

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



Enfin, si sa capacité de transport est trop importante, il retire 2 points par emplacement non occupé sur ses chameaux.

Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie.

Vous trouverez à la fin de cette règle un exemple de décompte des points.

JEU A TROIS JOUEURS

A 3 joueurs, on applique la même règle que pour un jeu à 4 ou 5 joueurs mais on rajoute une quatrième marchandise qui sera vendue par la banque.

On mélange les cartes de cette marchandise et on les pose face cachée sur l'aire de jeu. A chaque tour de jeu, on retourne une carte de ce tas qui pourra être achetée comme les autres marchandises, sauf que l'argent sera donné à la banque.

Chaque joueur reçoit, en outre, 25 dirhams au lieu de 15.

Lors du décompte des points, seuls les deux premiers joueurs ayant le plus d'argent marquent les points pour leur richesse. Le premier joueur marque 3 points et le second 1 point.

VARIANTE

Afin de complexifier un peu le jeu, les joueurs peuvent décider de cacher derrière leur paravent les cartes « marchandise » achetées, en plus de leur argent et de leurs chameaux.

Remerciements à Val pour son soutien et les nombreuses heures de test et de fabrication qu'elle a subi, à Boodchoo pour ses remarques pertinentes sur le décompte des points, ainsi qu'au festival d'Ugine.

Copyright © 2010 - Krok Nik Douil Edition & Bruno FRICOUT
Illustrations : Loïc BILLIAU - Maquettage : Alain EPRON
Tous droits réservés Krok Nik Douil Editions.

EXEMPLE DE DECOMPTE DES POINTS

A la fin d'une partie à 4 joueurs, Valérie à 8 dirhams alors que Bruno en à 10, Alain 6 et Loïc 5. Valérie a acheté les cartes suivantes :



Comme elle est la deuxième à avoir le plus d'argent, elle va donc marquer 3 points pour sa richesse.

Au niveau de la marchandise la moins achetée, elle va devoir choisir entre les bijoux et les épices, ayant 2 cartes pour chacune de ces marchandises. Elle va choisir celle qui rapporte le plus et marquer 12 points supplémentaires pour les bijoux (7 + 5), les épices ne lui rapportant que 6 points.

Ensuite, elle va marquer 3 points pour sa série de cartes de valeur 5 (bijoux, tapis et épices) et 2 points pour sa série de cartes de valeur 1 (Tapis et épices). Par contre, elle ne marquera aucun point pour sa carte de valeur 7 et celle de valeur 2.

Comme elle n'a que 7 cartes « marchandise » alors qu'elle a une capacité de transport de 9 (5 + 4), elle perd 4 points (2 points pour chacun des 2 emplacements inoccupés sur ses chameaux).

Au total, Valérie marquera donc 16 points (3 + 12 + 3 + 2 - 4)

Remarque : Si Valérie avait acheté deux cartes « chameau » de valeur 3, elle n'aurait pas perdu de point. Car en n'ayant qu'une capacité de 6 cartes, elle aurait pu se défausser de sa carte « tapis » de valeur 2 qui ne lui rapporte aucun point et elle aurait fini la partie avec 20 points au lieu de 16.

Le marché de Samarkand

Un jeu de Bruno FRICOUT - Illustration Loïc BILLIAU

Samarkand, ville prospère à la croisée des grandes routes commerciales, accueille en son sein l'un des plus grands souks d'Asie Centrale. Artisans, bédouins et marchands arrivent, parfois de très loin, pour y vendre leurs produits. Tous y viennent dans l'espoir de devenir riche. Et, une fois le marché fini et leurs marchandises vendues, ils prévoient de revenir les bras chargés de précieux présents pour leurs exigeantes épouses.

LE MATERIEL DE JEU

50 cartes « marchandises » (fruits, bijoux, épices, tissus et vêtements) de 6 valeurs différentes.



50 pièces de 1, 3 et 5 dirhams.

16 cartes « chameau » de 4 valeurs différentes

LE BUT DU JEU

Chaque joueur est un riche commerçant venu vendre sa production annuelle au grand Souk de Samarkand. Il est aussi venu acheter des cadeaux pour ses nombreuses épouses.

Pour cela, il devra acheter de précieuses étoffes, bijoux et autres marchandises pour contenter aussi bien les amatrices de tapis, que les collectionneuses de bijoux. Il devra aussi chercher à obtenir plusieurs marchandises de même valeur pour limiter les jalousies entre ses différentes épouses composant son sérail.

Enfin, il faudra qu'il se procure un nombre suffisant de chameaux afin de ramener chez lui tous ses achats.

Et tout ça, bien entendu, au meilleur prix.

MISE EN PLACE (partie à 4 ou 5 joueurs)

La mise en place ci-dessous est valable pour les parties à 4 et 5 joueurs. Les particularités pour les parties à 3 joueurs sont détaillées en fin de règles.



Chaque joueur reçoit toutes les cartes « marchandise » d'un type donné (un joueur vendra les tapis, un autre les épices, etc.). Les cartes non distribuées sont défaussées dans la boîte et ne serviront pas pour la partie. Il reçoit aussi 15 dirhams et choisit un paravent derrière lequel il va pouvoir cacher sa fortune. L'argent restant est placé à proximité de l'aire de jeu.

Les cartes « chameau » sont mélangées et placées en tas, face cachée, sur la table. La première carte de la pile est alors retournée, face visible, et posée au milieu de l'aire de jeu.

Le joueur le plus âgé est désigné doyen du souk et sera le premier joueur.

TOUR DE JEU

Chaque joueur choisit une carte de sa main pour la vendre, sans la révéler aux autres et la pose face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, ils les révèlent. Les enchères peuvent alors débiter.

Le doyen du souk commence un compte à rebours décroissant en commençant par 10. Ce décompte correspond à la valeur d'achat des marchandises et des chameaux. Lorsque le décompte atteint la valeur pour laquelle un joueur souhaite acheter une marchandise ou un chameau, ce dernier se manifeste en disant « stop ! ». Le doyen interrompt son décompte et on procède à la vente de la marchandise convoitée par le joueur.

Le joueur qui a arrêté le décompte désigne alors le produit qu'il souhaite acquérir et en paye la somme au vendeur. Il place ensuite la carte achetée devant lui face visible, et le doyen reprend son décompte à la valeur juste inférieure à celle où il l'avait interrompu.

Le tour de jeu s'arrête lorsque le décompte arrive à 0. Les cartes restantes sont alors définitivement défaussées, sauf la carte « chameau ». Le joueur situé à la gauche du premier joueur devient alors le nouveau doyen du souk, et un nouveau tour commence.

DISPUTE

Si Plusieurs joueurs disent « stop » en même temps, ils doivent tous désigner la carte qu'ils veulent acheter. Si plusieurs joueurs désignent la même carte, il y a dispute.

Si le doyen participe à la dispute, la carte lui revient par marque de respect. Sinon, la carte est défaussée pour le reste de la partie et chaque joueur ayant pris part à la dispute paie au vendeur la moitié de valeur annoncée arrondie à la valeur entière supérieure (Ex : si le décompte a été stoppé à 7, chaque joueur qui a pris part à la dispute paie une somme de 4 dirhams au vendeur).

Attention. Si la carte convoitée est une carte « chameau » celle-ci n'est pas défaussée mais remise dans la pioche qui est alors mélangée à nouveau.

LES CARTES «CHAMEAU»

Les cartes « chameau » permettent de déterminer la capacité de transport du marchand. Le nombre figurant sur la carte « chameau » indiquant le nombre de marchandises (carte « marchandise ») pouvant être transportées par le chameau. Si à la fin de la partie, la valeur des cartes « chameau » d'un joueur est inférieure au nombre de cartes « marchandise » achetées par celui-ci, il devra se défaire de certaines de ses cartes.



Un joueur peut acheter la carte « chameau » retournée de la même façon que les autres marchandises. Une fois achetée, la carte « chameau » est mise derrière son paravent afin de la cacher aux autres joueurs.

Lorsqu'une carte « chameau » a été vendue :

S'il reste des marchandises, on retourne la carte suivante de la pile des cartes « chameau ».

S'il ne reste plus de marchandises, on ne retourne une nouvelle carte « chameau » qu'au début du tour suivant.

Si la pile des cartes « chameau » est épuisée, les joueurs ne peuvent plus acheter de chameau.



REMARQUES

- Un joueur peut interrompre plusieurs fois le décompte pendant un même tour et acheter ainsi plusieurs marchandises.

- Un joueur ne peut pas acheter ses propres marchandises.

- Si un joueur n'a pas de quoi payer la marchandise qu'il a convoitée, il paie 1 dirham à la banque pour avoir interrompu les enchères pour rien.

FIN DE PARTIE ET DECOMPTÉ DES POINTS

La partie prend fin au bout du dixième tour quand chaque vendeur a vendu sa dernière carte « marchandise ». On procède alors au décompte des points.

Afin de faciliter le décompte des points on peut utiliser les pièces de monnaie comme marqueur.

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie marque 5 points pour sa richesse, le suivant 3 points et le troisième 1 point. Les autres joueurs ne marquent rien. En cas d'égalité, chaque joueur marque les points.

Ensuite, chaque joueur dévoile sa capacité de transport (cartes « chameau ») et défausse éventuellement les cartes « marchandise » qu'il ne peut pas transporter.

Chaque joueur compte alors ses points pour la marchandise la moins achetée (nombre de cartes). Pour cela, il va marquer la somme des points indiqués sur les cartes correspondantes. Si il a plusieurs type de marchandise avec le même nombre de cartes, il choisit celle qu'il veut décompter.

Attention : Si un joueur n'a pas acheté un type de marchandise, il marque zéro point.

Puis chaque joueur va marquer des points en fonction du nombre de carte de même valeur qu'il possède, tout type de produit confondu :

- 1 point pour 2 cartes de même valeur
- 2 points pour 3 cartes de même valeur
- 4 points pour 4 cartes de même valeur
- 8 points pour 5 cartes de même valeur
- 16 points pour 6 cartes ou plus de même valeur

