

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règles de jeu Merv

Merv se joue sur 3 années. Chaque année est constituée de :

- 4 phases d'actions
- 1 phase scoring
- 1 phase d'invasion pour les années 2 et 3








Phase d'Action




- Choisir un slot d'action libre avec le meeple Maître
- Choisir un site à activer :
 - Si le site n'a pas de bâtiment, vous **devez** placer un de vos bâtiments
 - Générer de la ressource : Le bâtiment du site activé ainsi que tous les bâtiments de la même couleur sur la ligne/colonne génèrent de la ressource
 - Chaque bâtiment génère la ressource de la couleur associée au site
 - Si le bâtiment activé possède une amélioration de cube blanc il génère une ressource blanche à la place
 - Si le bâtiment activé possède une amélioration bonus il génère **en plus** le cube de la couleur de l'amélioration
 - Si le bâtiment activé appartient à un autre joueur, le joueur qui possède le bâtiment activé :
 - Gagne la ressource du site activé ainsi que sa ressource bonus
 - Gagne toutes les **ressources bonus** des bâtiments de la ligne/colonne à sa couleur mais **pas** les ressources de site de ses autres bâtiments de la ligne/colonne
- Activer une Action :
 - Activer l'action du site
 - Gagner une faveur
 - Déployer un soldat
- Commerce au marché des chameaux :

Si le marché aux chameaux est sur la ligne/colonne activée le joueur peut y commercer **avant ou après** l'activation d'une action.

Le joueur qui active le marché peut :

 - Soit prendre tous les chameaux du marché et les mettre dans sa réserve
 - Soit placer un chameau sur un emplacement libre du marché et prendre la récompense associée

	Gagner une ressource blanche.
	Gagner un parchemin. Cela peut vous faire gagner une découverte (voir action bibliothèque).
	Prendre une carte du caravansérail et remplir la queue. Si la carte possède un chameau prendre le chameau.
	Gagner une faveur.
	Gagner un bien rare.
	Avancer d'un cran sur la piste Mosquée et gagner le bonus associé. Ne payer pas la ressource associée.
	Déployer un soldat.

- Compléter des contrats :   

N'importe quand durant son tour un joueur peut remplir un ou plusieurs (sans limite) contrats de n'importe quelle pile du moment qu'il a atteint ou dépassé le niveau d'influence requis.

Pour remplir un contrat :

- Dépenser un cube ressource
- Placer le contrat dans votre zone de jeu
- Placer les biens et les parchemins sur le contrat. Ces biens/parchemins sont engagés et ne peuvent pas être dépensés pour remplir d'autres contrats.
 - Les parchemins engagés peuvent servir à faire une découverte via l'action *Bibliothèque*
 - Les biens/parchemins engagés peuvent scorer des points via l'action *Palace*
- Scorer les points indiqués sur le contrat
- En plus, gagner de la faveur ou déployer un soldat comme indiqué sur le contrat

- Ordre du tour :

Le joueur avec le meeples Maître le plus proche du coin de départ vient se placer sur l'emplacement le plus bas (le plus proche) du coin suivant en fonction du nombre de joueurs. A son tour un joueur peut dépenser un chameau par emplacement qu'il veut sauter pour se positionner plus en avant sur l'ordre du tour suivant. Un emplacement peut contenir plus d'un chameau et si un joueur se positionne sur un emplacement avec un ou des chameaux il les gagne.

Chaque joueur effectue la même opération du meeples Maître le plus proche du coin de départ au plus éloigné.

Phase d'Invasion



Les phases d'Actions des années 2 et 3 sont suivies d'une phase d'invasion durant laquelle les Mongols attaquent la cité.

Les Mongols attaquent les 2 sites les plus proches du bord de chaque ligne/colonne à moins qu'ils ne soient protégés par un mur ou une porte. Chaque bâtiment ne subira qu'une attaque mais s'il est protégé de la première attaque, les Mongols attaqueront depuis les 2 directions si possible.

Si un bâtiment possède un soldat de n'importe quelle couleur, le bâtiment sera protégé.

Si votre bâtiment est attaqué renvoyez le bâtiment dans votre réserve à moins de payer une rançon qui correspond à une ressource de la couleur produite par ce bâtiment en plaçant la ressource sur le site.

Si le bâtiment possède :

- Une amélioration bonus : vous pouvez choisir de payer avec la ressource de couleur produite par l'amélioration bonus.
- Une amélioration ressource blanche : vous pouvez payer avec une ressource de n'importe quelle couleur.

Si la rançon n'est pas payée le bâtiment retourne dans la réserve de son propriétaire mais l'amélioration reste sur le site.

Une fois que toutes les attaques ont été résolues, retirer toutes les ressources et **tous** les soldats du plateau même si le soldat n'a pas servi à protéger le bâtiment.

Phase de Scoring



- Scoring du Palace

Pour chacun de vos courtiers dans le palace, quelque-soit le hall, vous **devez** dépenser une faveur. Puis, vous scorez chaque courtier en fonction de son hall (parchemins, cartes caravane, biens, piste mosquée).

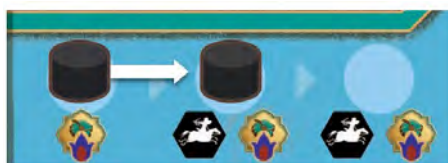
Si vous avez plus de courtiers que de faveur, vous dépensez toute votre faveur mais vous ne scorez que le nombre de courtiers pour lesquels vous avez dépenser de la faveur (courtiers de votre choix).

Vous **devez** dépenser de la faveur sur un courtier même si celui-ci score 0 point.

- Scoring Bonus

- Bâtiments : 1 point / bâtiment dans la cité
- Tuiles de Scoring : 3 points / bâtiment avec le symbole action correspondant à la tuile de scoring.
- Piste Mosquée : Si vous avez atteint l'emplacement de fin sur la piste mosquée scorez 4 points pour chacun de vos bâtiments avec le symbole action *Mosquée*

Fin de Tour



Avancez le marqueur de tour et commencez la phase d'Action de l'année suivante.
A la fin de la 3eme année calculez les points des cartes caravane.

Scoring de fin de partie

Le jeu finit à la fin de la 3^e année puis ajoutez les points des cartes caravane en divisant vos cartes en combinaisons de type d'épices puis scorez :

- 1 épice = 1 point
- 2 épices = 3 points
- 3 épices = 6 points
- 4 épices = 10 points

En cas d'égalité :

- le joueur avec le plus de faveurs gagne.
- Si l'égalité subsiste le joueur avec le plus d'influence gagne.
- Si l'égalité subsiste le 1^{er} joueur sur la piste d'ordre du tour gagne

Les Actions



Gain de faveur :

A chaque fois que vous gagnez de la faveur vous avancez d'un espace sur la piste faveur. Si vous atteignez un espace avec des points vous scorez ces points à chaque fois mais vous ne les scorez pas en descendant des points de faveur. Si vous avez atteint le dernier emplacement de la piste faveur et que vous gagnez de la faveur vous avancez sur la piste d'influence à la place. Si vous êtes déjà au maximum de la piste d'influence alors il ne se passe rien.



Déployer un soldat :

A chaque fois que vous déployez un soldat vous posez un meeple servant sur un site avec un bâtiment.

Vous ne pouvez **pas** placer de soldat sur un site qui possède déjà un soldat ou une amélioration ou sur un site qui est protégé des invasions par des murs.

Vous pouvez toujours choisir de ne pas poser de soldats.

Vous gagnez :

- 1 point d'influence en protégeant un de vos bâtiments
- 2 points d'influence en protégeant le bâtiment d'un autre joueur

Piste d'Influence :

La piste d'Influence permet de collecter différents types d'épices et de remplir différents types de contrats.

A chaque fois que vous gagnez de l'influence vous avancez d'un espace sur la piste d'Influence.

Si vous atteignez un emplacement avec des points vous scorez ces points.

Si vous êtes déjà au maximum de la piste alors vous gagnez de la faveur.



Caravansérail :

A chaque fois que vous faites cette action vous pouvez **dépenser n'importe quel nombre de ressources de même couleur (ou blanc)**. Pour chaque ressource dépensée vous pouvez prendre une carte une à la fois.

Chaque carte prise doit **avoir un chameau ou être la 1^{ère} de la piste à ne pas avoir de chameau**. S'il n'y a aucune carte avec un chameau vous pouvez toujours prendre la 1^{ère} carte de la piste.

Pour sauter une ou plusieurs cartes sans chameau vous devez **poser un chameau sur chaque carte sautée**.

Vous ne pouvez avoir en face de vous que le **nombre d'épices permis par votre niveau d'Influence**. Vous ne pouvez pas défausser de carte caravane une fois prise.

Une fois l'action finis vous remplissez la queue de carte en par la fin de la queue.

Pour chaque paire de la même épice vous gagnez le bonus associé. Vous gagnez des bonus pour la 2^{nde}, 4^{ème}, 6^{ème} et 8^{ème} carte de la même épice.



Palace :

Le palace consiste en 4 halls qui peuvent accueillir jusqu'à 3 courtiers.

Chaque fois que vous faites l'action Palace vous pouvez **placer autant de courtiers que vous voulez en payant le cout associé**. Le 1^{er} courtier coute 1 ressource, le 2nd 2 ressources...
Chaque hall nécessite un type de ressource spécifique (ou blanc) et vous fait scorez à chaque phase de scoring.



Bibliothèque :

Quand vous faites l'action Bibliothèque vous pouvez dépenser **jusqu'à 4 ressources différentes** (ou blanc). Prenez **un parchemin par ressource** ainsi dépensée.

Quand vous gagnez votre 2nd, 4^{ème}, 6^{ème} et 8^{ème} parchemin vous **débloquez une avancée**. Les parchemins sur les contrats comptent.

Vous choisissez l'avancée en plaçant la carte devant vous et ne pouvez obtenir qu'**une avancée de chaque type** (2x,4x,6x,8x).



Le Marché :

Chaque fois que vous faites l'action du Marché vous **posez un comptoir** en plaçant un disque sur une des cités. Un comptoir doit être installé **sur une cité connectée à Merv ou sur une cité adjacente à un de vos comptoirs**. Vous pouvez installer un comptoir sur une cité avec un comptoir adverse. Seul le 1^{er} joueur à établir un comptoir sur une cité prend le chameau ou gagne la faveur en fonction de la cité.

Après avoir établi un comptoir vous pouvez **acheter un bien commun pour chacun de vos comptoirs** dans les cités en payant les ressources associées.

En plus vous pouvez acheter un bien d'une cité sans un de vos comptoirs en dépensant des chameaux et en les positionnant sur la route qui vous mène à cette cité.

Une fois l'action complétée **mettez un chameau par carte du caravansérail** en partant de la 1^{ère} sans chameau.



La Mosquée :

Quand vous faites l'action Mosquée vous pouvez **avancer autant de fois** que vous le voulez sur la piste Mosquée **en payant les ressources des couleurs** associées à chaque segment (ou blanc). Vous pouvez avancer sur le même emplacement qu'un autre joueur.

Seul le 1^{er} joueur gagne le chameau placé sur chaque piste lors de la mise en place du jeu.

Lorsque vous avancez sur la piste vous **gagnez immédiatement le bonus et/ou les points associés**.



Les Murs :

Vous dépensez les ressources des couleurs indiquées (ou blanc) pour acheter n'importe quelle combinaison de mur ou portes. Vous posez les murs ou portes sur des segments libres autour de la ville. Puis vous gagnez de l'influence :

- 1 point pour chacun de vos bâtiments protégés (les 2 plus proche du mur)
- 2 points pour chacun des bâtiments protégés des autres joueurs