

## INTRODUCTION

Cinq tribus de bédouins prennent possession du désert. Ils forment des caravanes, occupent les points d'eau et relient les oasis, tout en encerclant des zones désertiques, ce qui leur fait gagner des points. A chaque tour, vous placez deux chameaux sur le plateau pour développer vos caravanes. Mais lesquelles choisir afin de devenir le seigneur du désert ?

## MATERIEL

- **1 plateau** : le plateau montre un désert entouré de montagnes et une chaîne montagneuse au centre. A 4 ou 5 joueurs, tout le plateau est utilisé. A 2 ou 3 joueurs, la plus petite section, séparée par une ligne noire, n'est pas utilisée.

- **Chameaux Pastel** : il y a 34 chameaux dans chacune des cinq couleurs pastel. Les couleurs des chameaux ne correspondent pas aux cinq couleurs des joueurs.



Cavaliers

- **Cavaliers** : il y a six cavaliers dans chacune des cinq couleurs des joueurs. Ces cavaliers seront placés sur les chameaux pour indiquer le joueur contrôlant la caravane.

Chameaux Pastel



- **Chameaux Gris** : il y a 5 chameaux gris. Un cavalier de chaque couleur des joueurs sera placé sur un chameau gris pour indiquer la couleur de chaque joueur.

Chameau Gris



Oasis

- **Oasis** : ces 5 palmiers servent à indiquer les oasis dans le désert. Les joueurs gagnent des points en connectant leurs caravanes aux oasis.

- **Marqueurs point d'eau** : il y a 45 marqueurs point d'eau (15 pour chacune des trois valeurs : 1, 2, 3). Ils représentent les petits sources d'eau du désert. Quand un joueur place un chameau sur une case avec un point d'eau, il récupère le marqueur.

Marqueurs point d'eau



- **Marqueurs de points Oasis** : ces marqueurs sont récupérés à chaque fois qu'un joueur place l'un de ses chameaux adjacent à une oasis.

Marqueurs de points Oasis



- **Marqueurs de points Territoire** : ces 10 marqueurs (valant 10 points) sont récupérés lors du décompte final quand les joueurs comptent les territoires qu'ils ont fermés.

Marqueurs de points Territoire



- **Marqueurs de points Caravane** : ces

marqueurs valant 10 points pour chacune des cinq couleurs pastel de chameau sont donnés à la fin du jeu au joueur qui a la plus grande caravane de cette couleur. Les marqueurs 5 points sont utilisés pour les égalités.



Marqueurs de points Caravane

**Note** : chaque joueur utilise les cavaliers d'une couleur particulière. Cette couleur est différente de celles des chameaux. La couleur des cavaliers aide les joueurs à savoir qui contrôle les caravanes sur le plateau.

## PREPARATION

1. Le joueur le plus jeune commence puis le jeu continue dans le sens horaire.
2. Chaque joueur reçoit a) les 6 cavaliers de sa couleur, b) un chameau gris, c) un chameau de chacune des 5 couleurs pastel.
3. Les joueurs placent leurs cavaliers sur les 6 chameaux. Le cavalier sur le chameau gris est placé devant le joueur pour indiquer sa couleur. Les cinq chameaux pastel avec un cavalier sont les **chefs de caravane**.
4. Les autres chameaux sont séparés par couleur et placés à côté du plateau.

**Exception** : à 5 joueurs, chaque joueur se défaisse d'un chef de caravane, chacun d'une couleur de chameau différente. Il ne reste donc que 4 chefs de caravane par joueur au lieu de 5.

**Exception** : à 2 joueurs, on retire 10 chameaux par couleur. A 3 joueurs, on retire 5 chameaux par couleur.

5. Les 5 palmiers sont placés arbitrairement sur 5 des 7 cases illustrées avec un palmier. A deux ou trois joueurs, il n'y a que 6 cases palmier disponibles dans la surface de jeu.

6. Les marqueurs point d'eau sont mélangés et placés aléatoirement face visible sur chaque case marquée d'un point bleu. **Ils sont aussi placés sur les cases palmier inoccupées.**

A 2 ou 3 joueurs, lorsque l'on utilise une surface plus petite, les points d'eau en trop sont défaussés.

7. Les marqueurs oasis, territoire et caravane sont placés à côté du plateau.

## DEROULEMENT

Pour débiter, les joueurs vont d'abord placer leurs chefs de caravane comme indiqué dans la partie **Placer les Chefs de Caravane**. Une fois que cela est fait, le jeu principal commence, où les joueurs vont développer leurs caravanes en plaçant des chameaux. Cela est précisé dans les parties **Développement des Caravanes** et **Placer les Chameaux**.

## PLACER LES CHEFS DE CARAVANE

Dans l'ordre du jeu, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur pose **un** de ses chefs de caravane sur une case vide. Un chef de caravane **ne peut pas être posé** sur l'une des cases suivantes :

- une case point d'eau, une oasis ou un autre chef de caravane
- une case adjacente à une oasis ou à un autre chef de caravane (y compris les chefs contrôlés par le même joueur)
- pas sur une case adjacente à un autre cavalier (quelque soit la couleur du chameau)

De plus, **pour le premier tour de placement uniquement**, personne ne peut placer un chef de caravane avec un chameau de la même couleur que le chameau d'un chef déjà placé par un autre joueur.

On continue ainsi jusqu'à ce que tous les chefs de caravane soient posés sur le plateau.

**Note :** cette phase est cruciale car elle conditionne le reste de la partie. Pour votre première partie, essayez de répartir vos cavaliers sur tout le plateau en restant à distance des cavaliers adverses.

## DEVELOPPEMENT DES CARAVANES

Une fois que les chefs de caravane ont été placés, le jeu proprement dit commence. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur à son tour place 2 chameaux (sans cavalier), un par un, sur le plateau. Chaque joueur crée ainsi des **chaînes continues de chameaux de la même couleur**. Chaque chaîne étant reliée au chef de la caravane montant un chameau de cette couleur.

**Exemple :** le joueur vert décide de développer sa caravane jaune à son premier tour. Il prend 2 chameaux jaunes de la réserve et les place, un par un, à côté du chameau jaune portant le cavalier vert, pour former un ligne continue.

Chaque joueur essaye de développer ses caravanes pour marquer des points. On marque des points en occupant les points d'eau, en reliant les oasis, en fermant des territoires et en ayant la plus grande caravane d'une couleur. **Le jeu se termine quand on joue le dernier chameau d'une couleur.**

## PLACER LES CHAMEAUX

A son tour, un joueur doit poser 2 chameaux, chacun sur une case vide ou un point d'eau. Les 2 chameaux peuvent être **de la même couleur ou non**.

**Exception :** au premier tour de placement des chameaux, les **deux premiers** joueurs ne peuvent placer **qu'un** chameau. A 2 joueurs, cela ne s'applique qu'au **premier** joueur.

Quand on pose un chameau, il faut suivre les règles suivantes :

- Le chameau doit être posé sur une case adjacente à un chameau de la même couleur appartenant à ce joueur. Il est donc adjacent à un groupe continu de chameaux de la même couleur relié au chef de la caravane de la couleur du joueur. Donc un chameau mauve doit être placé à côté d'un chameau mauve de la caravane de ce joueur. Cela veut dire que chaque joueur ne contrôle qu'une caravane par couleur de chameau.
- Un chameau ne peut pas être placé côté d'un chameau de la même couleur qui appartient à la caravane d'un autre joueur.
- On peut placer un chameau à côté d'un chameau d'une autre couleur indépendamment des propriétaires.





EXEMPLE DE PLACEMENT DE CHAMEAUX

*Exemple : dans le schéma ci-dessus, le joueur vert a décidé de placer deux chameaux jaunes. Il peut placer le premier chameau dans une case marquée d'un "X", ce qui lui laisse 9 possibilités. Il ne peut pas le placer sur une case marquée d'un "!", car il serait adjacent à un chameau jaune contrôlé par le joueur bleu. Il décide de placer le premier chameau sur la case à droite du point d'eau "3". Puis il place son second chameau pour relier sa caravane jaune à l'oasis.*



EXEMPLE DE LIAISON D'OASIS

*Exemple : dans le schéma ci-dessus, le joueur rouge ne peut plus relier sa caravane verte à l'oasis, car cela violerait la règle de placement des chameaux de même couleur contrôlés par des joueurs différents. Mais il peut y faire arriver sa caravane violette.*

**Astuce :** surveillez les caravanes adverses sous peine de vous retrouver coupé d'une oasis ! N'oubliez jamais que vous ne pouvez pas agrandir votre caravane sur une case adjacente à une autre caravane de la même couleur.

## OCCUPER LES POINTS D'EAU

Quand un joueur place un chameau sur un point d'eau (de valeur 1, 2 ou 3 points), il récupère le point d'eau et le place face cachée devant lui.

## RELIER DES OASIS

- Quand un joueur pose un chameau sur une des 6 cases autour d'une oasis (palmier), il prend un pion oasis (5 points) et le place devant lui face cachée.
- Si un joueur place un autre chameau de la même caravane à côté de la même oasis, il **ne reçoit pas** un autre pion oasis. Chaque caravane ne peut marquer **qu'un marqueur oasis par oasis**. Mais une caravane peut atteindre plusieurs oasis, recevant un marqueur par oasis.
- Plusieurs joueurs peuvent relier leurs caravanes à la même oasis (dont des caravanes de même couleur si l'on respecte les règles de pose), chacun recevant un marqueur oasis.

## ENTOURER DES SURFACES

Quand un joueur place un chameau qui lui permet d'entourer un territoire d'une ou plusieurs cases avec une seule caravane, il prend possession de ce territoire. On applique les règles suivantes :

- Le joueur doit placer des chameaux **d'une seule couleur** de telle façon qu'ils forment une chaîne ininterrompue (avec l'aide ou non du bord du plateau ou de la montagne centrale) entourant complètement une surface.
- Il n'est **pas possible** d'encercler un territoire en utilisant des caravanes de **couleurs différentes**.
- Un territoire encerclé **ne peut pas contenir d'autres chameaux** (quelque soit le propriétaire).

Quand un joueur prend possession d'un territoire :

- Si le territoire encerclé contient des points d'eau, le joueur récupère **immédiatement** les marqueurs et les place, face cachée, devant lui. Il n'a pas besoin d'occuper ces espaces avec ses chameaux.
- Si le territoire encerclé contient une ou plusieurs oasis qui n'ont pas été atteintes par un chameau de la caravane qui ferme la zone, le joueur reçoit immédiatement le marqueur oasis correspondant. Il n'a pas besoin d'atteindre cette oasis avec sa caravane.

Une fois qu'un territoire a été fermé, aucun joueur (pas même celui qui a encerclé la zone) ne peut y placer de chameau. La zone est totalement fermée et on ne peut plus y jouer.



**Exemple :** la surface dans le schéma ci-dessus n'est pas encore fermée. Elle est entourée par 2 caravanes différentes appartenant au joueur bleu. Celui-ci place 2 chameaux violets et ferme le territoire avec l'aide du bord du plateau. Il reçoit un marqueur oasis et les deux marqueurs points d'eau.

**Astuce :** en encerclant des territoires vous pouvez marquer beaucoup de points. D'abord avec les marqueurs oasis et point d'eau, puis en marquant les points du territoire. Il faut toujours empêcher ses adversaires d'encercler de grands territoires.

## FIN DU JEU

Le jeu est terminé à la fin du tour d'un joueur, quand on a posé sur le plateau **le dernier chameau d'une couleur**. On effectue le décompte final qui se déroule ainsi :

- **Plus grande Caravane :** pour chaque couleur de chameau, on détermine le joueur qui a la plus grande caravane (celle qui a le plus de chameaux de cette couleur). Ce joueur reçoit le pion caravane 10 points de cette couleur. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, chacun des joueurs concernés reçoit un pion caravane de 5 points. Dans ce cas, personne ne gagne le pion 10 points de cette couleur.

**Astuce :** essayez d'avoir le plus de chameaux dans une ou deux couleurs. Il n'est pas nécessaire d'avoir une grande caravane pour récupérer le pion 10 points, il faut juste qu'elle soit plus grande que les caravanes adverses !

- **Territoires encerclés :** ensuite chaque joueur compte la valeur de ses surfaces encloses. On marque un point pour chaque case de cette surface (**sauf les cases oasis**). Dans l'exemple ci-dessus, le joueur bleu reçoit 13 points. Ces points sont payés. Ces points sont payés avec les pions territoire, **on fait le change avec ses propres pions comme les points d'eau**.
- **Oasis et points d'eau :** on marque 5 points pour chaque marqueur Oasis, et le nombre de points indiqué sur chaque marqueur point d'eau que l'on a récupéré au cours de la partie.

Chaque joueur additionne ses points. Le joueur qui en a le plus a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## ETRE A COURT DE MARQUEURS DE POINTS

Les joueurs peuvent toujours utiliser les différents marqueurs pour faire la monnaie si nécessaire. **Les joueurs marquent toujours des points quand ils placent leurs chameaux, même s'il n'y a plus de marqueurs appropriés.** Donc, même si tous les marqueurs oasis ont été utilisés, les joueurs marquent toujours 5 points quand ils relient une oasis. On utilise simplement d'autres marqueurs disponibles.

## CREDITS

**Auteur :** Reiner Knizia

**Règles anglaises par :** Reiner Knizia, Kevin Jacklin, Kevin Wilson, et Christian T. Petersen

**Publié par :** Fantasy Flight Games sous licence de KOSMOS Spiele Galerie

**Illustration de Couverture :** John Gravato

**Direction Artistique par :** Scott Nicely, Brian Schomburg

**Illustrations des nouveaux éléments :** Brian Schomburg

**Edition :** Greg Benage, Christian T. Petersen, Kevin Wilson

**Editeur :** Christian T. Petersen

**Traduction :** Frédéric Bizet

L'auteur tient à remercier les nombreux testeurs du jeu. Remerciements spéciaux à Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

©1998 Kosmos Verlag. Tous Droits Réservés. Utilisé sous licence. ©2000, 2005 Fantasy Flight Publishing Inc. (Version américaine)

Ce jeu, ou les éléments qui le composent, ne peuvent pas être reproduits sans autorisation.

