Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

# Dschunke – Das Legespiel

Un petit jeu de tuiles pour 2 marchands, à partir de 8 ans
Créé par **Michael Schacht**, *Spiele aus Timbuktu*, 2003
Illustrations originales de *Christoph Tisch* et *Joerg Asselborn*

Disponible en téléchargement gratuit à :
spiele-aus-timbuktu.de

## Principe du jeu

Les marchés maritimes d'Asie sont caractérisés par une activité extrêmement marquée.
Les jonques regorgent de victuailles, lourdement chargées de denrées exotiques venant du monde entier.
L'ensemble des marchands organisent les chargements qu'ils proposent en de gigantesques piles et si, ce faisant, ils recouvrent des denrées proposes par d'autres, c'est d'autant mieux !
En fin de journée, celui qui aura placé ses victuailles de la manière la plus visible aura réussi les meilleures ventes.

## Séance de bricolage

Imprimez chacune des 2 pages d'illustration sur une feuille de papier A4 et collez les sur du carton de 2mm (par exemple le verso d'un bloc de papier).
Ensuite, utilisez une règle métallique et un cutter pour séparer les tuiles le long des traits fins.

## Matériel de jeu

Le jeu est composé des éléments suivants :

- **42** tuiles de denrées
- **1** tuile de départ
- cette règle du jeu

## Mise en place

Placez la tuile de départ (identifiable grâce à sa lettre **S**) face visible entre les 2 joueurs. Assurez vous qu'il y a suffisamment d'espace autour de celle-ci. Mélangez les autres tuiles face cachée et disposez les en une ou deux piles, de manière fonctionnelle.

## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent alternativement. Le tour d'un joueur consiste en la pioche de **2** tuiles et en leur pose sur la table, dans l'ordre de son choix. Ensuite, le tour de l'autre joueur débute.
Un joueur marquera des points avec les denrées rouges, en fin de partie, et l'autre avec les denrées vertes. Ainsi, les joueurs doivent déterminer, avant de commencer, sur quelle couleur il joue.
Le joueur rouge commence.

**Note:** Une seule tuile est jouée durant le premier et le dernier tour de jeu. Le joueur rouge pioche donc une seule tuile au premier tour, alors que le joueur vert terminera la partie en plaçant la dernière tuile. Entre temps, chacun joue 2 tuiles par tour.

## Règles de placement

Une tuile qui ne pourrait pas être placée en respectant les règles ne l'est pas. Les tuiles doivent se toucher par leur largeur ou leur longueur, de manière à ce que les caisses soient toujours adjacentes à d'autres caisses.
Une tuile ne peut jamais en recouvrir une autre de manière superposée, ni être placée « en équilibre », c'est à dire qu'elle doit soit toucher intégralement la table soit une autre tuile.

Les tuiles peuvent également être placées les unes sur les autres.
[A droite : les 3 sacs de riz sont recouverts par la nouvelle tuile]

## Fin du jeu et calcul des scores

Le jeu prend fin dès que la dernière tuile a été placée. Toutes les denrées visibles, adjacentes, de même couleur et de même type rapportent des points. La hauteur où se trouvent les denrées n'influe pas sur le score, l'important étant qu'elles soient visibles.

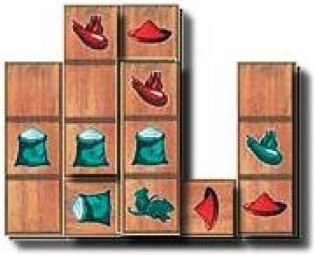
Le tableau suivant permet de calculer le nombre de points en fonction des groupements de denrées :

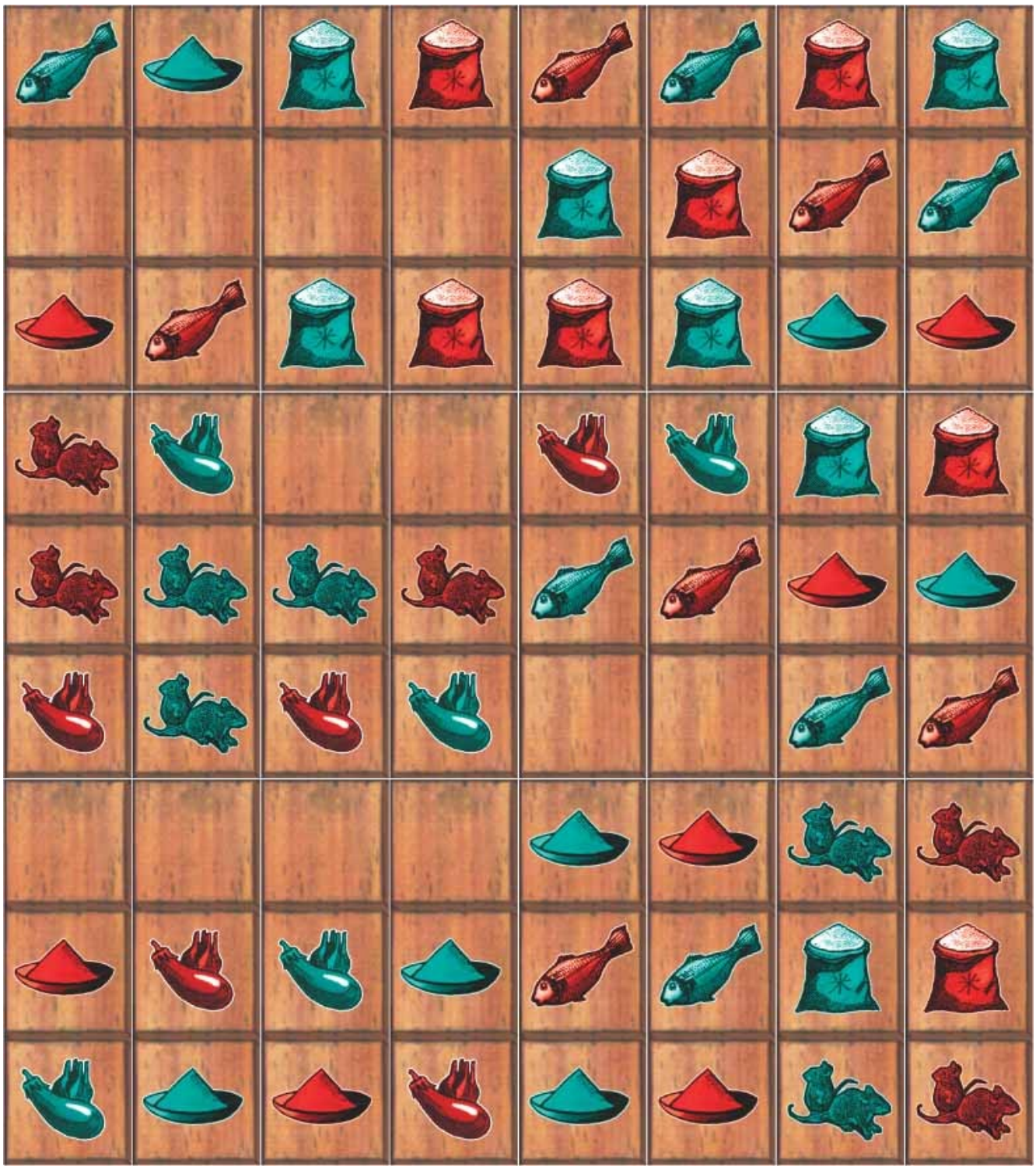
| Denrées | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Points** | **3** | **6** | **10** | **15** | **21** | **28** | **36** | **45** | **55** | **66** |

Aucun point n'est attribué pour des denrées isolées.
Chaque **Rat** fait perdre **-1 point** au joueur de la couleur concernée.
Le joueur avec le plus grand score remporte la partie.

## Exemple de score

Le joueur vert marque **10** points pour ses **4** sacs verts accolés, mais perd **1** point en raison de la présence d'un rat visible.
Le joueur rouge marque **3** points pour les **2** épices visibles. En revanche, les **2** aubergines rouges ne rapportent **aucun** point car elles ne sont pas adjacentes.



Traduction française : Ludo le gars – http://lgimet.free.fr - 2003

© mschecht
2003