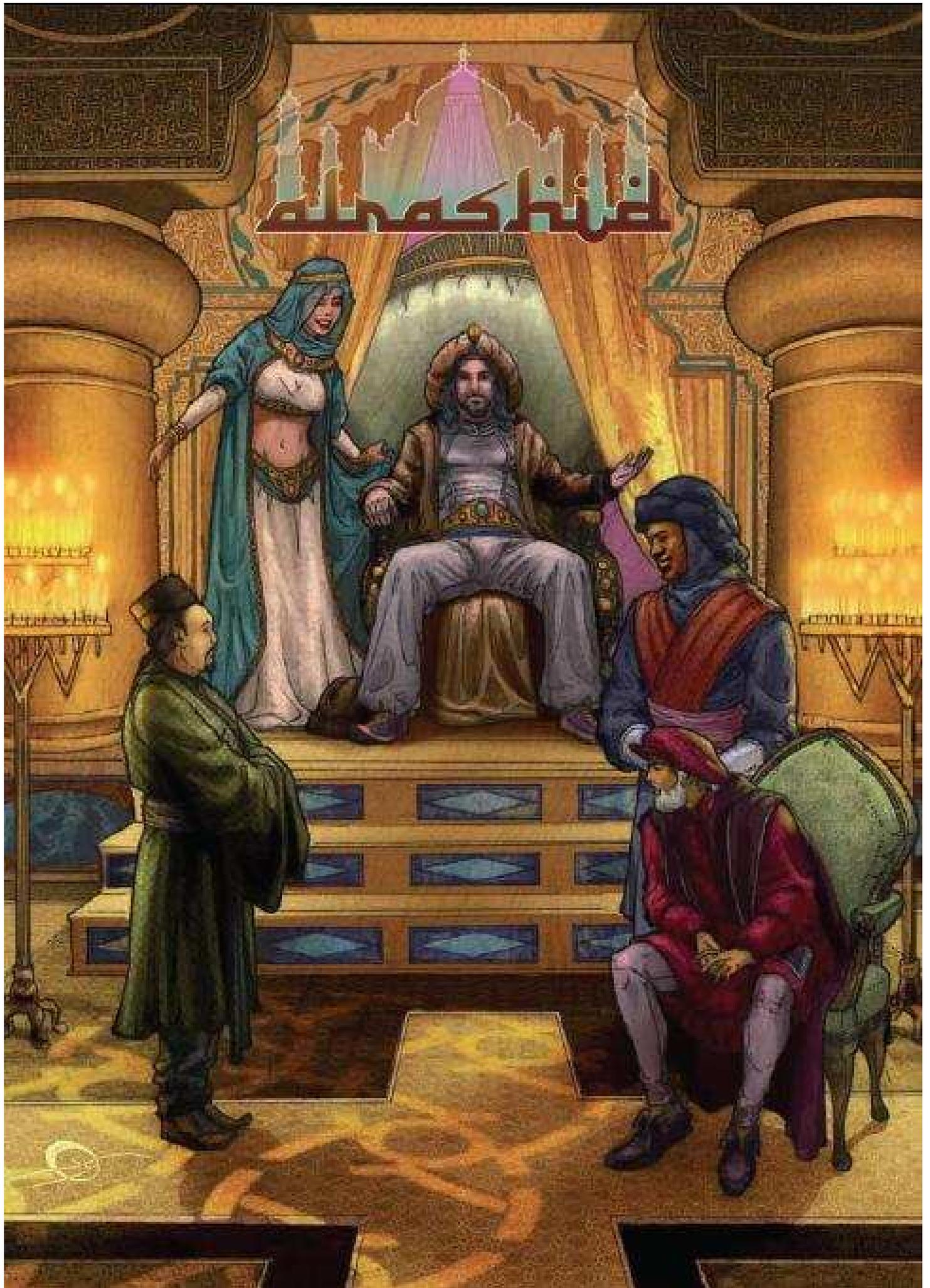


عزت كماله



Al-Rashid – Règles

Conception et création de Pierluca Zizzi et Giorgio De Michele.
Développement, règles et production par Yemaia Studios

Hārūn al-Rashīd (environ 762-809 après JC) est le nom et le surnom du cinquième grand Calife de la dynastie Abbasside qui a gouverné l'Oumma Islamique de 786 à 809 après JC.

Son règne a été marqué par la prospérité dans de nombreux secteurs incluant la culture, les sciences, la politique et le gouvernement. Sa vie et la cour fabuleuse dans laquelle il a vécu ont fait l'objet de nombreuses légendes. Certaines de ces légendes sont basées sur des faits réels, mais beaucoup d'entre elles sont fictives. Le célèbre travail littéraire "Les mille et une nuits" comprend plusieurs contes qui ont peut-être été inspirés par des événements qui ont eu lieu à la somptueuse cour de Harun.

Ce jeu simule la vie, le commerce et les intrigues de cour de chacune des diverses factions qui lutte pour accroître sa richesse et gagner la faveur de ce puissant souverain.

Buts du jeu

Dans *Al-Rashid*, chaque joueur contrôle une famille qui tente de conquérir la faveur du souverain.

Le but du jeu est de gagner autant de **Points de Prestige** (PP) que possible.

Vous pouvez gagner des PP en rejoignant une guilde, en obtenant d'importants titres sociaux et en accroissant le nombre de membres (pions) de votre famille. Comme il y a des coûts associés à la réalisation de ces importants symboles de statut, il faut consacrer du temps et des efforts dans le commerce des marchandises de luxe.

Chaque joueur utilise des pions pour représenter les membres de sa famille. Chaque pion peut être placé sur le **plan** (la partie inférieure du plateau de jeu) afin d'acquérir des marchandises de luxe ou dans la **cit**é (la partie supérieure du plateau de jeu) afin d'obtenir des titres, demander des faveurs et utiliser les services des guildes.

Note du traducteur :

Afin d'éviter toute redondance, j'ai décidé de découper le jeu comme suit :

Une partie dure 5 années.

Chaque année comporte 2 phases, la phase Placement suivie de la phase Résolution.

Pendant la phase Placement, chaque joueur joue à son tour.

La phase Résolution est divisée en manches.

Pendant chaque manche de la phase Résolution, chaque joueur joue à son tour.

Composants

- 48 Tuiles "Titre" (rectangulaire : 8 noir, 8 rouge, 8 violet, 8 bleu, 8 cyan, 8 vert)
- 16 Jetons "Avoir [Credit Note]"
- 24 Jetons "Influence Politique [Political Influence Token]"
- 14 Jetons "Déshonneur [Dishonor Token]"
- 20 Marqueurs marchandise de luxe "Soie" (blanc)
- 25 Marqueurs marchandise de luxe "Epice" (orange)
- 30 Marqueurs marchandise de luxe "Céramique" (pourpre)
- 30 Marqueurs marchandise de luxe "Métal" (gris)
- 35 Marqueurs marchandise de luxe "Bois" (marron)
- 15 Pions "Pacha" (3 par faction, 5 couleurs différentes)
- 20 Pions "Marchand" (4 par faction, 5 couleurs différentes)
- 30 Pions "Sage" (6 par faction, 5 couleurs différentes)
- 6 Cubes en bois (pour le suivi de l'ordre du tour et des années: 5 dans les couleurs des joueurs, 1 noir)
- 11 Tuiles "Crise" (3 tuiles noires "préparation de la partie" 8 tuiles blanches "années")
- 32 Jetons "Mercenaire" (rouge)
- 32 Jetons "Mercenaire" (bleu)
- 1 Plateau de jeu
- 1 Livret de règles



Commerce

Ordre du tour

Année

Vue d'ensemble

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu a deux zones principales où chaque joueur déplace ses pions et trois tableaux résumant les règles de base.

Les deux **zones principales** sont :

- La cité
- Le plan

Chaque zone est divisée en "secteurs de jeu" :

- 6 Secteurs de cité, appelés palais
- 7 Secteurs du plan, appelés pays

La cité

Le plan

Palais

Pays

Tableaux

Les trois **tableaux** résumant les principaux concepts nécessaires pour jouer le jeu :

1. **Années** : Indique le suivi des années.
2. **Ordre du tour** : Détermine l'ordre du tour (qui peut changer pendant une année) par l'intermédiaire des pions de couleur des familles.
3. **Commerce** : La valeur des marchandises échangées dépend de leur assortiment. Ce tableau répertorie les différentes valeurs en pièces d'or ainsi que les réductions pour les avoirs utilisés.

Terminologie de base

Titres, services et faveurs : Placer des pions dans un palais vous permet d'exécuter une série d'actions qui sont utiles au cours de la partie. *(Voir aussi "La Cité - Palais des guildes" page 11 pour de plus amples détails.)*

Membres de la famille : Chaque joueur utilise trois types de pions pour représenter les trois différents membres de sa famille : Les pachas, les marchands et les sages. En plaçant ces pions sur le plateau, un joueur interagit avec le jeu et obtient certains résultats. *(Voir aussi "Membres de la famille" page 8 pour de plus amples détails.)*



Titre

PP

Effet

Coût en or

Prédominance : Une fois que chaque joueur a placé ses pions sur le plateau, vous devez déterminer quel joueur exerce la prédominance dans chaque secteur. Ce joueur joue en premier. Pour déterminer l'ordre, calculer la prédominance de chaque joueur avec les pions dans ce secteur. Remarque : Seuls les trois premiers joueurs peuvent agir, les joueurs classés quatrième et cinquième ne peuvent pas agir même s'ils ont des pions dans le secteur. *(Voir aussi "Prédominance" page 5 pour de plus amples détails.)*

Famille : Un ensemble de pions contrôlé par un joueur qui les utilise pour effectuer des activations pendant la partie.

Marchandises de luxe : Il y a 5 types de marchandises de luxe : Bois, métal, céramique, soie et épice. Dans *Al-Rashid*, les paiements sont effectués à l'aide de ces marchandises. La valeur des marchandises est déterminée par son assortiment, comme détaillé dans le chapitre "Marchandises et or" des règles.

Les marchandises sont divisées en deux types :

- Marchandises rares : Soie et épice
- Marchandises communes : Bois, métal et céramique (voir aussi "Marchandises et or" page 8 pour de plus amples détails.)

Mercenaires : Les jetons mercenaires rouges et bleus représentent respectivement les mercenaires combattant sur terre et les mercenaires combattant sur mer. Chaque jeton mercenaire est utilisé de deux façons différentes. D'une part, il représente les aventuriers et les pirates auxquels chaque joueur doit faire face dans ses voyages commerciaux. D'autre part, il représente également les escortes armées qu'un joueur peut recruter pour protéger sa famille au cours de ces mêmes voyages. (Voir aussi "Jetons mercenaires" page 9 pour de plus amples détails.)



Ordre du tour : Il définit l'ordre dans lequel les joueurs jouent. Être dernier n'est pas nécessairement un inconvénient. En effet, ça peut parfois être très utile (comme dans la phase Placement). A chaque fois qu'au moins deux actions sont censées se produire simultanément, suivez l'ordre du tour.

Palais et pays : Les palais et les pays sont des secteurs du plateau de jeu où chaque joueur place ses pions pour effectuer certaines actions. Les palais accordent des titres, des services et des faveurs alors que les pays octroient des marchandises de luxe.

PP : Les PP déterminent le vainqueur à la fin de la partie. Ils représentent le degré d'importance et d'influence que chaque famille a acquis à la cour d'Al-Rashid. Les PP sont accordés

Préparation de la partie

Avant de commencer la partie, quelques préparations simples sont nécessaires :

- Dépliez le plateau de jeu et placez les marchandises sur les cases correspondantes comme indiqué sur le plan.
- Placez 4 jetons "Avoir" sur les 4 symboles correspondants du plan.
- Placez le cube en bois noir sur la case avec le nombre 1 dans le tableau "Années".
- Trier les tuiles titre par couleur. Placez-les dans les secteurs Guildes en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué dans le chapitre "Mise en place des titres" ci-dessous.
- Triez les jetons mercenaires par couleur. Mélangez-les et formez un paquet face cachée pour chaque couleur.
- Chaque joueur choisit une couleur de famille, un pion pacha, un pion marchand et un pion sage.
- Tirez au sort l'ordre du tour et placez les cubes de couleur sur le tableau "Ordre du tour" dans cet ordre.

en fonction du nombre et du type de membres de la famille, des titres décernés et des jetons "Influence politique" recueillis.

Réserve : La réserve inclut tous les composants du jeu (surtout les pions et les marchandises) qui ne sont ni détenus par un joueur ni placés sur le plateau de jeu. Ils restent généralement dans la boîte.

Jetons Déshonneur : Chaque famille vise à gagner des PP. Toutefois, des actions téméraires pourraient également déclencher le résultat inverse. Certaines actions mal conçues lui donneront un jeton Déshonneur qui équivaut à une déduction de 2 PP à la fin de la partie. (Voir aussi "Jetons Déshonneur" page 10 pour de plus amples détails.)



Jetons Influence Politique : Dans la vie à la cour, il est toujours important de détenir des postes prestigieux ainsi que d'avoir d'importants membres de la famille. Toutefois, il est également important d'avoir l'appui de personnes influentes de la communauté. Chaque jeton "Influence politique" représente ce type de soutien. A la fin de la partie, chacun de ces jetons vaut un PP (jusqu'à un maximum de 5 PP). (Voir aussi "Jetons Influence Politique" page 9 pour de plus amples détails.)



Tuiles crises : Ces tuiles représentent des événements aléatoires qui sont dévoilés au début de chaque année, elles introduisent un nombre variable d'obstacles qui doivent être surmontés pour que les joueurs puissent faire du commerce dans les pays. (Voir aussi "Tuiles crises" page 9 pour de plus amples détails.)



- Dans l'ordre du tour, distribuez des marchandises de départ à chaque joueur comme indiqué dans le chapitre "Distribution des marchandises" ci-dessous.
- Piochez au hasard une "Tuile crise" depuis le paquet de tuiles crise "Préparation" et résolvez-la comme indiqué dans le chapitre "Tuiles crise lors de la préparation".

Mise en place des titres

Placez les tuiles "Titres" sur leurs cases correspondantes sur le plateau (leur couleur permet immédiatement d'identifier à quelle guilde appartient chaque tuile). Le nombre de tuiles est déterminé en fonction du nombre de joueurs participant à la partie, comme suit :

Dans une partie à 2-3 joueurs

1 seul titre par type pour : Intrigue (noir), militaire (rouge), traditions (violet), commerce (bleu).
Les 8 tuiles politique (cyan) et les 8 tuiles Calife (vert)

Dans une partie à 4-5 joueurs

2 titres par type pour : Intrigue (noir), militaire (rouge), traditions (violet), commerce (bleu).
Les 8 tuiles politique (cyan) et les 8 tuiles Calife (vert)

Distribution des marchandises

- Joueur 1 : Bois + Céramique + Métal
- Joueur 2 : 2 Bois + Céramique + Métal
- Joueur 3 : 3 Bois + Céramique + Métal
- Joueur 4 : 2 Bois + 2 Céramique + Métal
- Joueur 5 : Bois + Céramique + Métal + Epices

Tuiles crise lors de la préparation

Prenez le paquet "*Tuiles crise Préparation*" (3 tuiles) et piochez une tuile au hasard. Puis placez les "*Jetons mercenaire*" sur le plan en fonction des nombres et des couleurs indiqués sur la "*Tuile crise*" piochée (surveillez attentivement les couleurs et les pays). Placez les "*Tuiles crise Préparation*" restantes dans la boîte. Désormais, vous utiliserez uniquement les "*Tuiles crise Année*".

Mise en place des jetons mercenaire

Chaque joueur pioche une tuile d'un des deux paquets "*Jetons mercenaire*". Chaque joueur est libre de choisir dans quel paquet de "*Jetons mercenaire*" il pioche (dans l'ordre du tour) une fois que la "*Tuile crise*" de la première année a été révélée.

Vous êtes maintenant prêt à jouer. Amusez-vous bien en jouant à *Al-Rashid* !

Règles du jeu

Phases

Une partie se joue en 5 années.

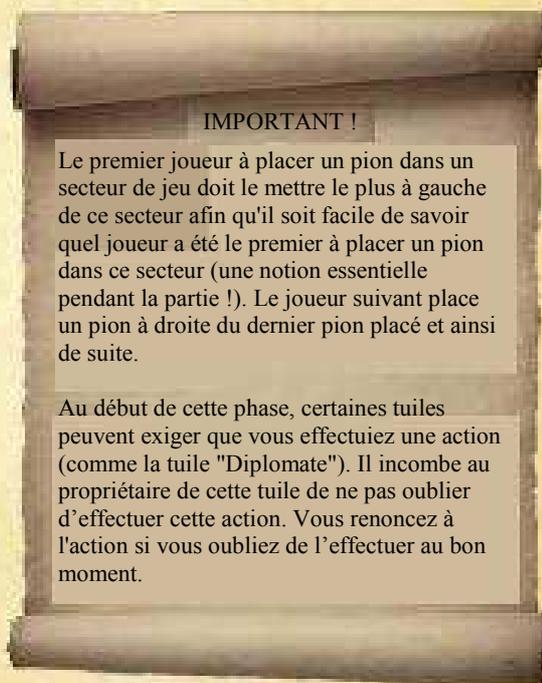
Chaque année comporte deux phases : Placement et Résolution (divisées en manches).

Dans la phase Placement, chaque joueur place ses pions dans les secteurs de jeu sur le plateau de jeu.

Dans la phase Résolution, chaque joueur enlève ses pions du plateau de jeu en résolvant les secteurs de jeu et en obtenant ses avantages.

Placement

Dans l'ordre du tour, chaque joueur joue un tour en plaçant un pion dans un des secteurs de jeu. Cette séquence est répétée jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses pions.



Prédominance

Les mécanismes du jeu sont tels qu'il faut dominer certains secteurs afin d'obtenir leurs avantages. Plus votre **prédominance** est élevée dans un secteur, plus vite vous pouvez agir et plus grands sont les avantages.

Lorsqu'un secteur de jeu est résolu, seuls les **trois** joueurs avec la meilleure prédominance peuvent obtenir ses avantages. Avant de résoudre un secteur de jeu, enlevez chaque pion qui appartient à un autre joueur.

Voilà comment est définie la **prédominance** d'un secteur de jeu :

Chaque joueur dispose de trois types de pions :

- Pacha → prédominance 5
- Marchand → prédominance 3
- Sage → prédominance 1 (remarque : le sage a une capacité spéciale, il peut être empilé sous un pacha, un marchand ou un autre sage pour augmenter votre prédominance dans un secteur.)

Chaque joueur ne peut mettre **que** 1 pacha ou 1 marchand dans chaque secteur de jeu. Chaque joueur peut également ajouter **autant de sages qu'il le souhaite**.

Quel que soit le nombre de pions placés dans un secteur de jeu, chaque joueur n'a droit qu'à **une activation par secteur** pendant la phase Résolution.

Pourtant, la présence de plusieurs pions peut être importante afin d'assurer la prédominance dans ce secteur et donc d'être le premier à agir.

Voici quelques **exemples** de prédominance dans un secteur :

- 1 Pacha = Prédominance 5
- 1 Marchand et 1 Sage = Prédominance 4
- 2 Sages = Prédominance 2
- 1 Pacha et 2 Sages = Prédominance 7
- 1 Pacha et 1 Marchand = Interdit
- 2 Pachas = Interdit
- 2 Marchands = Interdit

Si deux joueurs ont la **même prédominance**, le **premier** joueur à avoir placé un pion a une meilleure prédominance que le suivant.

Exemple (1):

Joueur Vert → 1 Marchand = Prédominance 3
Joueur Rouge → 1 Pacha = Prédominance 5
Joueur Jaune → 1 Sage = Prédominance 1
Ordre de résolution : Rouge - Vert - Jaune

Exemple (2):

Joueur Vert → 1 Sage = Prédominance 1
Joueur Rouge → 1 Marchand + 1 Sage = Prédominance 4
Joueur Jaune → 1 Marchand + 1 Sage = Prédominance 4
Ordre de résolution : Rouge - Jaune - Vert

Exemple (3):

Joueur Vert → 1 Sage = Prédominance 1
Joueur Rouge → 1 Sage = Prédominance 1
Joueur Jaune → 1 Marchand + 1 Sage = Prédominance 4
Joueur Bleu → 1 Marchand = Prédominance 3
Ordre de résolution : Jaune - Bleu - Vert (Remarque : Le joueur Rouge ne peut pas agir pendant la résolution de ce secteur car il a fini 4^{ème}.)

Il n'y a aucune limite au nombre de pions qu'un secteur de jeu peut contenir.

IMPORTANT !

Les pions de chaque joueur qui peuvent coexister dans le même secteur de jeu sont conçus pour être empilables. Par exemple, si le premier pion que vous placez est un sage, vous pouvez empiler 1 pacha, 1 marchand ou d'autres sages dessus. Toutefois, si le premier pion que vous placez est un pacha ou un marchand, vous pourrez uniquement empiler des sages et ils devront être empilés dessus.

Résolution

La phase Résolution est divisée en **manches**.

Une manche se termine lorsque chaque joueur a sélectionné et résolu un secteur de jeu en fonction de l'ordre établi par le tableau "Ordre du tour". A ce stade, une nouvelle manche commence. La séquence est répétée jusqu'à ce que tous les secteurs de jeu aient été résolus.

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer deux actions, dans l'ordre de votre choix :

- Activer l'effet d'un titre (action facultative)
- Résoudre un secteur de jeu (action obligatoire)

Pour effectuer une activation pendant la phase Résolution, vous devez avoir au moins un pion sur un secteur de jeu. Quand vous n'avez plus aucun pion sur le plateau de jeu (par exemple, quand les secteurs avec vos pions ont été résolus par vos adversaires), vous devez ignorer votre activation dans les manches subséquentes, jusqu'à la fin de la phase Résolution.

Lorsqu'un secteur de jeu est résolu, chaque joueur récupère ses pions de ce secteur et les remet dans sa réserve. Il en va de même pour les joueurs qui ne participent pas activement à cette étape parce qu'ils ont été classés quatrième ou cinquième.

La phase Résolution se termine quand chaque secteur contenant des pions a été résolu.

Exemple:

Le joueur Vert est premier joueur et il décide de résoudre le secteur de jeu "Sanmatia". Quand ce secteur a été résolu (selon les règles ci-dessous), le deuxième joueur décide de résoudre "Palais d'Al-Rachid [Al-Rashid's Palace]". La partie continue de cette manière jusqu'à ce que ce soit à nouveau le tour du joueur Vert qui n'a plus aucun pion dans un secteur de jeu non résolu. Lorsque cela se produit, le joueur Vert saute la phase Résolution.

IMPORTANT !

Comme nous l'avons déjà mentionné, quand un joueur n'a plus aucun pion dans au moins un secteur de jeu, il doit passer son tour dans la phase Résolution et ne peut donc pas activer de titre qu'il pourrait posséder !

Au début de cette phase, certains titres peuvent nécessiter qu'un joueur effectue une action (comme le titre "Informateur"). Il incombe au propriétaire de ce titre à ne pas oublier d'effectuer cette action. Oublier d'effectuer une action au bon moment signifie renoncer à elle.

Activation de l'effet d'un titre

Il s'agit d'une action facultative. Pendant son tour, un joueur peut activer **un seul** effet de ses titres.

Tous les titres n'ont pas à être activés pour fonctionner mais un joueur en possession de plusieurs titres "à activer" **ne peut activer qu'un seul titre** pendant chacun de ses tours de résolution. (Voir aussi "Types de titre" page 8 pour de plus amples détails.)

Résolution d'un secteur de jeu

En suivant l'ordre établi par le tableau "Ordre du tour", chaque joueur choisit librement un des treize secteurs de jeu occupé par au moins un pion. Ce secteur est alors "résolu" : Cela signifie que chaque action possible associée à ce secteur est maintenant effectuée comme indiqué dans le chapitre "Secteurs de jeu" ci-dessous.

Le secteur de jeu sélectionné **n'a pas** à inclure un pion du joueur qui décide de le résoudre.

Lorsqu'un secteur de jeu doit être résolu, vérifiez la prédominance des joueurs dans ce secteur. Seuls les trois joueurs avec les meilleures prédominances pourront effectuer des actions, dans l'ordre décroissant. (Voir aussi "Prédominance" page 5 pour de plus amples détails.)

IMPORTANT !

Lorsque vous résolvez le secteur de jeu appelé **Palais d'Al-Rachid [Al-Rashid's Palace]**, un des résultats possibles modifie l'ordre du tour. Cela entrera en effet dans la prochaine manche de résolution. Dans ce cas, vous devez tout d'abord effectuer les activations de la manche de résolution en cours, puis vous définissez un nouvel ordre du tour et enfin, vous commencez une nouvelle manche de résolution à l'aide du nouvel ordre du tour. (Oui ! Cela indique qu'il est possible pour le joueur qui gagne la prédominance au Palais d'Al-Rachid d'effectuer deux activations consécutives).

Fin d'une année

A la fin de chaque année (sauf la dernière), les actions obligatoires suivantes doivent être effectuées :

- Remplissez toutes les marchandises de luxe et les avoirs dans tous les pays.
- Chaque titre utilisé dans la dernière année redevient actif. (Voir aussi : "Activation de l'effet d'un titre" page 7 et "Types de titre" page 8 pour de plus amples détails.)
- Révélez une "Tuile crise Année" et résolvez-la. (Voir aussi : "Tuiles crise" page 9 pour de plus amples détails.)
- Avancez le marqueur de d'année d'une case et commencez une nouvelle année de jeu.

Membres de la famille

Comme indiqué précédemment, chaque famille commence la partie avec 3 pions (1 pacha + 1 marchand + 1 sage). Pendant la partie, vous pouvez développer votre famille en ajoutant plus de membres que vous pouvez gagner grâce aux services de trois guildes.

- GUILDE DES TRADITIONS → Vous accorde un nouveau sage.
- GUILDE DU COMMERCE → Vous accorde un nouveau marchand.
- GUILDE DE LA POLITIQUE → Vous accorde un nouveau pacha.

Pendant la partie, avoir des pions supplémentaires signifie que vous pouvez réaliser plus d'activations et atteindre une prédominance plus élevée dans un secteur. De plus, à la fin de la partie, chaque membre de la famille accorde un certain nombre de PP. (Voir "*Fin de la partie*" page 15)

Chaque joueur ne peut avoir qu'un nombre limité de chaque type de pion :

- 3 pachas
- 4 marchands
- 6 sages

La façon d'acquérir de nouveaux pions pour votre famille et ce qu'il en coûte est expliquée en détail ci-dessous. (Voir "*Palais des Guildes - Services*" page 11)

Types de titres

Dans une partie d'*Al-Rashid*, chaque joueur peut obtenir des statuts sociaux pour sa famille appelés "Titres". (Voir "*La Cité - Titres*" page 12 ou "*La Cité - Titres du Calife*" page 13.)

Les titres généraux peuvent être obtenus aux palais des Guildes alors que les titres du Calife peuvent être obtenus au Palais d'Al-Rachid.

Le nombre de titres disponibles dans une partie dépend du nombre de joueurs : (Voir "*Mise en place des titres*" page 5)

- Les tuiles intrigue (noir), militaire (rouge), traditions (violet) et commerce (bleu) sont disponibles sur la base de une par type (partie à 2-3 joueurs) ou deux par type (partie à 4-5 joueurs).
- Les tuiles politique (cyan) et les tuiles Calife (vert) sont toujours une de chaque.

Il y a plusieurs titres différents, mais un titre n'est utilisable que d'une de ces **trois** manières différentes en fonction de son type :

- **Activé** → Certains titres ne peuvent être utilisés qu'une fois par année par un joueur pendant les phases résolution. Lorsqu'il est activé, chaque

titre de ce type doit être retourné face cachée pour indiquer son utilisation.

- **Permanent** → Ces titres sont actifs en permanence tout au long de la partie. Il incombe au propriétaire de chacun de ces titres de se rappeler d'appliquer ses effets au moment opportun.
- **Effet unique** → Chacun de ces titres ne peut être activé qu'une fois quand il est acquis et seulement à ce moment-la.

Marchandises et or

Le jeu n'inclut pas de pièces ou autres moyens pour conserver la trace de la richesse en or d'une famille. Les marchandises d'un joueur ont une valeur exprimée en pièces d'or en fonction de leur **assortiment**.

La richesse d'une famille peut facilement être déterminée en consultant le tableau "Commerce".

Chaque type de marchandise a une valeur en or, mais c'est l'assortiment de différents types de marchandises qui détermine une richesse plus élevée.

Le tableau "Commerce" détermine la valeur de vos marchandises via les valeurs suivantes :

- 1 marchandise de tout type → 1 pièce d'or
- Un ensemble de 2 marchandises différentes → 3 pièces d'or
- Un ensemble de 3 marchandises différentes → 6 pièces d'or
- Un ensemble de 4 marchandises différentes → 10 pièces d'or
- Un ensemble de 5 marchandises différentes → 15 pièces d'or

Quelques exemples :

- Si vous ne possédez que 1 épice, cette marchandise vaut 1 pièce d'or. De même, même si vous ne possédez que 1 bois, cette marchandise vaut également 1 pièce d'or.
- Si vous possédez 1 bois + 2 céramique + 1 soie, cela compte comme 3 marchandises différentes plus 1 marchandise unique, vous avez ainsi une richesse de $6+1 = 7$ pièces d'or.
- Si vous possédez 1 bois + 1 céramique + 2 métal + 2 soie, cela compte comme 4 marchandises différentes plus 2 marchandises différentes, vous avez ainsi une richesse de $10+3 = 13$ pièces d'or.
- Imaginons que vous ayez à payer 18 pièces d'or pour quelque chose. Vous possédez une

marchandise de chaque type plus 1 soie et 1 céramique.

Le calcul de la valeur de ce que vous possédez est simple : Un ensemble complet de 5 marchandises différentes vaut 15 pièces d'or et un ensemble de deux marchandises différentes vous donne 3 pièces d'or. Lorsque vous les ajoutez ensemble vous avez exactement 18 pièces d'or.

- Imaginons que vous ayez à payer 14 pièces d'or pour quelque chose. Vous pouvez utiliser cette combinaison : 1 bois + 1 céramique + 1 métal + 1 soie (un ensemble de 4 marchandises différentes = 10 pièces d'or) + 1 bois + 1 céramique (un ensemble de 2 marchandises différentes = 3 pièces d'or) + 1 bois (1 seule marchandise = 1 pièce d'or). Cela vous donne un total de 14 pièces d'or. Il y a aussi une alternative plus simple : Vous pouvez payer avec un ensemble de 5 marchandises différentes. Vous payerez 15 pièces d'or au lieu de 14 mais vous vendrez un nombre beaucoup plus faible de marchandises.

IMPORTANT !

A chaque fois que vous payez en pièces d'or un prix plus élevé que le prix réel de quelque chose, vous devez renoncer à la différence. **IL N'Y A AUCUN RENDU DE MONNAIE DANS LE JEU.**

Plus vous avez d'ensembles de marchandises complets, plus votre richesse en pièces d'or est élevée. Si votre famille possède un ensemble complet de 5 marchandises différentes, vous avez une richesse de 15 pièces d'or. Mais si vous possédez 2 séries complètes de 5 marchandises différentes, votre richesse vaut 30 pièces d'or.

Il n'y a aucune limite aux marchandises de luxe. Dans le cas peu probable où vous manquez de marqueurs représentant une ou plusieurs marchandises, utilisez un substitut de votre choix. Supposez toujours que les marchandises sont en nombre illimité.

Jetons mercenaire

Il existe deux types de mercenaires dans *Al-Rashid* :

- Les mercenaires rouges combattent sur terre.
- Les mercenaires bleus combattent sur mer.

Les jetons mercenaires sont divisés en deux paquets :

- 32 jetons rouges : 8 valent 2 points, 16 valent 3 points, 8 valent 4 points.
- 32 jetons bleus : 8 valent 2 points, 16 valent 3 points, 8 valent 4 points.

Les jetons mercenaires ont deux utilisations différentes :

Elles représentent des obstacles pendant la phase commerciale lorsqu'elles sont placées en fonction des tuiles crise. Dans ce cas, les jetons mercenaires représentent les aventuriers et les pirates qui attaquent les joueurs. (Voir "*Tuiles crise*" page 9.)

Elles peuvent aussi défendre les familles au cours de leurs voyages commerciaux. Chaque joueur peut en acheter auprès de la Guilde des militaires. Dans cette situation, les jetons mercenaires représentent des milices recrutées par les joueurs. (Voir "*Bataille*" page 13 et "*Palais des Guildes - Services*" page 11.)

Tuiles crise

A la fin de chaque année, il faut quelques actions automatiques pour préparer le plateau de jeu pour la prochaine année. Une de ces actions est de piocher une tuile crise année.

Une tuile crise détermine le **nombre de jetons mercenaires** devant être placés au hasard sur le plan.

A la fin de chaque année, vous piochez une "Tuile crise Année" du paquet correspondant. (Remarque : Pendant l'étape de préparation, vous piochez une "Tuile crise Préparation" à la place.) Chaque tuile indique 2 pays ou plus sur lesquels les jetons mercenaires doivent être placés et les couleurs de ces jetons.

Quand vous résolvez une tuile crise, vous devez prendre au hasard le nombre de jetons mercenaires du type indiqué sur la tuile crise depuis le paquet de jetons mercenaires correspondant et les placer **face cachée** sur les pays comme indiqué, afin que personne ne puisse voir lesquels ce sont.

Jetons Influence Politique

Dans *Al-Rashid*, en plus d'obtenir des titres importants et d'augmenter le nombre de membres de votre famille, il est également important d'avoir les bonnes connexions politiques. Ces liens sont représentés par des jetons spéciaux "Influence politique" que vous pouvez acquérir pendant la partie.

Vous pouvez acquérir des jetons "Influence politique" de plusieurs manières. Chaque jeton Influence Politique vaut un PP à la fin de la partie (avec un maximum de 5 PP).

Exemples de façons d'obtenir des jetons "Influence politique" :

- Demander une faveur au chef de la guilde de la politique.
- Obtenir les titres "Spécialiste du droit", "Aide du Qadi", "Astrologue".
- Effectuer certaines actions dans la guilde des intrigues, **PP**.

Le joueur avec le plus de PP à la fin de la partie est le gagnant. Les PP représentent l'influence et l'importance qu'une famille a acquises à la cour d'Al-Rashid. Les PP acquis reposent sur le type et le nombre de membres de la famille, les titres et les jetons "Influence politique" obtenus. *(Voir "Fin de la partie" page 15.)*

Jetons Déshonneur

Parfois, dans ses efforts pour obtenir ce qui est le meilleur pour sa famille, un joueur fait des erreurs et compromet le prestige de sa famille à la place. Dans ce cas, le joueur est pénalisé par la récupération d'un jeton Déshonneur. Chaque jeton Déshonneur est considéré comme une pénalité de -2 PP à la fin de la partie.

Exemples d'actions qui procurent des jetons Déshonneur :

- Fuir une bataille (2 jetons)
- Comparaitre devant Al-Rashid sans Pacha dans votre délégation (2 jetons)
- Obtention du titre "Enchanteur" (1 jeton)
- Interagir avec une guilde dans le seul but de demander une faveur à son chef (1 jeton)

Secteurs de jeu

Dans les secteurs de jeu, la notion de **prédominance** est très importante.

Remarque : Lors de la résolution d'un secteur, vous devez déterminer d'abord qui sont les trois joueurs prédominants. Ensuite, enlevez de ce secteur chaque pion appartenant aux autres joueurs. C'est alors seulement qu'on peut résoudre le secteur de jeu, en commençant par le joueur le plus prédominant.

Le plateau de jeu est divisé en 2 zones principales (la cité et le plan), les deux zones contiennent 13 secteurs de jeu :

- 6 secteurs dans la cité (palais)
- 7 secteurs dans le plan (pays)

La cité

La cité comprend 5 secteurs de jeu connus comme palais des guildes :

- Palais de la guilde des intrigues (noir)
- Palais de la guilde militaire (rouge)
- Palais de la guilde des traditions (violet)
- Palais de la guilde du commerce (bleu)
- Palais de la guilde de la politique (Cyan)

Et 1 secteur de jeu qui représente le Palais d'Al-Rashid :

- Palais d'Al-Rashid (vert)

Chaque palais vous permet d'effectuer plusieurs actions différentes qui amélioreront le statut de votre famille, comme expliqué en détail ci-dessous. Cela signifie généralement qu'il faut payer une taxe. Une fois que vous avez déterminé le **montant total de la taxe** que vous devez payer en pièces d'or pour toutes vos actions dans un palais, ces taxes doivent être **payées en une seule fois**.

IMPORTANT !

Cela signifie que, par exemple, que si vous planifiez un service pour 8 pièces d'or et un titre pour 7 pièces d'or, soit un total de 15 pièces d'or, vous pouvez payer vos taxes avec 5 marchandises différentes (avec la valeur correspondante d'exactement 15 pièces d'or). *(Voir "Marchandises et or" page 8.)*

Dans l'ordre de prédominance, le **joueur actif effectue tout d'abord ses paiements puis résout immédiatement toutes ses actions**. Il n'y a qu'une seule exception à cette règle, qui concerne la Guilde des intrigues. Dans ce palais, les services ne sont résolus qu'après que tous les joueurs ont terminé leurs actions dans ce secteur. *(Voir "Guildes des intrigues - Services" page 11.)*

IMPORTANT !

Cela signifie, entre autres choses, que vous ne pouvez pas utiliser une marchandise que vous allez recevoir d'une action pour payer le coût total des actions elles-mêmes.

Palais des guildes

Comme nous l'avons déjà mentionné, lorsque vous placez un pion sur un palais de guildes, vous pouvez effectuer plusieurs actions.

Chaque guildes vous permet d'effectuer deux actions principales :

- Obtenir un **service** de cette guildes.
- Faire que cette guildes vous accorde un **titre** et une action secondaire.
- Demander une **faveur** au chef de la guildes.

Un joueur ne peut effectuer qu'une ou deux de ces trois actions disponibles de la guildes, il ne peut pas effectuer les trois.

Le type d'action que vous effectuez est également important. Si vous **n'effectuez pas** au moins une action principale, vous obtiendrez un **jeton Déshonneur**.

Services

Voici une liste des services que les guildes peuvent fournir aux joueurs :

GUILDE DES INTRIGUES → Cette guildes effectue des **activités d'espionnage** qui aideront votre famille.

Il existe deux types d'opérations d'espionnage :

Examiner la valeur de tous les mercenaires qui occupent un pays.

OU

Déplacer un pion d'un pays vers un autre pays qui n'est pas encore résolu.

Quand vous choisissez le service de cette guildes pour votre action, vous sélectionnez et effectuez un nombre d'opérations égal à votre position de prédominance. Le joueur avec la meilleure prédominance peut effectuer trois opérations de son choix, le joueur avec la deuxième prédominance peut effectuer 2 opérations, le troisième n'est autorisé qu'à 1 seule opération.

Ce service n'est résolu qu'après que tous les joueurs ont résolu les autres actions de ce palais. (Remarque : Il s'agit d'une exception à la règle générale qui exige la résolution simultanée de toutes les actions du joueur). Ce service est alors résolu dans l'ordre des prédominances suivant : 1^{er} – 2^{ème} – 3^{ème} – 1^{er} – 2^{ème} – 1^{er}.

IMPORTANT !

Si un joueur décide de ne pas utiliser ce service, les positions des autres joueurs ne changent pas.

Par exemple, si le 2^{ème} joueur dans l'ordre de prédominance décide de ne pas demander ce service, l'ordre de résolution est : 1^{er} – 3^{ème} – 1^{er} – 1^{er}.

GUILDE MILITAIRE → C'est là que vous pouvez recruter des **mercenaires** pour défendre votre famille quand elle voyagea à travers les pays.

Il existe deux types de mercenaires :

- Rouge (Terre)
- Bleu (mer)

Le joueur qui a la prédominance sur cette guildes pioche 3 jetons mercenaires de son choix dans n'importe quelle combinaison. Le joueur avec la deuxième prédominance pioche 2 jetons mercenaires de son choix dans n'importe quelle combinaison et le troisième pioche 1 jeton mercenaire de son choix.

GUILDE DES TRADITIONS → Cette guildes enseigne les rudiments de la culture à un membre de votre famille. Lorsque vous décidez d'obtenir ce service, prenez un **sage** de la réserve et ajoutez-le à votre famille. Le joueur qui a la prédominance sur cette guildes paie 5 pièces d'or pour ce service, le joueur avec la deuxième prédominance paie 7 pièces d'or et le troisième paie 9 pièces d'or.

GUILDE DU COMMERCE → Cette guildes forme un membre de votre famille dans l'art de faire des affaires. Lorsque vous décidez d'obtenir ce service, prenez un **marchand** de la réserve et ajoutez-le à votre famille. Le joueur qui a la prédominance sur cette guildes paie 8 pièces d'or pour ce service, le joueur avec la deuxième prédominance paie 10 pièces d'or et le troisième paie 12 pièces d'or.

GUILDE DE LA POLITIQUE → Cette guildes fait découvrir les subtilités de la politique et des intrigues à la cour un membre de votre famille. Lorsque vous décidez d'obtenir ce service, prenez un **pacha** de la réserve et ajoutez-le à votre famille. Le joueur qui a la prédominance sur cette guildes paie 11 pièces d'or pour ce service, le joueur avec la deuxième prédominance paie 13 pièces d'or et le troisième paie 15 pièces d'or.

Titres

Ce chapitre répertorie tous les **titres** disponibles que les guildes peuvent accorder :

- GUILDE DES INTRIGUES → Contrebandier, Traceur, Informateur, Imposteur
- GUILDE MILITAIRE → Stratège, Recruteur, Aventurier, Négociateur
- GUILDE DES TRADITIONS → Maître des traditions, Enchanteur, Diplomate, Banquier
- GUILDE DU COMMERCE → Négociant, Importateur de bois, Importateur de céramique, Importateur de métal
- GUILDE DE LA POLITIQUE → Aide du Qadi, Intendant de la Cité, Gardien du magasin, Fille de la favorite, Maître d'armes, Doyen de l'Académie, Economiste, Conseiller du Calife

Voir l'annexe pour les effets détaillés de chaque titre.

Faveurs

Chaque guilde est dirigée par une personnalité importante de la Cour d'Al-Rashid. Un joueur peut demander de l'aide à ces dirigeants des guildes.

L'effet d'une faveur s'applique au moment où vous l'achetez.

Voici les **faveurs** que vous pouvez demander :

- GUILDE DES INTRIGUES → **Favorite du Calife** : Pour 1 pièce d'or, vous pouvez copier l'effet de la faveur d'un autre chef de guilde. Toutefois, vous devez payer le coût normal de cette action.
- GUILDE MILITAIRE → **Général** : Pour 0 pièce d'or, vous pouvez échanger une marchandise contre un "Jeton Mercenaire".
- GUILDE DES TRADITIONS → **Savant de la cour** : Pour 2 pièces d'or, vous pouvez prendre un "Avoir" de la réserve.
- GUILDE DU COMMERCE → **Vizir** : Pour 0 pièce d'or, vous pouvez échanger une marchandise avec une autre marchandise de votre choix.
- GUILDE DE LA POLITIQUE → **Qadi** : Pour 1 pièce d'or, vous pouvez prendre un jeton "Influence politique".

Palais d'Al-Rashid

Au Palais d'Al-Rashid, vous pouvez effectuer deux actions principales :

- Demander la **bienveillance d'Al-Rashid**
- Obtenir un des **titres du Calife**

Un joueur peut effectuer **une ou deux** de ces actions.

Seules les délégations des familles dirigées par un **pacha** seront admises à la Cour d'Al-Rashid. Le pacha peut amener dans son cortège un ou plusieurs sages (pour déterminer la prédominance).

IMPORTANT !

Le premier membre de la famille placé dans ce secteur doit être un pacha. Vous n'êtes pas autorisés à présenter un sage d'abord et ensuite ajouter un pacha : Seul le contraire est autorisé.

Si pour une raison quelconque **vous n'avez aucun pacha**, mais seulement au moins un sage en position quand ce secteur est résolu (par exemple, parce que vous utilisez un informateur), vous **ne pouvez pas agir** et recevez **2 jetons Déshonneur**.

Bienveillance d'Al-Rashid

La bienveillance d'Al-Rashid a deux effets différents :

- Chacun des trois premiers joueurs dans l'ordre de prédominance gagne **une marchandise** de son choix.
- Le joueur qui exerce la prédominance au palais devient le **premier** à agir dans la prochaine manche Résolution. Le joueur avec la deuxième prédominance devient le deuxième joueur à agir dans la prochaine manche Résolution et il en va de même pour le troisième. Tous les autres conservent leurs positions, changer leur ordre du tour en conséquence.

Ce nouvel ordre entre en vigueur au début de la prochaine manche Résolution. (Voir "*Résolution*" page 6.)

IMPORTANT !

Nous vous recommandons d'utiliser temporairement des pachas qui ont déjà été enlevés du plateau de jeu pour indiquer le nouvel ordre du tour établi pour la manche Résolution subséquente.

Si vous le faites, prenez les pachas et placez-les sur le tableau "Ordre du tour" près des cubes marquant l'ordre du tour actuel, mais n'oubliez pas de les enlever au début de la manche subséquente.

Cela pourrait signifier que le dernier joueur à agir lors de la manche précédente pourrait être le premier à agir lors de la prochaine manche. C'est parfaitement légal.

Les titres du Calife

En échange de dons adéquats, Al-Rashid accorde aux familles exerçant leur prédominance sur le palais un rôle important dans sa cour.

Al-Rashid peut conférer les titres du Calife suivants : Trésorier, Aga, Monopoliste de la soie, Monopoliste de l'épice, Astrologue, Spécialiste du droit, Quartier-maître et Alchimiste.

Voir l'annexe pour les effets détaillés de chaque titre.

IMPORTANT !

Remarquez que toutes les actions effectuées dans le Palais d'Al-Rashid sont résolues simultanément. En conséquence, vous ne pouvez pas utiliser les marchandises qu'Al-Rashid vous accorde pour payer pour le titre accordé.

Le plan

Le Plan comprend 7 secteurs de jeu appelés **pays**. Les membres de votre famille peuvent visiter ces pays pour y faire le commerce des marchandises de luxe.

Les marchandises de luxe suivantes sont disponibles dans les pays :

- **Route de la soie [Silk Road]** → 4 soies + 2 épices + 1 métal + 1 bois + 1 avoir

- **Route des épices [Spice Road]** → 4 épices + 1 céramique + 2 bois + 1 soie + 1 avoir
- **Sanmatia** → 5 métaux + 2 bois + 1 céramique + 1 avoir
- **Mare Indianum** → 1 soie + 1 épice + 4 bois
- **Califat Abbasside [Abbasid Caliphate]** → 3 céramiques + 2 bois + 1 épice + 1 métal
- **Mare Internum** → 4 céramiques + 2 bois + 1 métal + 1 avoir
- **Vallée du Nil [Nilus Valley]** → 4 bois + 2 métaux + 1 céramique

Les pays

La résolution d'un pays est divisée en 2 étapes :

- Bataille (seulement si le pays que vous choisissez est occupé par des mercenaires)
- Commerce

Bataille

Avant de commencer la phase commerce, vous devrez peut-être livrer bataille.

Un pays peut être occupé par 1 ou 2 types de mercenaires qui représentent les dangers que vous pouvez rencontrer au cours de votre voyage.

Si le pays en cours de résolution n'est pas occupé par des mercenaires, vous pouvez ignorer cette étape procéder immédiatement à la phase commerce. Toutefois, si le pays est occupé par des mercenaires de n'importe quel type, vous devrez d'abord les vaincre.

Vous ne pouvez faire du commerce dans un pays qu'une fois que tous ses mercenaires ont été vaincus.

Quand vous résolvez un pays occupé par des mercenaires, vous devez retourner face visible chaque jeton mercenaire qui occupe ce pays et révéler sa valeur. Le joueur ayant la prédominance ce pays choisit alors s'il veut **se battre** ou **fuir**. Vous ne pouvez pas choisir de vous battre si vous n'avez pas au moins un jeton mercenaire du type approprié dans votre main.

Un joueur qui décide de **se battre** DOIT défausser de sa réserve personnelle 1 ou plusieurs jetons mercenaires de la même couleur que ceux qui occupent le pays.

Si vous vous **battez** et que la valeur des jetons que vous défaussez **dépasse** la valeur des jetons mercenaires, la bataille est terminée, les jetons mercenaires qui occupent le pays sont défaussés et vous pouvez procéder à la résolution normale de ce pays.

Si vous **livrez bataille** mais que la valeur des jetons que vous défaussez **ne dépasse pas** la valeur des jetons mercenaires qui occupent le pays, vous devez enlever vos pions et vous ne pouvez pas faire de commerce ici. Les jetons mercenaires qui auraient finalement été vaincus sont néanmoins enlevés de ce pays. Dans ce cas, le joueur précédemment classé deuxième dans la prédominance assume maintenant la première position. C'est maintenant à son tour de décider s'il veut se battre ou fuir.

Si vous décidez de **fuir** (parce que vous n'avez aucun jeton mercenaire ou que vous ne voulez pas défausser de jeton mercenaire), vous devez prendre **2 jetons Déshonneur**.

Vos pions sont enlevés du pays (vous ne pouvez pas faire de commerce ici). Le joueur précédemment classé deuxième dans la prédominance prend maintenant la première position. C'est maintenant à son tour de décider s'il veut se battre ou fuir.

Si chaque joueur fuit ou perd la bataille, la résolution de ce pays est terminée et les mercenaires qui l'occupent toujours restent dans ce pays.

Parfois un joueur ne peut livrer bataille que contre un seul des deux types de mercenaires qui occupent un pays. Dans ce cas, quel que soit le résultat de la bataille, le joueur s'est bien battu, et en conséquence, il n'a pas à prendre de jetons Déshonneur. Toutefois, étant donné qu'il **n'a pas** vaincu tous les mercenaires occupants, il doit toujours enlever ses pions et il ne peut pas faire de commerce ici.

Exemple : Un joueur décide de résoudre un secteur où il est prédominant et qui est occupé par des jetons mercenaires rouge et bleu. Il retourne tous les jetons et se rend compte qu'il ne peut pas vaincre les mercenaires rouges. Pour éviter de prendre un jeton Déshonneur, il décide de livrer bataille quand même, donc il défausse une tuile mercenaire bleue de sa réserve et il se retire. Les mercenaires invaincus restent sur le pays. (Remarque : Ils doivent être laissés face visible). Maintenant, le deuxième joueur dans l'ordre de prédominance agit : Il peut choisir s'il veut se battre ou fuir.

Commerce

Une fois que chaque bataille requise a été résolue, vous devez déterminer qui contrôle ce pays et enlever tous les pions appartenant aux joueurs classés quatrième et cinquième. C'est seulement à ce moment-là que les joueurs restants qui occupent ce pays peuvent commencer le commerce des marchandises de luxe.

Vous pouvez acquérir 5 marchandises de luxe :

- Bois 
- Céramique 

- Métal 
- Epice 
- Soie 

Une fois de plus, le joueur prédominant dans le secteur joue en premier.

Le joueur classé **premier** choisit : Il peut prendre **toutes** les marchandises d'un type **ou** prendre n'importe quelle combinaison de **3 marchandises** disponibles dans ce pays. Le joueur classé **deuxième** peut prendre **2 marchandises** de son choix **parmi les marchandises restantes**. Le joueur classé **troisième** peut prendre **1 marchandise** de son choix **parmi les marchandises restantes**.

IMPORTANT !

Le troisième joueur dans le secteur "Mare Indianum" peut découvrir il ne reste aucune marchandises à prendre. Cela se produit rarement, quand le joueur classé premier choisit 4 bois et le deuxième prend 1 Epice et 1 soie.

Avoirs

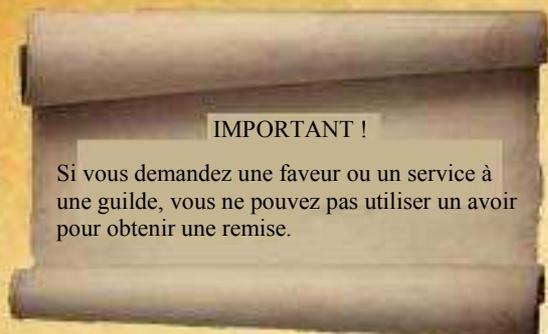
Dans certains pays, les joueurs peuvent trouver un **avoir** en plus des marchandises de luxe.

Un Avoir peut être pris **à la place d'une marchandise** pendant la phase commerce, mais il n'est pas considéré comme une marchandise de luxe pour déterminer la valeur des marchandises.

IMPORTANT !

Si vous êtes le joueur classé premier et que vous décidez de prendre toutes les marchandises d'un type (*voir "Commerce" page 14*), vous **ne pouvez pas** prendre l'avoir. Vous ne pouvez le prendre que si vous décidez de prendre 3 marchandises différentes, dans ce cas, vous pouvez sélectionner l'avoir à la place de l'une de ces marchandises.

Un avoir n'est utilisable **que** pour réduire le **coût d'un titre**.



Un avoir **réduit le coût d'un titre de 3** sauf si le joueur qui utilise l'avoir détient également le titre de *banquier*. Vous ne pouvez utiliser qu'**un seul avoir** par titre.

Fin de la partie

Après la cinquième phase Résolution, la partie se termine. La famille avec le **plus grand nombre de PP gagne**.

Les PP sont calculés de la manière suivante :

- **Membres de la famille** → 3 PP par pacha, 2 PP par marchand, 1 PP par sage.
- **Titres** → Les titres suivants accordés par des guildes valent un nombre fixe de PP (de 0 à 2) en fonction des titres : Intrigues (noir), militaire (rouge), traditions (violet) et commerce (bleu). Les titres politiques (bleus) valent un nombre de PP en fonction de la situation et des marchandises appartenant à la famille à la fin de la partie (de 0 à 7).
- **Titres du calife** → Les titres décernés par Al-Rashid lui-même (vert) valent également des PP (de 0 à 1).
- **Jetons "Influence politique"** → Des PP sont attribués en fonction de la quantité d'influence politique atteinte par chaque famille au cours de la partie. Il y a 1 PP pour chaque jeton "Influence politique" jusqu'à un maximum de 5 PP.
- **Jetons Déshonneur** → Le nombre de jetons Déshonneur que le joueur a accumulé au cours de la partie est déduit du total de PP. Chaque jeton Déshonneur inflige une pénalité de -2 PP.

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de PP à la fin de la partie, le propriétaire de la plus grande richesse en marchandises est le gagnant. Si tous les joueurs ont aussi la même richesse en marchandises, le gagnant est le joueur qui vient en premier dans l'ordre du tour.

Annexe

Titres

GUILDE DES INTRIGUES

Numéro : C001

Nom : **Contrebandier [Smuggler]**

Type de titre : Activé

Coût en or : 3

PP : 1

Effet : Activer ce titre pour échanger une marchandise quelconque contre une autre.

Numéro : C002

Nom : **Traceur [Plotter]**

Type de titre : Permanent

Coût en or : 3

PP : 1

Effet : Au début de la phase Résolution, vous pouvez déplacer un de vos pions d'un palais à un autre.

Numéro : C003

Nom : **Informateur [Informer]**

Type de titre : Permanent

Coût en or : 3

PP : 1

Effet : Au début de la phase Résolution, vous pouvez déplacer un de vos pions d'un pays à un autre.

Numéro : C004

Nom : **Imposteur [Impostor]**

Type de titre : Effet unique

Coût en or : 6

PP : 1

Effet : Utilisez les faveurs de deux chefs de guilde sans avoir à payer leurs coûts. (Les faveurs doivent être différentes et ne peuvent pas inclure la "Favorite du Calife".)

GUILDE MILITAIRE

Numéro : C005

Nom : **Stratège [Strategist]**

Type de titre : Permanent

Coût en or : 6

PP : 2

Effet : Chacun de vos jetons mercenaires augmente sa valeur de + 1.

Numéro : C006

Nom : **Recruteur [Recruiter]**

Type de titre : Activé

Coût en or : 6

PP : 1

Effet : Activer ce titre pour piocher un jeton mercenaire de votre choix.

Numéro : C007

Nom : **Aventurier [Raider]**

Type de titre : Permanent

Coût en or : 6

PP : 1

Effet : Si vous gagnez une bataille, prenez de la réserve une marchandise qui peut être produite dans ce pays.

Numéro : C008

Nom : **Négociateur [Negotiator]**

Type de titre : Activé

Coût en or : 3

PP : 1

Effet : Activer ce titre pour regarder les jetons mercenaires d'un pays. Défausser un jeton mercenaire de votre choix de votre main pour enlever un jeton mercenaire de la même couleur de votre choix de ce pays.

GUILDE DES TRADITIONS

Numéro : C009

Nom : **Maitre des traditions [Loremaster]**

Type de titre : Permanent

Coût en or : 8

PP : 1

Effet : Les "Marchands" et les "Pachas" vous coûtent 3 pièces d'or de moins.

Numéro : C010

Nom : **Enchanteur [Enchanter]**

Type de titre : Effet unique

Coût en or : 12

PP : 0

Effet : Ajouter un pion "Marchand" à votre famille. Prenez un jeton Déshonneur.

Numéro : C011

Nom : **Diplomate [Diplomat]**

Type de titre : Permanent

Coût en or : 8

PP : 2

Effet : Au début de la phase Placement, vous pouvez prendre un "Marchand" ou un "Pacha" de votre famille et le placer sur ce titre. Ne placez ce pion sur le plateau de jeu qu'après que tous les autres joueurs ont placé leurs pièces.

Numéro : C012
Nom : **Banquier [Banker]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 6
PP : 2
Effet : Chaque "Avoir" vous accorde une remise de 5 pièces d'or (au lieu de 3) lors de l'achat d'un titre.

GUILDE DU COMMERCE

Numéro : C013
Nom : **Négociant [Trader]**
Type de titre : Activé
Coût en or : 7
PP : 1
Effet : Activer ce titre pour échanger un de vos jetons marchandises de base contre deux jetons marchandises de base des types restants.

Numéro : C014
Nom : **Importateur de bois [Hardwood Importer]**
Type de titre : Activé
Coût en or : 7
PP : 2
Effet : Activer ce titre pour prendre 1 marqueur "bois" de la réserve.

Numéro : C015
Nom : **Importateur de céramique [Pottery Importer]**
Type de titre : Activé
Coût en or : 7
PP : 2
Effet : Activer ce titre pour prendre 1 marqueur "céramique" de la réserve.

Numéro : C016
Nom : **Importateur de métal [Metal Importer]**
Type de titre : Activé
Coût en or : 7
PP : 2
Effet : Activer ce titre pour prendre 1 marqueur "métal" de la réserve.

GUILDE DE LA POLITIQUE

Numéro : C017
Nom : **Aide du Qadi [Aide to the Qadi]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/4/5
Effet : Quand vous gagnez ce titre, prenez un jeton "Influence politique" de la réserve. A la fin de la partie, ce titre accorde 4/5 PP si vous avez 5/6 + jetons "Influence politique".

Numéro : C018
Nom : **Intendant de la Cité [Steward of the City]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/6
Effet : A la fin de la partie, ce titre accorde 6 PP si vous possédez au moins un titre de chaque palais.

Numéro : C019
Nom : **Gardien du magasin [Warehouse Keeper]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/4/6
Effet : A la fin de la partie, ce titre accorde 4/6 PP si vous possédez 4/5 marchandises différentes.

Numéro : C020
Nom : **Fille de la favorite [Favorite's Maiden]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/5
Effet : A la fin de la partie, ce titre accorde 5 PP si vous possédez au moins 3 titres de la guilde des intrigues.

Numéro : C021
Nom : **Maitre d'armes [Weapon Master]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 3/6
Effet : Ce titre donne 3 PP. A la fin de la partie, ce titre accorde 6 PP si vous possédez au moins 3 titres de la guilde militaire.

Numéro : C022
Nom : **Doyen de l'académie [Dean of the Academy]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/3/5/7
Effet : A la fin de la partie, ce titre accorde 3/5/7 PP si vous avez 4/5/6 "sages" dans votre famille.

Numéro : C023
Nom : **Economiste [Economist]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/3/5
Effet : A la fin de la partie, ce titre accorde 3/5 PP si vous avez 3/4 "marchands" dans votre famille.

Numéro : C024
Nom : **Conseiller Du Calife [Counselor to the Caliph]**
Type de titre : Permanent
Coût en or : 15
PP : 0/3/5
Effet : A la fin de la partie, ce titre accorde 3/5 PP si vous avez 2/3 "pachas" dans votre famille.

COUR D'AL-RASHID

Numéro : C025
Nom : **Trésorier [Treasurer]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 3
PP : 1
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, prenez un "Avoir" de la réserve.

Numéro : C026
Nom : **Aga [Agha]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 7
PP : 1
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, piochez 4 "jetons mercenaire" de votre choix.

Numéro : C027
Nom : **Monopoliste de la soie [Silk Monopolist]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 3
PP : 1
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, prenez 1 marqueur "Soie" de la réserve. Si vous possédez également l'autre monopoliste, prenez à la place 3 marqueurs "Soie" et 1 marqueur "Epice".

Numéro : C028
Nom : **Monopoliste de l'épice [Spices Monopolist]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 3
PP : 1
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, prenez 1 marqueur "Epice" de la réserve. Si vous possédez également l'autre monopoliste, prenez à la place 3 marqueurs "Epice" et 1 marqueur "Soie".

Numéro : C029
Nom : **Astrologue [Astrologist]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 3
PP : 0
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, prenez un nombre de jetons "Influence politique" en fonction du nombre de "sages" que vous avez: 2/3 sages = 1 jeton. 4/5 sages = 2 jetons. 6 sages = 3 jetons.

Numéro : C030
Nom : **Spécialiste du droit [Law Expert]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 6
PP : 1
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, prenez un jeton "Influence politique" de la réserve.

Numéro : C031
Nom : **Quartier-maître [Quartermaster]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 3
PP : 0
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, prenez 2 marchandises de votre choix de la réserve.

Numéro : C032
Nom : **Alchimiste [Alchemist]**
Type de titre : Effet unique
Coût en or : 3
PP : 0
Effet : Lorsque vous gagnez ce titre, vous pouvez transformer un de vos "sages" en un "marchand" (même un placé sur le plateau de jeu).

Tuiles Crises

TUILES CRISES (préparation) :

1

	Route des épices [Spice Road], Mare Indianum
	Route de la soie [Silk Road]

2

	Mare Indianum
	Route de la soie [Silk Road], Route des épices [Spice Road]

3

	Route des épices [Spice Road], Mare Indianum
	Route de la soie [Silk Road]

TUILES CRISES (années) :

1

	Route des épices [Spice Road], Sanmatia
	Route de la soie [Silk Road]

2

	Mare Indianum
	Route des épices [Spice Road], Vallée du Nil [Nilus Valley]

3

	Mare Indianum
	Route des épices [Spice Road], Sanmatia

4

	Route des épices [Spice Road]
	Sanmatia

5

	Route des épices [Spice Road], Sanmatia, Califat Abbasside [Abbasid Caliphate], Vallée du Nil [Nilus Valley]

6

	Sanmatia, Mare Internum, Route des épices [Spice Road], Mare Indianum

7

	Califat Abbasside [Abbasid Caliphate]
	Route de la soie [Silk Road], Route des épices [Spice Road]

8

	Mare Indianum; Mare Internum.
	Route de la soie [Silk Road], Route des épices [Spice Road]

Cher joueur, MERCİ

Nous vous remercions d'avoir acheté votre copie de "Al-Rashid".

Nous avons travaillé pendant plus d'un an sur ce projet, avec un seul objectif en tête :

Concevoir un jeu de grande qualité.

Remerciements spéciaux à Pierluca et Giorgio, dont l'initiale conception ingénieuse a emmené ce jeu à la vie.

Claudio Cecotti est l'historien qui veillait sur nous. Vous méritez notre plus profonde gratitude, non seulement pour vos connaissances mais aussi pour la véritable passion et le plaisir que vous nous avez montrés. Vos suggestions ont été précieuses en nommant chaque composant du jeu.

Notre artiste peut nous haïr à cause de toutes ces modifications mineures que nous lui avons demandées de faire (souvent dans l'urgence). Mais, merci beaucoup à vous, Simone Gabrielli, pour votre patience et les idées remarquables que vous et votre studio avez apportées.

Nous sommes à court d'adjectifs pour faire honneur à votre talent artistique. Nous sommes sûrs que tous ceux qui joueront à ce jeu apprécieront votre travail autant que nous et peut-être même plus !

Les règles ont été conçues et écrites en conservant autant que possible la période historique du jeu. A chaque fois que nous avons modifié une règle, nous avons essayé de nous assurer qu'elle rentrerait dans le contexte social, culturel et économique de l'époque. Certains "contextes" sont tout simplement parfaits. D'autres nous ont forcés à trouver un donnant-donnant satisfaisant avec la conception et l'équilibre du jeu. En fin de compte, nous sommes très heureux du résultat final.

Nous sommes très fiers des soins qu'on peut voir même dans les moindres détails. Nous avons étudié et conçu chaque pièce en bois (chacune d'elles a été exclusivement produite pour notre jeu). Nous avons pris notre temps pour choisir la bonne taille pour le plateau de jeu, la boîte et les tuiles. Nous avons même "débattu" des bonnes couleurs pour les pions du jeu. Un grand merci à ceux qui ont enduré tout cela.

Un immense "Merci" à tous ceux qui ont travaillé sur les éléments chiffrés du jeu et qui ont toujours essayé de nous fournir les "meilleures options mathématiques". Nous espérons que tous ceux qui joueront à ce jeu remarqueront les petits détails numériques qui sont essentiels à l'équilibre du jeu... en tout cas, vous êtes des "génies" !)

Chaque partie des règles est le résultat de nombreuses heures de test par de nombreux groupes de joueurs. Les villes de Bari, Rome, Modène, Parme, Bologne, Udine, Milan et Turin ont toutes participé.

Nous devons tous vous remercier et espérons n'avoir oublié personne :

"Fudo", Andrea Chiarvesio, Enrico Boccabianca, Andrea Paselli, Matteo Cirigliano, Emanuel Carnevale, Stefano Guglielmetti, Daniele Monterisi et les garçons de Finibus Terrae : Danilo Laterza, Marco Monno, Michele Ancona, Lillo Di Carlo, Bobby, Fabrizio De Mola, "le garçon de courses", PJ Nardulli, "le maître" et Marco Pennetta, Andrea Rosi et le groupe de testeurs de Modène : Giorgio Vandelli, Andrea "Gaccia" Ferrari, Michele Gruppioni, Davide Fenu, Marco Castellano et tous leurs elfes, Mario Pascoli, Luca Chiera, Tommy Natale, Michele Slama Saad, Federico Dato, Andrea Vitali et le groupe de testeurs de Rome, Alan Mattiassi, Isabella Fattori, Pigi Guarini, Alex Rizzatto, Mix Missana, Manlio Zaninotti, Ale Rô, "le cuisinier" et tous les Furlans.

Un grand MERCI à vous tous !

Notre dernière pensée va à tous ceux qui ont nous on lu jusqu'à ce point : Je vous remercie pour votre temps et votre confiance dans nos efforts. Nous espérons que votre "voyage" sera aussi agréable que le nôtre.

N'oubliez pas vous pouvez toujours trouver de nouvelles mises à jour sur notre site Web : (www.yemaia.com).

Pour nous, ce n'est que la première étape d'un projet beaucoup plus grand mené par une vision unique, qui est aussi la devise de notre entreprise.

"Yemaia – La société de jeu pour les joueurs"

L'équipe Yemaia

Traduction en français Didier Duchon