

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 ★★☆☆ modifiable 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



But du jeu

Chacun tente de transporter toutes les marchandises de sa caravane si possible à Tombouctou, mais dans chaque oasis, des voleurs bien décidés à s'en emparer les guettent. Celui qui met à profit les indications qui figurent

sur les cartes Voleurs et évite les voleurs avec le plus d'habileté, est celui qui en fin de partie a réussi à transporter le plus de marchandises précieuses à Tombouctou et est donc le gagnant.

Préparation du jeu

Préparation des caravanes

Chaque joueur reçoit son tableau Caravane dans la couleur de son choix et les chameaux et cartes Chameau assorties.

Ensuite, chaque joueur reçoit des marchandises qu'il affecte sur son tableau Caravane à chaque chameau conformément aux symboles qui y sont imprimés.

Quand on joue à cinq, on utilise les 5 chameaux A-E, à quatre les 6 chameaux A-F et quand on joue, à trois les 8 chameaux (A-H).

Les chameaux qui ne sont pas utilisés et les cartes Chameau correspondantes sont mis de côté.

Préparation de l'itinéraire de la caravane

Les plateaux de jeu avec les différentes oasis sont posés au milieu de la table en fonction du nombre de joueurs, en commençant par le plateau de départ, puis les autres oasis qui se touchent les unes les autres. C'est toujours à la fin qu'on crée le plateau de destination direction Tombouctou.

- Quand on joue à trois, deux petits plateaux de jeu sont retirés du jeu,
- à quatre, un petit plateau de jeu est retiré du jeu et
- à cinq, on a besoin de tous les plateaux de jeu.

Ensuite on pose les chameaux sur les cases de départ.

Chaque joueur place à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, un de ses chameaux sur une case de départ de son choix. Après la mise en place, au moins un chameau de chaque joueur doit être placé dans chaque enclos. Il n'y a aucune autre restriction.

Il serait bon de mettre du papier et un crayon à la disposition de chaque joueur pour qu'ils puissent prendre des notes pendant la partie.

Remarque: Au départ d'une étape, l'ordre des chameaux dans un enclos ne joue aucun rôle dans le jeu.

La caravane du joueur bleu avec les chameaux A-H



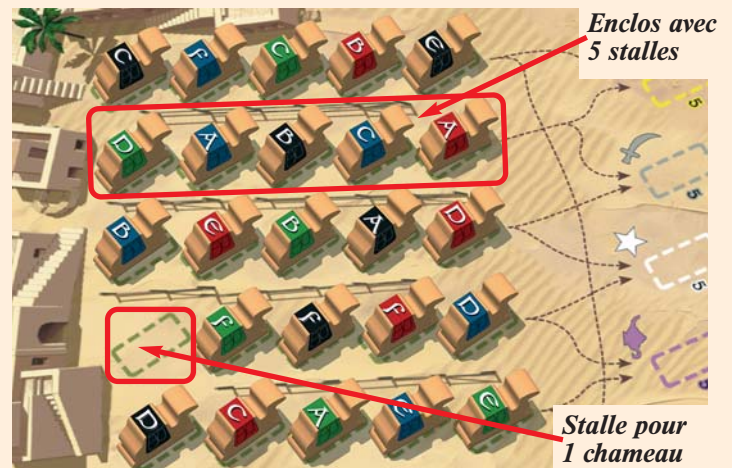
Attention: si on joue à quatre et à cinq joueurs, les deux respectivement trois dernières colonnes restent vides parce que ces chameaux n'interviennent pas !



Exemple de répartition des marchandises sur le tableau imprimé.



Exemple de grille de départ des chameaux pour 4 joueurs



Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence et on lui remet le pion d'étape et le pion de partie.

La partie se déroule en plusieurs étapes. Une étape conduit d'une oasis à la suivante.

Elle se divise en :

■ Répartition des cartes Voleurs

■ Déplacement des chameaux

■ Vols

A la dernière étape, les caravanes arrivent à Tombouctou. Les voleurs frappent une dernière fois, puis on passe à l'évaluation des marchandises encore en possession des joueurs.

■ Répartition des cartes Voleurs

Le premier joueur trie les cartes Voleurs selon leurs dos en trois paquets (enclos, stalle et article) et brasse chacun de ces paquets. Puis il forme 5 paquets de cartes retournées de trois cartes chacun, respectivement un de chaque catégorie.

Quand il y a cinq joueurs chaque joueur prend en mains un paquet de cartes retournées.

Si on joue à moins de cinq joueurs, il reste des paquets qui sont distribués comme suit.

Lorsqu'on joue à quatre, le dernier jeu de cartes Voleurs inutilisé est posé entre le joueur de départ et son voisin de droite.

Quand il y a trois joueurs, le premier pose un des paquets inutilisés de cartes Voleurs retournées entre lui et son voisin de droite et un entre lui et son voisin de gauche.

■ Mouvement des chameaux

Le jeu se déroule en plusieurs parties dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque partie, les joueurs jouent une fois chacun à leur tour. Après chaque partie, le pion de partie passe au joueur suivant qui devient le premier joueur.

Choix d'une carte Chameau

Chaque joueur opte pour le chameau avec lequel il souhaite voyager pendant cette partie et dépose la carte correspondante, qui reste cachée.

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, ils la découvrent l'un après l'autre en commençant par le premier joueur et tirent leur chameau dans un enclos de la prochaine oasis.

Exemple: 5 étapes pour 5 joueurs ; tous les plateaux de jeu sont utilisés.

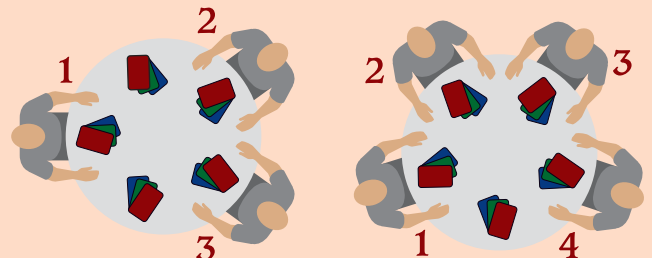


Remarque: lorsque la surface totale de toutes les oasis est trop grande pour la table de jeu, les oasis dont on n'a pas besoin aussitôt, sont d'abord mises de côté puis posées seulement quand on en a besoin. Les oasis déjà passées peuvent être retirées de la table.

Les trois catégories de cartes Voleurs donnent des informations sur les vols imminents ; elles montrent ...



Répartition des cartes de vol pour 3 et 4 joueurs.



Remarque: chacun ne possède qu'une seule information sur le vol qui va suivre. Chaque joueur possède une information différente. Des informations supplémentaires viennent s'y ajouter lorsqu'au cours de l'étape, les cartes Voleurs sont transmises. (C'est pourquoi, nous recommandons à chacun de noter en secret les informations sur un bout de papier.)

Remarque: le pion d'étape n'est transmis qu'au début d'une nouvelle étape et non à chaque partie.



Exemple: le joueur « Rouge » a décidé ce tour-là de continuer à déplacer son chameau "D".

Remarque: le premier joueur commence par découvrir sa carte Chameau et fait avancer le chameau correspondant, puis le prochain joueur découvre la carte qu'il a jouée et fait avancer le chameau correspondant, etc. jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré leur chameau.

Déplacement des chameaux

Un chameau est toujours tiré dans un enclos quelconque de la prochaine oasis. Là, il doit être placé sur une stalle libre ayant le **numéro le plus bas**. Une stalle ne peut être occupée que par un seul chameau.

Si le chameau suit l'une des **deux flèches** de sa stalle antérieure vers l'enclos correspondant dans la prochaine oasis, le déplacement est **gratuit**.

Mais si le chameau est tiré dans l'un des trois autres enclos, le joueur **doit céder un article du chameau** en question. La marchandise est placée bien en vue près des plateaux de jeu.

Si le chameau **ne porte plus** de marchandise, aucune n'est cédée ; le chameau **peut quand même** être tiré dans un enclos quelconque.

Remarque: cela peut arriver volontairement ou involontairement ; c'est involontaire quand les deux enclos qui se trouvent dans la direction de la flèche sont pleins lorsque c'est son tour.

Un chameau arrive sur une case d'échange

Si un chameau atteint une stalle qui n'est pas marquée comme case d'échange, chacun remet son paquet de cartes Voleurs à son voisin de gauche. Les joueurs regardent les nouvelles informations et les notent de nouveau.

Lorsqu'on ne joue qu'à 5 joueurs, les paquets de cartes qui se trouvent entre les joueurs doivent être pris en compte.

Fin d'une partie

Lorsque chaque joueur a retourné sa carte et tiré le chameau correspondant, la partie est finie et le joueur qui a commencé remet son pion de partie à son voisin de gauche. Ce dernier est le prochain premier joueur de la partie suivante.

Après que toutes les parties de cette étape ont été jouées, c'est-à-dire que tous les chameaux se trouvent dans leurs stalles dans la nouvelle oasis, on constate alors où les voleurs vont frapper dans cette oasis.

Exemple de déplacement d'un chameau :



Ce déplacement en direction des deux flèches verts est gratuit.

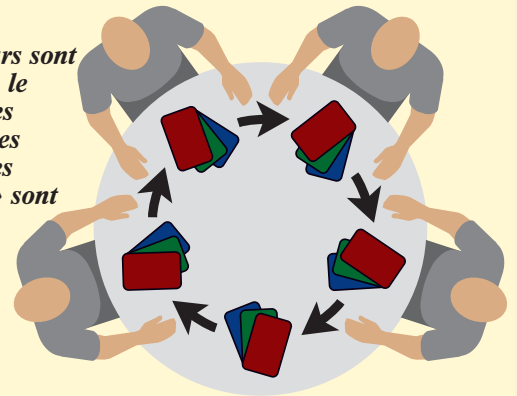
On atterrit dans cet exemple sur l'une des places marquées en vert.

Le déplacement vers l'un des trois autres enclos est possible, mais coûte 1 article du chameau qui se déplace.

On atterrit dans cet exemple sur l'une des places marquées en bleu.



Les cartes Voleurs sont transmises dans le sens des aiguilles d'une montre. Les paquets de cartes « sans joueurs » sont pris en compte



Pion de partie

■ Les vols

Les 5 paquets de cartes Voleurs sont retournés l'un après l'autre et on constate successivement les pertes de marchandises correspondantes.

Un **paquet de cartes** montre exactement quels **articles** sont volés dans quel **enclos** et dans quelles **stalles**.

Les chameaux qui se trouvent dans les stalles correspondantes, sont alors allégés des articles indiqués.

Tous les enclos et toutes les cartes Voleurs sont traités l'un après l'autre.

Si un **chameau** a sur lui un ou plusieurs articles d'une marchandise concernée, **toutes** les marchandises correspondantes lui sont enlevées.

Si un chameau ne porte **aucune** marchandise concernée, on a eu de la chance car rien n'a été volé à ce chameau.

Les **marchandises volées** sont **placées à découvert**. Nous recommandons de trier les marchandises par articles afin qu'on puisse savoir à tout moment combien d'articles de chaque marchandise est déjà hors jeu.

Remarque: plus il y a d'articles d'une catégorie hors du jeu, plus les articles restants de cette catégorie ont de valeur à la fin du jeu.

Fin d'une étape / Début d'une nouvelle étape

L'étape est terminée après l'évaluation des vols. Si on n'a pas encore atteint Tombouctou, on passe à la prochaine étape.

Le **pion d'étape** est transmis au prochain joueur dans le sens des **aiguilles d'une montre**. Il reçoit aussi le **pion de partie**, devient le premier joueur et commence la première partie de la nouvelle étape.

Les **cartes Vol** sont rassemblées, brassées séparément selon leur dos et **redistribuées comme au début du jeu**.

Le jeu de cartes Voleurs indique concrètement le vol:

Dans la « stalle Lampes Mauve », on a volé aux chameaux des stalles 1 et 3 toute leur eau et tout leur or.



*Sont concernés dans ce cas: le chameau vert « C » - 1x or
le chameau rouge „D“ - 2x eau.*



*Exemple: les marchandises illustrées ci-dessus ont été volées et classées bien clairement sur le plateau de jeu. On obtient alors les points suivants pour les diverses marchandises:
or 3 - café 2 - poivre 4 - sel 3 - eau 4.*



Pion d'étape

Remarque: on garantit ainsi que dans chaque oasis, les combinaisons de cartes soient toujours différentes.

Fin du jeu et évaluation des points

Lorsque tous les chameaux ont atteint Tombouctou et que le dernier vol a eu lieu, on compte les points.

Chaque article qui arrive à Tombouctou totalise autant de points qu'on en a retiré du jeu au total de sa catégorie (volé ou pendant les déplacements des chameaux).

On additionne tous les articles d'un joueur à Tombouctou. Le joueur qui a obtenu le **plus grand nombre de points** a été le meilleur conducteur de caravane et a gagné. En cas d'égalité au score, c'est le joueur qui a le plus de cartons de marchandise qui a gagné. S'il y a encore parité, ces joueurs se partagent la victoire.



Exemple: au total pendant le jeu 12 cartons de café ont été retirés du jeu.

Chaque carton de café que les joueurs ont réussi à transporter à Tombouctou vaut donc 12 points.

Variante: distribution des marchandises au début du jeu

Chaque joueur reçoit des marchandises selon la répartition suivante :

- 5 joueurs: 4 articles de chaque catégorie (= 20 pièces).
- 4 joueurs: 5 articles de chaque catégorie (= 25 pièces).
- 3 joueurs: 7 articles de chaque catégorie (= 35 pièces).

Chaque joueur affecte ses marchandises à ses chameaux. Il place les marchandises sur son tableau de caravane. *(Dans cette variante, on utilise la face du tableau sur laquelle aucune marchandise n'est imprimée.)*

Chaque chameau peut porter quatre articles. **Trois ou quatre catégories de marchandises différentes doivent être affectées à chaque chameau.**

Attention: selon le nombre de joueurs, tous les chameaux ne participent pas au jeu. Sur le tableau Caravane, les cases qui se trouvent sous ces chameaux restent vides.

Quand on joue à quatre, il reste à chacun un article qui ne va plus sur les chameaux ; il est retiré du jeu.

Quand on joue à trois, il reste à chacun trois articles qui ne vont plus sur les chameaux ; ils sont retirés du jeu.

Ensuite, le jeu se déroule de la même manière.



Tableau Caravane du joueur « Bleu » avec le dos sans répartition des marchandises préimprimée.

Remarque: cela veut dire qu'au départ, un chameau ne doit pas porter uniquement des articles d'une ou deux catégories.



Tombouctou: ville légendaire en bordure du Sahara. Elle est la destination d'innombrables caravanes chargées des marchandises les plus précieuses. Les chameaux se déplacent d'oasis en oasis.

Mais leur sécurité est trompeuse car dans chaque

TIMBUKTU

oasis des voleurs les guettent pour les dévaliser. La seule chance des joueurs: les rares

indications qu'ils possèdent sur les buts des voleurs. Chaque conducteur de caravane tente donc de les éviter pour faire arriver la plus grande partie de ses marchandises et les plus précieuses à Tombouctou.

Matériel de jeu

- **1 plateau de jeu en quatre parties** - sur les deux grandes figures la grille de départ des chameaux et la première oasis, ainsi que la destination « Tombouctou » et l'avant-dernière oasis. Les deux petites parties du plateau de jeu montrent chacune une oasis.
- **105 articles** - répartis en cinq catégories (or, café, poivre, sel et eau) de 21 articles chacune.
- **5 tableaux Caravane** - sur chacun d'entre eux figurent 8 chameaux avec respectivement 4 articles imprimés. Le dos présente également 8 chameaux, mais sans articles (voir variante p. 6). Sur la partie inférieure se trouve un aperçu des cartes Voleurs ainsi que de la place pour le pion de partie et le pion d'étape.
- **40 cartes Chameau** - 8 cartes par joueur. Sur chacune d'entre elles figure un certain chameau.
- **15 cartes Voleurs** - elles fournissent des informations sur les endroits où les voleurs frappent pendant la nuit.
- **1 feuille d'autocollants** - il faut apposer sur chaque chameau un autocollant qui indique de quel chameau il s'agit et à quel joueur il appartient. On a en plus 2 autocollants pour le pion d'étape et le pion de partie. On collera le même autocollant sur les deux faces.
- **40 chameaux en bois** - ils servent à transporter les marchandises à Tombouctou.
- **1 pion d'étape** - il indique quel joueur est parti le premier à l'étape actuelle.
- **1 pion de partie** - il indique quel joueur est parti le premier pendant la partie actuelle.
- **1 Spielanleitung**



Départ

Destination : Tombouctou



or

café

poivre

sel

eau



On a 5 tableaux Caravanes, un par joueur.



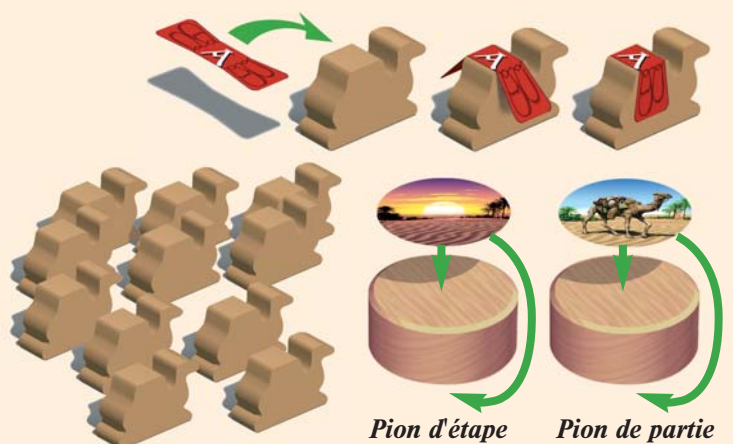
Les cartes Voleurs se répartissent entre trois catégories :



Enclos

Stalles

Marchandises



Pion d'étape

Pion de partie