

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



Medina

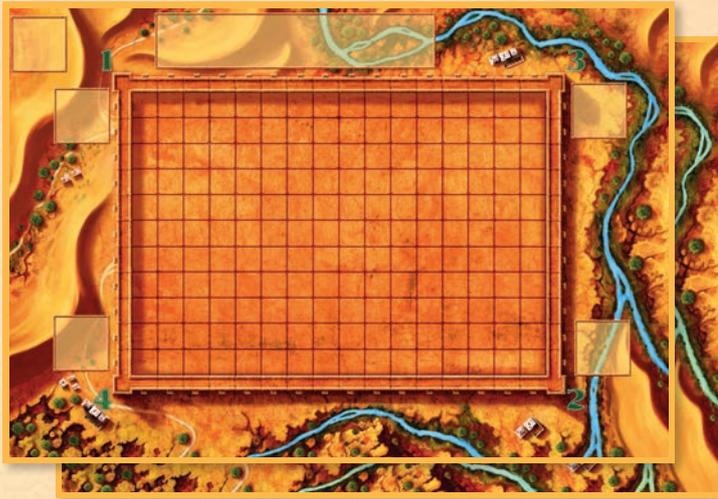
Les architectes du désert



Introduction

Nous sommes en 1822. Après des années de déclin, la médina située au pied de l'Atlas va être reconstruite pour relancer son influence. Les joueurs doivent collaborer pour construire de grands et beaux palais, rénover les murs d'enceinte et redonner à la ville sa splendeur d'antan. La vie reprend, les marchands réinvestissent les rues alors que les contours de la nouvelle ville sortent de terre. Qui sera le propriétaire des palais les plus prestigieux en fin de partie ?

Matériel



1 plateau de jeu recto verso (2 joueurs/3-4 joueurs)



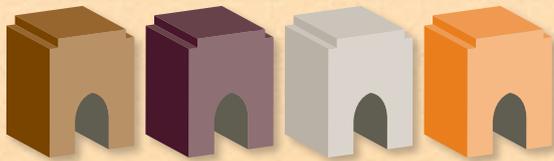
4 tuiles tour



4 tuiles palais



6 tuiles thé



80 bâtiments – 20 dans chacune des 4 couleurs



16 toits – 4 dans chaque couleur de joueur



12 étables

31 marchands

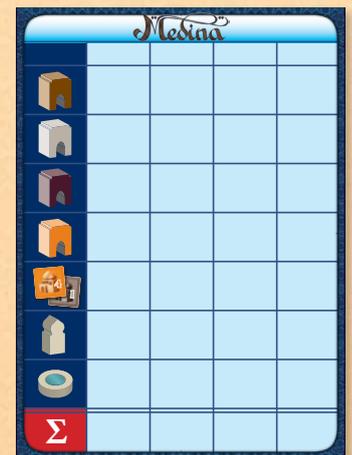
36 murs

4 tours

1 puits



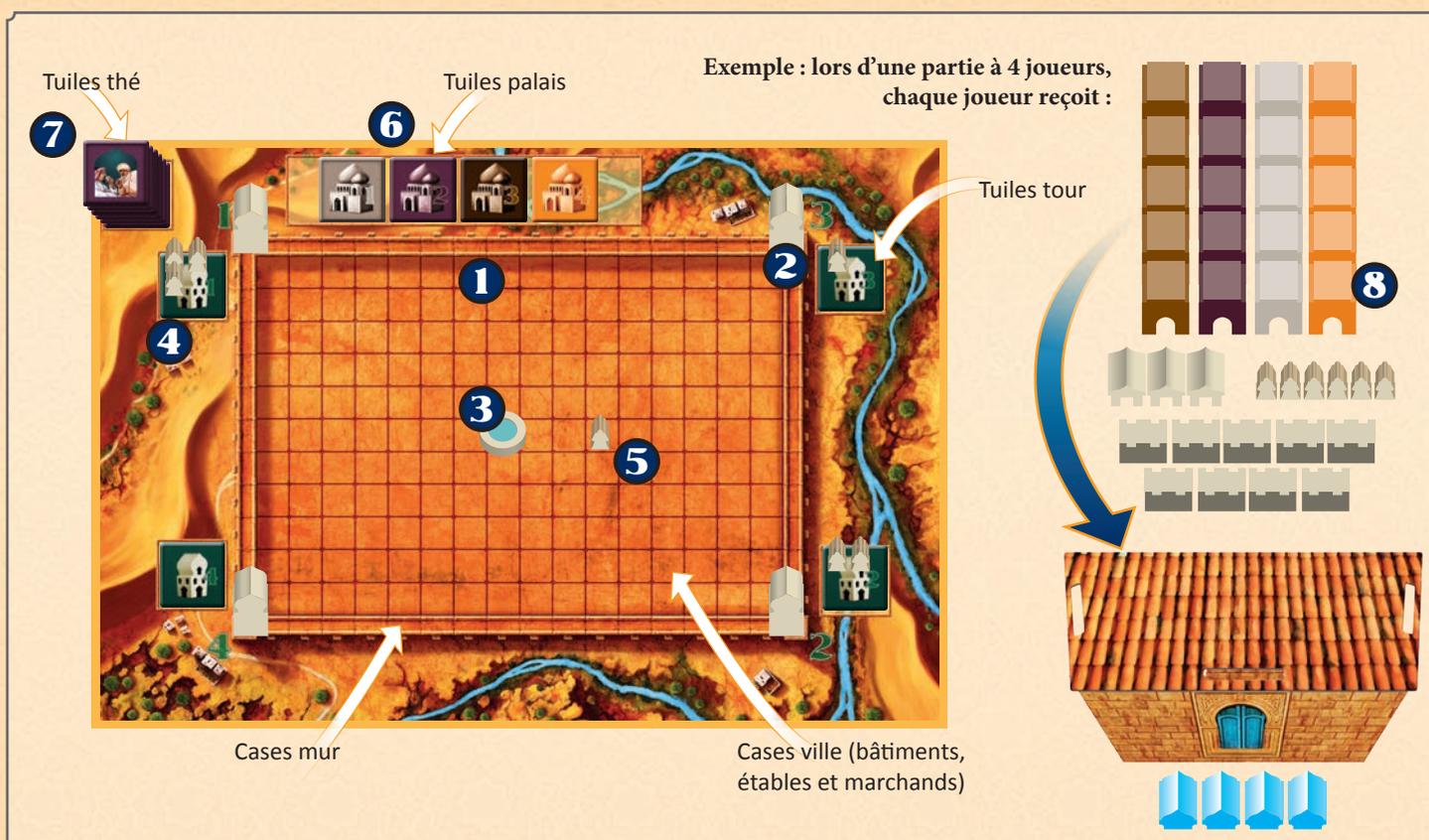
4 paravents – 1 dans chaque couleur de joueur



1 bloc de scores

Mise en place

- 1 Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Utilisez le côté avec la plus grande aire de jeu (11 x 16 cases) pour une partie à trois ou quatre joueurs et la plus petite pour une partie à deux joueurs.
 - 2 Les quatre tours blanches sont placées aux quatre coins des murs de la ville. Placez les quatre tuiles tour en face des tours correspondantes. Les cases du plateau se trouvant entre deux tours sont des cases « mur ».
 - 3 Placez le puits sur une case au hasard au milieu de la ville mais à au moins une case de distance du mur.
 - 4 Posez trois marchands sur la tuile tour n°1, deux marchands sur la tuile tour n°2 et un marchand sur la tuile tour n°3.
 - 5 Placez un marchand sur une case au hasard au milieu de la ville mais à au moins une case de distance du mur.
 - 6 Alignez les quatre tuiles palais dans la rangée en haut du plateau.
 - 7 Formez une pile face visible avec les tuiles thé et placez-la en haut à gauche du plateau.
 - 8 Chaque joueur choisit sa couleur, prend le paravent correspondant et les pions en bois suivants, en fonction du nombre de joueurs :
À 2 JOUEURS : 8 bâtiments de chaque couleur (32 au total), 4 toits de sa couleur, 4 étables, 12 marchands et 15 murs. Chaque joueur reçoit également 2 toits dans une troisième couleur qui sera neutre. Ainsi chaque joueur commence avec 6 toits. *Exemple : Le joueur rouge commence avec 4 toits rouges et 2 jaunes. Le joueur bleu commence avec 4 toits bleus et 2 jaunes.*
À 3 JOUEURS : 6 bâtiments de chaque couleur (24 au total), 4 toits de sa couleur, 4 étables, 8 marchands et 12 murs. Chaque joueur reçoit également 1 toit dans la couleur restante.
À 4 JOUEURS : 5 bâtiments de chaque couleur (20 au total), 4 toits de sa couleur, 3 étables, 6 marchands et 9 murs.
- Tout le matériel d'un joueur est caché derrière son paravent à l'exception de ses toits qui doivent rester visibles devant son paravent.
- Remettez dans la boîte tous les éléments inutilisés.
- 9 Désignez un premier joueur.



Objectif

Au cours de la partie, chaque joueur va prendre possession de quatre palais, un de chaque couleur. Un palais est composé d'un ou plusieurs bâtiments. Plus le palais est grand, plus il rapporte de points en fin de partie. Les joueurs reçoivent des points supplémentaires si leurs palais longent les murs de la ville, s'ils comportent une étable et s'ils se trouvent dans une rue marchande ou proche du puits. Le joueur qui marque le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

Tour de jeu

Déterminez un premier joueur qui commence la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

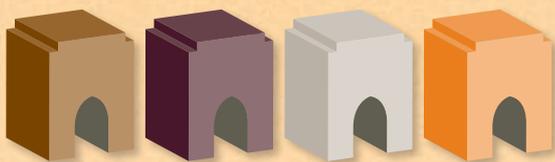
À son tour, un joueur place deux de ses pions en bois (bâtiment, toit, étable, marchand ou mur). A l'exception des toits, les autres éléments en bois se placent toujours sur une case vide du plateau.

Les deux pions peuvent être de n'importe quelle forme et de n'importe quelle couleur (différents ou identiques à chaque fois).

PARTIE À 2 JOUEURS : le premier joueur ne place qu'un seul pion en bois lors de son premier tour.

PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS : les deux premiers joueurs ne placent qu'un seul pion en bois lors de leur premier tour.

Description du matériel



Bâtiments

Les bâtiments servent à construire des palais. Un palais est composé d'un ensemble de bâtiments adjacents d'une même couleur et des éventuelles étables qui leur sont rattachées. Les palais sont construits communément par tous les joueurs et n'appartiennent à aucun d'eux jusqu'à ce qu'un joueur y pose l'un de ses toits.

Le premier bâtiment d'un palais peut être placé sur n'importe quelle case ville du plateau de jeu. Vous ne pouvez commencer la construction d'un palais que s'il n'existe pas encore de palais de cette couleur, si tous les précédents palais de cette couleur ont déjà un toit ou si tous les palais de cette couleur ne peuvent plus être agrandis.

S'il existe déjà un palais sans toit d'une couleur donnée, un joueur qui souhaite placer un bâtiment dans cette même couleur doit obligatoirement agrandir ce palais. Il doit donc placer son bâtiment sur une case adjacente orthogonalement à l'un des bâtiments constituant ce palais. Les palais peuvent ainsi prendre énormément de place au fur et à mesure que des bâtiments leur sont ajoutés.

Deux palais ne doivent jamais entrer en contact l'un avec l'autre. La distance minimum entre eux doit toujours être d'au moins une case, orthogonalement ET diagonalement. Ainsi, il doit toujours y avoir de la place pour une rue entre deux palais.

S'il n'y a plus de place disponible pour agrandir un palais, un joueur peut utiliser son bâtiment pour commencer un nouveau palais de la même couleur en posant son bâtiment sur une case libre à l'intérieur des murs de la ville.

Si un joueur prend possession d'un palais (voir « toits »), celui-ci ne peut plus être agrandi. Si un joueur souhaite placer un bâtiment de la même couleur, il doit commencer un nouveau palais.

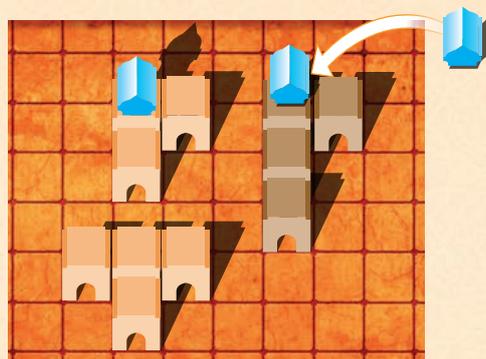


Toits

Les toits servent à prendre possession des palais. Si un toit est placé sur un palais, ce dernier a atteint sa taille définitive et ne peut plus être agrandi.

Chaque joueur possède quatre toits de sa couleur et prendra donc possession de quatre palais durant la partie, un de chaque couleur.

La taille d'un palais dépend du nombre de bâtiments qui le composent et d'étables qui lui sont rattachées. Chaque bâtiment ou étable vaut 1 point. Un palais composé de quatre bâtiments et une étable vaut donc 5 points. La valeur d'un palais augmente s'il se trouve le long du mur de la ville, sur une rue marchande ou près du puits.



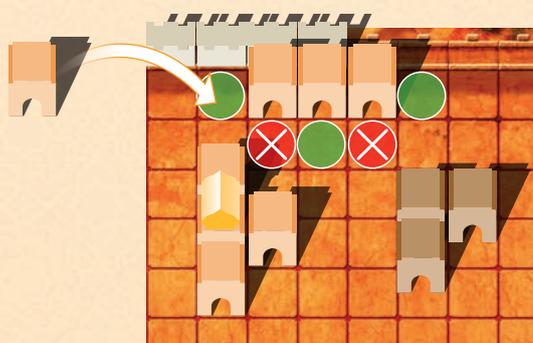
Exemple : le joueur bleu décide de prendre possession d'un palais. Il ne peut pas choisir le palais orange car il en possède déjà un et doit donc poser son toit sur le palais marron. Le palais marron ayant été pris, le prochain joueur qui souhaitera placer un bâtiment marron devra démarrer un nouveau palais.

Si tous les joueurs ont pris possession d'un palais dans une même couleur, plus aucun bâtiment de cette couleur ne pourra être construit. Les joueurs doivent alors remettre dans la boîte tous les bâtiments de cette couleur qu'il leur reste derrière leur paravent. Ainsi, si tous les joueurs ont pris possession d'un palais marron, ils doivent remettre dans la boîte tous les bâtiments marron qui se trouvent encore derrière leurs paravents.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : chaque joueur possède un ou deux toits d'une couleur neutre. Si un joueur place l'un de ces toits neutres sur un palais, ce palais n'appartiendra à personne et aucun des joueurs n'en marquera les points.

Important : les toits neutres peuvent être placés sur n'importe quel palais. Un joueur peut parfaitement poser un toit neutre sur un palais gris même si un toit neutre se trouve déjà sur un autre palais gris.

Important : quand tous les joueurs ont pris possession d'un palais dans une couleur donnée, tous les bâtiments de cette couleur restants derrière leurs paravents sont remis dans la boîte, même s'il reste un ou plusieurs palais de cette couleur qui pourraient encore être recouverts par un toit neutre.



Exemple : le joueur décide de placer un bâtiment orange. Il peut placer son bâtiment sur une des trois cases vertes disponibles. Il ne peut pas le placer sur les deux cases rouges car elles sont trop proches des autres palais. Les cases du haut sont des cases mur et ne peuvent donc pas accueillir autre chose qu'un mur. Enfin, il ne peut pas ajouter son bâtiment à l'autre palais orange car ce dernier a été pris par le joueur jaune (qui y a déposé un de ses toits) et il ne peut pas commencer un nouveau palais orange car un palais de la même couleur n'a pas encore de propriétaire.



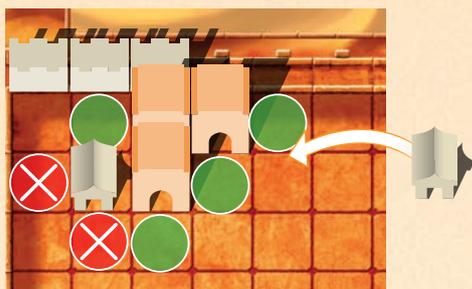
Étables

Les étables peuvent être ajoutées à n'importe quel palais pour l'agrandir.

Une étable ne peut être placée que directement adjacente à un des bâtiments d'un palais, que celui-ci soit recouvert par un toit ou non. Il faut cependant toujours respecter la règle selon laquelle il doit toujours y avoir au moins une case libre entre deux palais.

Les joueurs qui n'auront pas construit leurs étables à temps pourraient donc même être obligés, s'ils n'ont plus de place, de les construire adjacentes à un palais d'un autre joueur.

Chaque étable augmente la valeur d'un palais d'1 point. Elle fait partie intégrante du palais, par conséquent, si elle relie le palais au mur, à une rue marchande ou au puits, elle en augmente fortement la valeur.



Exemple : le joueur décide de construire une étable. Il a donc le choix parmi ces quatre possibilités. Deux cases sont adjacentes uniquement à une autre étable et ne peuvent donc pas en accueillir une nouvelle. Les cases du haut sont des cases mur et ne peuvent pas accueillir d'autre construction.

Important : les joueurs construisent généralement leurs étables à côté de leurs propres palais pour en augmenter la valeur. Cependant, il peut parfois être intéressant d'en construire une à côté du palais d'un autre joueur pour réduire le nombre de cases disponibles.



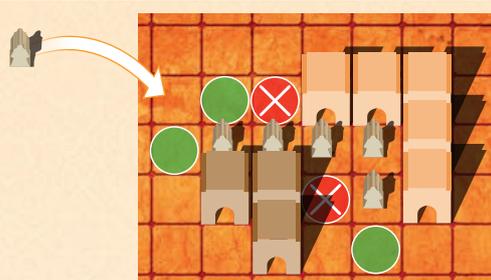
Marchands

Les marchands représentent les marchés de la ville. Au début du jeu, un marchand est placé sur une case libre de la ville. Au cours de la partie, une ou plusieurs longues rues marchandes vont voir le jour entre les palais.

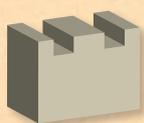
Chaque nouveau marchand doit être placé adjacent orthogonalement à un seul autre marchand déjà placé. Un nouveau marchand doit toujours être placé à l'une des extrémités de la rue marchande et ne doit jamais toucher deux autres marchands.

Quand la rue marchande atteint le bout d'une impasse, les prochains marchands devront forcément être ajoutés à son autre extrémité. Si les deux extrémités de la rue marchande sont condamnées, le prochain joueur qui souhaite placer un marchand pourra le poser sur n'importe quelle case libre du plateau afin de commencer une nouvelle rue marchande.

Chaque marchand adjacent à un palais augmente sa valeur d'1 point.



Exemple : le joueur décide de placer un marchand. Le marchand doit obligatoirement être placé à l'une des extrémités de la rue marchande et ne doit pas être adjacent à deux autres marchands déjà placés. Le joueur n'a donc que trois possibilités.



Murs

Les murs sont construits pour protéger la ville. Chaque côté du mur de la ville doit présenter une ouverture, il s'agit des portes de la ville.

Les murs sont construits sur les cases entourant la ville. Les murs sont toujours construits adjacents soit à une tour soit à un mur déjà construit.

Les deux sections de mur partant des deux tours d'un même côté du plateau ne doivent jamais se rejoindre. Il doit toujours y avoir au moins une case libre entre elles pour symboliser la porte de la ville. Cette case doit rester vide jusqu'à la fin de la partie.

Un mur peut être construit adjacent à un palais, qu'il soit recouvert par un toit ou non, tant qu'il est connecté à un autre mur ou à une tour. Un élément peut être placé devant une porte de la ville.

Chaque pion mur adjacent à un palais augmente sa valeur d'1 point.



Autres règles



Tuiles thé

Quand un joueur prend possession d'un palais violet, il prend des tuiles thé. Ces tuiles peuvent être utilisées pour éviter de poser un pion en bois lors de son tour (l'heure du thé, c'est sacré !).

Le premier joueur qui prend possession d'un palais violet reçoit trois tuiles thé. Le deuxième joueur qui prend possession d'un palais violet reçoit deux tuiles thé. Le troisième joueur qui prend possession d'un palais violet reçoit une tuile thé. Le quatrième joueur n'en reçoit aucune.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : si un joueur pose un toit neutre sur un palais violet, l'action fonctionne comme si elle était réalisée par un joueur mais personne ne prend les tuiles thé correspondantes. Elles sont directement remises dans la boîte de jeu.

Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs, lorsque le joueur A prend possession du premier palais violet, il reçoit trois tuiles thé. Le second palais violet est recouvert par un toit neutre, deux tuiles thé sont donc retirées du jeu. Le joueur B prend ensuite possession du troisième palais violet et reçoit une tuile thé.

Il est possible qu'un joueur ne souhaite pas placer deux pions en bois lors de son tour car cela pourrait bénéficier aux autres. S'il possède une tuile thé, il peut alors demander une pause thé.

Au lieu de poser deux pions en bois, le joueur n'en place qu'un et défausse une de ses tuiles thé, qu'il remet dans la boîte. Un joueur n'a pas le droit de jouer deux tuiles thé lors d'un même tour et doit obligatoirement placer au moins un pion en bois.

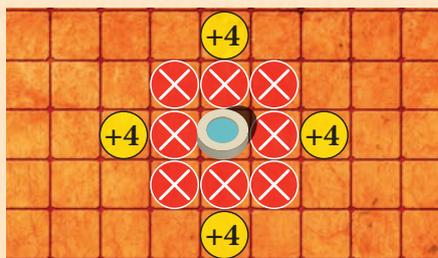
Les tuiles thé ne rapportent aucun point en fin de partie.



Le puits

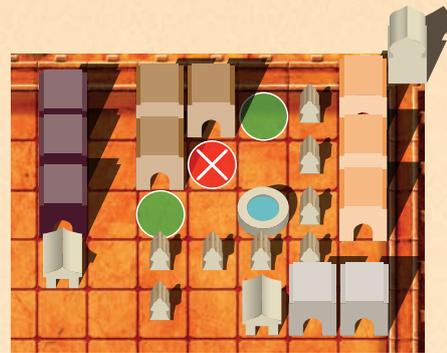
Le puits est la source de vie de la ville. Au début de la partie, le puits est placé sur une case libre de la ville.

Le puits est régi par la même règle d'éloignement que les palais entre eux. Aucun bâtiment ou étable ne peut être construit sur les huit cases qui entourent le puits, seuls les marchands peuvent y être placés.



Exemple : il est interdit de construire un bâtiment ou une étable sur les huit cases entourant le puits, seuls les marchands peuvent y être placés. Les bâtiments ou étables placés sur les cases jaunes rapporteront des points supplémentaires en fin de partie.

Les bâtiments séparés d'une seule case orthogonalement du puits valent 4 points de plus en fin de partie.



Exemple : le palais marron peut être agrandi en posant un bâtiment ou une étable sur l'une des deux cases vertes. Il est interdit de poser une construction sur la case rouge car elle serait trop proche du puits.



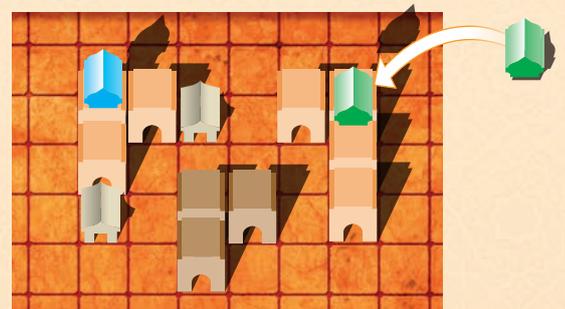
Tuiles palais

Le premier joueur qui prend possession d'un palais dans une couleur donnée prend la tuile palais de la couleur correspondante et la place face visible devant son paravent.

Il la conserve jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne possession d'un palais plus grand ou agrandisse son palais avec des étales pour créer un palais plus grand dans la même couleur. La taille d'un palais dépend du nombre de bâtiments et d'étales qui le composent.

Les joueurs qui possèdent une tuile palais en fin de partie gagnent les points qui sont marqués sur la tuile.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : une tuile palais peut aussi être gagnée par un palais neutre. Dans ce cas la tuile reste sur le plateau ou y retourne si elle avait déjà été prise par un joueur.



Exemple : le joueur bleu a pris possession d'un palais orange et de la tuile palais correspondante. Son palais compte 5 constructions (trois bâtiments et deux étales). Le joueur vert place un de ses toits sur un autre palais orange. Ce palais ne compte que 4 constructions, le joueur vert ne prend donc pas la tuile palais correspondante. Mais il pourrait la récupérer en agrandissant son palais avec deux étales.



Tuiles tour

Lorsqu'un joueur prend possession d'un palais adjacent à un mur connecté à une tour, il devient le gardien de cette tour et prend la tuile tour correspondante. S'il y a

des marchands sur cette tuile, le joueur les prend et les pose derrière son paravent. La tuile tour est placée face visible devant le paravent du joueur.

Par la suite, si un autre joueur prend possession d'un palais (quelle que soit sa taille) adjacent à un mur relié à cette même tour, il devient le nouveau gardien et prend la tuile tour correspondante. Il ne prend cependant aucun marchand puisque le gardien précédent les a récupérés.

Si le palais d'un joueur est à une case de distance d'un mur, ce joueur peut récupérer la tuile tour en plaçant une étable sur cette case puisque le palais est alors adjacent au mur. De la même manière, si un joueur agrandit un mur de sorte qu'il vienne longer un palais, le propriétaire de ce palais récupère la tuile tour correspondante.

Les tuiles tour vont donc changer régulièrement de mains durant la partie.

Par contre, lorsqu'un palais est déjà connecté à une tour par l'intermédiaire d'un mur, les étables ou les murs adjacents placés ultérieurement ne comptent pas comme une nouvelle connexion. Ainsi, un joueur ne peut pas récupérer une tuile tour en ajoutant une étable ou un mur adjacent à un palais déjà connecté à cette tour.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : les tuiles tour peuvent également être remportées par un palais neutre. Dans ce cas la tuile reste sur le plateau ou y retourne si elle avait déjà été prise par un joueur. Si un palais neutre gagne une tuile tour avec des marchands, ceux-ci sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

Fin de partie

Si un joueur n'a plus aucun pion en bois, il enlève son paravent et ne peut plus jouer. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'ils soient également à court de pion en bois.

Si un joueur n'a plus qu'un pion en bois au début de son tour, il est autorisé à ne jouer qu'un seul coup lors de son tour (au lieu de deux). La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont joué tous leurs pions en bois.

CONSEIL STRATÉGIQUE : il peut s'avérer très intéressant d'être le dernier joueur en jeu pour poser à sa guise quelques marchands ou sections de mur supplémentaires. Pour rester en jeu aussi longtemps que possible, il faut placer un maximum de bâtiments, gagner quelques tuiles thé et récupérer des marchands grâce aux tuiles tour.

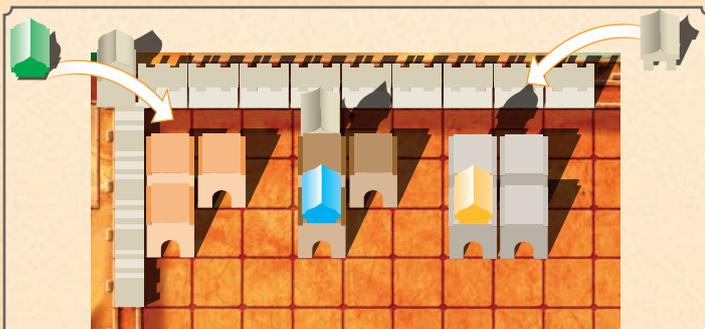
Décompte final

Chaque joueur compte ses points en remplissant le bloc de scores :

1. Chaque palais rapporte des points :
 - chaque bâtiment dans ce palais : **1 point**
 - chaque étable connectée à ce palais : **1 point**
 - chaque section de mur qui longe un bâtiment ou une étable du palais : **1 point**
 - chaque marchand directement adjacent à un bâtiment ou une étable du palais : **1 point**
2. Chaque tuile tour ou palais : **1 à 4 points**
3. Chaque bâtiment ou étable séparé du puits par une case orthogonalement : **4 points**

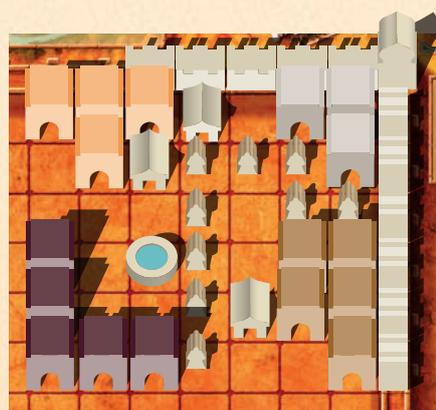
Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points remporte la partie.

Les joueurs qui possèdent une tuile tour en fin de partie gagnent les points qui sont marqués sur la tuile.



Exemple : le joueur bleu a pris possession du palais marron qui est directement adjacent au mur relié à la tour 1. Il est le premier joueur à posséder une construction adjacente au mur et détient donc la tuile tour 1. Par la suite, si un joueur prend possession du palais orange, il récupère la tuile tour au joueur bleu. De même, si le joueur jaune place une étable pour relier son palais gris au mur, il reçoit la tuile tour 1.

Important : un joueur peut parfaitement remporter plusieurs tuiles d'un coup, par exemple en prenant possession du premier palais d'une couleur donnée si ce palais est adjacent à un mur. Dans ce cas, il reçoit à la fois la tuile palais et la tuile tour correspondantes.



Exemple :

Palais : le palais orange vaut 9 points (4 bâtiments, 2 étables, 2 sections de mur et 1 marchand), le palais gris vaut 9 points (3 bâtiments, 4 sections de mur et 2 marchands), le palais violet vaut 6 points (5 bâtiments et 1 marchand) et le palais marron vaut 12 points (5 bâtiments, 1 étable, 3 sections de mur et 3 marchands).

Puits : le propriétaire du palais orange gagne 4 points pour son étable qui se trouve à une case du puits. Le propriétaire du palais violet gagne 8 points car il possède deux bâtiments à une case du puits.

Crédits

Auteurs: Stefan Dorra • Illustrations et mise en page : Eduardo Bera

Règle Originale : Jeroen Hollander • Traduction et adaptation française : Bruno Larochette



Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 06-2015

© 2014 White Goblin Games,
Noorderkijl 33 - 9571 AR
2° Exloërmond - the Netherlands
www.whitegoblingames.com





Aide de jeu v1.0 réalisée par Rody Sansei - <http://bit.ly/rodysansei>

Mise en place

- Choisir le petit plateau pour 2 joueurs, le grand plateau pour 3 ou 4 joueurs
- Placer un marchand sur la tuile Tour n°3, deux sur la tuile Tour n°2, trois sur la tuile Tour n°1
- Placer le puits et un marchand sur deux cases vides du plateau (pas contre les murailles)
- 2 joueurs : 4x 8 bâtiments, 4 toits de leur couleur (+2 de couleur neutre), 4 étables, 12 marchands, 15 murs
- 3 joueurs : 4x 6 bâtiments, 4 toits de leur couleur (+1 de couleur neutre), 4 étables, 8 marchands, 12 murs
- 4 joueurs : 4x 5 bâtiments, 4 toits de leur couleur, 3 étables, 6 marchands, 9 murs

Déroulement du jeu

- À 2 joueurs : le 1^{er} joueur ne place qu'un seul pion en bois lors de son 1^{er} tour
- À 3 ou 4 joueurs : les 2 premiers joueurs ne placent qu'un seul pion en bois lors de leur 1^{er} tour
- Puis chaque joueur joue deux pions en bois de son choix à chaque tour jusqu'à ce qu'il n'en ait plus

Bâtiments +1 PV par bâtiment d'un palais qu'on possède

- Agrandir un palais : - placer un bâtiment de la même couleur sur une case adjacente (jamais en diagonale)
- toujours laisser une case libre entre deux palais
- Un seul palais de chaque couleur en construction en même temps
Si manque de place pour placer un nouveau bâtiment dans un palais ⇒ on peut commencer un nouveau palais
- Si un toit est placé sur un palais, on entame obligatoirement un nouveau palais de cette couleur

Toits

- Placer un toit sur un palais = prendre possession de ce palais
- Un joueur ne peut posséder qu'un seul palais dans chacune des quatre couleurs de bâtiments
- Dès que tous les joueurs ont un palais de même couleur, on remet les bâtiments de cette couleur dans la boîte
- À 2 ou 3 joueurs, la couleur neutre de toits sert à bloquer les adversaires

Étables +1 PV par étable dans un palais qu'on possède

- Construites sur une case adjacente à un bâtiment
- Font partie des palais ⇒ respecter l'espace libre entre deux palais

Marchands +1 PV par marchand touchant un palais qu'on possède

- Doivent être placés à l'une des extrémités de la rue marchande
- Si la rue marchande est bloquée aux deux extrémités ⇒ on commence une nouvelle rue marchande

Murs +1 PV par mur touchant un palais qu'on possède

- Sont placés en bordure de plateau, en partant des quatre tours
- Deux sections de murs venant de deux tours voisines ne peuvent se rejoindre (toujours laisser un espace)

Tuiles Thé

- Le 1^{er} joueur à posséder un palais violet prend trois tuiles Thé, le 2^{ème} en prend deux, le 3^{ème} en prend une
- Une tuile Thé permet de temporiser en ne plaçant pas un pion en bois (et un seul) lors de son tour
- À 2 ou 3 joueurs, les tuiles Thé gagnées par un palais de couleur neutre retournent dans la boîte

Puits

- Aucun bâtiment ou étable ne peut être placé autour du puits, seuls les marchands peuvent y être placés
- Tout bâtiment ou étable placé orthogonalement à une case de distance du puits rapporte +4 PV

Tuiles Palais +X PV en fonction de la tuile

- Le possesseur du plus grand palais d'une couleur prend la tuile Palais correspondante
- À 2 ou 3 joueurs, une tuile Palais peut être gagnée par un palais de la couleur neutre (elle est défaussée)

Tuiles Tour +X PV en fonction de la tuile

- Le 1^{er} possesseur d'un palais jouxtant un mur de la Tour n°X prend la tuile Tour n°X et le(s) marchand(s)
- Le dernier possesseur d'un palais jouxtant un mur de la Tour n°X prend la tuile Tour n°X

The Gates of Medina

An unofficial expansion designed by François Haffner
for Stefan Dorra's fabulous game

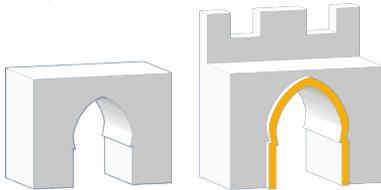
English translation: Joanne Loizel

Proofreading and corrections: Stefan Dorra

The rules are changed as follows:

Components

Add 4 gates similar in size to a wall (to be made by yourself: 3D printing, wood ...)



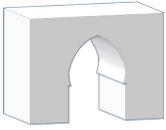
Models are available on Thingiverse:
<https://www.thingiverse.com/thing:4961079>



Setup

In a three- or four- player game, each player receives, at the start of the game, and in addition to the basic components, one of the four gates. With three players, the fourth gate is placed next to the game board. In a two-player game, each player receives two gates.

Overview of components



Gates

The gates allow you to leave the city.

Each side of the city must have an opening which is indicated either by the free space separating the walls originating from either corner tower, **or by a gate placed by a player** which indicates the limit for placing walls.

Placing a gate

During their turn, a player can choose to place a gate as one of their actions, respecting the following conditions:

- The gate must be placed adjacent to a wall; it cannot be placed directly adjacent to a tower.
- The gate must either be placed next to an empty space on the board, or next to one occupied by a merchant.
- Only one gate can be placed on each side of the city.

Consequences of placing a gate

Construction

- The gate stops the construction of the wall against which it is placed, so the wall originating from the same corner tower can't be extended beyond the gate.
- The wall coming from the opposite corner tower on the same side of the city can continue to be lengthened until it eventually reaches the gate.
- A building or a stable can't be built against a gate. However, a merchant can be placed next to a gate.

Market Street

When a market street ends exactly in front of a gate, either because the gate was placed next to one end of the market street, or because the market street has been extended as far as the gate, a player has the right to declare that the market street leaves the city by this gate and that it enters it again by another gate, respecting the usual rules for placing merchants.

Note: The market street may only pass through city gates. A **gap** in the wall would not be sufficient.

This right isn't an obligation; a player may prefer to continue the market street without leaving the city.

If the market street continues on past the gate, it is no longer possible for it to leave the city by this gate.

Special case:

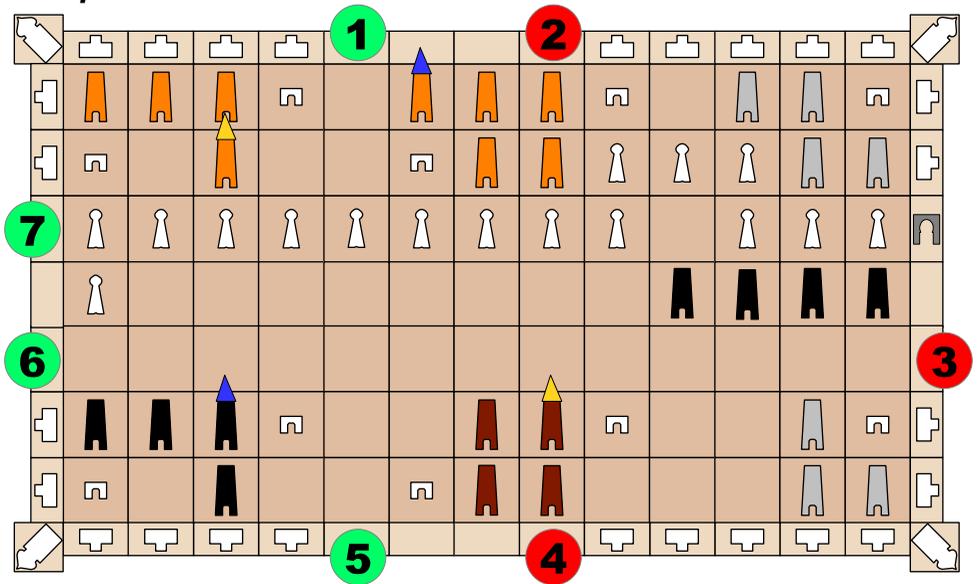
If the market street is blocked at both ends and if at least one of its ends is adjacent to a gate, the street is not considered blocked as long as at least one other gate is next to a space where the market street could continue - in other words, if neither this space nor a neighbouring space is occupied by a merchant. If this is the case, a player who wants to continue the street must re-enter the city through such a free gate.

Otherwise, the general rule applies and a player can place a new merchant on any free space on the board and a new market street comes into existence.

Fourth gate (with three players)

In a three-player game, the player who places their gate first gets the fourth gate.

Example:



- It's possible to place a gate at points 1, 5, 6 and 7 which are adjacent to an empty space or one occupied by a merchant.
- A gate can't be placed at points 2 and 4 because they are adjacent to buildings.
- A gate can't be placed at point 3, even though it's adjacent to an empty square, because there's already a gate on this side of the city.
- If the blue player places a gate at point 5, they prevent the yellow player from taking the tile from the southwest corner tower. Likewise, if the yellow player places a gate at point 1, they prevent the blue player from taking the tile from the northwest corner tower.
- On the east side the market street ends next to a gate. A player could place another gate at point 1 or 5, then continue the market street by that gate. Note: At point 1, the market street will stop very quickly!

End of the game

If a player only has one gate left behind their screen and is unable to place it according to the rules, they must discard the gate and cannot take any further turns.

Les Portes de Medina

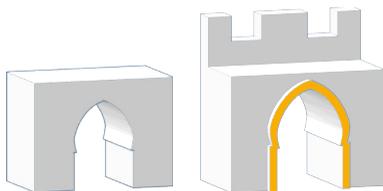
Une extension non-officielle imaginée par François Haffner
pour le fabuleux jeu de Stefan Dorra

Relecture et corrections : Stefan Dorra

La règle est modifiée comme suit :

Matériel

On ajoute 4 portes d'une taille semblable à celle d'un mur (à fabriquer vous-même : impression 3D, bois...)



Des modèles sont proposés sur Thingiverse :
<https://www.thingiverse.com/thing:4961079>



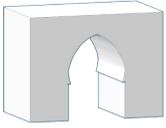
Préparation

À trois ou quatre joueurs, chacun reçoit, en début de partie et en supplément du matériel ordinaire, une des quatre portes.

À trois joueurs, la quatrième porte est placée à côté du plan de jeu.

À deux joueurs, chacun reçoit deux portes.

Description du matériel



Portes

Les portes permettent de sortir de la ville. Chaque côté de la ville doit présenter une ouverture qui est matérialisée, soit par la case vide séparant les murs venant des deux tours d'angle, **soit par une porte posée par un joueur** et qui marque la limite de pose des murs.

Poser une porte

Lors de son tour de jeu, un joueur peut choisir comme une de ses actions de poser une porte en respectant les conditions suivantes :

- La porte doit toucher un mur, elle ne peut pas être posée directement contre une tour d'angle.
- La porte doit être posée en face d'une case vide, ou occupée par un marchand ; il n'est pas possible de poser une porte contre un bâtiment ou d'une étable.
- Il n'est possible de poser qu'une seule porte par côté de la ville.

Conséquences de la pose d'une porte

Construction

- La porte limite la construction du mur contre lequel elle est posée. Il n'est pas possible d'ajouter de nouveaux murs venant d'une tour d'angle au-delà d'une porte. Le mur provenant de l'autre tour d'angle du même côté de la ville peut continuer à être agrandi jusqu'à éventuellement rejoindre la porte.
- Il est interdit de construire un bâtiment ou une étable contre une porte.
- Il est en revanche autorisé de poser un marchand devant une porte.

Rue marchande

Quand une extrémité d'une rue marchande se trouve exactement devant une porte, soit parce que la porte a été posée en face d'une extrémité de la rue marchande, soit parce la rue marchande a été prolongée jusque devant une porte, un joueur a le droit de déclarer que la rue marchande sort de la ville par cette porte et qu'elle y rentre à nouveau par une autre porte, en respectant les règles de pose habituelle des marchands.

Remarque : *La rue du marché ne peut passer que par les portes de la ville. Un trou dans le mur ne serait pas suffisant.*

Ce droit n'est pas une obligation : un joueur peut préférer continuer la rue marchande sans sortir de la ville.

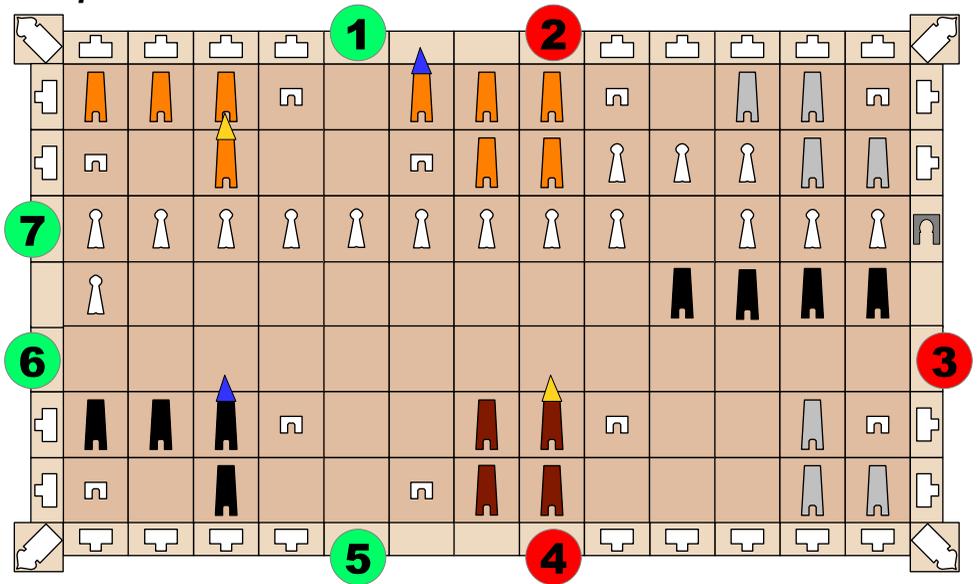
Si la rue marchande passe devant une porte et qu'elle continue, il n'est plus possible de faire sortir la rue marchande par cette porte.

Cas particulier : Si la rue marchande est bloquée aux deux extrémités et qu'au moins une de ses extrémités fait face à une porte, la rue n'est pas considérée comme bloquée si au moins une autre porte fait face à une case où la rue marchande pourrait continuer – en clair si ni cette case ni une case voisine n'est occupée par un marchand. Si c'est le cas, un joueur qui veut continuer la rue doit rentrer par une telle porte libre. Sinon, la règle générale s'applique et un joueur peut commencer une nouvelle rue marchande où bon lui semble.

Quatrième porte (à trois joueurs)

Dans une partie à trois joueurs, le joueur qui place en premier sa porte récupère la quatrième porte et la met derrière son paravent. Il pourra la jouer quand il le souhaitera, y compris immédiatement en tant que seconde action.

Exemple :



- Il est possible de poser une porte aux points 1, 5, 6 et 7 qui sont en face d'une case vide ou occupée par un marchand.
- Les points 2 et 4 ne peuvent pas recevoir une porte car ils font face à un bâtiment.
- Il n'est pas possible de poser une porte au point 3 pourtant en face d'une case vide car il y a déjà une porte sur ce côté de la ville.
- Si le joueur Bleu pose une porte au point 5, il empêche le joueur Jaune de lui prendre la tuile de la tour d'angle sud-ouest. De même, si le joueur Jaune pose une porte au point 1, il empêche le joueur Bleu de lui prendre la tuile de la tour d'angle nord-ouest.
- L'extrémité de la rue marchande en Est est en face d'une porte. Un joueur pourrait poser une nouvelle porte, puis faire continuer la rue marchande par cette porte.

Fin de partie

Si un joueur n'a plus qu'une porte derrière son paravent et qu'il est dans l'impossibilité de la poser en suivant les règles, il doit défausser cette porte et ne peut plus jouer.