

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

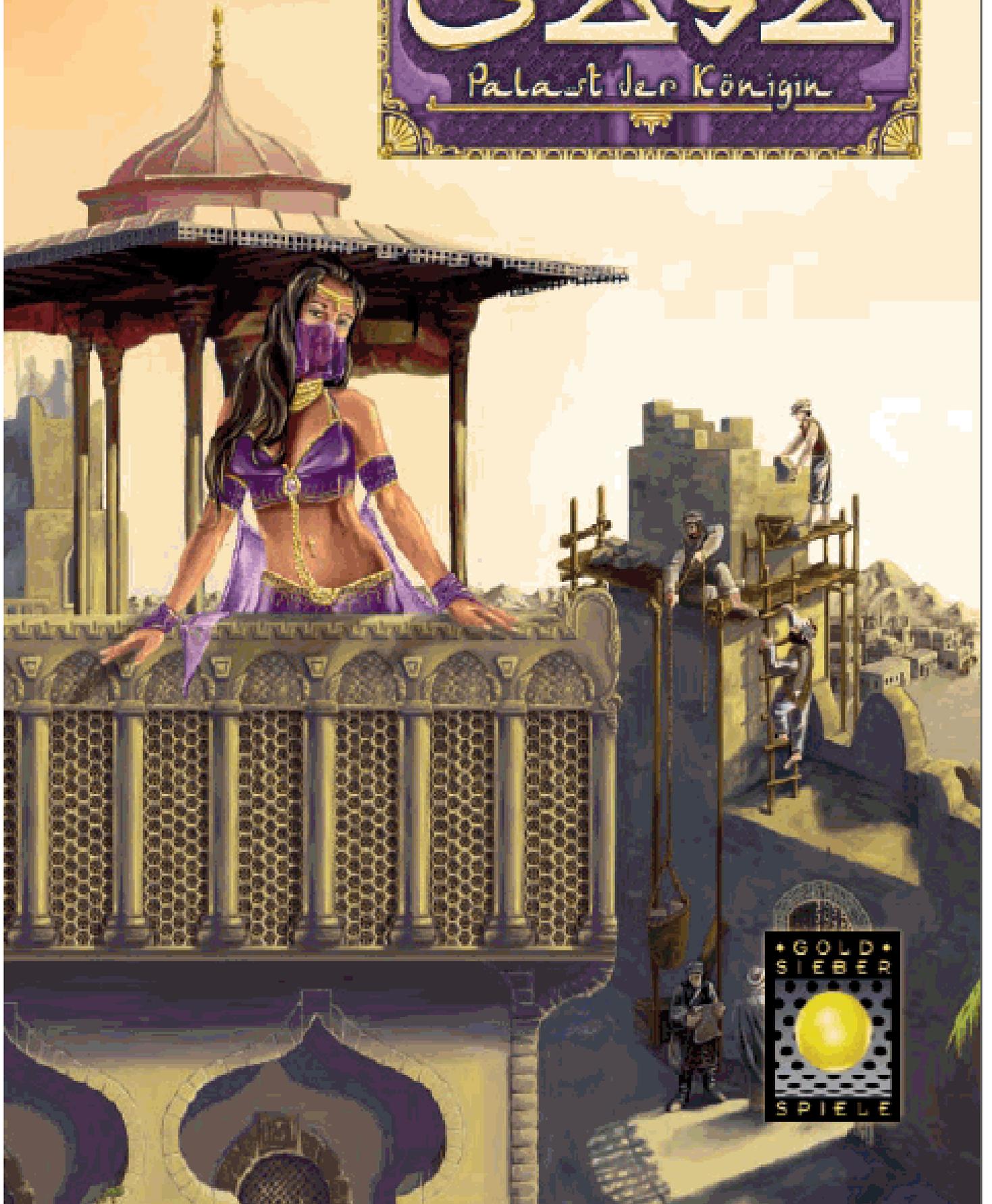
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



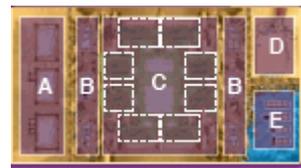
# حکامی

Palast der Königin



## MATERIEL ET PREPARATION

1. Le **plateau de jeu** se compose d'un **Palais** avec **8 jardins (C)**, **6 quartiers (B)**, **un port (E)**, **3 sites de construction (A)** et **un emplacement pour les cartes Action (D)**.



2. Le palais est construit (voir page 6) dans l'alignement de l'emplacement reproduit sur le plateau de jeu.

3. Chaque joueur choisit une couleur et dispose les **8 figurines** ainsi que les **5 marqueurs Sérail** devant lui

4. Il y a 15 ressources de différents types pour la construction du palais :

**Albâtre (blanc), Grès (brun), Bois d'Ebène (noir) et Or (jaune)**

On désigne d'une manière ou d'une autre un premier joueur. Il prend 1 ressource de chacun des 4 types et distribue à chaque joueur sauf à lui-même 1 ressource au hasard. Les ressources restantes sont mises de côté. Les joueurs 3 et 4 (en sens horaire) reçoivent encore 1 ressource du type qu'ils possèdent déjà. Tous les joueurs laissent toujours leurs ressources visibles devant eux. Ensuite le premier joueur prend 1 ressource de chacun des 4 types qu'il place *au hasard* sur chacun des 4 emplacements du port et remplit chaque emplacement avec les mêmes types de ressource. Chaque emplacement du port contient donc un type de ressource différent.

Toutes les ressources restantes sont placées à côté du plateau de jeu et constituent la *réserve commune*.

5. Les 24 pièces de palais sont triées et placées en 3 tas différents près du plateau de jeu. Les 8 piliers reçoivent les supports en plastique. Chaque pièce de palais est attribuée à une des 24 cartes de construction du palais (appelées dans la suite de cette règle cartes de palais). En outre, on trouve dans le jeu 2 cartes *Chambre du Trésor* et une carte *fin de partie*. Les cartes *palais* sont triées et empilées en fonction de leur stade de construction (valeur 1, 2 ou 3). Chaque pile est séparément mélangée et placée face cachée de la façon suivante :

Les 8 cartes *palais* 1 sont placées au dessus. En dessous, on pose la carte *Chambre du Trésor* 1 (1<sup>er</sup> décompte). Puis les 8 cartes *palais* de valeur 2. Encore en dessous, la carte *Chambre du Trésor* 2 (2<sup>ème</sup> décompte), puis les 5 cartes *palais* de valeur 3. Les 3 dernières cartes *palais* sont mélangées à la carte fin de jeu et placées sous les autres cartes. Cet ensemble de cartes forme *la pioche* qui est posée à côté du plateau de jeu.

**Attention : pour les besoins de compréhension l'illustration sur la règle montre les cartes face visible. Mais pour la partie, les cartes doivent être placées face cachée.**

Les 3 *sites de construction* 5.1, 5.2 et 5.3 reçoivent l'un après l'autre une carte posée face visible provenant de la pioche.

6. Chaque joueur reçoit les 2 cartes *port* de sa couleur qu'il place devant lui. On peut voir sur l'illustration les 2 faces d'une carte *port*.

7. Les 20 cartes *action* sans symbole sont mélangées, empilées et placées face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.

Les 21 autres cartes *action* (avec un symbole) ne sont utilisées que pour les règles avancées (voir page 6).

8. La figurine noire du *Vizir* est placée dans le quartier du *Bazar*.

## OBJECTIF DU JEU

Les joueurs construisent à l'aide de ressources un palais pour la reine de Saba et placent en signe de leur activité leurs figurines sur les toits du palais. Mais celui qui poursuit la construction de ce palais peut alors y mettre à la place sa figurine. A la fin de la partie, seules les figurines présentes sur les toits rapportent des points.

## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur commence et les autres joueurs poursuivent en sens horaire, l'un après l'autre. Le tour d'un joueur actif se déroule dans l'ordre suivant :

1. Prendre des ressources au port
2. Construire des pièces de palais
3. Placer une figurine dans un quartier
4. Piocher une carte action

### 1. Prendre des ressources au port

Les cartes port indiquent quel approvisionnement en ressources un joueur peut recevoir au port. Chaque face est attribuée à un emplacement du port. Le joueur actif choisit une des 2 faces de sa carte port et **doit** réaliser l'action correspondante :



Le joueur actif doit prendre les 2 ressources de cet emplacement du port qu'il place dans sa réserve et prendre une carte de la pioche. Il ajoute cette carte à sa main.



Le joueur actif doit prendre les 2 ressources de cet emplacement du port qu'il place dans sa réserve et retirer une carte palais parmi les 3 visibles – ni une carte *Chambre du Trésor*, ni *Fin de partie* – définitivement du jeu. Le site de construction est immédiatement rempli avec une nouvelle carte.



Le joueur actif doit prendre les 3 ressources de cet emplacement du port et placer le *Vizir* sur un autre des 6 quartiers. L'action de ce quartier doit immédiatement être réalisée. (Pour plus de détails sur les quartiers, voir plus loin).



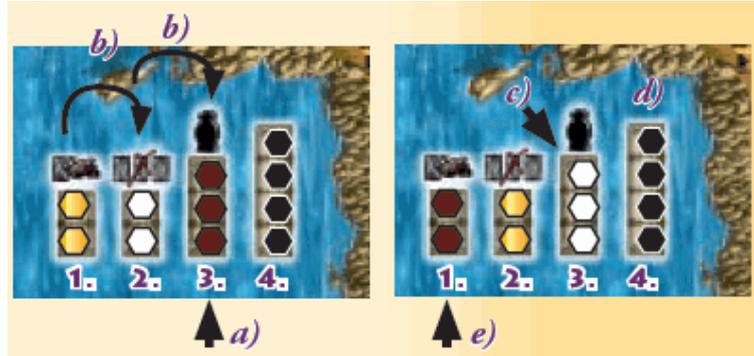
Le joueur actif doit prendre les 4 ressources de cet emplacement du port qu'il place dans sa réserve.

Après la réalisation de l'action de sa carte *port*, le joueur actif retourne cette dernière. Ainsi il pourra réaliser l'action de l'autre face de la carte le tour suivant.

## Remplissage du port

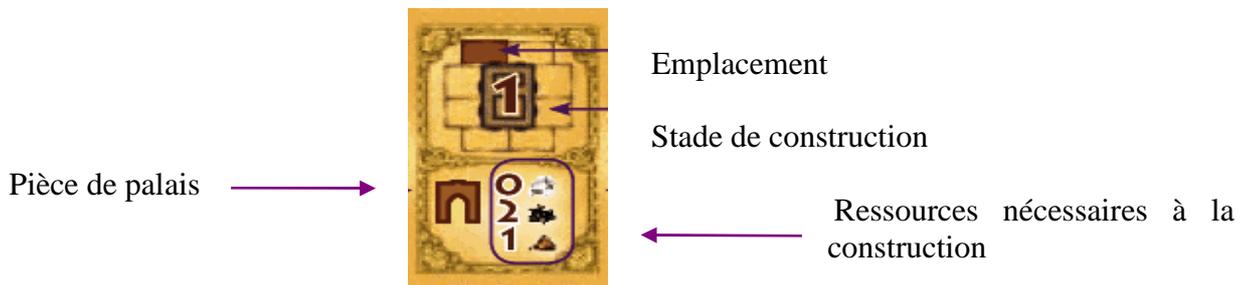
Il y a toujours 4 types de ressources disponibles au port. Les ressources non choisies par un joueur sont poussées autant que possible vers l'emplacement des 4 ressources (*ndt : donc vers la droite*) autant que nécessaire et les emplacements remplis avec des ressources du même type. Lorsqu'il ne reste plus suffisamment de ressource dans la réserve pour remplir totalement un emplacement, on le remplit au maximum.

Exemple : a) le joueur actif prend 3 Grès dans le 3<sup>ème</sup> emplacement. B) les 2 albâtres et les 2 or sont déplacés d'un emplacement à droite chacun. C) ensuite on remplit le 3<sup>ème</sup> emplacement en ajoutant 1 albâtre aux 2 déjà présents d) les 4 bois d'ébène du 4<sup>ème</sup> emplacement restent en place et ne reçoivent pas de nouvelles ressources e) on remplace 2 grès sur l'emplacement 1, ainsi tous les emplacements sont à nouveau remplis.

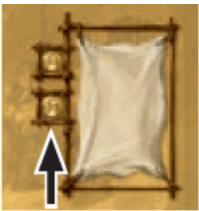


## 2. Construire des pièces de palais

Le palais se compose de 8 emplacements. Les cartes *palais* sur les sites de construction indiquent les pièces de palais que l'on peut construire avec. Il est également indiqué quelles ressources sont nécessaires à la construction et l'emplacement sur lequel la pièce de palais peut être bâtie.



Le joueur actif ne peut construire qu'une pièce de palais. Il choisit une des cartes *palais* disponibles sur les sites de construction et paie cette carte en remettant dans la réserve commune les ressources nécessaires.



Sur les sites de construction sont indiquées des pièces d'or. Pour jouer une carte palais, une carte Chambre du trésor ou une carte fin de partie placées sur les emplacements 2 ou 3, le joueur actif doit payer le nombre de pièces d'or représentées.

Le joueur actif prend la pièce de palais indiquée sur sa carte palais de la réserve et la construit sur l'emplacement indiqué par sa carte palais. Un arc de portail est placé sur un créneau d'un mur, les fontaines et les piliers sont placés dans les jardins du palais.



Chaque jardin (C) sur le plateau de jeu peut recevoir un balcon sur le toit du palais. Sur un jardin tout juste construit avec une pièce de palais le joueur actif place une de ses figurines sur le balcon. Si le joueur n'a plus assez de figurine dans sa propre réserve, il peut prendre et déplacer une de ses figurines présente dans un quartier.

La carte palais jouée est définitivement défaussée du jeu.

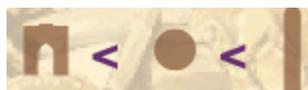
### Remplissage des sites de construction.

A chaque fois qu'une carte palais est défaussée du jeu, on déplace les cartes restantes vers l'emplacement sans or (5.1). Sur l'emplacement avec 2 or (5.3) on tire une nouvelle carte de la pioche que l'on place carte visible.

### Le Sérail

S'il y a sur un balcon une figurine et que le joueur actif construit sur le jardin à côté de ce balcon une construction de plus haute valeur, le joueur actif retire la figurine qui y était et peut placer une de ses figurines sur le balcon. Le propriétaire de la figurine retirée récupère celle-ci. Il est permis de remplacer sa propre figurine. Sur un jardin on ne peut pas placer une construction de plus faible valeur que celle déjà construite par ailleurs.

Plus faible valeur



Plus forte valeur

Il peut arriver qu'une carte palais ne puisse pas être construite, en raison d'une construction de plus forte valeur déjà placée. Dans ce cas, la carte palais est immédiatement défaussée du jeu et remplacée par une nouvelle carte.

Lorsqu'un joueur récupère à la suite d'une construction une de ses figurines retirée d'un balcon, le joueur peut placer un de ses *marqueurs Sérail* sur la case 1 dans le Sérail. A 2 joueurs, on utilise que 4 cases, à 3 joueurs 5 cases et à 4 joueurs on utilise les 6 cases. Pour placer les nouveaux marqueurs sérails, on déplace les marqueurs déjà en place d'une case en avant (suivant le sens de la flèche). Lorsque toutes les cases du Sérail sont occupées, le marqueur placé en premier (dernière case) sur le sérail est retiré.

### Utilisation du Sérail en cas d'égalité

On utilise le Sérail lorsqu'il y a égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a la majorité (le plus de marqueurs) au Sérail l'emporte. Si l'égalité subsiste, l'emporte le joueur qui a son marqueur le plus proche de la case 1 du Sérail.

*Exemple : a) le joueur bleu pose son marqueur sur la case 1 b) les autres marqueurs sont déplacés d'une case selon le sens de la flèche, un marqueur de rouge est retiré c) à 3 joueurs la dernière case n'est pas utilisée. Les joueurs jaune et rouge ont chacun 2 marqueurs d) c'est le joueur jaune qui a son marqueur le plus proche de la case 1, c'est donc lui qui l'emporte.*

### Le trésor

A la place ou en complément d'une construction d'une pièce de palais, le joueur actif peut déclencher un décompte ou la fin de partie en prenant une carte Chambre du trésor (décompte) ou fin de partie. Dans ce cas, le joueur avec le plus de points place une de ses figurines sur la Chambre du Trésor. En cas d'égalité, on départage les joueurs au Sérail. En outre, chaque figurine sur un balcon et sur la Chambre du Trésor rapporte **1 point**. Si une égalité subsiste, on ne place pas de figurine. La carte Chambre du Trésor est alors retirée du jeu.

Note : les figurines sur la Chambre du Trésor ne peuvent pas être retirées et rapportent chacune 1 point.

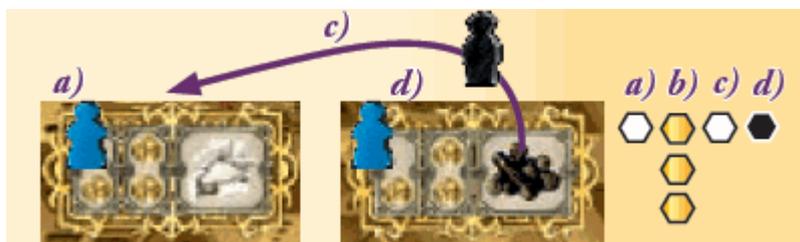
### 3. Placer une figurine dans un quartier

Les 6 quartiers permettent de jouer des actions spéciales. Lorsqu'un joueur actif construit une pièce de palais (pas de Chambre du Trésor), il peut occuper un quartier de son choix avec une de ses figurines et utiliser son action le tour suivant. Pour placer sa figurine, un joueur doit payer 1 ou 2 or (emplacement 1 ou emplacement 2) à la banque.

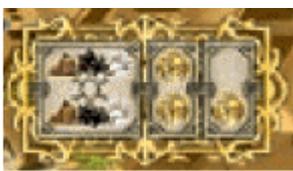
Les actions respectives des quartiers ne peuvent être jouées qu'une seule fois par tour à n'importe quel moment. Si un joueur a 2 figurines sur 2 emplacements du même quartier, alors il peut utiliser l'action 2 fois.

Lorsque le Vizir est dans un quartier, celui est bloqué et ainsi l'action ne peut pas être réalisée. Lorsque le Vizir se déplace à nouveau, les actions du quartier peuvent être à nouveau utilisées immédiatement.

Exemple : a) le joueur bleu prend 1 albâtre de la réserve commune car il a une figurine dans le quartier du tailleur de pierres. B) il choisit la carte port avec 3 ressources et prend ainsi 3 or sur l'emplacement du port. C) avec cette carte, le joueur bleu déplace le Vizir sur le quartier du tailleur de pierres. Il reçoit 1 albâtre de la réserve. D) de plus, comme le Vizir ne bloque plus le quartier du Charpentier, le joueur bleu reçoit maintenant 1 bois d'ébène de la réserve commune.



## Les quartiers

<p><b>Tailleur de Pierres</b> Le joueur reçoit 1 albâtre</p> 	<p><b>Charpentier</b> Le joueur reçoit 1 bois d'Ebène</p> 	<p><b>Banquier</b></p> <p>Le joueur actif peut échanger 1 or de sa réserve contre 1 albâtre, 1 bois d'ébène ou 1 Grès de la réserve commune ou inversement.</p> 
<p><b>Maçon</b> Le joueur reçoit 1 Grès</p> 	<p><b>Orfèvre</b> Le joueur reçoit 1 or</p> 	<p><b>Bazar</b></p> <p>Le joueur actif peut échanger 1 ressource de sa réserve (pas d'or) avec une ressource de la réserve commune (pas d'or)</p> 

## 4. Piocher une carte action

Le joueur actif pioche une carte action de la pioche et la prend en main. Le nombre de cartes qu'il a en main doit toujours être clairement visible.

Le joueur actif peut jouer autant de cartes action de son choix. Les ressources indiquées sont prises de la réserve commune en conséquence. Le joueur actif ne peut avoir en main à la fin de son tour (et **après** avoir pioché les cartes action) qu'au plus 3 cartes action et jusqu'à 7 ressources dans sa réserve. Sinon, il doit rendre les cartes en excès et les ressources en excès, c'est lui-même qui décide des cartes ou des ressources qu'il rend.

Les cartes jouées et / ou retournées sont défaussées sur une pile à côté de la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, on mélange à nouveau les cartes de la défausse et on reconstitue une nouvelle pioche.

## FIN D'UNE PARTIE ET DECOMPTE

Une partie prend fin **immédiatement** lorsque

**Toutes les cartes palais sont construites ou défaussées**

**Ou**

**Lorsque l'on joue la carte fin de partie**

Tous les joueurs reçoivent pour chacune de leurs figurines sur un balcon ou dans la chambre du trésor 1 point. Le joueur avec le plus de points l'emporte, en cas d'égalité, on utilise le Sérail pour départager les joueurs.

## REGLES AVANCEES

Lorsque les joueurs ont une meilleure maîtrise du jeu, ils peuvent utiliser les règles avancées qui sont détaillées ci-après :

- Les 21 cartes action avec le symbole sont mélangées aux 20 autres cartes action. Ces nouvelles cartes permettent de jouer des actions supplémentaires. Le joueur actif peut à la fin de son tour avoir jusqu'à 4 cartes action en main.
- Le joueur majoritaire dans le Sérail place 1 de ses figurines dans le Sérail. Cette figurine rapporte au joueur majoritaire lors du décompte d'une Chambre du Trésor ou de fin de partie 1 point. Si un autre joueur reprend la majorité au Sérail, le nouveau joueur majoritaire met une de ses figurines à la place de celle déjà présente qui retourne dans la réserve de son propriétaire.
- Lorsqu'un joueur construit une pièce de palais, il peut placer sur l'emplacement de la pièce de palais correspondant une ressource de son choix prise de sa réserve. Cette pièce de palais ne pourra seulement être remplacée par construction de valeur supérieure, lorsqu'également une ressource de ce type est produite. La ressource est alors retirée de l'emplacement.



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>  
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : [admin@fievredujeu.com](mailto:admin@fievredujeu.com)

Version 4 novembre 2007

### Maître du port

Echanger les marchandises de deux cases du port de son choix

(ajouter ou retirer des marchandises si nécessaires)

### Voleur du désert

Prendre une marchandise de votre choix à un adversaire

### Chef de caravane

Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve générale

### Garde du Harem

Echanger deux marqueurs de Sérail

### Marchand

Prendre une ou deux marchandise(s) de votre choix à un adversaire et lui en rendre autant (de votre choix)

### Ouvrier

Lors de la construction d'un élément du palais une marchandise (même l'or), n'est pas nécessaire

(carte non utilisable pour la chambre forte et la carte de fin de jeu)

### Contremaître

Déplacer un pion de votre choix d'un quartier vers un autre quartier libre

(le nouveau quartier occupé peut être utilisé immédiatement s'il est à côté du précédent)

### Maître du port

Echanger les marchandises de deux cases du port de son choix

(ajouter ou retirer des marchandises si nécessaires)

### Voleur du désert

Prendre une marchandise de votre choix à un adversaire

### Chef de caravane

Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve générale

### Garde du Harem

Echanger deux marqueurs de Sérail

### Marchand

Prendre une ou deux marchandise(s) de votre choix à un adversaire et lui en rendre autant (de votre choix)

### Ouvrier

Lors de la construction d'un élément du palais une marchandise (même l'or), n'est pas nécessaire

(carte non utilisable pour la chambre forte et la carte de fin de jeu)

### Contremaître

Déplacer un pion de votre choix d'un quartier vers un autre quartier libre

(le nouveau quartier occupé peut être utilisé immédiatement s'il est à côté du précédent)

### Maître du port

Echanger les marchandises de deux cases du port de son choix

(ajouter ou retirer des marchandises si nécessaires)

### Volteur du désert

Prendre une marchandise de votre choix à un adversaire

### Chef de caravane

Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve générale

### Garde du Harem

Echanger deux marqueurs de Sérail

### Marchand

Prendre une ou deux marchandise(s) de votre choix à un adversaire et lui en rendre autant (de votre choix)

### Ouvrier

Lors de la construction d'un élément du palais une marchandise (même l'or), n'est pas nécessaire

(carte non utilisable pour la chambre forte et la carte de fin de jeu)

### Contremaître

Déplacer un pion de votre choix d'un quartier vers un autre quartier libre

(le nouveau quartier occupé peut être utilisé immédiatement s'il est à côté du précédent)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)