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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

FRANÇAIS

ZAYO, le chameau des steppes

Jeu de 86 cartes
De 2 à 6 joueurs
De 7 à 120 ans
Durée : 45 mn

I. But du Jeu

Monter son campement puis former son troupeau pour enfin trouver la liberté en s'en allant dans la steppe. Mais gare aux loups et aux voleurs !

II. Le jeu

La distribution des cartes se fait dans le sens horaire des aiguilles d'une montre. Un joueur différent distribue les cartes à chaque tour. **Un tour comprend 5 plis.** La donne se fait en deux temps. Le donneur distribue d'abord 5 cartes d'enchère par joueur puis il distribue de la façon la plus équitable toutes les cartes de jeu (cartes d'équipement et cartes d'action). **Les cartes d'animaux ne sont jamais distribuées, elles sont soit gagnées soit volées.** Elles sont donc posées au centre de la table.

Une fois les cartes distribuées, le

joueur à la gauche du donneur débute le tour. Il peut déposer une carte d'action devant lui (ZAYO ou Chaman...) puis il présente une carte d'enchère au centre de la table. Le joueur suivant doit surenchérir dans la même couleur (après avoir posé une carte d'action devant lui, s'il le peut). S'il ne peut pas surenchérir, il pose n'importe quelle carte d'enchère. Et ainsi de suite. Le joueur dont l'enchère est la plus élevée remporte le pli.

Pour chaque pli remporté, le joueur peut poser devant lui sur la table un cheval, une charrette ou une yourte qu'il tient dans sa main. Un pli remporté ne permet pas de poser une carte

d'équipement identique à celle déjà posée.

Remarque : Si le joueur gagnant le pli ne possède pas de carte d'équipement à placer il peut tenter sa chance auprès de l'un des autres joueurs. Le joueur doit obtempérer et donner de sa main la carte d'équipement demandée. Si celui-ci ne la possède pas, rien ne se passe et le jeu continue. (On ne joue ce point de règle uniquement si la partie comprend un minimum de trois joueurs).

Le joueur ayant gagné le pli relance une autre enchère.

Dès lors que le joueur a devant lui un cheval, une charrette et une yourte, pour chaque nouveau pli qu'il remporte

il peut prendre un mouton ou une chèvre du centre de la table. Il commence ainsi à former son troupeau.
Une fois les cinq plis réalisés, un nouveau tour commence. Le nouveau donneur mélange d'un côté toutes les cartes d'enchère et de l'autre côté les cartes d'équipement qui n'ont pas été posées sur la table avec l'ensemble des cartes d'action du jeu. Une nouvelle donne est alors effectuée.
Le premier joueur à posséder au moins deux chameaux et à poser la carte « La steppe » remporte la partie.

III. Les cartes

1)Les cartes d'animaux (24 cartes à bord violet)

Au début du jeu, ils sont tous au centre de la table.
Moutons et chèvres constituent la base du troupeau. Il est possible de gagner un mouton ou une chèvre à chaque pli remporté, à condition d'avoir posé sur la table la totalité de son équipement de base : le cheval, la charrette et la yourte

(cf. équipement de base). Le mouton et la chèvre ont la même valeur.
Un chameau est équivalent à trois moutons (ou chèvres). Le joueur peut échanger trois moutons (et/ou chèvres) contre un chameau grâce à « La vièle à tête de chameau » (cf. cartes d'action).

2) Les cartes d'enchères (32 cartes à bord noir)

Il y a :8 cartes avec des moutons blancs et un éleveur ;

8 cartes avec des moutons blancs et un chef de clan ;
8 cartes avec des chèvres de couleur et un éleveur ;
8 cartes avec des chèvres de couleur et un chef de clan.
Le premier joueur lance une enchère. Le joueur suivant doit poser une carte supérieure de la même couleur (moutons ou chèvres de l'éleveur demandé) pour pouvoir remporter le pli. S'il ne possède pas la couleur, il se défausse de n'importe quelle autre carte. Le joueur dont l'enchère est la plus élevée remporte le pli.

3) Les cartes de jeu (30 cartes)

Les cartes d'équipement (19 cartes à bord rouge)

L'équipement de base comprend le cheval, la charrette et la yourte.

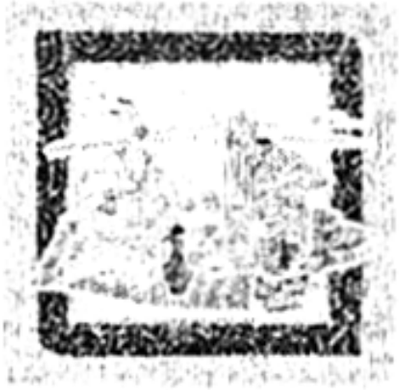
Le cheval (5 cartes dans le jeu), **la charrette** (5 cartes) et **la yourte** (5 cartes) sont indispensables pour pouvoir débuter un troupeau. Chaque joueur dépose une de ces cartes devant lui pour chaque pli remporté. Une fois

ces trois cartes posées, le joueur peut commencer à développer son troupeau. Il gagne, alors, un mouton ou une chèvre pour chaque pli remporté. Une fois posés, tous les équipements restent sur la table à la fin du tour (ils sont permanents). Ils peuvent cependant changer de propriétaire par l'action du voleur.

Le piège à loup (4 cartes) est un équipement particulier. **Il se pose avant de jouer sa carte d'enchère**, comme une carte d'action (cf. cartes d'action), mais reste sur la table comme une carte d'équipement. **Le joueur achète le piège à loup en payant deux**

moutons ou chèvres au centre de la table (le piège à loup ne se gagne pas, il est acheté ou bien volé). Il permet à celui qui le possède d'être protégé des loups.

<u>Les cartes d'action</u> (11 cartes à bord orangé)

2

3

4

6

7

8

Elles se posent impérativement

avant l'enchère du joueur (cf. cartes d'enchère). On ne peut poser qu'une seule carte d'action à la fois. La carte d'action réalise son effet au moment où le joueur pose la carte ou bien reste active tout au long du tour, suivant la carte. A la fin du tour, toutes les cartes d'action sont redistribuées.

1) Le voleur © (1 carte) : permet à celui qui le pose de dérober une carte d'équipement de la table (cheval, charrette, yourte ou piège à loup) d'un joueur non protégé. Son effet se réalise au moment où le joueur pose la carte. Il peut alors poser la carte volée devant lui. Seul le voleur permet à un joueur de posséder plusieurs fois le même

équipement. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

2) L'amitié © (1 carte) : protège le joueur qui la pose du voleur. Son effet est actif tout au long du tour. Il est aussi possible de contrer l'attaque du voleur, sur-le-champ, sans attendre son tour de jeu. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

3) Le loup © (1 carte) : permet à celui qui le pose de prendre un mouton ou une chèvre d'un joueur non protégé, et cela même s'il ne possède pas tout l'équipement de base. Son effet se réalise au moment où le joueur pose la carte. Il pose alors le mouton ou la

chèvre volée devant lui. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

4) Le chaman © (1 carte) : protège le joueur qui le pose de l'attaque du loup. Son effet est actif tout au long du tour. Il est aussi possible de contrer l'attaque du loup, sur-le-champ, sans attendre son tour de jeu. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

5) Le chef de clan © (2 cartes) : permet à celui qui le pose de prendre pour lui tous les moutons (ou chèvres) d'un joueur ne possédant pas de yourte. Le joueur peut poser cette carte uniquement s'il possède lui-même la totalité des équipements (un cheval,

une charrette, une yourte et un piège à loup). Son effet se réalise au moment où le joueur pose la carte. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

6) ZAYO le chameau © (1 carte) : est l'atout majeur du jeu. Il protège le joueur qui le pose du voleur, du loup et du chef de clan.

Mais il fait des ravages encore plus considérables s'il est associé au loup, au voleur ou au chef de clan

- une fois « ZAYO» posé, ce même joueur peut poser « Le loup » durant un tour d'enchère suivant. Il peut alors prendre un chameau d'un joueur non protégé par « Le Piège à loups » ou par « Le Chaman », au lieu de ne prendre qu'un

simple mouton.
- une fois « ZAYO» posé, ce même joueur peut poser « Le voleur » durant un tour d'enchère suivant. Il peut alors dérober au maximum deux équipements (cheval, charrette, yourte ou piège à loup) à un seul joueur ou partager sa prise entre deux joueurs différents ne possédants pas « L'amitié ».
- une fois « ZAYO » posé, ce joueur peut poser « Le chef de clan » durant un tour d'enchère suivant. Il peut alors prendre tous les chameaux d'un joueur sans yourte.
L'effet de « ZAYO » est actif tout au long du tour. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

7) La vièle à tête de chameau © (3 cartes) : permet à celui qui la pose d'échanger trois moutons contre un chameau. Son effet se réalise au moment où le joueur pose la carte. Cette carte revient en jeu à la fin du tour.

8) La steppe © (1 carte) : permet à celui qui la pose de remporter la partie s'il a un minimum de deux chameaux (pour une partie de 3 ou 4 joueurs). Un seul chameau est nécessaire si le jeu comprend 5 ou 6 joueurs.

Remarques :- il peut y avoir des cartes d'action que l'on peut avoir en main et ne pas pouvoir poser, comme « La

steppe » si l'on ne possède pas de chameau, « Le chef de clan » si l'on ne possède pas tous les équipements ou La vièle à tête de chameau » si l'on ne possède pas trois moutons et/ou chèvre.

- En cas d'attaque (loup, voleur, chef de clan), un joueur peut se défendre en posant sur-le-champ une défense (chaman, l'amitié). L'effet de la carte d'action est alors annulée et la carte ne peut être reprise.
- pour deux joueurs la distribution est différente, on enlève ZAYO du jeu et l'on ne distribue que 8 cartes d'action et d'équipement par joueur.

Ce jeu est édité par **Хөзөр Co., Ltd,**
Oulanbator et imprimé en Mongolie.

Notre site Internet en français:
WWW.rootzoor.com
...à bientôt!

Copyright © Baasansuren & Pierre Berthomès 2005