



## Idée directrice du jeu

"Jambo" signifie "Bonjour" en langage Swahili. Ce terme est employé par tous les commerçants qui accueillent chaleureusement leur aimable clientèle. Il y a déjà plusieurs siècles, la culture commerciale était florissante au coeur de l'Afrique. Les marchandises venaient de loin et étaient vendue pour quelques pépites d'or. En tant que commerçants, les joueurs vont acheter et vendre leurs marchandises en tentant de faire les meilleures affaires.

**Objectif du jeu :** Le gagnant est le joueur qui aura amassé le plus d'or à la fin de la partie.

## MATERIEL DU JEU

112 cartes



2 Grands Marchés



5 Petits Marchés



40 Marchandises



22 Objets



29 Personnages



14 Animaux

5 marqueurs d'action



52 pépites d'or



23 petites  
de valeur 1



29 grosses  
de valeur 5

36 marchandises



6 bijoux



6 peaux  
de bête



6 feuilles  
de thé



6 étoffes  
de soie

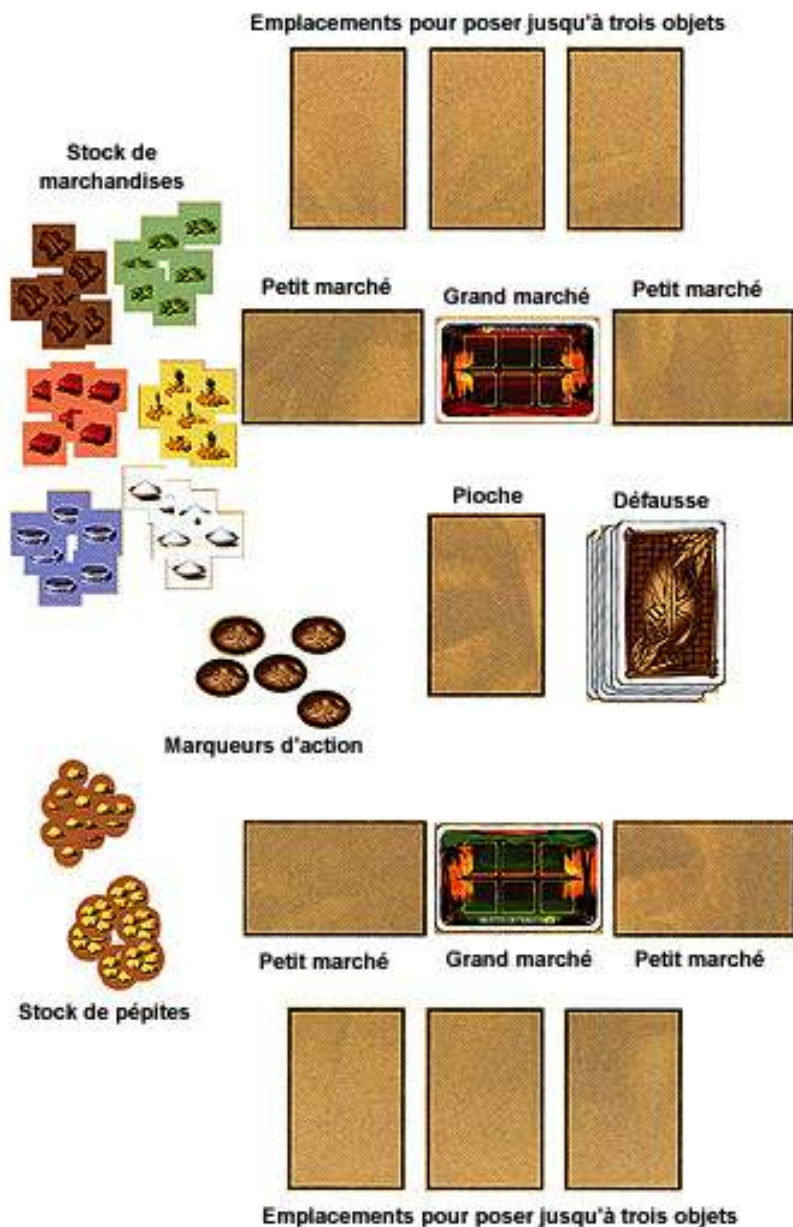


6 fruits



6 coupes  
de sel

## Disposition du jeu



## Préparation du jeu

- Avant la première partie, les marchandises, les pépites d'or et les marqueurs d'action sont ôtés prudemment des cadres.
- Les joueurs s'assoient face à face.
- Chaque joueur reçoit 1 Grand Marché (vert ou rouge) qu'il dépose devant lui. Ce Grand Marché pourra accueillir jusqu'à 6 marchandises.
- Les cartes de jeu restantes sont bien mélangées et placées en pile, face cachée au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il prend dans sa main.
- Les marchandises sont placées sur le côté, dans une zone appelée stock commun et dans laquelle chaque joueur pourra se servir.
- Les pépites d'or sont également placées sur le côté, dans une zone appelée banque. Chaque joueur prend lui-même comme capital de départ 20 pépites (5 petits "1" et 3 grands "5") et les dépose bien visibles devant lui.
- Les 5 marqueurs d'action sont placés au milieu de table.
- Le joueur qui a plus de monnaie dans son portefeuille commence.

## • Règles du jeu

Indication pour la première partie : "Jambo" est un jeu qui se base sur de nombreuses cartes et sur leur utilisation adéquate. C'est pourquoi la première partie sert surtout à la connaissance des différentes cartes et durera sûrement légèrement plus longtemps que les parties futures.

## • Aperçu du jeu

Chaque joueur possède un Grand Marché, dans lequel il place des marchandises. Pendant le jeu, on peut acquérir d'autres Petits Marchés et placer ainsi plus de marchandises.

En jouant des Cartes Marchandises, on achète des marchandises du stock commun et on les dépose sur les places libres de son marché. Ainsi, on pourra vendre ces marchandises avec d'autres Cartes Marchandises, en ôtant les marchandises adéquates de son marché pour les remettre dans le stock commun. Le prix que l'on doit payer ou que l'on reçoit suivant que l'on achète ou vend, se trouve sur les Cartes Marchandises.

Les Personnages ou Animaux ne peuvent être joués qu'une fois et ont pour effet de favoriser le joueur qui la joue ou de défavoriser l'adversaire.

Les cartes Objets sont déposées devant soi et peuvent être utilisées plusieurs fois pendant la partie.

### Règle générale

Le tour d'un joueur se divise en 2 phases qui doivent toujours se dérouler dans cet ordre:

- **Phase 1 : Piocher des cartes.**

- **Phase 2 : Jouer des cartes.**



Un joueur dispose toujours de 5 actions pendant son tour. Son adversaire compte le nombre des actions déjà effectuées avec les marqueurs d'action. Pour chaque action, il prend un des marqueurs du milieu de table. Après son tour de jeu, il repose les marqueurs au milieu de la table.

**Bonus important** : Si un joueur à la fin de son tour a encore au moins 2 actions non utilisées, il reçoit 1 pépite de la banque.



## Phase 1: Piocher des cartes

- Le joueur pioche la carte supérieure de la pile, la regarde en secret et décide s'il la garde ou s'il la défausse face visible à côté de la pile. Cela coûte 1 action.

- S'il garde la carte, il passe immédiatement à la Phase 2 (Jouer des cartes). Dans cette "phase 2", il ne pourra plus piocher de cartes à moins qu'une carte ne le permette.

- S'il jette la carte, il peut piocher une autre carte ou passer à la Phase 2.

- Chaque carte piochée au cours de la Phase 1 coûte 1 action.

- Le joueur peut de cette façon piocher et regarder jusqu'à 5 cartes, sans en prendre 1 seule. En effet, il ne peut choisir que la dernière carte piochée. Il ne peut donc pas piocher trois cartes, les regarder et opter pour l'une de ces cartes, ni revenir sur une carte défaussée auparavant.

- Il est permis d'utiliser les 5 actions lors de la Phase 1 afin de seulement regarder les cartes.

Le joueur peut aussi renoncer complètement à la Phase 1 (il ne tire pas de carte) et commencer immédiatement avec la Phase 2 (Jouer des cartes) : dans ce cas, les 5 actions lui sont disponibles pour la Phase 2.

**Note:** Dans la plupart des cas, il faudra jouer la Phase 1 et piocher une ou plusieurs cartes, afin d'avoir une nouvelle carte dans sa main.

## ○ Phase 2: Jouer des cartes

En règle générale, jouer une carte coûte 1 action ! Si il y a une exception, elle est indiquée sur la carte.

Il y a 5 types de carte ; elles sont utilisées de différentes manières et peuvent être jouées dans n'importe quel ordre:

- ◆ Petits Marchés
- ◆ Cartes Marchandises
- ◆ Objets.
- ◆ Personnages
- ◆ Animaux.

## ○ Les différentes cartes

### ◆ Petits Marchés

- En plus du Grand Marché que chaque joueur a reçu au début, on peut construire des petits Marchés au cours du jeu, en jouant la carte correspondante. Ce Petit Marché est mis à côté du Grand Marché et ce jusqu'à la fin du jeu. Les Petits Marchés peuvent accueillir trois marchandises.



- Le joueur qui construit en premier un Petit Marché doit payer 6 pépites à la banque. Tous les autres Petits Marchés (à ce joueur ou à son adversaire) ne coûteront alors plus que 3 pépites pour être posés.

- Un joueur peut posséder plusieurs Petits Marchés.

### ◆ Cartes Marchandises

Les Cartes Marchandises ont 2 utilisations : pour l'achat ou pour la vente. Dans les 2 cas, on se défaussera de cette carte après l'avoir utilisée. Sur la plupart des Cartes Marchandises, trois marchandises sont illustrées ; sur quelques rares Cartes Marchandises, six marchandises seront présentes.



**Lors d'un achat**, le prix est indiqué en bas à gauche de la Carte Marchandises jouée. Le joueur paye ainsi à la banque le nombre de pépites nécessaire et prend dans le stock commun les marchandises illustrées. Celles-ci sont posées immédiatement sur les places libres des Marchés du joueur.



- Si un joueur n'a pas suffisamment de place sur son ou ses Marchés pour toutes les marchandises, la Carte Marchandises ne peut pas être jouée.

- La Carte Marchandises ne peut non plus être jouée si les marchandises illustrées ne sont pas disponibles dans le stock commun. Toutes les marchandises illustrées doivent toujours être achetées immédiatement.

- Dans le Grand Marché, il y a la place pour six marchandises. Cependant, cinq seulement sont libres gratuitement. Si le sixième emplacement vient à être occupé par une marchandise, on doit payer immédiatement 2 pépites à la banque. Ce paiement doit être effectué chaque fois que le sixième emplacement du Grand Marché vient à être occupé (peu importe de quel emplacement il s'agit).

**Note:** Il est donc généralement avantageux de construire un Petit Marché afin de disposer les marchandises dans plusieurs magasins et éviter ainsi de payer les frais du sixième emplacement.

**Lors d'une vente**, le prix est indiqué en bas à droite de la Carte Marchandises jouée. Le joueur prend les marchandises correspondant avec les illustrations de la Carte Marchandises dans ses Marchés et les dépose dans le stock commun. Il peut prendre alors le nombre de pépites prévu pour la vente à la banque.



- On ne peut utiliser une Carte Marchandises pour la vente seulement si toutes les marchandises illustrées sur cette carte se trouvent dans ses Marchés.

### ◆ Objets

- Si on joue un Objet, celui-ci est posé face visible devant le joueur. Les Objets ne sont pas défaussés à la fin du tour du joueur. Si le joueur décide de poser la carte Objet face visible devant lui, la fonction de cette carte peut être utilisée (même au tour lors duquel l'Objet a été posé).



Important: Chaque utilisation d'un objet coûte 1 action!

- Chaque objet ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Pour montrer qu'on a utilisé déjà un Objet une fois, on tourne la carte de 90°.

- On ne peut pas avoir plus de 3 objets devant soi. Si l'on veut poser un autre objet, on doit se défausser d'un de ses trois objets; la Carte Objet défaussée peut avoir été utilisée dans le tour.

- On peut poser plusieurs fois la même Carte Objet et ainsi utiliser son effet plusieurs fois pendant le tour.

- À la fin du tour, les objets qui ont été tourné de 90° sont remis à l'endroit, de sorte que l'on pourra de nouveau les utiliser au prochain tour.

### ◆ Personnages

Si on joue une Carte Personnage, on suit les instructions portées sur la carte, qui est défaussée une fois l'effet résolu.



### ◆ Animaux

Si on joue une Carte Animal, on suit les instructions portées sur la carte, qui est défaussée une fois l'effet résolu.

Toutefois, l'adversaire peut se protéger des Animaux avec un Garde (Carte Personnage). Il joue le Garde de sa main (ce qui ne coûte aucune action!) et l'Animal est rendu inactif pour les deux joueurs. Le garde est immédiatement défaussé.



### ○ **Fin du Jeu**

Dès qu'un joueur possède au moins 60 pépites à la fin de son tour, la fin du jeu est proche. Son adversaire a alors encore un tour de jeu complet (avec 5 actions) à effectuer. Si l'adversaire a finalement plus de pépites à la fin de cet ultime tour, il a gagné. Sinon, le premier joueur (le premier à avoir eu au moins 60 pépites) gagne.

### ○ **Remarques importantes**

- N'oubliez pas: si un joueur a encore au moins 2 actions à la fin de son tour, il reçoit 1 pépite de la banque!

- Les joueurs peuvent garder beaucoup de cartes en main.

- L'or des joueurs doit toujours être visible. Si un joueur n'a plus de pépite d'or, il ne peut pas effectuer une action pour laquelle il devrait en payer.

- Si un joueur n'a pas assez de place dans ses Marchés pour toutes ses marchandises obtenues grâce à des Personnages ou à des Animaux, il peut décider de ce qu'il dépose dans ses Marchés et de ce qui reste dans le stock commun.

- Pour différencier plus facilement les Objets des Personnes et des Animaux, les cartes Objet ont un autre cadre et un texte plus foncé.

- Si la pioche arrivait à épuisement (cas rare), la défausse est mélangée puis retournée pour devenir la nouvelle pioche.

Jambo est un jeu de Rüdiger Dorn, illustré par Michael Menzel et publié par Kosmos, tous droits réservés

Traduction française : Bertrand Daguise

Mise en page : Benoît Christen



Imprimez ce document sur un papier découpé au format 190mm x 190mm