarquez que la demande et le prix des marchandises ne peuvent jamais tomber en-dessous de 1 ou dépasser 15, c'est le plus que le marché peut soutenir.

Une fois que le marché a été mis à jour, les disques marchandises sont retirés de tous les ports du plateau. Les marqueurs de demande (*barils*) de l'index des marchandises sont également retirés du plateau.

En outre, les mines qui ont expédié tous leurs cubes marchandises sont épuisées. Chaque puits de forage est retiré du plateau et remis dans la réserve de son propriétaire et un marqueur mine abandonnée est placé sur la case correspondante du plateau. Chaque camion est rendu à son propriétaire.

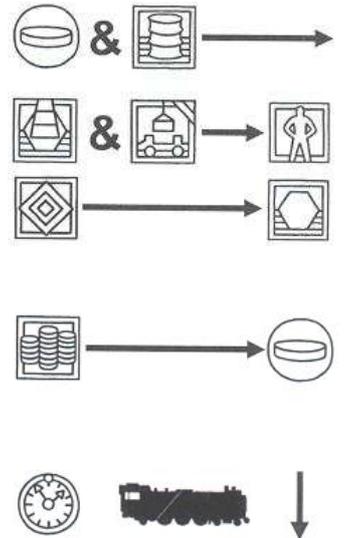
#### Achat de réputation (*relations publiques et publicité*)

A la fin de la 3<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> manche (comme indiqué sur la piste manches de jeu), chaque joueur a l'option de convertir des thunes en réputation comme résultat des relations publiques et des campagnes publicitaires.

- A la fin de la manche 3, chaque joueur peut acheter la réputation à un coût de 3 GM par point
- A la fin de la manche 5, chaque joueur peut acheter la réputation à un coût de 4 GM par point

L'achat de réputation est effectué dans l'ordre des joueurs. L'augmentation de réputation est enregistrée sur la piste réputation.

Finalement, le train noir est déplacé vers la prochaine case sur la piste manches de jeu. La prochaine manche commence alors.



## Fin de la partie

La partie se termine quand le marché a été mis à jour dans la 6<sup>ème</sup> manche. A ce stade, un ajustement final du marché est effectué et chaque joueur reçoit des thunes pour ses mines en construction (le cas échéant).

Pour chaque cube marchandise sur le plateau dans une case **ne** contenant **aucune** mine (achevée ou en construction), le prix de cette marchandise est réduite de un sur l'index des marchandises. *Ceci représente la surabondance perçue par les marchés.*

Chaque joueur reçoit alors un paiement de la banque de la valeur actuelle du marché de chaque cube marchandise sur chaque case où il a une mine en construction.

Enfin, chaque joueur convertit les thunes qui lui restent en réputation au coût de 5 GM par point.

Le joueur avec le plus de points de réputation est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo à qui il reste le plus de thunes est le gagnant.

## Conseils pour les nouveaux joueurs

- Ce n'est pas toujours une bonne idée de se concentrer sur une seule marchandise car ceci vous laisse vulnérable aux manipulations du marché par les autres joueurs. Partagez vos capitaux sagement et gardez un œil sur l'index des marchandises.
- De même, ce n'est pas toujours une bonne idée d'avoir une présence juste au nord ou au sud du pays, en particulier tôt pendant la partie car vous pouvez être exclu des opportunités d'expédition.
- Ne soyez pas pressé de relier les réseaux de rail du nord et du sud du pays... vos efforts bénéficieront à tous les joueurs !
- Bien que les thunes soient utiles tôt, rappelez-vous que les prix monteront bientôt. Essayez d'équilibrer vos thunes contre des risques potentiels.
- Le placement de vos mines en construction est absolument crucial dans les premières manches. Rappelez-vous de prendre en compte les futures opportunités d'expédition aussi bien que les valeurs des marchandises.
- Etre dernier d'une enchère n'est pas totalement mauvais car vous avez l'occasion de placer deux mines en construction. Etre troisième peut cependant être un peu plus douloureux ...



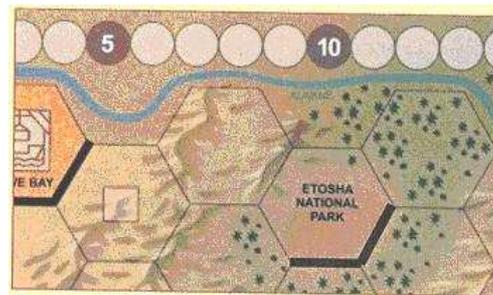
## Changements de règles pour une partie à trois joueurs

### Préparation de la partie

Remettez dans la boîte les pièces du joueur manquant et trois cubes de chaque type de marchandise.

Utilisez le côté avec le symbole trois joueurs en bas à droite.

Placez deux rails sur la case Etosha National Park en suivant les indications du diagramme à droite.



### Corruption des fonctionnaires coloniaux

Le premier joueur perd 4 points de réputation, le deuxième joueur perd 2 points de réputation.

Le troisième joueur devient le dernier joueur pour le reste de la manche, il ne perd aucun point de réputation et ne prend aucun rail.

### Construction

Seuls les deux premiers joueurs placent des rails.

### Expédition

Chacun des trois joueurs choisit un port pour l'expédition.

Le dernier joueur *doit* choisir la marchandise non expédiée la plus chère pour l'expédition *qu'elle soit ou pas un type de marchandise qu'il est autorisé à collecter*. Si les deux marchandises non expédiées ont le même prix, le joueur peut choisir la marchandise à expédier.

### Conseils pour les nouveaux joueurs

- Si vous êtes premier ou deuxième dans l'ordre des joueurs, gardez un œil sur la (ou les) marchandise(s) que le troisième joueur peut être forcé d'expédier et essayez de tirer profit de l'occasion qui peut se présenter.
- Être troisième à l'enchère dans une partie à trois joueurs n'est pas aussi mauvais qu'être troisième dans une partie à quatre joueurs, mais vous pouvez quand même être exclu des opportunités d'expédition, en particulier tôt pendant la partie. Ceci peut être au détriment de vos thunes et d'opportunités pendant les enchères des futures manches ...

### Remerciements

Gros bisous à Carol et Caleb pour avoir laissé leur mari/papa passer tant de temps sur ce projet.

Merci beaucoup à Gareth lodge, Gery McLaughlin et Grant Whitton (3G) pour avoir testé les premières versions de Namibia et pour avoir persévéré face à l'adversité et ainsi avoir oublié beaucoup d'autres jeux auxquels nous aurions pu jouer.

Merci également à Gordon et à Fraser Lamont pour leurs conseils, encouragements et soutiens.

Et un énorme "*Merci beaucoup*" à Harald Mücke et aux joueurs de Mönchengladbach pour avoir choisi Namibia comme un des gagnants de leur premier concours de conception sur Internet. Personne n'a été aussi étonné que moi !







# Résumé



## 3. Expédition



Devise: Goldmarks



>



/2

Dès que l'approvisionnement (baril) dépasse la demande (pion), le prix (disque) de la marchandise est immédiatement divisé par deux (arrondi par excès). Les joueurs reçoivent alors le prix inférieur pour toutes les marchandises additionnelles.



## 4. Administration



>



+2

Pour chaque marchandise où la demande (le pion de couleur) est inférieure à l'approvisionnement (le baril), la demande est augmentée de 2 sur l'index des marchandises. (Le prix a déjà divisé par deux pendant l'expédition !)



=



+1



+1

Pour chaque marchandise où la demande (pion) égale l'approvisionnement (baril), le prix (disque) et la demande sont augmentés de 1 sur l'index des marchandises.



<



+2



/2

Pour chaque marchandise qui a été expédiée pendant la manche et où la demande (pion) dépasse l'approvisionnement (baril), le prix (disque) de cette marchandise est augmenté de 2 et la demande est divisée par deux (arrondie par excès).



+3



+3

Pour la marchandise qui n'a pas été expédiée pendant la manche, son prix (disque) et sa demande (pion) sont augmentés de 3.



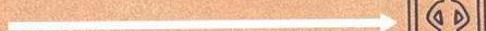
Une fois que le marché a été mis à jour, les disques marchandises sont retirés de tous les ports du plateau.



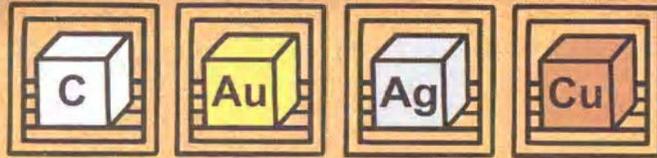
Les marqueurs de demande (barils) sont également retirés de l'index des marchandises du plateau.



Chaque mine qui a expédié tous ses cubes marchandises est épuisée. Le puits de forage est retiré du plateau et remis dans la réserve de son propriétaire et un marqueur mine abandonnée est placé sur la case correspondante du plateau.



Chaque camion est rendu à son propriétaire.



### 1. Corruption des fonctionnaires coloniaux

L'enchère minimum est le numéro de la manche en cours.

Le gagnant prend 3 rails et perd 5 points de réputation.

✓ Le 2ème prend 2 rails et perd 3 points de réputation.

Le 3ème prend 1 rail et perd 1 point de réputation.

Le dernier ne prend rien et ne perd aucun point de réputation.

### 2. Construction

Achever des mines.

Démarrer une nouvelle mine (le dernier joueur doit en démarrer 2).

Prospecter (Le dernier joueur doit prospecter deux fois).

Placer des rails (pas le dernier joueur).

Déplacer le camion à une mine achevée.

### 3. Expédition

Choisir la marchandise et le port (pas le dernier joueur).

• Expédition d'abord par camion puis par rail.

• +2 en réputation pour les expéditions des *autres* joueurs.

Le joueur actif expédie en premier, les autres joueurs suivent dans l'ordre du tour.

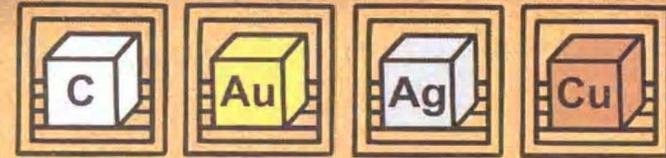
### 4. Administration

Mise à jour du marché.

Achat de réputation (manches 3, 5 et 6).

Marqueurs mines abandonnées.

Enlever les jetons port et les barils.



### 1. Corruption des fonctionnaires coloniaux

L'enchère minimum est le numéro de la manche en cours.

Le gagnant prend 3 rails et perd 4 points de réputation.

✓ Le 2ème prend 2 rails et perd 2 points de réputation.

Le dernier ne prend rien et ne perd aucun point de réputation.

### 2. Construction

Achever des mines.

Démarrer une nouvelle mine (le dernier joueur doit en démarrer 2).

Prospecter (Le dernier joueur doit prospecter deux fois).

Placer des rails (pas le dernier joueur).

Déplacer le camion à une mine achevée.

### 3. Expédition

Choisir la marchandise et le port (le dernier joueur *doit* choisir la marchandise non expédiée de la valeur la plus élevée).

• Expédition d'abord par camion puis par rail.

• +2 en réputation pour les expéditions des autres joueurs.

Le joueur actif expédie en premier, les autres joueurs suivent dans l'ordre du tour.

### 4. Administration

Mise à jour du marché.

Achat de réputation (manches 3, 5 et 6).

Marqueurs mines abandonnées.

Enlever les jetons port et les barils.



# Namibia

## Extension Uranium



### Composants

- 12 cubes marchandises uranium (pourpres)
- 1 disque marchandises uranium (pourpre)

### Préparation de la partie

- Enlevez 3 cubes marchandises de chacune des 4 marchandises originales de la partie.
- Placez un cube uranium pourpre sur chacune des cases du plateau identifiée par un U.
- Placez le disque uranium pourpre sur le numéro 4 de la colonne (verte) à l'extrême-droite de l'index des marchandises.

### Construction - Prospection

- Seul le dernier joueur peut prospecter de l'uranium. Le dernier joueur doit prospecter une, et une seule, case avec des cubes uranium s'il le peut.

### Expédition

- L'uranium ne peut pas être expédié par camion, seulement par rail.
- L'uranium peut être expédié via n'importe quel port relié choisi pour expédier pendant la manche, indépendamment du type de marchandise assigné à ce port.
- L'uranium est expédié en plus du type de marchandise assigné.
- Il n'y a ni marqueur approvisionnement ni marqueur demande pour l'uranium. Chaque joueur reçoit la valeur actuelle du marché pour chaque cube expédié.

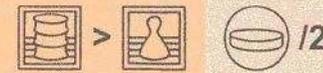
### Administration

- Le prix de l'uranium est augmenté de 2 pendant la mise à jour du marché de la phase d'administration.
- Le résumé du plateau de jeu est remplacé par celui de droite.

### Namibia: Partie plus longue

Les joueurs expérimentés peuvent souhaiter prolonger la partie à 8 manches (ou à 9 manches dans une partie à trois joueurs). La piste tours de jeu est remplacée par celle de gauche. A la fin de la partie, l'argent est toujours converti en réputation au taux de 5 : 1.

### 3. Expédition



### 4. Administration

