Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

TOUAREG

F

Auteur: Francesco Berardi

Jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans
Durée : environ 20 à 45 minutes

Contenu:

5 cartes chameaux (2 chameaux d'un côté, 3 de l'autre)
17 cartes spéciales : 5 ânes, 5 grottes, 3 voleurs, 4 plans
44 cartes de marchandises : 8 x eau, 10 x or, 12 x sel gemme, 14 x millet
1 carte récapitulative
La règle du jeu

Idée du jeu:

Dans un camp nomade entre Tombouctou et Gao, des Touareg chargent leurs chameaux d'eau, d'or, de sel gemme et de millet pour les conduire jusqu'à la prochaine oasis en de longues étapes à travers le désert. Une fois qu'ils y seront parvenus, celui qui détiendra les marchandises les plus précieuses obtiendra le plus de gains. Mais ce ne sera pas facile, car il y peut y avoir des grottes dans lesquelles d'autres Touareg peuvent cacher des marchandises, qu'ils dévoileront par surprise, privant ainsi leurs concurrents d'un marché qu'ils croyaient déjà conclu.

But du jeu:

La partie se déroule en 2 étapes, au cours desquelles chaque joueur essaie d'obtenir la majorité dans les différentes sortes de marchandises. Car celles-ci, ainsi que les cartes spéciales (âne, grotte, voleur et plan), à condition d'être utilisées habilement, rapportent des points de victoire lors de l'évaluation après chaque étape.

Préparatifs:

- Préparez une feuille de papier et un crayon pour noter les points.
- Chaque joueur reçoit une carte avec 2 **chameaux**. Pour une partie à 2 joueurs, on tourne les cartes du côté avec 3 chameaux. Retirez du jeu les cartes chameaux restantes
- Formez une pile séparée avec chaque type de **carte spéciale (ânes, grottes, voleurs** et **plans**) et posez ces piles les unes à côté des autres, **face visible**. Le nombre de cartes qu'on utilise dépend du nombre de joueurs (on ne se servira pas des cartes spéciales restantes au cours de la partie) :
  - **pour une partie à 2 joueurs :** 2 ânes, 2 grottes, 3 voleurs, 3 plans
  - **pour une partie à 3 joueurs :** 3 ânes, 3 grottes, 3 voleurs, 2 plans
  - **pour une partie à 4 joueurs :** 4 ânes, 4 grottes, 3 voleurs, 3 plans
  - **pour une partie à 5 joueurs :** 5 ânes, 5 grottes, 3 voleurs, 4 plans
- Mélangez les 44 cartes de marchandises et formez-

en une pile, face cachée, que vous placez à côté des cartes spéciales : ce sera la pioche.
- Retournez les 2 premières cartes de marchandises de la pile et posez-les sur la table, face visible : elles constituent le **marché**.

***Remarque**: Comme le marché va se remplir au cours de la partie, il est conseillé de séparer les marchandises selon leur sorte (en plaçant les marchandises de la même sorte les unes sur les autres, avec un léger décalage).*

Déroulement de la partie:

- C'est le joueur le plus jeune qui commence.
- Le joueur dont c'est le tour choisit l'**une** des possibilités suivantes (cf. carte récapitulative 1):
  - tirer des cartes de marchandises de la pioche et les prendre dans son camp, ou
  - charger un chameau avec des marchandises de son camp, ou
  - prendre des cartes de marchandises du marché et les charger sur un chameau, ou
  - acheter une carte spéciale.
- Lorsqu'un joueur a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer. Celui-ci choisit à nouveau l'une des 4 possibilités, et ainsi de suite.

Tirer des cartes de marchandises de la pioche et les prendre dans son camp :

Sur chaque carte de marchandise, on peut voir, en plus de sa valeur en dinars, le nombre de marchandises de ce type présentes dans le jeu et le nombre de points de victoire attribués en cas de majorité lors de l'évaluation (par ex., l'or est présent 10 fois dans

le jeu, vaut 2 dinars et rapporte 5 points de victoire en cas de majorité).

- Le joueur tire les 3 premières cartes de marchandises de la pioche. Il les prend en main, elles forment son **camp**. Il dépose ensuite dans le marché, face visible, au moins une carte de sa main (son camp) **de son choix**.
- Un joueur **ne doit jamais garder plus de 4 cartes en main à la fin de son tour.** Le cas échéant, il doit déposer davantage de marchandises dans le marché.

Exemple: *Karine a déjà 2 x eau et 1 x millet en main. Elle pioche 3 cartes de marchandises (2 x eau, 1 x sel gemme) et dépose 1 x sel gemme et 1 x millet dans le marché. Elle a donc finalement 4 x eau en main et fait ainsi progresser son camp.*

Charger un chameau avec des marchandises de son camp :

Chaque joueur a devant lui une carte avec 2 chameaux (dans une partie à 2 joueurs : 3 chameaux), qu'il peut charger avec des marchandises.

- Le joueur peut confier jusqu'à 4 marchandises de sa main (son camp) à l'**un de ses chameaux**. Pour ce faire, il pose les cartes de marchandises à côté du chameau choisi, face visible et empilées les unes sur les autres avec un léger décalage, en respectant les règles de chargement (voir ci-dessous). Ce chameau pourra encore être chargé au cours des tours suivants. Toute nouvelle marchan-

dise sera alors placée sur celles déjà déposées et ne pourra pas être intercalée entre elles.

Règles de chargement (cf. carte récapitulative 2):

- Chaque chameau peut porter 4 marchandises au maximum.
- Un chameau peut être chargé avec 2 sortes différentes de marchandises au maximum.
- Pour chaque chameau, un seul changement de sorte de marchandise est autorisé dans la série de cartes (par ex., la combinaison or – millet – millet – or n'est pas possible).
- **Cas particuliers de l'eau et de l'or :** l'eau ne peut pas être chargée avec des marchandises d'une autre sorte, c'est-à-dire que le chameau ne porte que de l'eau. Par ailleurs, un chameau qui porte de l'or ne peut en porter que 2 au maximum.

Exemple: *Thomas a déjà chargé un chameau avec 1 x or lors d'un tour précédent. Il a actuellement 1 x or et 3 x sel gemme en main. Pour pouvoir charger son chameau avec des marchandises de son camp, il dispose des possibilités suivantes : il peut déposer 3 cartes à côté du chameau déjà chargé d'or, dans l'ordre 1 x or et 2 x sel gemme, ou 3 x sel gemme; Thomas peut aussi charger les 4 marchandises de sa main sur un chameau qui n'a pas encore de chargement.*

Prendre des cartes de marchandises du marché et les charger sur un chameau :

Le joueur **peut** *prendre dans le marché* **jusqu'à 4 marchandises d'une même sorte**, *il doit alors les*

*charger directement sur l'***un** *de ses chameaux, en respectant les règles de chargement.*
Attention : *Les marchandises prises dans le marché doivent être chargées immédiatement sur un chameau, elles ne doivent jamais être prises dans le camp (en main) !*

Acheter une carte spéciale :

- Pour acheter une carte de l'un des 4 différents types de cartes spéciales, le joueur doit payer 3 dinars. Pour ce faire, il peut utiliser des cartes de marchandises soit de sa main, soit de ses chameaux, en fonction de leur valeur en dinars, ou éventuellement combiner les deux possibilités. S'il prend des marchandises de ses chameaux, il ne peut utiliser que des cartes du dessus, qui ne sont pas recouvertes par d'autres marchandises (ou éventuellement utiliser des cartes placées les unes à la suite des autres).
- Il prend la ou les carte(s) choisie(s) et les montre aux autres joueurs. Si le joueur est obligé de payer plus que nécessaire (par ex. 2 x or = 4 dinars), il ne reçoit pas d'argent en remboursement.
- Il place ensuite les marchandises utilisées, face visible, sur une défausse.
- Il peut alors prendre une carte spéciale, qu'il dépose devant lui, face visible. Il peut utiliser cette carte au cours de ce tour ou d'un tour suivant. Un joueur peut posséder et utiliser plusieurs cartes spéciales identiques.

Les cartes spéciales et leur signification :

Âne :

Il est utilisé dans tous les cas comme un chameau supplémentaire.

Règles de chargement pour l'âne :

Il ne peut porter que 4 marchandises au maximum. Celles-ci peuvent cependant être chargées dans n'importe quel ordre. En outre, il n'existe aucune limitation concernant l'eau et l'or (par ex., les combinaisons or – or – eau – or ou or – eau – millet – sel gemme sont possibles). Comme avec un chameau, toute nouvelle marchandise doit être placée sur celles déjà déposées et ne peut pas être intercalée entre elles.

Important : *Un joueur ne peut charger qu'1 seul animal (âne ou chameau) au cours de son tour.*

Grotte :

Le joueur dont c'est le tour peut cacher dans chacune de ses grottes 1 marchandise de son camp (sa main) par tour, ou une carte de l'un de ses chameaux/ânes qui n'est pas recouverte par d'autres marchandises. Pour ce faire, il place la marchandise, face cachée, sous la carte grotte. Il peut y avoir au maximum 2 marchandises **au choix** cachées dans chaque grotte, où elles restent jusqu'à la fin de l'étape.

Quand un joueur tire des cartes de marchandises de la pioche pour les prendre dans son camp, il doit poser au moins une carte dans le marché, mais il peut par exemple garder 4 marchandises en main et cacher en plus 1 marchandise par grotte.

Voleur:
Le joueur dont c'est le tour peut utiliser le voleur **une fois** comme action supplémentaire et même éventuellement plusieurs voleurs au cours d'un même tour. Avec le voleur, il subtilise **1 carte de marchandise** d'un autre joueur : il la prend soit dans sa main, soit sur un chameau/âne. S'il la prend dans la main de l'autre joueur, le voleur tire une carte au hasard. S'il la prend sur un chameau/âne, il ne peut voler qu'une carte du dessus, qui n'est pas recouverte par d'autres marchandises. Le joueur place la marchandise volée, face cachée, sous sa carte voleur, où elle reste jusqu'à la fin de l'étape. Il ne peut pas utiliser ce voleur une nouvelle fois.

Plan avec 2 points de victoire :
Cette carte rapporte à celui qui la possède 2 points de victoire à la fin d'une étape, si le joueur l'utilise lors de l'évaluation.

Fin de la 1ère étape :

- La 1ère étape se termine dès que la dernière carte de marchandise de la pioche a été tirée.
- Ensuite, chacun joue encore une fois, y compris le joueur qui a pioché la dernière carte. L'action « tirer des cartes de marchandises de la pioche » ne peut plus être choisie lors de ce tour.
- Les joueurs conservent les cartes qu'ils ont actuellement en main pour la 2ème étape et les posent face cachée devant eux.
- S'il y a des marchandises dans des grottes ou sous

des cartes voleur, on remet ces cartes spéciales sur les piles de cartes correspondantes et on retourne les marchandises.

- Chaque joueur compte ensuite toutes ses marchandises (sans les cartes de sa main) et les trie par sorte. Si un joueur a plus de cartes d'une sorte que n'importe quel autre joueur, il reçoit une seule fois le nombre de points de victoire indiqué en haut à droite de ces cartes de marchandises (quelle que soit la quantité de marchandises de cette sorte qu'il possède). En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le nombre correspondant de points de victoire moins 1. On procède ainsi pour les 4 sortes de marchandises.
- Les ânes qui portaient des marchandises sont maintenant remis sur leur pile.

Remarque : *Un âne non chargé est considéré comme non utilisé, même s'il a précédemment porté des marchandises au cours de l'étape.*

- En commençant par le voisin de gauche du joueur qui a pioché les dernières cartes de marchandises, chaque joueur peut évaluer les cartes spéciales qu'il a achetées et pas (encore) utilisées. Il décide s'il veut conserver celles-ci pour son prochain tour ou les convertir maintenant en points de victoire. Pour chaque carte spéciale, on note 1 point de victoire (exception : 2 points de victoire pour un plan). La carte spéciale est remise sur la pile de cartes correspondante et pourra être achetée de nouveau lors de la 2ème étape. Les cartes spéciales non utilisées qu'un joueur veut conserver ne rapportent

aucun point de victoire. Elles restent posées devant lui et pourront être utilisées lors de la 2ème étape.

Début de la 2ème étape :

- Le marché reste étalé pour la 2ème étape.
- Tous les ânes, grottes et voleurs utilisés au cours de l'étape 1 doivent avoir été remis sur les piles correspondantes. Dès maintenant, ces cartes peuvent de nouveau être achetées.
- Toutes les cartes de marchandises évaluées, qui se trouvent face visible, sont mélangées. On forme avec ces cartes une nouvelle pioche pour la 2ème étape.
- Les joueurs reprennent en main (dans leur camp) les cartes éventuellement déposées devant eux à la fin de la 1ère étape.
- Le voisin de gauche du joueur qui a terminé l'étape 1 devient le premier joueur. Il choisit l'une des 4 actions, et ainsi de suite.

Fin de la partie :

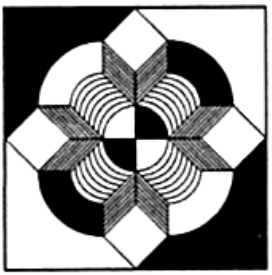
- La partie se termine après la 2ème étape, dès que la dernière carte de marchandise de la pioche a été tirée. Si le joueur ne peut piocher qu'1 ou 2 cartes, il n'est plus obligé de déposer de marchandise dans le marché, sauf s'il dépasse la limite de 4 cartes en main.
- Chacun joue alors encore une fois, y compris le joueur qui a pioché la dernière carte.
- Les joueurs reposent devant eux, face cachée, les cartes qu'ils ont actuellement en main.
- On détermine ensuite, comme à la fin de l'étape

1, qui possède la majorité pour chaque sorte de marchandise et on note les points de victoire.

- Toutes les cartes spéciales non utilisées rapportent 1 point de victoire (les plans rapportent 2 points de victoire).
- Le joueur qui a le plus de points de victoire à l'issue des deux étapes a gagné. En cas d'égalité, c'est celui parmi les joueurs concernés qui possède dans sa main les cartes les plus précieuses qui gagne.

F-11

developed by studiogiochi s.a.s.



ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
http://www.adlung-spiele.de • info@adlung-spiele.de

© copyright 2011