

TARGI

Pour 2 joueurs de 12 ans et plus

PRINCIPE ET OBJECTIF DU JEU

Contrairement à d'autres cultures, les touaregs du désert, connu sous le nom de Targi, couvrent leur visage tandis que les femmes de la tribu ne portent pas de voile. Ils gèrent le ménage et ont le dernier mot sous les tentes familiales. Les différentes familles sont divisées en tribus, dirigées par les « Imascheren » appelés nobles. Chacun en tant que chef d'une tribu touareg, les joueurs font du commerce de denrées, situées à proximité comme les dattes et le sel, ou plus éloignées comme le poivre, dans le but de gagner de l'or et d'autres avantages, et d'agrandir leur famille. Il y a de nouvelles offres à chaque tour. Les cartes sont le moyen d'obtenir les cartes Tribu convoitées. Ces dernières donnent des avantages durant la partie et des points de victoire en fin de partie.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

80 cartes parmi lesquelles :



45 cartes Tribu



19 cartes Denrée



16 cartes Bordure



8 jetons Pièce d'or



6 figurines Targi



4 marqueurs Tribu



1 figurine Voleur



30 tuiles Denrée



1 amulette de 1er Joueur



15 Points de victoire (Croix d'argent)

MISE EN PLACE

- Avant la première partie, dépunchez délicatement toutes les tuiles et jetons.
- Les joueurs doivent positionner le jeu afin qu'ils puissent voir correctement le texte des cartes.
- Les **16 cartes Bordure** sont disposées par ordre croissant, en sens horaire, comme dans l'illustration ci-dessous pour former une bordure. Les nombres allant de 1 à 16 figurent dans le coin supérieur gauche de chaque carte. Les cartes Bordure resteront en place jusqu'à la fin de la partie.

***Remarque :** sur le recto des cartes, le sens des cartes est expliqué avec des symboles. Sur le verso (le nom des cartes est souligné), la fonction est détaillée sous forme de texte. Si vous découvrez le jeu, il est recommandé de jouer avec le texte visible (face verso visible). Le texte des cartes peut être lu à tout moment durant la partie.*

***Remarque :** les cartes Bordure ne sont pas des cartes Denrée, même si certaines permettent de récupérer des denrées.*



- Mélangez séparément les cartes Denrée et les cartes Tribu et constituez deux pioches de cartes face cachée. Distribuez 9 cartes (**5 cartes Denrée** et **4 cartes Tribu**) dans la zone centrale délimitée par les 16 cartes Bordure. Commencez par une carte Denrée, puis une carte Tribu, et ainsi de suite en alternance.

🌴 Placez les cartes Tribu restantes dans une pile à gauche de la carte « Agrandissement du campement ». De même, placez les cartes Dénrée restantes dans une pile à gauche de la carte « Caravane ».

🌴 Les tuiles **Dénrée**, les jetons **Pièces d'or** et les **Croix d'argent** sont placés à côté du plateau de jeu pour constituer la réserve. L'or n'est pas une denrée.

🌴 Placez le **Voleur** (figurine grise) à côté de la carte Bordure n°1.

🌴 Chaque joueur reçoit ses **3 figurines Targi** et les **2 marqueurs Tribu** de la même couleur. Chaque joueur reçoit en outre **2 tuiles Dattes**, **2 tuiles Sel**, **2 tuiles Poivre**, **1 Pièce d'or** et **4 Points de victoire**.

🌴 Le joueur ayant mangé une datte le dernier commence. A défaut, le joueur bleu commence la partie et reçoit l'amulette de 1er joueur.



En début de partie, les 5 cartes Dénrée forment un « X » dans la zone centrale, et les 4 cartes Tribu viennent compléter les emplacements vides.

DÉROULEMENT DU JEU

Aperçu d'une partie

A chaque tour, les joueurs placent leurs Targi sur les cartes Bordure. Sur les cartes situées à l'intersection des lignes et des colonnes où se trouvent des Targi de même couleur, le joueur place ses marqueurs Tribu. Les cartes sur lesquelles sont posés les Targi et les Tribu indiquent les actions que le joueur peut réaliser durant ce tour. Le but est de combiner ces actions pour obtenir le plus de Points de victoire (représentés par les Croix d'argent). Le jeu se termine lorsqu'un joueur a posé devant lui 12 cartes Tribu ou lorsque le Voleur a fait un tour complet des cartes Bordure.

Déroulement d'un tour de jeu

1. DÉPLACEMENT DU VOLEUR

Au début de chaque tour, le Voleur est déplacé d'une carte dans le sens horaire, le long de la bordure. Au 1er tour, le Voleur est placé sur la carte Bordure n°1 « ADELIGER » (Noble). Lorsque le Voleur arrive sur un coin, celui-ci « attaque », et les joueurs pourront perdre des Dénrées, des Points de victoire voire même de l'or (voir « Attaque du Voleur »).

2. PLACEMENT DES TARGI

🌴 En commençant par le 1er Joueur, chaque joueur va placer **alternativement** ses 3 Targi, **un par un** (le 1er Joueur place un Targi, puis c'est à l'autre joueur, et ainsi de suite). Chaque joueur se réserve ainsi 3 cases Bordure qu'il va pouvoir utiliser à ce tour. On ne peut pas placer de Targi :

- sur une carte Bordure où se trouve déjà le Voleur,
- sur un coin (carte « Attaque du Voleur »),
- sur une carte Bordure déjà occupée par un Targi quelconque,
- sur une carte Bordure dont la carte opposée est occupée par un Targi adverse (le Voleur ne comptant pas comme un Targi adverse, un joueur peut poser un Targi en face du Voleur).



Exemple : le joueur bleu commence et place son premier Targi (1). Puis le joueur blanc place son premier Targi. Il ne peut pas le placer sur la carte marquée d'une croix blanche.



Le joueur bleu place ensuite son deuxième Targi (2). Il ne peut pas le poser sur la carte marquée d'une croix bleue, située à l'opposé d'un Targi blanc. Le joueur blanc choisit de placer son deuxième Targi en face du Voleur, ce qui est autorisé, mais il ne peut pas le placer sur la carte du Voleur.



La situation est la suivante après avoir posé leurs 3 Targi chacun :



3. PLACEMENT DES TRIBUS

Après que les joueurs ont placé leurs 3 Targi, chaque joueur place ses 2 Tribus. Chaque joueur trace une ligne imaginaire reliant chacun de ses Targi au côté opposé de la Bordure et place une Tribu sur les intersections de ces lignes. Dans la plupart des cas, il y aura deux points d'intersection et les joueurs placeront leurs deux Tribus.

Remarque : si un joueur a placé 2 Targi l'un en face de l'autre il n'y aura qu'une seule intersection et il ne pourra donc placer qu'une seule Tribu.

Dans l'exemple précédent, les joueurs placent chacun leurs 2 Tribus, ce qui donne la situation suivante :



4. RÉALISATION DES ACTIONS

- 🌴 Le 1er joueur commence et peut effectuer **toutes les actions** des cartes sur lesquelles il possède un Targi ou une Tribu, mais il n'est pas contraint de toutes les réaliser.
- 🌴 Il décide de **l'ordre** dans lequel il veut effectuer ses actions, mais chaque action doit avoir été résolue avant d'effectuer la suivante.
- 🌴 Un joueur peut choisir de ne pas effectuer une de ses actions ou une partie d'une action.
- 🌴 Aussitôt qu'un joueur a effectué l'action d'**une carte Bordure**, il reprend immédiatement son Targi et la carte Bordure reste à sa place.



En revanche, si l'action effectuée correspondait à **une carte de la zone centrale**, le joueur reprend son marqueur Tribu et la carte est immédiatement **remplacée par une carte d'un autre type** :

- une carte Dénrée est placée dans la pile de défausse des cartes Dénrée, puis le joueur pioche une carte Tribu et la place **face cachée** à l'emplacement vide.

- une carte Tribu peut être conservée (voir ci-dessous) ou placée dans la pile de défausse des cartes Tribu, puis le joueur pioche une carte Dénrée et la place **face cachée** à l'emplacement vide.

Remarque : si la pioche concernée est vide, mélangez la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche.



Si une carte affiche 1 ou 2 dénrées, par exemple 1 Pièce d'or ou 1 Croix d'argent, le joueur reçoit la totalité des tuiles correspondantes. Si la carte affiche 3 symboles séparés par des « / » (barres obliques), le joueur choisit l'une d'entre elles dans la réserve.

Remarque : si des tuiles venaient à manquer dans la réserve, les joueurs notent sur une feuille de papier la quantité de dénrées non matérialisées en leur possession.

Si un joueur décide de **conserver une carte Tribu**, il la pose immédiatement devant lui mais doit en payer le coût en dénrée(s) ou en or (voir « Les cartes Tribu »).

S'il ne peut pas ou ne veut pas payer le coût, il peut garder la carte Tribu dans sa main.

Cependant, un joueur ne peut avoir **qu'une seule carte Tribu en main**. Toutes les cartes Tribu supplémentaires qu'il pourrait récupérer devront alors être posées devant lui immédiatement (donc payées) ou bien devront être défaussées. Il n'est **pas autorisé** d'échanger la dernière carte Tribu récupérée avec celle de sa main, ni de défausser directement la carte Tribu en main.

La carte Tribu en main ne peut être jouée qu'en plaçant un Targi sur la carte Bordure n°1 « ADELIGER » (Noble) lors d'un tour ultérieur quelconque. Un joueur pourra alors poser la carte Tribu qu'il a en main en payant son coût.

Exception : l'une des cartes Tribu (donc une carte spécifique) peut être posée sans nécessiter l'action « ADELIGER » (Noble).

L'action « ADELIGER » (Noble) permet aussi de se défausser de la carte Tribu de sa main sans en payer le coût, si l'on veut en récupérer une meilleure dans sa main.

5. RÉVÉLATION DES NOUVELLES CARTES ET CHANGEMENT DE 1ER JOUEUR



A la fin du tour, après que les deux joueurs ont effectué leurs actions, toutes les cartes Dénrée et Tribu qui ont été piochées et placées face cachée dans la zone centrale durant ce tour sont retournées face visible. Le 1er Joueur donne l'amulette de 1er Joueur à l'autre joueur qui devient donc le 1er Joueur. Le tour suivant commence alors en déplaçant le Voleur.

Détails des autres règles

LES CARTES TRIBU

Le coût des cartes Tribu est indiqué en haut à droite de chaque carte Tribu.



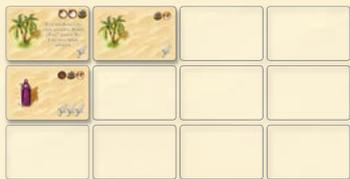
Remarque : Une barre oblique indique que le joueur peut choisir de payer le coût soit en dénrées soit en payant 1 pièce d'or.



En bas à droite se trouvent **les Points de victoire, représentés par 1 à 3 Croix d'argent** selon les cartes.

De nombreuses cartes offrent des **avantages** durant la partie. Certains avantages sont à effet unique, d'autres sont permanents une fois la carte jouée. La description détaillée des effets se trouve sur chaque carte. Un joueur ne peut utiliser l'avantage d'une carte Tribu qu'immédiatement après l'avoir posée. *Exemple : si une carte Tribu offre une denrée supplémentaire, le joueur peut récupérer cette denrée dans le même tour, immédiatement après avoir posé sa carte.*

Chaque joueur construit son campement en posant devant lui les cartes Tribu récoltées, disposées en **3 rangées de 4 cartes**. Chaque rangée se remplit **de gauche à droite** en commençant par la carte la plus à gauche. Il n'est pas nécessaire d'avoir terminé une rangée pour en commencer une autre.



Chaque joueur peut construire ses **3 rangées en même temps**. Les cartes Tribu posées restent en place jusqu'à la fin de la partie. *Exception : l'une des cartes Tribu permet, comme action, de permuter 2 cartes.*

Les cartes Tribu sont de 5 types, selon leur symbole :

Puits



Chamelier



Oasis



Targia



Tente



A la fin de la partie, pour chaque rangée terminée (4 cartes), les joueurs obtiennent les bonus suivants :

- 4 points supplémentaires si les 4 cartes de la rangée ont le **même symbole**,
- 2 points supplémentaires si les 4 cartes de la rangée ont toutes **un symbole différent**.

Les rangées qui ont moins de 4 cartes et celles qui sont terminées mais qui ne remplissent pas les conditions précédentes ne rapportent **aucun** Points de victoire.

ATTAQUE DU VOLEUR

Lorsque le Voleur arrive sur une des 4 cartes coin, celui-ci attaque et les joueurs doivent lui donner ce qui est indiqué sur la carte. Tout ce qui est rendu retourne dans la réserve.



En commençant par le 1er Joueur, chaque joueur décide s'il souhaite rendre des denrées ou des Points de victoire, ou 1 pièce d'or s'il s'agit de la dernière case coin. Après l'attaque, le Voleur est alors immédiatement avancé d'une carte, avant que les joueurs ne placent alternativement leurs Targi. Si un joueur ne peut pas payer le Voleur, l'autre joueur récupère de la réserve les Points de victoire dûs, ce qui préserve la différence de points entre les joueurs.

RESTRICTIONS SUR LES QUANTITÉS D'OR ET DE DENRÉES CONSERVÉES EN FIN DE TOUR

Les quantités d'or et de denrées qui peuvent être conservées d'un tour sur le suivant sont limitées. Si un joueur a **plus de 10 denrées et/ou plus de 3 Pièces d'or**, après avoir effectué ses actions, il doit retourner le surplus dans la réserve. Il choisit ce qu'il remet dans la réserve. Durant le tour, les joueurs peuvent toutefois dépasser ces quantités en denrées et en or, qui peuvent être dépensées avant la fin du tour pour payer des cartes Tribu ou pour faire des échanges (cartes « DEALER » (Marchand) et « SILVERSMITH » (Orfèvre)).

FIN DE PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

La partie se termine, au plus tôt, **à la fin du tour** dans lequel un des joueurs pose **la 12ème carte Tribu** dans son campement. Si c'est le 1er Joueur qui termine la partie, l'autre joueur joue quand même son tour.

La partie se termine, au plus tard, lorsque le Voleur atteint la carte coin n°16 (coin supérieur gauche), correspondant à sa 4ème attaque. Cette 4ème attaque a lieu au tout début du 13ème tour.



Les joueurs doivent quand même payer la Pièce d'or ou les 3 Croix d'argent. La partie se termine immédiatement après.

Les joueurs comptent leurs **Points de victoire** gagnés durant la partie représentés par les Croix d'argent : les jetons Croix d'argent ajoutés aux Croix d'argent figurant sur les cartes Tribu de leur campement.

Certaines cartes Tribu donnent des Points de victoire supplémentaires (voir le texte des cartes).

Sont enfin ajoutés les Points de victoire attribués aux rangées terminées : 4 points supplémentaires si les 4 cartes de la rangée ont le même symbole ; 2 points supplémentaires si les 4 cartes de la rangée ont toutes un symbole différent.

Le joueur avec le plus de Points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'or. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est alors celui qui a le plus de denrées. S'il y a toujours égalité, il n'y a pas de vainqueur.



Exemple : le joueur bleu vient de poser sa 12ème carte Tribu et mettra donc un terme à la partie, à la fin de ce tour. Il possède 3 Croix d'argent sur la table devant lui, auxquelles viennent s'ajouter les 21 présentes sur l'ensemble de ses 12 cartes Tribu. Il reçoit des points supplémentaires : 1 point avec la carte entourée affichant l'Oasis (1 point par paire de Puits) et 2 points avec la carte entourée affichant le Chamelier sur la droite (4ème carte de sa rangée).

Enfin, le joueur bleu reçoit 4 points pour sa 1ère rangée constituée uniquement d'Oasis et 2 points pour sa 2ème rangée aux symboles tous différents. La dernière rangée ne rapporte rien. Son total est de 33 points de victoire.



A propos de l'auteur : Andreas Steiger, né en 1973, vit avec sa femme et ses deux fils près de Stuttgart et est professeur des écoles dans une école maternelle. A côté des jeux de société, il aime aussi jouer aux jeux vidéo et faire du théâtre d'improvisation. En ce qui concerne les jeux de société, il est très important pour lui qu'ils aient une grande rejouabilité, en exigeant des joueurs de nouvelles décisions à chaque partie. Le fait qu'il aime les jeux qui se jouent bien à deux l'a conduit naturellement à développer « TARGI » pour 2 joueurs. C'est son premier jeu édité.

Rédaction : TM-Spiele

Illustration : Franz Vohwinkel

Design graphique : Imelda Vohwinkel

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les joueurs qui ont testé le jeu, ainsi que les relecteurs des règles.

© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr: 691479
Tous droits réservés.
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Traduction française enrichie des
FAQ de BoardGameGeek
par Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*)
- v1 - 6/10/2012

