

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 (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BAKSCHISCH

MATÉRIEL

4 figurines de jeu de 4 couleurs

4 voleurs (figurine noire)

4 sacs

30 cartes Personnages(5 x 5 habitants de la ville, 5 x Calife)

40 pièces d'or

1 plateau représentant une part de la ville d'Akbahah qui mène au palais du calife. Sur le plateau se trouve représentés plusieurs fois les habitants de la ville: les gardes, les servants (Diener), les femmes du harem (Haremsdame), les eunuques et les fakirs. Le calife n'est représenté qu'une seule fois, il est assis sur le trône (niveau du palais) à l'extrême droite du plateau.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit une figurine qu'il place sur la case départ (en bas à droite du plateau). Il reçoit aussi 1 voleur, 10 pièces d'or et un sac. Le voleur et les pièces d'or sont mis dans le sac.

Les 30 cartes Personnage sont mélangées et placées face cachée sur la case rouge sous la case de départ. Les 5 premières cartes de cette pioche sont placées sur les 5 cases personnage (une carte par case) situées à la gauche de la pioche.

LE JEU

Les joueurs effectuent leurs actions simultanément. A chaque tour, les 5 cartes personnage sont révélées (habitants ou calife) et achetées une par une.

Le but du jeu est de corrompre les Personnages afin d'atteindre le trône et d'y rester jusqu'à la fin du tour. Si vous utilisez plus d'or que les autres joueurs pour soudoyer une des 4 premières cartes révélées, vous vous déplacez vers le trône. Si vous utilisez le moins d'or pour soudoyer la 5^{ème} carte, alors vous retournez vers la case départ.

Après chaque tour accompli (5 corruptions), tous les dessous de table de ce tour sont redistribués entre tous les joueurs, de manière aussi égale que possible. Une fois par tour un joueur peut employer son voleur plutôt que d'essayer de corrompre la carte actuelle. Le voleur vole les dessous de table des autres joueurs pour la carte actuelle seulement. Si plus d'un joueur joue un voleur, alors ils doivent diviser les dessous de table, de manière aussi égale que possible. Le jeu se finit quand un joueur occupe le trône à la fin d'un tour.

DEROULEMENT D'UN TOUR

Pour chaque corruption, les cinq étapes suivantes sont exécutées dans l'ordre indiqué.

1. Retourner la prochaine carte de personnage

D'abord on retourne une carte pour connaître le personnage qui va être corrompu. La première carte retournée est celle à l'extrémité gauche, puis sa voisine de droite et ainsi de suite.

2. Prendre votre or ou votre voleur dans votre poing

Chaque joueur prend dans son sac des pièces d'or, ou le voleur. Chaque joueur peut prendre son voleur une seule fois par tour. On peut ne rien prendre.

3. Ouvrir votre poing

Une fois que tous les joueurs sont sûrs de ce qu'ils veulent faire, ils doivent ouvrir leurs poings au-dessus du plateau simultanément.

4. Résultat

- un joueur a fait la plus grande offre (ceci compte seulement pour les quatre premières tentatives de corruption). Le joueur déplace son personnage à la prochaine case sur le plateau correspondant au personnage sur la carte corrompue. Exemple : si vous corrompez avec succès un garde, alors vous vous déplacez à la prochaine case vers le trône qui contient un garde.

Il peut y avoir n'importe quel nombre de joueurs sur une case.

Les voleurs ne peuvent pas être employés après la dernière case avant le niveau le plus élevé.

IMPORTANT: Le résultat du 5^{ème} dessous de table peut vous envoyer en arrière.

- plusieurs joueurs ont proposé le plus grand dessous de table. S'il y a une égalité pour le plus haut dessous de table, alors tous les joueurs impliqués avancent à la prochaine case (par rapport à la case actuelle de chaque joueur) qui contient le même personnage que la carte corrompue.

Si personne n'a mis d'or, alors personne ne se déplace.

- Le voleur est révélé.

Le voleur peut être employé à la place des pièces d'or pour chacun des 5 dessous de table, mais vous pouvez seulement l'employer une fois par tour.

BAKSCHISCH

Si un joueur révèle un voleur dans son poing, ce joueur prend toutes les pièces d'or que les autres joueurs ont employées pour le dessous de table.

Le joueur qui a révélé le voleur place les pièces d'or dans son sac. Le voleur du joueur est alors placé à côté du plateau et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du tour même si ce voleur ne vole rien.

S'il y a plusieurs voleurs révélés, ils divisent les pièces d'or des autres dessous de table équitablement. Le reste des pièces non partagées est placé à côté du plateau. S'il n'y a pas assez de pièces d'or dans le dessous de table pour donner à chaque joueur une part, alors personne n'obtient une part. Par exemple, si 3 joueurs jouent le voleur et le quatrième joueur joue 2 pièces d'or, aucun des voleurs ne reçoit de l'or.

- le 5^{ème} dessous de table : retour en arrière!

Le joueur qui révèle le moins de pièces d'or pour le 5ème dessous de table doit déplacer son personnage VERS L'ARRIÈRE à la prochaine case qui a le même personnage que la carte subornée. Si la personne sur la cinquième carte n'est pas derrière vous sur le plateau, on retourne à la case de départ.

Si plusieurs joueurs révèlent le même moindre montant de pièces d'or, alors ils doivent TOUS se déplacer vers l'arrière. Si un ou plusieurs joueurs révèlent 0 pièce d'or ou le voleur, dans l'un ou l'autre des cas tout le monde se déplace vers l'arrière.

5. Après le dessous de table.

La carte corrompue reste face visible sur sa case. Toutes les pièces d'or révélées dans les poings des joueurs sont placées à côté du plateau (si aucun voleur n'était présent). Ils restent là jusqu'à la fin du tour.

Le jeu continue avec le prochain dessous de table, jusqu'à ce que chacun des 5 personnages soit corrompu.

Après le cinquième dessous de table, le tour est fini.

LE CALIFE

Quand le Calife est révélé pendant un dessous de table les règles suivantes de déplacement entrent en vigueur:

- Dessous de table 1 à 4: Si vous dépensez le plus d'or, alors vous vous déplacez d'autant de cases que votre position actuelle sur le plateau. Si vous êtes premier, alors vous avancez d'une case. Si vous êtes quatrième, vous avancez de 4 cases.

- Le 5ème dessous de table:

Si vous dépensez le moins d'or, vous vous déplacez vers l'arrière d'autant de cases que votre position inverse sur le plateau. Si vous êtes quatrièmes, vous reculez d'une case. Si vous êtes premier (dans un jeu à 4 joueurs), vous reculez de 4 cases.

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la plus grosse offre (dessous de table 1 à 4) ou la plus faible (5^{ème} dessous de table), alors ils reculent tous selon leur positions actuelle.

LE PALAIS EST INTERDIT AUX VOLEURS

Les voleurs ne peuvent pas entrer dans le palais du Calife. Dès qu'un joueur déplace son pion au-dessus de la case marquée d'une croix, ce joueur doit renoncer à son voleur.

Si le 5ème dessous de table force un joueur à se déplacer hors du palais, ce joueur retrouve son voleur.

FIN D'UN TOUR

Quand les 5 personnages sont corrompus (les 5 cartes personnage sont face visible), le tour est fini. Les 5 cartes sont défaussées. On place alors 5 nouveaux personnages face cachée de la pioche sur les cases appropriées.

Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées et on fait une nouvelle pioche.

Les pièces d'or des dessous de table du tour précédent sont partagées entre les joueurs. Les pièces non partagées restent à côté du plateau.

Tous les voleurs reviennent à leur propriétaire. Exception : si le personnage d'un joueur est dans le palais (le niveau le plus élevé), ce joueur ne récupère pas son voleur. Puis, le prochain tour commence en retournant la première carte personnage.

FIN DU JEU

Le but est d'atteindre le trône et d'être dessus à la fin d'un tour. Si un joueur peut corrompre avec succès une personne qui n'est pas sur une des cases entre le pion de ce joueur et le trône, ce joueur va sur le trône. Si un joueur sur le trône parvient à ne pas se déplacer vers l'arrière à la fin du 5ème dessous de table, ce joueur a gagné. Si plus d'un joueur reste sur le trône à la fin du 5ème dessous de table, alors le joueur sur le trône avec le plus d'or gagne. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui est arrivé sur le trône en premier qui a gagné.