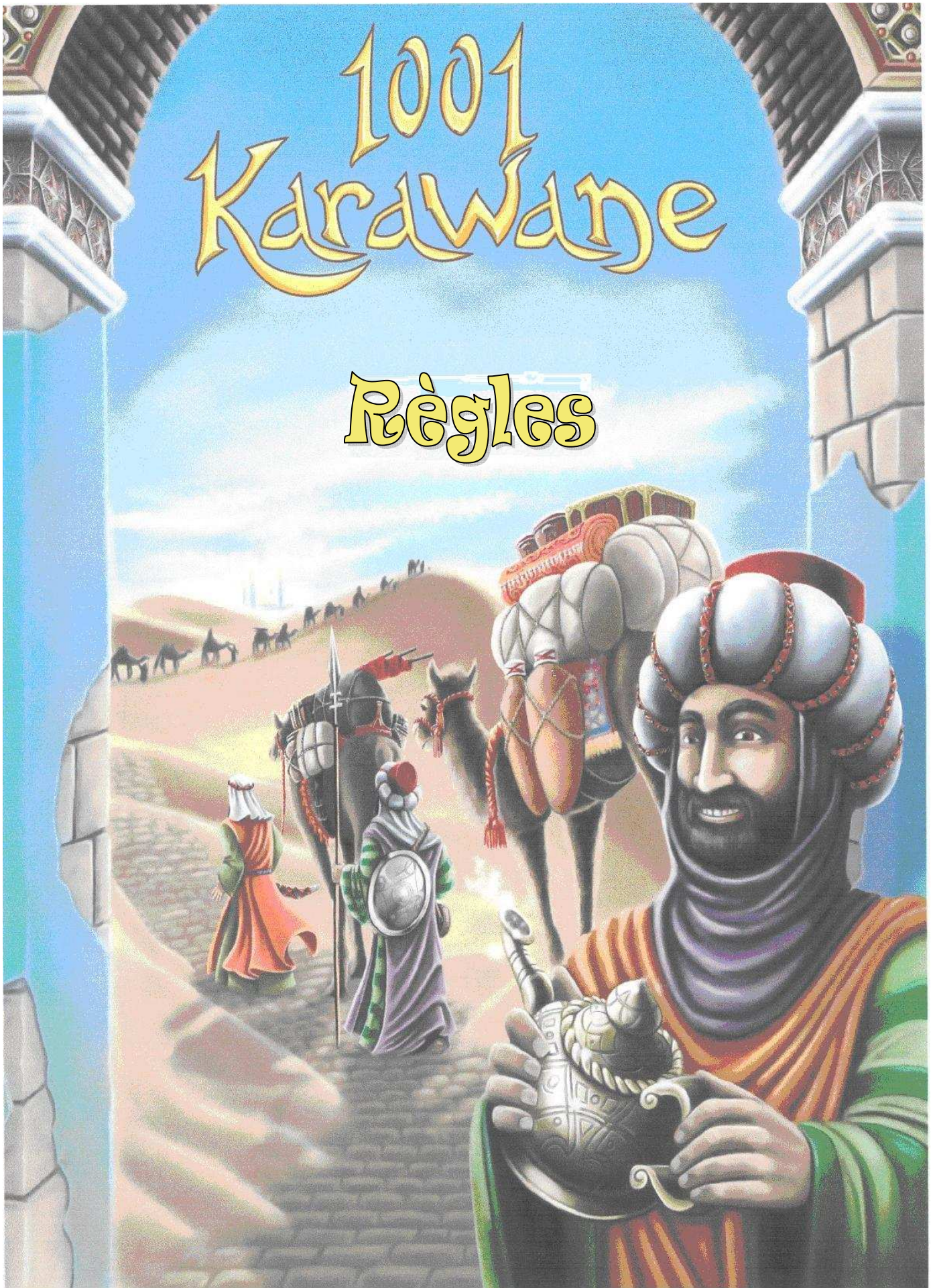


1001 Karawane

Règles



1001 Caravanes

Quand les chameliers se réunissent autour du feu de camp après un voyage long et fatigant, ils se racontent des histoires au sujet des villes au milieu du désert mystérieux, des oasis cachées et des tapis volants. Un chamelier avisé ne signalera jamais l'endroit exact de ces endroits mythiques, mais si vous savez "lire" le désert mystérieux, vous les trouverez de toute façon. Et à l'aide de puissants Génies vous pouvez réorganiser ces contrées à votre avantage - ou au désavantage de quelqu'un d'autre.

Les joueurs déplacent leurs caravanes à travers le désert mystérieux à la recherche de ces endroits merveilleux en n'indiquant pas aux autres ce qu'ils ont découvert. Mais si vous utilisez un de ces endroits, vous donnez automatiquement quelques informations sur lui. Par exemple, si vous commercez dans une ville du désert mystérieux, les autres joueurs sauront approximativement où la ville se trouve.

Le but du jeu est de trouver trois artefacts ou de les acheter avec l'or que vous gagnerez. Vous trouverez des villes, des oasis, des caravansérails et des artefacts. Savoir où ils sont est très bénéfique quand vous équipez une caravane. Vous appellerez vous toujours où ils sont ?

1 Composants

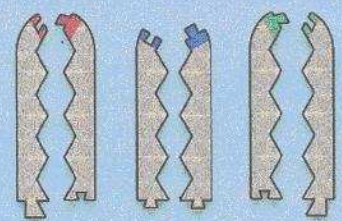
1 livret de règles



1 "secteur connu"

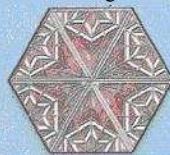


1 armature, composée de 6 parties



48 hexagones de désert

16 rouges



16 bleus



16 verts



110 cartes

6 cartes voleur



15 chameliers



20 gourdes d'eau



20 marchandises



5 lampes merveilleuses



5 amulettes



5 tapis volants



10 x 3 or



24 x 1 or



20 jetons



Et 5 caravanes en bois

2 Plateau de Jeu

Le plateau de jeu comprend le secteur connu, l'armature et les hexagones de désert mystérieux. Installez d'abord le secteur connu et l'armature tandis que les hexagones de désert mystérieux sont triés en trois piles selon leur couleur.

Chaque pile inclut 16 hexagones et forme un secteur de désert mystérieux. En plus de douze hexagones de désert chaque pile contient quatre endroits possédant des capacités spéciales :

- 1 ville où chaque joueur peut faire du commerce,
- 1 oasis où chaque joueur peut approvisionner sa caravane en eau,
- 1 caravansérail qui protège contre les voleurs et
- 1 lieu magique.

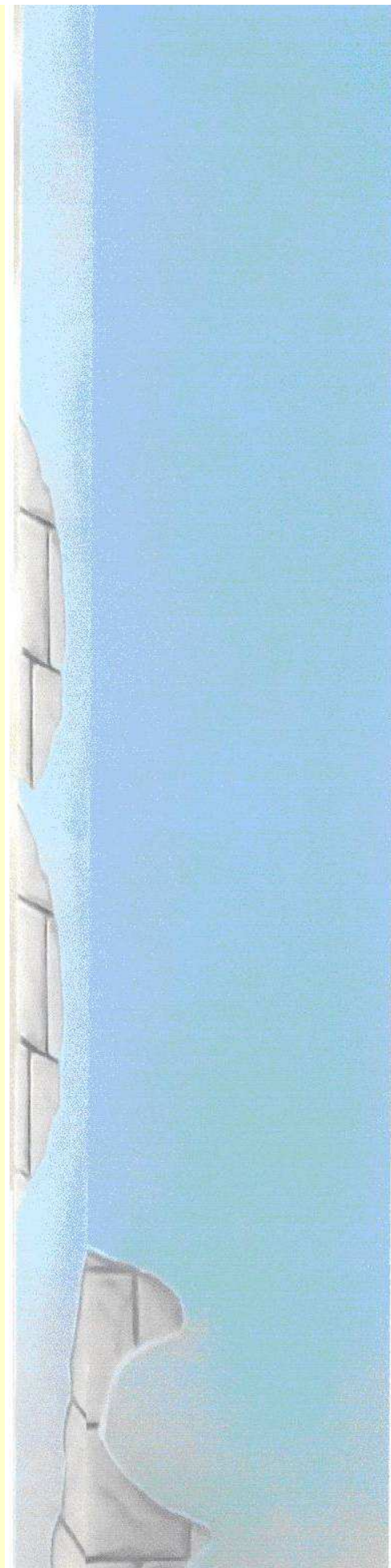


Chaque secteur de désert mystérieux possède un lieu magique différent où les joueurs peuvent obtenir un artefact magique selon le symbole montré sur l'hexagone :

- un tapis volant dans la tour,
- une amulette dans la mausolée, et
- une lampe merveilleuse dans les ruines.



Les hexagones de chacun des trois secteurs de désert mystérieux sont mélangés et placés face cachée dans le secteur coloré correspondant du plateau de jeu. Ce qui se trouve devant vous maintenant est le désert mystérieux - avec tous ses secrets et périls.



Préparation de la partie.

Le joueur qui parvient à acquérir le premier chacun des trois artefacts gagne la partie.

Le premier joueur retourne une carte voleur. Cette carte est valide pour tous les joueurs pendant tout le tour.

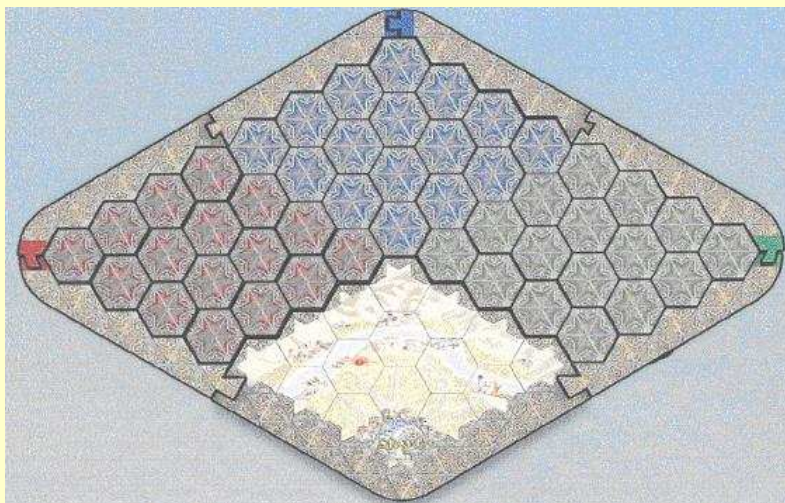
Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils peuvent exécuter toutes les actions décrites au chapitre cinq.

Une caravane sur la case de départ peut récupérer jusqu'à six cartes équipement du paquet correspondant.

3 Préparation de la partie

Le plateau est installé au milieu de la table. Les cartes voleur sont mélangées et placées à côté de la carte pour former une pioche. Les cartes équipement (chameliers, gourdes d'eau et marchandises) sont placées face visible et seront utilisées pour les caravanes. Les cartes or et les artefacts magiques sont placés à côté du plateau de jeu pour une utilisation ultérieure.

Chaque joueur prend une caravane de la couleur de son choix et quatre jetons. Chaque joueur place sa caravane sur la ville dans le coin du secteur connu. Le joueur qui a utilisé un tapis volant le plus récemment devient premier joueur.



4 But du jeu

Vous devez acquérir chacun des trois artefacts magiques différents disponibles dans le jeu – peu importe que vous les trouviez dans le désert mystérieux et les rapportiez vous-même à la maison ou que vous les achetiez. En cas d'égalité le joueur qui possède le plus d'argent gagne la partie.

5 Tour de jeu

Au début de son tour le premier joueur révèle la carte de voleur du dessus de la pioche. Elle indique combien de voleurs sont dans le désert mystérieux pendant ce tour et est valide pour tous les joueurs pendant l'intégralité du tour. Le premier joueur peut alors

équiper sa caravane,

déplacer sa caravane,

jouer un jeton, et

raconter ses aventures dans le désert mystérieux.

Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur qui exécute actuellement son tour s'appellera le joueur actif pour le reste du livret de règles). Au début du prochain tour le premier joueur retournera la prochaine carte de voleur. Si toutes les cartes de voleur ont déjà été révélées, il remélanger le paquet de cartes voleur et révélera la première carte.

5.1 Equiper sa caravane

Si un joueur commence son tour dans le coin du secteur connu, il peut choisir jusqu'à six cartes équipement et les prendre en main. Il ne peut utiliser que ses cartes en main pour soutenir sa caravane pendant l'expédition.

Une caravane a une capacité maximum de six cartes et un joueur ne peut jamais détenir plus de six cartes en main à tout moment.

5.2 Déplacer sa caravane

Chaque joueur peut déplacer sa propre caravane jusqu'à trois hexagones (qu'il soient du secteur connu et/ou du désert mystérieux n'a pas d'importance). Chaque hexagone du désert mystérieux où une caravane passe peut être pris du plateau de jeu et secrètement regardé par le joueur actif. L'hexagone sera remis où il a été pris. En conséquence, si une caravane se déplace de plus d'un hexagone dans le désert mystérieux, il est recommandé de les regarder successivement plutôt que tous en même temps afin d'éviter la confusion lors du remplacement.

Se déplacer de moins de trois hexagones ou se déplacer dans les deux sens est permis mais sans intérêt car les joueurs peuvent utiliser les options de chacun des hexagones traversés et pas seulement de celui où la caravane s'arrête. Un tour de jeu comprend une certaine quantité de temps pendant laquelle plus d'un événement peut avoir lieu et plus d'une action peut être prise.

5.3 Jouer des jetons

Un jeton peut être joué avant ou après (mais pas avant ET après) le déplacement. Si vous jouez un jeton, vous choisissez le côté Génie ou le côté carte (la face appropriés vers le haut). Si vous n'avez plus aucun jeton, vous ne pouvez plus effectuer d'action spéciale.

Un Génie est un être puissant et il peut rendre des endroits lointains proches de vous, et déplacer des endroits proches de vous au loin. Et si vous libérez un Génie de son flacon, vous avez droit à un souhait. Vous pouvez changer la position de deux hexagones de désert mystérieux de votre choix (mais sans les regarder), indépendamment de leur couleur. Ainsi il est possible d'intervenir par exemple un hexagone vert et un hexagone bleu.

Toute caravane sur un des hexagones sera déplacée avec l'hexagone - il est ainsi possible de déplacer sa propre caravane ou celles des autres joueurs à travers le désert mystérieux !

En jouant le côté carte, un hexagone de désert mystérieux sera révélé ce qui signifie qu'il sera retourné et restera face visible pour le reste de la partie. Il ne peut plus être déplacé par les Génies.

5.4 Aventures dans le désert mystérieux

Si une caravane se déplace uniquement dans le secteur connu (et n'a pas commencé son mouvement à partir d'un hexagone de désert mystérieux), rien ne se produit pendant cette phase.

Mais dès qu'une caravane quitte le secteur connu, elle est soumise à la loi du désert mystérieux. Elle peut rencontrer des choses merveilleuses, mais est également exposée à ses périls. Ceci dit, le joueur actif peut se servir de tout qu'il a rencontré sous les hexagones pendant le mouvement de sa caravane. Il peut

faire du commerce de marchandises dans les villes de désert mystérieux

acquérir des artefacts dans les lieux magiques

soutenir sa caravane avec de l'eau aux oasis, et

trouver de l'abri aux caravansérails.

Mais il est également libre de ne pas utiliser les capacités des lieux qu'il a trouvés et garder ces lieux secrets. Vous n'indiquez jamais d'hexagones aux autres joueurs, mais si vous utilisez la capacité d'un lieu, ils sauront ce que vous avez utilisé sur les hexagones que votre caravane a traversés pendant ce tour. Soyez sûr que d'autres caravanes apparaîtront bientôt aux emplacements intéressants, ainsi vous devez décider quand l'action vaut la peine de révéler l'information.

Clarification : L'hexagone de départ de la caravane n'est pas un des hexagones utilisables tant que vous ne vous déplacez pas à nouveau sur lui pendant votre tour. Ainsi, si vous commencez votre mouvement sur un hexagone de désert mystérieux, mais vous déplacez de trois hexagones dans le secteur connu, vous devez jouer cette phase (car vous avez commencé votre mouvement dans le désert mystérieux), mais vous ne pouvez vous servir d'aucun lieu spécial (car vous vous êtes déplacé uniquement dans le secteur connu). De plus, les hexagones de désert mystérieux demeurent secteur de désert mystérieux même si ils sont retournés face visible suite à l'utilisation d'un jeton côté carte.

5.4.1 Faire du commerce

Les joueurs peuvent échanger des marchandises contre de l'or dans les villes du désert mystérieux. Vous pouvez rendre autant de cartes marchandise que vous souhaitez de votre main à la pioche équipement et prendre le même nombre de cartes or avec un coffre du paquet de cartes or dans votre main (montrant les cartes marchandise et les cartes or aux autres joueurs). Vous ne pouvez pas prendre de cartes avec trois coffres. Elles seront seulement utilisées pour montrer votre richesse quand vous rappez l'or à la maison !

Une caravane se déplace de trois hexagones par tour. Le joueur peut regarder secrètement sous tous les hexagones de désert où la caravane passe.

Le joueur actif peut jouer un jeton (côté Génie ou côté carte) avant ou après le déplacement de sa caravane.

En jouant un Génie, le joueur actif intervertit deux hexagones de désert (y compris les caravanes qui peuvent résider sur ces hexagones).

En jouant le côté carte, le joueur actif révèle un hexagone de désert. Les hexagones révélés ne peuvent plus être déplacés par les Génies.

Si une caravane se déplace uniquement à travers le secteur connu, sautez entièrement la phase 5.4.

Mais si une partie du déplacement est extérieure au secteur connu, la "loi du désert" s'applique (et la phase 5.4 est exécutée).

Le joueur actif peut se servir de tous les hexagones de désert que sa caravane a traversés (mais il n'y est pas obligé).

Si la caravane a traversé un hexagone de désert montrant une ville, le joueur actif peut échanger des marchandises contre de l'or.

Aucune limite commerciale dans les villes face cachée, mais seulement deux marchandises peuvent être vendues dans les villes qui ont été révélées.

Si une caravane a traversé un endroit magique, le joueur actif peut prendre l'artefact approprié (symbole imprimé).

Un joueur ne peut avoir qu'un seul artefact de chaque type (il y a suffisamment d'artefacts pour tous les joueurs).

Dans le désert mystérieux, les caravanes ont besoin de s'approvisionner en eau - en traversant une oasis ou en renvoyant une gourde d'eau au paquet de cartes.

Si une caravane ne peut pas être approvisionnée en eau, l'équipement est perdu, elle perd un tour et est remise dans l'hexagone de départ.

Si une caravane a traversé une oasis, le joueur actif peut acheter des gourdes d'eau additionnelles pour un or.

Dans le désert, des caravanes doivent être protégées contre les voleurs selon la carte voleur piochée au début du tour.

Si une caravane ne peut pas être protégée, l'équipement est perdu, elle perd un tour et est remise dans l'hexagone de départ.

Si une caravane a traversé un caravansérail, le joueur actif peut acheter des chameliers additionnels pour un or.

Si une ville de désert mystérieux est face visible parce qu'elle a été révélée par un jeton coté carte, elle est bien connue de tous les commerçants du désert mystérieux et la concurrence y est grande. En conséquence vous pouvez seulement échanger deux marchandises par tour dans les villes du désert mystérieux face visible - si vous voulez échanger plus de deux marchandises, vous devez revenir au prochain tour !

5.4.2 Trouver des artefacts

Quand une caravane a traversé un endroit magique, le joueur peut rechercher l'artefact approprié dans le paquet de cartes et le prendre en main. Suivez juste les symboles sur l'hexagone et sur les artefacts : Un tapis volant à la tour, une lampe merveilleuse dans les ruines et une amulette au mausolée. Attention, vous ne pouvez pas avoir plus de six cartes en main après l'avoir fait ! Et, juste un conseil : En le faisant, vous pouvez être certain que vous aurez la pleine attention de tous autres joueurs, soyez sûr que c'est le bon moment pour le faire !

Il y a suffisamment d'artefacts pour tous les joueurs. La seule raison pour laquelle il y a seulement cinq cartes de chaque artefact dans la boîte est que vous n'obtiendrez pas un artefact que vous possédez déjà.

5.4.3 S'approvisionner en eau

Les caravanes ont besoin d'eau pour survivre dans le désert mystérieux. Si une caravane trouve une oasis à ce tour (et si vous choisissez de l'utiliser), l'approvisionnement est assuré. Autrement, vous devez payer une carte de gourde d'eau de votre main. Vous la montrez aux autres joueurs et la remettez dans le paquet de cartes équipement.

Si une caravane ne peut pas s'approvisionner en eau, elle est retirée du plateau de jeu. Toutes ses possessions sont perdues, y compris les artefacts et l'or. Le joueur remet toutes les cartes de sa main dans les paquets appropriés. Au prochain tour, il remet sa caravane dans l'hexagone de départ mais ne peut pas encore déplacer sa caravane. Au tour suivant il continue avec sa nouvelle caravane.

Si un joueur a des cartes or en main (parce qu'il en a acquis plus tôt pendant son expédition) et traverse une oasis, il peut acquérir plus d'eau que nécessaire pour satisfaire la demande du tour actuel. Il remet une carte or dans le paquet de cartes or et prend autant de cartes eau du paquet de cartes équipement qu'il le souhaite (sans dépasser la limite de six cartes en main).

5.4.4 Protéger sa caravane contre les voleurs

Les chameliers protègent une caravane contre les voleurs. Le premier joueur a révélé une carte voleur au début du tour qui montre zéro, un ou deux voleurs. Si aucun voleur ne vagabonde, la caravane n'a pas à être protégée. Mais s'il y a des voleurs dans le désert mystérieux le joueur actif a trois possibilités :

Il montre plus de cartes de chameliers de sa main aux autres joueurs que le nombre de voleurs sur la carte (c'est-à-dire deux chameliers contre un voleur ou trois chameliers contre deux voleurs).

Il garde les chameliers, mais il doit montrer que sa caravane est sauve.

Il joue un chamelier et le remet dans le paquet de cartes équipement.

Si la caravane traverse un caravansérail, il peut l'utiliser en indiquant aux autres joueurs que la caravane est sauve en raison du caravansérail sur le chemin.

Si une caravane ne peut pas être protégée, elle est retirée du plateau de jeu et on applique la même procédure qu'en cas de défaut d'approvisionnement d'eau (voir chapitre 5.4.3).

Dans les caravansérails le joueur actif peut engager de nouveaux chameliers. Il paye une carte or et prend autant de chameliers du paquet de cartes équipement qu'il le souhaite (en ne dépassant pas la limite de main de six cartes).

5.4.5 Quelques remarques sur la vie dans le désert mystérieux

Une caravane doit être en règle à la fin d'un tour. Cela signifie qu'il est possible de se déplacer sans eau ni chameliers dans votre main. Vous serez chanceux vous si vous trouvez une oasis et un caravansérail ! Vous perdrez uniquement votre caravane si vous n'êtes pas en règle à la fin du déplacement.

Et une remarque pour les joueurs très fûtés : Les autres joueurs ne peuvent peut-être pas prouver immédiatement que vous n'avez pas trouvé l'oasis ou le caravansérail indiqué. Mais ils viendront parfois près du même lieu pour mettre en règle leur propre caravane. Ou, plus tard, quand quelqu'un trouvera les lieux dans des hexagones différents, chacun saura que vous avez fait une "erreur" (puisque'il y en a seulement un de chaque pour chaque section colorées de désert mystérieux). Ils le trouveront tôt ou tard !

5.5 Retour à la maison

L'or et les artefacts sont sauvegardés au moment où une caravane revient à la maison. Quand votre caravane atteint l'hexagone de départ (la ville dans le coin du secteur connu), vous placez les cartes or et les cartes artefacts de votre main face visible devant vous sur la table. Toutes les cartes équipement restantes retournent dans le paquet de cartes équipement.

Vous pouvez maintenant acheter tous les artefacts pour cinq or chacun ou vous pouvez garder l'or pour une utilisation ultérieure. Vous ne perdrez pas les cartes se trouvant devant vous même si vous ne pouvez pas mettre votre caravane en règle plus tard dans la partie. En outre, elles ne diminuent pas votre limite de main - votre caravane peut toujours porter 6 éléments quel que soit le nombre de cartes que vous possédez "à la maison". Mais vous devez toujours conserver les cartes séparément. Vos possessions "à la maison" sont sauvées mais elles ne peuvent pas être utilisées pendant que votre caravane est en expédition.

Si les cartes montrant un coffre d'or s'épuisent, vous pouvez échanger l'or se trouvant devant vous en cartes or avec trois coffres. Mais vous ne pouvez pas prendre les cartes devant vous en main (signifiant que vous emportez de l'or dans le désert mystérieux – ce qui n'a de toute façon aucun sens).

Si vous ne possédez pas encore chacun des trois artefacts, vous pouvez équiper une nouvelle caravane au début de votre prochain tour.

6 Fin de la partie

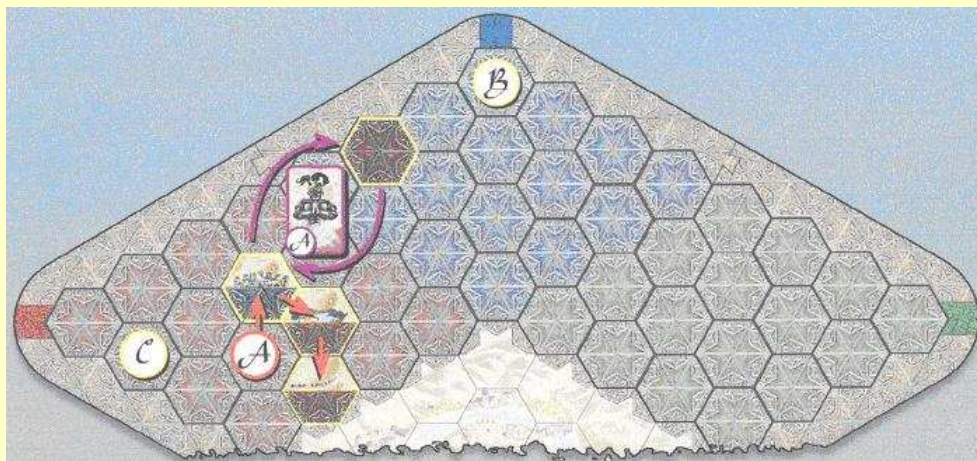
Dès qu'un joueur a apporté ou acheté à la maison son troisième artefact, la partie s'arrête à la fin du tour. Le gagnant est le joueur possédant chacun des trois artefacts. Si plus d'un joueur acquiert tous les artefacts au même tour, le gagnant est déterminé en comparant l'or pour les joueurs qui ont acquis les trois artefacts. Celui qui a le plus d'or gagne.

Seuls les artefacts et l'or sur la table comptent, pas ceux dans la main d'un joueur. Si vous avez tout ce qu'il faut en main mais n'êtes pas revenu à la maison – pas de chance !

7 Exemple

Le joueur A est près de gagner la partie, il a un tapis volant, une amulette et deux or à la maison, et comme il ne sait pas où trouver la lampe merveilleuse, il projette d'obtenir assez d'or pour en acheter une. Il connaît une ville dans le désert mystérieux où il a déjà fait du commerce, il est ainsi sur son chemin avec trois marchandises, deux chameliers et une gourde d'eau. Comme il est à court d'eau, il a pris un itinéraire qui le mènera vers une oasis qu'il connaît, ainsi il n'aura pas à dépenser de gourde d'eau pendant son dernier tour. Maintenant, il commence son tour en jouant un jeton du côté Génie et échange un des hexagones à côté de sa caravane avec l'hexagone de ville de désert mystérieux qu'il connaît, car il est trop loin pour l'atteindre autrement à ce tour. Il déplace alors sa caravane au-dessus de la ville puis vers l'oasis. Il échange ses trois marchandises contre trois cartes or. Il réclame qu'il ne doit pas dépenser de gourde d'eau parce qu'il a traversé une oasis. Comme la carte voleur de ce tour montre un voleur il doit montrer ses deux chameliers aux autres joueurs.

Maintenant, le joueur B regrette de ne pas avoir dépensé un jeton coté carte plus tôt, en espérant révéler la ville, de sorte que le joueur A n'aurait pu y échanger que deux marchandises par tour. Mais comme le joueur A a pris un itinéraire différent, il n'a pas voulu risquer un jeton. Maintenant il est trop tard, le joueur A a déjà tout ce dont il a besoin et il doit seulement retourner à la maison pour gagner la partie. Ainsi, le joueur B décide de jouer aussi un Génie et permute l'hexagone où se trouve le joueur A avec un des hexagones extérieurs dans un secteur entièrement différent du désert mystérieux. Il déplace alors sa caravane, paye une gourde d'eau et montre deux chameliers aux autres joueurs.



Quand une caravane revient à la maison, le joueur actif pose l'or et les artefacts face visible devant lui.

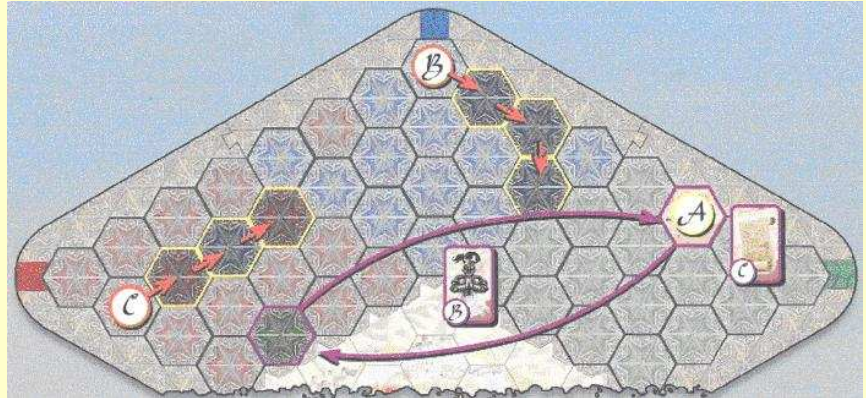
Si la caravane est à la maison (l'hexagone de départ), le joueur actif peut acheter des artefacts pour cinq or chacun.

Les cartes se trouvant devant un joueur sur la table ne comptent pas pour sa limite de main, mais ne peuvent pas être utilisées quand sa caravane est en expédition.

Si un joueur a les trois artefacts face visible devant lui, la partie s'arrête à la fin du tour.

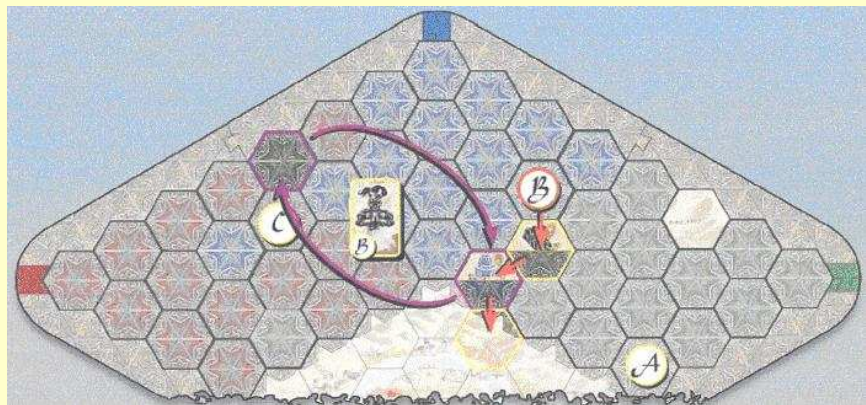
Sa caravane est maintenant à côté de l'hexagone avec les ruines, à deux hexagones du secteur connu. Il le sait parce qu'il est passé par là plus tôt dans la partie. Comme il n'a rien dit et que personne d'autre n'est venu par là, il est le seul à le savoir. Son plan est le suivant : Il a seulement acquis un tapis volant jusque là, ainsi les autres joueurs ne devraient pas prêter trop d'attention à ce qu'il fait. Mais il sait où est le mausolée car tous les autres joueurs ont déjà une amulette et le joueur B se rappelle l'hexagone commun que tous les joueurs ont traversé le tour où ils ont réclamé une amulette pour eux-mêmes. Au prochain tour, il devrait pouvoir permuter l'hexagone de mausolée avec un hexagone entre les ruines et le secteur connu, se déplacer au-dessus de ces deux lieux magiques et terminer son déplacement dans le secteur connu où sa caravane ne peut pas être déplacée par des Génies.

C'est maintenant le tour du joueur C. Il joue un jeton coté carte et révèle l'hexagone sur lequel se trouve la caravane du joueur A. Les hexagones face visible ne peuvent pas être déplacés par les Génies, ainsi le joueur A ne pourra pas déplacer l'hexagone plus près du secteur connu. Sa caravane ne pourra pas atteindre le secteur connu et si tout va bien (du point de vue de joueur C) et elle finira quelque part dans le désert mystérieux sans être en règle. Le joueur C sait que le joueur A a trois cartes or et deux chameliers, il peut seulement avoir une gourde d'eau. Mais le joueur A a besoin d'au moins deux gourdes d'eau pour atteindre le secteur connu à partir de la rangée extérieure des hexagones.



Maintenant, le joueur A a un dilemme : S'il paye un Génie pour déplacer l'oasis qu'il connaît depuis le dernier tour sur le chemin qu'il doit maintenant emprunter pour retourner à la maison, il aura suffisamment d'eau mais il ne pourra pas jouer de jeton coté carte sur l'hexagone où il finira son déplacement car il ne peut jouer qu'un jeton par tour. Il se rend maintenant compte à quel point les jetons coté cartes sont importants pendant la fin de partie !

Peu importe ce que le joueur A fait à son prochain tour, le joueur B va gagner la partie. Il n'avait aucun besoin de prendre l'amulette plus tôt, car il sait exactement où la trouver à partir de ce que les autres joueurs ont dit. Naturellement, il aurait perdu son avantage si un des autres joueurs avait traversée les ruines ou jouait un jeton carte sur le mausolée (de sorte qu'il ne puisse pas le déplacer), mais en regardant le destin de la caravane du joueur A, cela valait la peine d'avoir pris le risque !



© 2007 Argentum Verlag • Brabanter Straße 55 • 50672 Köln

Auteur : Roman Mathar • Illustrations : Dennis Lohausen

Traducteur : Didier Duchon

www.argentum-verlag.de