

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 (Saône-et-Loire), 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





c





b



Florian Fay
1001
Hetaro o yek: sab



g



d





Principe :

Le Sultan veut la suite des histoires que Shéhérazade a commencées les nuits précédentes. Les joueurs doivent coopérer afin de constituer les paires, personnage et paysage, formant les histoires que le Sultan souhaite entendre. Si les joueurs arrivent à constituer toutes les paires souhaitées par le Sultan, c'est gagné, sinon ce sera perdu.



Contenu : 55 cartes

9 cartes *sultan* :

- 4 cartes *sultan* demandant 2 histoires (1 *Aladin* rouge, 1 *Ali Baba* vert, 1 *marchand* jaune, 1 *Sinbad* bleu)
- 4 cartes demandant une histoire (1 *Aladin* rouge, 1 *Ali Baba* vert, 1 *marchand* jaune, 1 *Sinbad* bleu)
- 1 carte *sultan* demandant 1 histoire (peu importe le conte)

46 cartes *conte* :

- 21 cartes *personnage* : 5 *Aladin*, 5 *Ali Baba*, 5 *marchand*, 5 *Sinbad*, 1 *Shéhérazade*.
- 21 cartes *paysage* : 5 *Aladin*, 5 *Ali Baba*, 5 *marchand*, 5 *Sinbad*, 1 *palais*.
- 4 cartes *spéciale* : 2 cartes *tigre*, 2 cartes *livre*.



Mise en place :

Les cartes *sultan* sont mélangées.

- On forme une pile de 6, 7, 8 ou 9 cartes *sultan*, selon la difficulté choisie. Plus la pile contient de carte *sultan* plus il est difficile de gagner. Les cartes *sultan* restantes sont remises dans la boîte face cachée et ne serviront pas pour cette partie.
- Les 3 premières cartes *sultan* sont retournées face visible. Elles indiquent la couleur et le nombre (1 ou 2) des paires qu'il est nécessaire de faire pour contenter le sultan.
- Les cartes *conte* sont mélangées et étalées face cachée sur la table, ces cartes seront nommées la *pioche*.
- Chaque joueur *pioche* 2 cartes *conte* de la *pioche* qu'il place face visible devant lui.
- Une carte *conte* est révélée face visible, elle constitue la première carte de la *défausse*. Si une carte *spéciale* est piochée lors de la mise en place, celle-ci est remise dans la *pioche* et une autre carte *conte* est piochée.

Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur va faire les actions suivantes dans cet ordre :

- Piocher une carte *conte* (obligatoire),
- Raconter une histoire au sultan (facultative),
- Défausser une carte (facultative).

Piocher une carte *conte* et la regarder :

Il a deux possibilités :

- soit il prend la carte *conte* du dessus de la *défausse*,
- soit il pioche une carte *conte* au hasard dans la *pioche*.

Si c'est une carte *personnage* ou *paysage*, il ajoute cette carte, face visible, aux cartes qu'il a déjà devant lui.

La carte *Shéhérazade* est une carte *personnage* joker, elle peut s'associer avec n'importe quelle carte *paysage*.

La carte *palais* est une carte *paysage* joker, elle peut s'associer avec n'importe quelle carte *personnage*.

Si c'est une carte *spéciale*, le joueur exécute immédiatement l'effet de celle-ci et la remet dans la boîte.

Cartes *spéciale*

Carte *livre* : le joueur doit retourner face visible 3 cartes *conte* choisies au hasard dans la *pioche*. Ces cartes resteront visibles et pourront être piochées par la suite. Si une carte *spéciale* est ainsi retournée, son action est immédiatement réalisée

Carte *tigre* : chaque joueur doit défausser une carte *conte* qu'il possède.

Raconter une histoire au Sultan :

f Si le joueur peut faire une paire demandée (une carte *personnage* et une carte *paysage* d'une même couleur, demandée par l'une des 3 cartes *sultan* visibles), **g** il la pose sur la carte *sultan* qui la demande.

Si la carte *sultan* a reçu le nombre de paires demandées (1 ou 2), celle-ci ainsi que les cartes *conte* posées dessus sont remises dans la boîte. Une nouvelle carte *sultan* est révélée face visible. Si la pile de cartes *sultan* est vide, aucune carte *sultan* n'est ajoutée.

Défausser une carte :

Si le joueur possède 3 cartes *conte* visibles devant lui, il doit défausser une carte sur la *défausse* pour n'en conserver que deux maximum. Si le joueur en possède deux ou moins, il peut tout de même défausser une carte sur la *défausse* s'il pense que cela est utile.

Conseil : regarder si l'une de vos cartes intéresse le joueur suivant afin de la défausser de sorte qu'il puisse la récupérer lors de son tour.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de faire son tour de jeu.



Fin de partie et victoire.

Le jeu prend fin soit :

- lorsque toutes les cartes *sultan* ont été remises dans la boîte. Dans ce cas les joueurs ont gagné tous ensemble.
- Lorsqu'il n'y a plus de carte *conte* dans la *pioche* et que les joueurs ne peuvent plus faire de paire correspondante aux cartes *sultan* encore visibles. Dans ce cas les joueurs ont perdu.

L'auteur tient à remercier : Maël, Mathis, Gaëtan, Valentin, Célia, Clément et tous les autres testeurs, joueurs...