

ASANTE

De bonnes affaires pour deux astucieux marchands de 12 ans et plus

PRÉSENTATION

« Asante » signifie « merci » en swahili. Un mot que tout bon marchand se doit de prononcer lorsque ses clients quittent son étal. Par une habile suite d'achats et de ventes de marchandises, les joueurs tentent d'établir le commerce le plus florissant possible. L'utilisation de divers personnages et objets, chacun ayant sa propre capacité spéciale, augmentera leur chance de succès. Chacun devra rester sur ses gardes, car qui sait quel animal foncera sur les étals! Enfin, celui qui saura profiter au mieux de la puissance des sanctuaires sacrés en tirera de grands profits.

BUT DU JEU

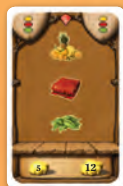
Le gagnant est le joueur qui aura amassé le plus de pépites d'or à la fin de la partie.

CONTENU

112 cartes :



15 cartes *Sanctuaire*



35 cartes
Marchandise



14 cartes
Objet



14 cartes
Personnage



14 cartes
Animal

46 pépites d'or :



25 de
valeur 5



21 de
valeur 1

2 étals de marché :



5 marqueurs *Action* :



48 marchandises :



8 x
breloque



8 x
peau



8 x
thé



8 x
soie



8 x
fruits



8 x
sel

MISE EN PLACE

- Avant la première partie, détachez délicatement les étals de marché, les marchandises, les pépites d'or et les marqueurs *Action*.
- Chaque joueur reçoit un étal de marché et le place devant lui.
- Prenez les 15 cartes *Sanctuaire* et mélangez-les. Placez ce paquet de **cartes Sanctuaire**, face cachée, sur le côté de la surface de jeu. Tirez 3 **cartes Sanctuaire** de cette pioche et alignez-les au centre de la table à égale distance des deux joueurs.
- Mélangez toutes les autres cartes (*Marchandise, Objet, Personnage, Animal*) pour former une deuxième pioche, face cachée, de l'autre côté de

pioche des
cartes *Sanctuaire*



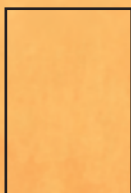
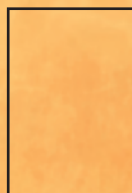
la surface de jeu. Chaque joueur pioche 5 **cartes** pour former sa main de départ.

- Placez les marchandises de sorte qu'elles soient facilement accessibles par les deux joueurs, ce qui forme la réserve.
- Chaque joueur reçoit 20 pépites d'or comme capital de départ (5 jetons de valeur 1 et 3 jetons de valeur 5). Placez le reste des pépites d'or en une réserve d'or facilement accessible par les deux joueurs.
- Le joueur qui a le plus de « petites monnaies » dans ses poches prend les 5 marqueurs *Action* et commence la partie.

étal de marché



espace pour 3 cartes *Objet*



espace pour 3 cartes *Objet*



étal de marché

réserve des marchandises

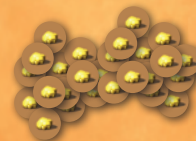


marqueurs *Action*

pioche



réserve d'or



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Recommandation pour la première partie : « Asante » est un jeu qui repose sur la combinaison la plus astucieuse de ses nombreuses cartes. Connaître les meilleures façons de jouer ces cartes demandera un peu de temps et la première partie risque d'être plus longue. Les parties suivantes se dérouleront plus rapidement.

Aperçu du jeu

Chaque joueur possède un étal de marché sur lequel il peut disposer diverses marchandises. En jouant des cartes *Marchandise*, les joueurs achètent des marchandises de la réserve et les placent sur les espaces libres de leur étal de marché. De la même façon, les joueurs peuvent utiliser les cartes *Marchandise* pour vendre leurs marchandises, les remettre dans la réserve et amasser de l'or. Le prix à payer en pépites d'or pour acheter ou vendre les marchandises est indiqué au bas des cartes *Marchandise*. Les joueurs peuvent également utiliser des cartes *Personnage*, *Animal* ou *Sanctuaire* pour les aider ou nuire à leur adversaire. Ils peuvent aussi placer des cartes *Objet* dans leur aire de jeu pour profiter de pouvoirs spéciaux durant leurs tours de jeu.

De façon générale : Le tour d'un joueur est divisé en 2 phases qui doivent être obligatoirement effectuées dans cet ordre :

1. Piocher des cartes
2. Jouer des cartes



Pendant son tour, un joueur peut effectuer jusqu'à 5 actions. Chaque joueur devrait utiliser les marqueurs *Action* pour faire le décompte des actions utilisées pendant son tour. Pour chaque action effectuée, remplacez un marqueur *Action* au centre de la surface de jeu.

Bonus à ne pas oublier : si à la fin de son tour un joueur a 2 marqueurs *Action* ou plus non utilisés, il prend 1 pépite d'or de la réserve.

Phase 1 : Piocher des cartes

- Le joueur actif prend la première carte de la pioche, la regarde secrètement et choisit ensuite de l'ajouter à sa main ou de la défausser, face visible. Piocher une carte coûte un marqueur *Action*.
- Si le joueur défausse cette carte, il peut passer à la phase 2 ou piocher la carte suivante, qu'il pourra alors ajouter à sa main ou défausser (ce qui lui permettra, à nouveau, de piocher une autre carte). Chaque carte piochée de cette façon coûte une action.
- Le joueur actif peut, de cette façon, piocher et défausser autant de cartes qu'il a de marqueurs *Action* à sa disposition. Mais il ne peut ajouter à sa main qu'une seule carte, et **uniquement** la dernière carte piochée. Pour être très clair, un joueur peut dépenser ses 5 actions à piocher et défausser les cartes une par une s'il le désire.
- Si le joueur actif ajoute une carte à sa main, il passe alors à la phase 2 où il pourra jouer ses cartes. Une fois la phase 2 commencée, il n'est plus permis de dépenser des marqueurs *Action* pour piocher des cartes, à moins que le texte d'une carte lui permette de le faire.
- Le joueur actif peut également choisir de ne pas piocher de carte et ainsi passer la phase 1 et jouer directement la phase 2. Il aura ainsi 5 actions à disposition pour jouer des cartes et utiliser ses cartes *Objet*.
Note : Dans la plupart des cas, les joueurs utiliseront 1 ou 2 actions pour piocher des cartes dans la phase 1 de façon à ajouter une carte à leur main.

Phase 2 : Jouer des cartes

Fonctionnement général : Jouer une carte coûte une action
Les exceptions à cette règle sont notées dans le texte au bas des cartes concernées.

Important : jouer une carte *Sanctuaire* ne coûte pas d'action.

Il existe 5 types de cartes qui sont utilisées différemment :

- carte *Marchandise*
- carte *Objet*
- carte *Personnage*
- carte *Animal*
- carte *Sanctuaire*

Détail des cartes :

Cartes *Marchandise*

Les cartes *Marchandise* sont utilisées pour acheter ou vendre des marchandises. Elles sont défaussées après leur usage. Chaque carte *Marchandise* représente 1 à 4 marchandises.



Plusieurs cartes *Marchandise* représentent 1 ou 2 paquets. Un paquet indique que le joueur peut acheter ou vendre la marchandise de son choix. Si 2 paquets sont représentés, le joueur peut acheter ou vendre deux marchandises de **même type**.

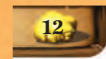


Pour **acheter** les marchandises représentées sur une carte *Marchandise*, le joueur paie à la réserve d'or le nombre de pépites indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte et prend de la réserve toutes les marchandises représentées sur la carte. Chaque marchandise doit être immédiatement placée sur un espace libre de l'étal de marché du joueur concerné.



- L'étal de marché de chaque joueur peut contenir **6 marchandises**. Si un joueur n'a plus assez de place pour toutes les marchandises représentées sur une carte *Marchandise*, il ne peut pas la jouer.
- Un joueur ne peut pas jouer une carte *Marchandise* si la réserve de marchandises ne contient pas les marchandises qui y sont représentées. En d'autres termes, un joueur doit toujours prendre toutes les marchandises représentées sur la carte *Marchandise*.

Pour **vendre** les marchandises, le joueur remet dans la réserve les marchandises représentées sur une carte *Marchandise* depuis son étal de marché. Il reçoit alors le nombre de pépites d'or indiqué dans le coin inférieur droit de la carte *Marchandise*.



- Un joueur ne peut vendre moins de marchandises ni des marchandises différentes que celles indiquées sur la carte *Marchandise*.

Cartes *Objet*

- Lorsqu'un joueur pose une carte *Objet*, il la pose face visible dans son aire de jeu, devant l'une des trois cartes *Sanctuaire*. Son adversaire reçoit alors cette carte *Sanctuaire*. Une nouvelle carte *Sanctuaire* est piochée pour la remplacer afin qu'il y ait toujours 3 cartes *Sanctuaire* face visible. Si un joueur joue un 4^e objet pour remplacer un de ceux qu'il a déjà en jeu (il possède donc déjà un objet en face de chaque carte *Sanctuaire* face visible), il prend la carte *Sanctuaire* à la place de son adversaire. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes *Sanctuaire* qu'un joueur peut avoir. Pour plus d'information sur les cartes *Sanctuaire*, voir en page 5.
- Une carte *Objet* peut être utilisée immédiatement après avoir été jouée.
- Les cartes *Objet* ne sont pas défaussées après utilisation.
- **Important : Chaque utilisation d'une carte *Objet* coûte 1 action, sauf indications contraires.**
- Chaque carte *Objet* ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Pour indiquer qu'une carte *Objet* a été utilisée, retournez-la face cachée.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes *Objet*. Un joueur peut seulement choisir de défausser une de ses cartes *Objet* (que l'*Objet* ait été utilisé ou non à ce tour) pour en poser une nouvelle.
- Un joueur peut posséder plus d'une carte du même objet. Chacune de ces cartes *Objet* pourra être utilisée une fois par tour, indépendamment les unes des autres.
- **À la fin de son tour**, le joueur retourne ses cartes *Objet* face visible, prêtes à être utilisées au prochain tour.



Cartes *Personnages*

Lorsqu'un joueur pose une carte *Personnage*, il exécute l'action décrite et défausse ensuite la carte.



Cartes *Animal*

Lorsqu'un joueur pose une carte *Animal*, il exécute l'action décrite et défausse ensuite la carte.



Un joueur peut jouer la carte *Personnage - Animaliste* pour contrer les effets d'une carte *Personnage* ou *Animal* jouée par son adversaire. La carte *Personnage - Animaliste* est jouée pendant un tour adverse (elle ne coûte pas d'action) et annule l'effet de la carte *Personnage* ou *Animal* jouée par l'adversaire. La carte *Personnage - Animaliste* est ensuite défaussée.

Cartes *Sanctuaire*

Une fois pendant chacun de ses tours, un joueur peut utiliser **une** carte *Sanctuaire* pour réaliser l'action représentée. Ceci ne coûte pas d'action. La carte *Sanctuaire* ainsi jouée est ensuite défaussée à côté de la pioche *Sanctuaire*.

Les cartes *Sanctuaire* sont les suivantes :

- **Chaîne du Rwenzori :**
Piochez une carte.
- **Chutes Victoria :**
Prenez une pépite d'or de la réserve.
- **Delta de l'Okavango :**
Récupérez un marqueur *Action* déjà joué.
- **Cratère du Ngorongoro :**
Rendez une marchandise de votre étal de marché à la réserve puis prenez une marchandise de votre choix à la réserve que vous placez sur votre étal de marché.
- **Kilimandjaro :**
Utilisez l'action d'un *Sanctuaire* de votre choix



Important : Si un joueur possède plusieurs cartes du même sanctuaire, l'effet de ce sanctuaire est renforcé.

Si un joueur a 2, voir même les 3 cartes du même *Sanctuaire*, il peut utiliser l'action correspondante 2, voir même 3 fois, respectivement, en jouant **une seule** carte de ce sanctuaire.

Deux exemples :

1. Le joueur joue une de ces deux cartes Sanctuaire - Chaîne du Rwenzori, ce qui lui permet normalement de piocher une carte. Il piochera en fait 2 cartes parce qu'au moment de jouer la carte Chaîne du Rwenzori, il en possède deux exemplaires. Si le joueur avait eu les trois exemplaires de la carte Chaîne du Rwenzori, il aurait pioché 3 cartes en jouant une seule des trois cartes Chaîne du Rwenzori.
2. Le joueur joue une de ses deux cartes Sanctuaire - Kilimandjaro. Il peut donc utiliser deux actions Sanctuaire de son choix. Il choisit de prendre une pépite d'or de la réserve et d'échanger une marchandise de son étal de marché avec une marchandise de la réserve.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a amassé **60 pépites d'or ou plus** à la fin de son tour, la fin de partie est enclenchée. Son adversaire a droit à un dernier tour (5 actions) puis la partie se termine. Le joueur ayant amassé le plus de pépites d'or l'emporte. En cas d'égalité, l'adversaire de celui qui a enclenché la fin de partie l'emporte.

POINTS DE RÈGLES IMPORTANTS

- Les joueurs peuvent avoir autant de cartes en main qu'ils le souhaitent.
- Les cartes *Sanctuaire* ne sont pas conservées en main. Elles sont disposées face visible devant leur détenteur.
- Les joueurs doivent garder leurs pépites d'or à la vue de leur adversaire. **Un joueur ne peut réaliser une action qui lui demande plus de pépites d'or qu'il en possède.**
- Si un joueur n'a pas suffisamment d'emplacement disponible sur ses étals de marché pour des marchandises qu'il reçoit à l'aide des **effets d'une carte *Personnage* ou *Animal***, celui-ci peut choisir celles qu'il prend de la réserve. Ceci diffère des règles

d'utilisation des cartes *Marchandise*.

- S'il n'y a plus de cartes dans l'une des deux pioches, les cartes de la défausse de cette pioche sont mélangées et posées face cachée pour former une nouvelle pioche.

EXPLICATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Batelier : Si, par exemple, le joueur souhaite obtenir 3 marchandises, il doit se défausser de 6 cartes (1+2+3). La carte *Batelier* jouée ne compte pas comme une carte défaussée.

Buffle noir des savanes : En utilisant cette carte, un joueur peut utiliser un de ces objets deux fois dans son tour. Une première fois en suivant les règles normales et une seconde fois à l'utilisation du *Buffle noir des savanes*.

Carte / Cartographe : L'effet du sanctuaire n'est appliqué qu'une seule fois. Cela signifie : Lorsque vous utilisez la *Carte*, un joueur ne peut renforcer l'effet du *Sanctuaire* choisi par ses cartes *Sanctuaires*. Lorsque vous utilisez le *Cartographe*, plusieurs cartes *Sanctuaire* identiques ne se renforcent pas mutuellement. Exemple : 2 cartes *Chutes Victoria* (prenez 1 pépite d'or) permettent au joueur de récupérer 1 pépite d'or pour chaque carte, pour un total de 2 pépites d'or.

Guérisseur : Le joueur ne peut choisir de prendre le *Guérisseur* de la défausse.

Marchandeur : Cette carte ne peut être utilisée avec les cartes *Marchandise* qui représentent des paquets.

Nomade : Cette carte peut même être utilisée si vous n'avez aucune marchandise sur votre étal de marché.

Shango : Utiliser un *Shango* coûte au minimum 2 actions : 1 action pour activer l'effet de la carte *Shango* et 1 action pour piocher les 3 cartes. Si le joueur choisit de ne pas garder une de ces trois cartes, il peut dépenser une autre action pour piocher trois nouvelles cartes et éventuellement

choisir (il n'a pas à dépenser une action supplémentaire pour à nouveau activer la carte *Shango*). Les cartes *Buffle noir des savanes* et *Tortue* ne peuvent être utilisées sur la carte *Shango*.

Teinturier : Toutes les marchandises que le joueur retourne dans la réserve doivent être du *même* type. Toutes les marchandises que le joueur prend de la réserve doivent être de types *différents* et ne peuvent être du type échangé. Exemple : le joueur retourne 3 soies dans la réserve et prend 1 *Fruits*, 1 *Sel* et 1 *Thé* de la réserve. Prendre 2 *Fruits* et 1 *Thé* n'est *pas autorisé*.

Tortue : Le propriétaire de l'objet utilisé par la *Tortue* ne pourra pas l'utiliser à son tour. En effet, les cartes *Objet* ne sont remises face visible qu'à la fin du tour de leur propriétaire.

Traqueur : Si le joueur choisit de jouer la carte *Animal* récupérée par le *Traqueur*, son adversaire ne peut pas jouer l'*Animaliste* pour contrer cette carte *Animal*.



L'auteur : Rüdiger Dorn, né en 1969, vit avec son épouse et leurs trois enfants en Allemagne. Cet enseignant, diplômé d'une université de commerce, a réalisé de nombreux jeux pour enfants et pour familles, ainsi que de nombreux jeux de stratégie. Il explore le monde des marchands africains en

premier lieu avec *Jambo*. Ce jeu remporte un franc succès et lui obtient une nomination au si convoité « *Spiel des Jahres* ». Avec *Asante*, il approfondit les idées de *Jambo* avec de nouvelles cartes.

Conseil : Si vous avez le jeu « *Jambo* », vous pouvez mélanger les cartes de *Jambo* avec celles d'*Asante*.

Rédaction : TM-Spiele

Illustrations : Michael Menzel

Graphisme : Pohl & Rick

Version française : Équipe Filosofia

Tous droits réservés.

Fabriquée en Allemagne.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Version française © 2013 Filosofia Éditions inc.

31, rue de la Coopérative, Rigaud, Québec, J0P 1P0 Canada

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com