

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





Matériel de jeu

- 1 Plateau de jeu
- 105 Cartes :
 - ◆ 14 cartes Nourriture de valeur 2
 - ◆ 13 cartes Vêtements de valeur 3
 - ◆ 12 cartes Tissu de valeur 4
 - ◆ 11 cartes Lanternes de valeur 5
 - ◆ 10 cartes Épices de valeur 6
 - ◆ 9 cartes Bijoux de valeur 7
 - ◆ 6 cartes Lampe de Génie
 - ◆ 6 cartes Princesse
 - ◆ 6 cartes Marchand
 - ◆ 6 cartes Voleur
 - ◆ 12 cartes Souris
- 1 Carnet de score

Introduction

Flânez dans les ruelles de Tan Tan pour acquérir les plus beaux trésors de l'artisanat local. Charger la dernière marchandise de la caravane vous garantira d'accéder à un plus grand choix et d'éviter les souris prêtes à ronger vos richesses. Attirez-vous les faveurs de la princesse, des marchands et du génie, mais méfiez-vous des voleurs.

But du jeu

Collectez des marchandises, sachez vous entourer et évitez les souris pour devenir le plus riche des marchands.

Mise en place

◆ Placez le plateau au centre de la table. Le plateau est composé de 2 zones : la caravane (en haut) et le marché (en bas). Le marché se compose de 3 zones (de gauche à droite) : l'emplacement de carte Bourse ; 5 emplacements Marché numérotés 1, 1, 2, 3 et 5 ; l'emplacement pour la pioche.

◆ À 2 ou 3 joueurs, enlevez les cartes ci-dessous et replacez-les dans la boîte du jeu :

◆ À 2 joueurs retirez :
4 cartes de valeur 2, 3 et 4 et
2 cartes de valeur 5, 6 et 7.

◆ À 3 joueurs retirez :
2 cartes de valeur 2, 3 et 4 et
1 carte de valeur 5, 6 et 7.

◆ Mélangez les cartes restantes puis placez 1 carte sur la Bourse et 5 autres sur le Marché. Formez une pioche face visible avec les cartes restantes.

◆ Laissez le carnet de score à proximité des joueurs.

Le dernier joueur à avoir vu un chameau commence, puis la partie se déroule en sens horaire.



Déroulement du jeu

Le joueur, à son tour de jeu, peut réaliser une seule des 2 actions suivantes : **Acheter des cartes au marché** ou **Approvisionner la caravane**.

Acheter des cartes au marché

La carte placée sur l'emplacement bourse indique l'argent disponible pour acheter des marchandises au marché.

Référez-vous à la valeur inscrite dans le logo bourse en haut à droite sur la carte.

Le prix d'achat d'une carte du marché est indiqué sur le plateau au-dessus de son emplacement (par exemple, la carte sous le chiffre 1 coûte 1).

Les cartes achetées iront dans la main du joueur à condition que les règles suivantes soient respectées :

- ♦ Le coût total des cartes que vous achetez ne peut pas dépasser l'argent disponible.
- ♦ Vous ne pouvez jamais **avoir plus de 7 cartes en main**.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tout l'argent. Cependant, l'argent non dépensé sera perdu.

Quand vous avez acheté vos cartes, placez la carte de la bourse dans la caravane. Puis faites glisser toutes les cartes restantes du marché vers la gauche (y compris sur l'emplacement de la bourse) et remplissez les places vides avec des cartes de la pioche.

Si vous remplissez la caravane, vous déclenchez immédiatement la **Répartition des cartes de la caravane**.

Si la carte de la bourse recouvre le dernier emplacement libre de la caravane, le prochain joueur déclenchera la **Répartition des cartes de la caravane** avant le début de son tour de jeu.

Approvisionner la caravane

Le nombre de places maximum dans la caravane dépend du nombre de joueurs :

- ♦ 2 joueurs: 6 places.
- ♦ 3 joueurs: 7 places.
- ♦ 4 joueurs: 8 places.

Posez, face visible, autant de cartes d'un même type que vous le désirez depuis votre main vers la caravane.

Vous pouvez également accompagner cette pose du nombre de cartes Souris que vous souhaitez.

Vous ne pouvez pas poser plus de cartes que de places libres dans la caravane.

Si vos cartes recouvrent le dernier emplacement libre de la caravane, vous déclenchez immédiatement la **Répartition des cartes de la caravane**.



IMPORTANT : Il est obligatoire de faire l'action d'approvisionner la caravane si vous avez 7 cartes en main.

Répartition des cartes de la caravane

Quand la caravane est pleine, les joueurs doivent récupérer des cartes de la caravane.

En commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire, chaque joueur doit prendre toutes les cartes d'un même type et les placer face visible devant lui pour étaler ses richesses.

Si un joueur récupère une ou des cartes Voleur et/ou Souris, il en applique immédiatement les effets (voir **Les Cartes**) puis la ou les défausse.

Cette phase prend fin dès que tous les joueurs ont pris un lot de cartes ou que la caravane est vide. S'il reste des cartes, celles-ci restent dans la caravane mais sont toutes décalées vers la gauche.

RAPPEL : Si la caravane est remplie au début du tour d'un joueur, du fait du déplacement de la carte de la bourse sur le dernier emplacement disponible de la caravane, alors la phase de **Répartition des cartes de la caravane** se déclenche immédiatement. Ensuite ce joueur démarre son tour de jeu normalement.



Fin d'un tour de jeu

Lorsque le joueur a terminé son action et les effets qui en découlent, c'est au tour du joueur à sa gauche de démarrer un nouveau tour.

Les Cartes

Les Marchandises



Nourriture
2 points



Tissus
4 points



Lanternes
5 points



Epices
6 points



Bijoux
7 points



Vêtements
3 points



Lampe du Génie : Ces cartes rapportent autant de points que leur nombre au carré :

- 1 Carte = 1 Point
- 2 Cartes = 4 Points
- 3 Cartes = 9 Points
- 4 Cartes = 16 Points
- 5 Cartes = 25 Points
- 6 Cartes = 36 Points

Les cartes Personnages



Le Voleur :

Quand vous prenez un lot de cartes Voleur, défaussez-le et prenez, au hasard, dans la main des joueurs de votre choix, autant de cartes que de voleurs défaussés. Les cartes volées sont placées face visible devant vous. Si ce sont des personnages, résolvez-les comme s'ils avaient été pris depuis la caravane.



Les Souris :

Lors d'une Répartition des cartes de la caravane, le premier joueur prend un lot de cartes sans souris. Puis, tous les joueurs suivants prennent chacun un lot en ajoutant une souris (s'il en reste) de la caravane.

Quand un joueur prend une carte Souris, il la défausse immédiatement avec une carte de son choix déjà placée devant lui.

Dans le cas exceptionnel où la caravane serait remplie de souris, chaque joueur prend à tour de rôle une souris, excepté le premier joueur qui ne prend rien.



Les Marchands : Ils doivent être placés devant le joueur face visible. À la fin de la partie le joueur majoritaire en nombre de Marchands gagne **2 points par type de marchandises différentes** (sauf les Lampes de Génie) qu'il possède, multiplié par son nombre de Marchands.

En cas d'égalité pour la majorité, les joueurs concernés bénéficient du pouvoir de leurs Marchands.

Exemple : Si vous êtes majoritaire en nombre de Marchands avec 3 Marchands et que vous possédez 4 marchandises différentes, vous gagnerez $(4 \times 2) \times 3 = 24$ points en plus.



Les Princeses :

Elles doivent être placées devant le joueur face visible. À la fin de la partie le joueur majoritaire en nombre de princesses gagne **1 point pour chaque carte de son plus grand lot de marchandises** (sauf les Lampes de Génie) multiplié par son nombre de princesses.

En cas d'égalité pour la majorité, les joueurs concernés bénéficient du pouvoir de leurs princesses.

Exemple : Si vous êtes majoritaire en nombre de princesses avec 3 princesses et que votre plus grand lot contient 4 Vêtements, vous gagnerez $3 \times 4 = 12$ points en plus.

Fin de la partie

Quand la pioche est vide, la partie continue jusqu'à ce que la caravane suivante soit remplie et que les joueurs aient récupéré leurs cartes de la caravane. Si aucune carte ne peut être ajoutée à la caravane, la partie s'arrête après la répartition normale des cartes de la caravane, en commençant par le dernier joueur à y avoir ajouté une carte.

Les joueurs calculent ensuite leur score de la manière suivante en utilisant le carnet :

- ♦ **Les cartes marchandises** donnent autant de points que la valeur indiquée dessus.
- ♦ **Le (ou les) joueur(s) avec le plus de Princesses** calculent les points qu'elles leur apportent (voir Princesses ci-dessus).
- ♦ **Le (ou les) joueur(s) avec le plus de Marchands** calculent les points qu'ils leur apportent (voir Marchands ci-dessus).

- ♦ **Lampe du Génie :** En fin de partie, ces cartes apportent autant de points que leur nombre au carré (voir page précédente).

Rappel : les Lampes de Génie ne comptent pas comme une marchandise différente pour les Marchands et les Princesses.

Exemple de score

Points des Marchandises : $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Points.

Points avec la carte Lampe de Génie : $3 \times 3 = 9$ Points.

Si ce joueur a **4 Princesses** et qu'il est majoritaire, il ajoute $3 \times 4 = 12$ Points (parce qu'il a 3 cartes Nourriture et 4 Princesses).

Si ce joueur a **3 Marchands** et qu'il est majoritaire, il ajoute $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Points (parce qu'il a 6 Marchandises différentes et 3 Marchands).



Le joueur avec le plus grand score l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Princesses, sinon avec le plus de Marchands. Si l'égalité persiste, ces joueurs partagent la victoire.