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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

• N’hésitez pas à bluffer. En plaçant de nombreux pions de faible valeur dans une grotte, vous pouvez ainsi décourager vos rivaux et vous procurer à bas prix un grand nombre de trésors.

• Même avec une clef magique, il peut être utile de mettre un petit pion dans la salle des gardes. Ainsi, si le garde est de faible valeur, vous pourrez pénétrer dans le palais du calife avec votre pion et un modeste complément, gardant ainsi la possibilité d’utiliser plus tard un autre objet magique. En revanche, si le garde du palais est trop fort, vous pourrez toujours utiliser la clef pour économiser vos précieux trésors.

• Pour toutes les parties du jeu, l’ordre des joueurs est toujours l’ordre du tour. C’est dans cet ordre que sont placés les pions, c’est dans cet ordre que sont tranchées les égalités, c’est dans cet ordre que les sortilèges et objets magiques peuvent être joués.
Sortilèges et objets magiques ne sont pas joués à un moment précis du tour. Par conséquent, si un joueur utilise un sortilège ou un objet magique, tous les autres joueurs peuvent «répondre» en utilisant les leurs. Si un joueur «répond», les autres peuvent de nouveau lui «répondre». Une fois que tous les joueurs ont décidé qu’ils n’avaient plus de sortilège ou d’objet magique à jouer, tous les sortilèges et objets magiques joués font effet dans l’ordre du tour.
Exemple: Anna, le premier joueur, et David ont tous deux des jetons pour une valeur totale de 7 au Marché. Comme ils sont à égalité, c’est normalement Anna qui a la possibilité ce tour-ci d’échanger un trésor contre trois. Comme elle est la plus forte, elle n’a nul besoin de sortilèges ou d’objets magiques pour renforcer sa position. David veut à tout prix échanger un trésor et utilise son Tapis volant pour ajouter 3 à la valeur de ses pions, devenant ainsi le plus fort sur cette case. Anna, qui tient elle aussi à faire l’échange, joue alors également son Tapis volant, se retrouvant de nouveau à égalité avec David, et donc en tête du fait de l’ordre du tour. David n’ayant rien d’autre à jouer, c’est Anna qui donne un trésor et en reçoit trois.

• Lorsqu’un joueur utilise le Tapis volant ou un Double astral dans une salle du palais pour pouvoir acheter un objet magique, cela compte comme un pion supplémentaire et augmente donc le nombre et les types de trésors nécessaires pour acheter l’objet magique en vente.

L’auteur et l’éditeur tiennent à remercier Ludwig Berger, dawn, Jonathan, Juliet, Mark et Stuart Breese, Keywood Cheves, Gunthart von Chiari, Barbara Dauenhauer, Karl-Heinz Schmiel, Mike Siggins, Clemens Wildemann et Schorsch, dont le prénom nous échappe toujours, pour leur participation aux tests et leurs nombreuses suggestions qui ont aidé à faire de ce jeu ce qu’il est. Ils remercient tout particulièrement Dieter Hornung qui sait mieux que quiconque tirer le meilleur d’un jeu.

L’éditeur remercie Kosmos-Verlag et Reiner Müller, qui l’ont autorisé à exploiter la présentation des règles qu’ils ont imaginé, une toute première fois, pour les Colons de Catan.

© 2000 Hans im Glueck Verlags-GmbH

Un jeu de Richard Breese
Traduction française par Bruno Faidutti

Des questions? Des commentaires? Des critiques? Des suggestions?

Écrivez nous
- à l’adresse e-mail glueck@cubenet.de
-ou à notre adresse postale: Hans im Glueck Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München, Allemagne
Fax: (49) 89 302 336

Vous trouverez des informations complémentaires sur ce jeu, sur son auteur, et sur nos autres publications, sur notre site web:
http://www.hans-im-glueck.de

Éléments du jeu

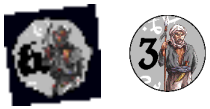
Le plateau de jeu

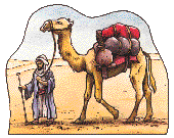
5 caches

Un sac de trésors
(couronnes, perles, gemmes, coupes et lingots). les gros valent 3, les petits 1.

40 pions,
10 de chacune des 5 couleurs

10 gardes du palais





Un chameau pour le premier joueur

30 objets magiques

45 cartes trésor

21 cartes sortilège

1 résumé des règles

1 livret de règles

Seconde chance
Déplacez un pion face visible ou face cachée. Placez le dans une nouvelle case face visible ou face cachée, comme auparavant, sans le retourner.

Sésame, ferme-toi!
Une fois que ce sortilège a été joué sur une case, plus aucun pion, pas même le Tapis volant, ne peut-y être placé ce tour-ci

Téléportation
Le pion doit être déplacé vers une case qui n'a pas encore été décomptée. Le joueur qui joue le sortilège choisit quels trésors il donne.

Conseils tactiques

• Durant les premiers tours de jeu, vous serez sans doute tenté de placer de nombreux pions dans les grottes des dragons, afin de vous procurer rapidement les trésors nécessaires à l'achat d'objets magiques. Ne négligez cependant pas totalement la cité et le palais, sortilèges et objets magiques y sont alors souvent meilleur marché que dans la suite de la partie.

• Au premier tour, il est généralement inutile de placer des pions dans la maison du Djinn, puisqu'il est très improbable qu'un joueur ait l'occasion, avant la fin du tour, d'utiliser deux objets magiques. Plus la partie avance, plus cette case a des chances d'être contestée.

• N'hésitez pas à acheter un objet magique lorsque vous en avez l'occasion, même si vous en possédez déjà un exemplaire. Le vainqueur est en effet celui qui possède le plus grand nombre d'objets, même identiques.

• On néglige souvent le grand avantage qu'il y a à être premier joueur. Toutes les égalités sont en effet tranchées en faveur du premier dans l'ordre du tour. Plus le jeu avance, plus la compétition devient féroce, et subtile, et plus les égalités sont fréquentes. Ceci est particulièrement vrai dans les salles du palais, où chacun cherche à être le plus fort avec la plus faible valeur possible afin d'acheter, mais d'acheter au meilleur prix.

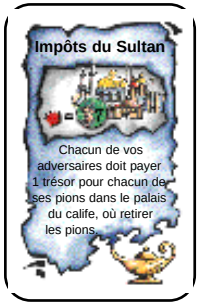
• Un petit pion, de valeur 1 ou 2, dans une salle du palais peut parfois vous donner l'occasion d'obtenir un objet magique au meilleur prix si le plus fort joueur ne dispose pas des trésors nécessaires pour l'achat.

• Les sortilèges peuvent être très puissants. Utilisé à bon escient et au moment adéquat, un sortilège peut parfois changer le rapport de forces à votre avantage dans plusieurs cases du plan de jeu.

• Qui trop embrasse mal étreint. Il est souvent plus utile de placer ses pions sur une petit nombre de cases que de les éparpiller sur l'ensemble du plan de jeu. Vous devez à chaque tour étudier la situation pour décider de votre objectif et de votre stratégie du moment. Concentrez vous tantôt sur la recherche de trésors - notamment en début de partie -, tantôt sur l'achat d'objets magiques. En poursuivant tout le long du jeu la même stratégie, vous ne pouvez qu'échouer.

Espion

À compter du moment où ce sortilège est joué, tous les autres joueurs doivent placer tous leurs pions faces visibles et non faces cachées. Il est donc plus intéressant de jouer ce sortilège au début du tour.



Impôts du Sultan

Tous les autres joueurs, dans l'ordre du tour, doivent payer 1 trésor quelconque pour chacun de leurs pions dans les salles du palais du calife (pas dans la salle des gardes). Les pions d'un joueur sont traités en bloc: si un joueur ne paie pas pour un seul de ses pions, il doit retirer tous ses pions du palais.

Mirage

Regardez tous les objets magiques se trouvant dans une salle, même si vous n'y avez aucun pion. Choisissez l'un de ces objets et mettez-le face visible au sommet de la pile, et remettez l'objet précédemment face visible face cachée en bas de la pile.

Œil pour œil

Les pions retirés peuvent être faces visibles ou faces cachées. Les pions se trouvant dans la salle des gardes ne peuvent pas être retirés.

Offrande

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, choisit les trésors qu'il rend. Si un joueur a moins de 5 trésors, il doit soulever son cache pour le montrer aux autres joueurs et rendre tous les trésors en sa possession. Le joueur qui joue le sortilège doit lui aussi rendre cinq trésors.

Retour du dragon

Jouez cette carte pendant la phase de décompte. Tous les trésors de la grotte que vous désignez retournent à la banque.

Sacrifice

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, choisit les trésors qu'il rend. Si un joueur a moins de 7 trésors, il doit soulever son cache pour le montrer aux autres joueurs et rendre tous les trésors en sa possession. Le joueur qui joue le sortilège doit lui aussi rendre sept trésors.

Le plan de jeu

Sur le plan figurent, de bas en haut, les trois parties de la ville. En bas se trouvent les cinq grottes des dragons, où les joueurs vont chercher à prendre des trésors. Au centre se trouve la cité, où les joueurs peuvent acquérir de nouveaux pouvoirs. Au sommet se trouve la palais du calife, avec la salle des gardes et les cinq salles du palais, où les joueurs peuvent acheter des objets magiques.

Grottes des dragons

Dans chacune des cinq grottes se trouve un dragon d'une couleur différente, gardant des trésors de natures différentes. Les pions que les joueurs jouent dans ces cases doivent leur permettre de s'emparer des trésors laissés derrière eux par les dragons.

Trésors

Ils sont de cinq types différents: les couronnes rouges; les perles blanches, les gemmes bleues, les coupes noires et les lingots d'or. Les grands trésors valent 2 petits trésors. C'est avec eurs trésors que les joueurs peuvent cheter des objets magiques au palais du calife

Banque

Les trésors jouent le rôle de monnaie dans ce jeu, et sont conservés dans la banque, à côté du plan de jeu. Des trésors sont placés au début du tour dans les grottes des dragons, et les joueurs paient en trésors pour acheter des objets magiques. La banque fait la monnaie: les joueurs peuvent échanger un gros trésor contre trois petits du même type, ou trois petits contre un gros du même type.

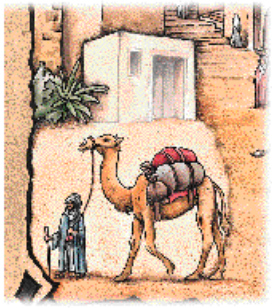
La cité

Les quatre cases de la cité sont: la tente d'Aladin, la maison du Djinn, le Marché et le Caravanserail.

La Tente d'Aladin: Si vous jouez avec la magie, deux joueurs peuvent y prendre des cartes de sortilèges.

La Maison du Djinn: Si vous jouez avec la magie, un joueur peut y obtenir la possibilité d'utiliser deux objets magiques durant ce tour.

Le Marché: un joueur peut y échanger un petit trésor contre trois petits trésors de son choix.



Le Caravanserail: Un joueur peut y choisir le nouveau premier joueur.

Palais du calife

Le palais du calife est divisé en six cases, la première étant la salle des gardes et les cinq suivantes les grandes salles du palais.

Salle des gardes

Les redoutables janissaires protègent l'entrée du palais du calife. La force du garde change d'un tour à l'autre, entre un minimum de 1 et un maximum de 10. Afin de pénétrer dans le palais, et de pouvoir éventuellement acheter un objet magique dans l'une des grandes salles, un joueur doit placer ici des pions pour une valeur égale ou supérieure à cellle du garde.

Salles du palais

Dans chacune des cinq grandes salles du palais se trouve l'un des objets magiques que les joueurs peuvent acheter au calife, en payant avec leurs trésors. Dans une partie à 3 joueurs, on n'utilise que les 3 premières salles, dans une partie à 4 joueurs les 4 premières, dans une partie à 5 joueurs les 5 salles sont utilisées. À Chaque tour, un seul objet magique est en vente dans chaque salle. Les joueurs utilisent leurs pions pour tenter d'obtenir le droit d'acheter l'objet magique.

Objets magiques

Le but du jeu est d'acquérir des objets magiques. Il y a 5 exemplaires en jeu de chacun des 6 types d'objets magiques: Lampe d'Aladin, Contresort, Double astral, Tapis volant, Clef et Parchemin enchanté. Dans le jeu de base, ces objets n'ont pas de fonctions particulières. En revanche, si vous jouez avec la magie, chacun d'entre eux a un pouvoir spécifique.

Mise en place

Avant votre première partie, détachez tous les pions, les gardes du palais, les objets magiques et le chameau de leurs planches cartonnées. Placez le chameau sur son support.

• Plan de jeu. Placez le au centre de la table.

• Écrans et pions. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'écran et les 8 pions correspondants, qu'il place, faces visibles, derrière l'écran. Les pions portent les valeurs 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (il n'y a pas de 3), correspondant à la force des pions.

• Gardes du palais. Les dix pions gris, un peu plus petits que les autres, sont mélangés, faces cachées, et placés à côté du plan de jeu, près du coin supérieur gauche.

• Trésors. Les trésors sont placés en vrac à côté du plan de jeu, près du coin inférieur gauche, pour constituer la banque. Chaque joueur prend 3 petits trésors de son choix et les place derrière son écran. Il n'y a aucun lien entre les couleurs des pions et celles des trésors.

• Chameau. Le plus jeune joueur prend le chameau et le place devant lui, visible de tous. Le chameau indique le premier joueur. En allant au Caravanserail, un joueur peut choisir un nouveau premier joueur et lui donner le chameau.

•Objets magiques. Mélangez les objets magiques, faces cachées, et faites des piles de 6 objets que vous placez sur les emplacements ad hoc, au dessus de chacune des salles du palais. À 3 joueurs, on n'utilise que 18 objets magiques et 3 salles, à 4 joueurs 24 objets magiques et 4 salles, à 5 joueurs 30 objets magiques et les 5 salles.

Contrebande

Ce sortilège ne peut être joué que si certaines cases de la Cité sont restées vides après que tous les pions ont été joués. Il doit être joué immédiatement après que le décompte de la dernière grotte a été effectué. Le joueur qui joue ce sortilège est considéré comme le plus fort dans toutes les cases vides. Si un autre joueur joue le Tapis volant sur l'une de ces cases, ils sont départagés par l'ordre du tour.

Les derniers seront les premiers

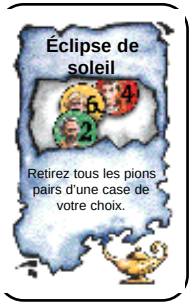
Cee sortilège affecte la case que l'on est en train de décompter, et toutes les cases décomptées par la suite. Il n'a aucun effet sur les cases déjà décomptées et sur la salle des gardes.

Échange

Les trésors échangés doivent bien sûr être de mêmes valeurs.

Éclipse de lune

Ce sortilège peut être joué sur n'importe quelle case où se trouve au moins un pion, le plus souvent sur la case dont le décompte est en cours. Tous les pions impairs, y compris le Tapis volant, sont repris par leurs propriétaires.

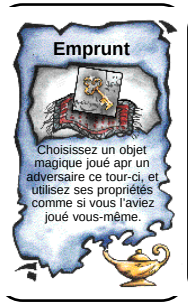


Éclipse de soleil

Ce sortilège peut être joué sur n'importe quelle case où se trouve au moins un pion, le plus souvent sur la case dont le décompte est en cours. Tous les pions pairs sur cette case sont repris par leurs propriétaires.

Envol du dragon

Choisissez une grotte dans laquelle ne se trouve aucun trésor et placez 4 trésors de la banque dans la plus haute niche et 2 dans la suivante. Les joueurs peuvent désormais placer des pions dans cette grotte. Si le sortilège est joué après que tous les pions ont été placés, seuls les tapis volants peuvent être joués sur cette case.



Emprunt

L'objet magique «emprunté» doit avoir déjà été utilisé par un autre joueur ce tour-ci. Le fait d'utiliser cet autre objet n'est pas considéré comme utilisation d'un objet magique. Les parchemins ne peuvent pas être «empruntés».

À la fin du tour, les joueurs remettent derrière leur cache tous les objets magiques qu'ils ont utilisés.

Sortilèges

Grâce à la lampe d'Aladin, les joueurs peuvent lancer des sortilèges. Il n'y a pas de limite au nombre de sortilèges que peut jouer un joueur utilisant la lampe d'Aladin. Les règles suivantes s'appliquent à tous les sortilèges:

• Un sortilège peut être joué à tout moment.

• Les illustrations des cartes ne sont que des exemples. Ce sont le texte des cartes et ces règles qui décrivent l'effet précis de chaque sortilège.

• Un sortilège ne peut pas permettre de déplacer un pion vers une case déjà décomptée.

• Si un joueur ne peut pas appliquer intégralement un sortilège, il doit néanmoins l'appliquer dans la mesure du possible.

• Les sortilèges peuvent être joués dans toutes les cases et peuvent affecter toutes les cases, à l'exception de la salle des gardes.

• Si plusieurs joueurs veulent jouer une carte au même moment, c'est l'ordre du tour qui est pris en compte. Le premier joueur peut jouer une carte d'abord, puis le second, et ainsi de suite.

Exemple: Anne joue son Éclipse de lune sur la Maison du Djinn, au moment où elle est décomptée. Cette carte a comme effet de retirer tous les pions de cette case. Afin de sauver son pion, Sam veut jouer sa Deuxième chance. Si Anna est avant Sam dans l'ordre du tour, le pion est retiré avant de pouvoir être déplacé. Si Sam est avant Anna dans l'ordre du tour, il peut déplacer son pion avant qu'Anna ne le lui fasse retirer. Anna peut même jouer les deux cartes, pour déplacer d'abord l'un de ses pions et ensuite retirer ceux des autres joueurs.

Les sortilèges sont décrits dans l'ordre alphabétique

Abracadabra

Lorsque vous achetez un objet magique, regardez tous les objets de la pile de la pièce et prenez en un de votre choix. Vous pouvez, bien sûr, prendre celui qui était en vente.

Apprenti sorcier

Prenez l'un des objets magiques en vente au palais du calife, et remplacez-le par l'un de ceux se trouvant derrière votre cache (pas l'un de ceux que vous avez utilisés ce tour-ci).

Aumone

Prenez 3 petits trésors, ou un gros, de la banque et mettez les derrière votre cache.

Bakschich

Tous les autres joueurs, dans l'ordre du tour, doivent payer 2 trésors quelconques pour chacun de leurs pions dans la cité. Si un joueur ne paie pas pour un pion, il retire ce pion et le remet derrière son cache. Les pions sont traités séparément, un joueur peut payer pour certains et en retirer d'autres.

• Cartes trésor. Il y a dans le jeu trois paquets de cartes trésor, le paquet utilisé dependant du nombre de joueurs. Sur le dos des cartes utilisées dans le jeu à 3 joueurs se trouvent 3 personnages, sur le dos de celles utilisées à 4 joueurs se trouvent 4 personnages, sur le dos celles utilisées à 5 joueurs se trouvent 5 personnages. Le premier joueur prend le paquet correspondant au nombre de joueurs, le mélange et le place à côté du plan de jeu, comme indiqué sur le résumé des règles. Les cartes non utilisées sont rangées dans la boite. Les cartes trésor indiquent, à chaque tour, quels trésors sont disponibles dans chacune des grottes.

Grand Vizir

Le propriétaire du jeu est le Grand Vizir. Au début de chaque tour, il doit effectuer les rituels suivants:

• Retourner la première carte de la pile de cartes trésor, prendre les trésors indiqués dans la banque et les placer dans les grottes des dragons.

• Mélanger les 10 gardes du palais, faces cachées, et en placer un, sans le regarder, dans la salle des gardes.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en un certain nombre de tours. Chaque tour se compose de deux phases, le placement des pions et le décompte.

Placement des pions

Dans cette première phase du tour, les joueurs placent leurs pions, faces cachées; sur le plateau de jeu. Chacun à son tour place un pion, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que tous les pions aient été placés. Un joueur peut, en principe, placer autant de pions qu'il le souhaite sur chaque case. Par exception, un joueur ne peut pas mettre plus de 5 pions dans une salle du palais, et ne peut pas mettre de pion dans une grotte où ne se trouve aucun trésor ni, dans le jeu de base, dans la tente d'Aladin et la maison du Djinn. À tout moment, un joueur peut regarder les jetons faces cachées qu'il a déjà posés.

Décompte

Dans cette deuxième phase du tour, le grand vizir retourne case après case tous les pions se trouvant sur chaque case du plan de jeu. Le décompte est fait case par case, en commençant en bas à gauche, et en négligeant les cases sur lesquelles ne se trouve aucun pion.
On ne retourne que les pions de la case à décompter. Les pions des cases déjà décomptées restent faces visibles, ceux des cases non encore décomptées sont encore faces cachées. À la fin du tour, lorsque toutes les cases ont été décomptées, les joueurs reprennent leurs pions et les replacent derrière leurs caches.

Dans chaque case, chaque joueur additionne les valeurs de tous ses pions présents sur la case. Les égalités sont tranchées en faveur du premier joueur dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur et en tournant ensuite en sens horaire. Lorsque le décompte d'une case a été effectué, le grand vizir retourne les pions de la suivante, dans l'ordre indiqué sur le résumé des règles.

Les conséquences du décompte diffèrent selon les cases.

Grottes des dragons

Dans chaque grotte se trouvent quatre niches. Certaines de ces niches - entre 0 et le nombre de joueurs moins un - contiennent des trésors. Le nombre de joueurs pouvant prendre des trésors dans une grotte est égal au nombre de niches contenant des trésors. Le joueur le plus fort (celui dont les pions ont la valeur totale la plus élevée) prend le contenu de la niche supérieure, celle qui contient le plus grand nombre de trésors. Le second prend le contenu de la seconde niche, et ainsi de suite.

Cité

Dans la cité, seul le joueur le plus fort dans chaque case peut utiliser les possibilités offertes par le Marché (échanger un trésor contre 3) et le Caravanserail (choisir le premier joueur).

Garde du palais

La salle des gardes est la première case du palais dont le décompte soit effectué. Pour cela, le grand vizir retourne tout d'abord le pion garde du palais, et ensuite les pions des joueurs. Pour être autorisé à pénétrer dans le palais, un joueur doit avoir mis dans la salle des gardes des pions pour une valeur totale égale ou supérieure à celle du garde.

Néanmoins, un joueur dont les pions ont une valeur totale inférieure peut entrer dans le palais en payant le garde. Il doit alors dépenser un nombre de trésors égal à la différence entre la valeur de ses pions et la valeur du garde. Les trésors dépensés peuvent être de n'importe quel type. Il n'y a pas rivalité entre les joueurs pour pénétrer dans le palais. Tous les joueurs qui ont mis des pions suffisants, ou qui ont payé le garde, peuvent entrer dans le palais. Néanmoins, un joueur qui n'a mis aucun pion dans la salle des gardes ne peut en aucun cas entrer au palais.

Dans l'exemple du résumé des règles, le garde a une valeur de 8. Vert et Bleu peuvent entrer au palais, puisqu'ils ont tous deux joué leur pion 9. Jaune, avec un 6, doit payer 2 trésors au garde s'il veut entrer et rouge, avec un 7, doit payer 1 trésor.

Si, n'ayant pas mis suffisamment de pions dans la salle des gardes et ne voulant ou ne pouvant pas payer la différence, un joueur ne peut pas pénétrer dans le palais, il doit alors retirer tous ses pions des salles du palais et les remettre derrière son cache. Il ne pourra pas acheter d'objet magique ce tour-ci.

Salles du palais

On effectue ensuite, de gauche à droite, le décompte des salles du palais. Un seul objet magique est disponible dans chaque salle. Le plus fort joueur dans la salle a d'abord la possibilité d'acheter l'objet magique. Pour cela, il doit payer autant de trésors que la valeur de ses pions dans la case. Il doit utiliser autant de types de trésor qu'il a de pions dans la case, et doit faire coincider le nombre de trésors de chaque type avec la valeur d'un de ses pions. Par exemple, un joueur qui a joué ses pions 7 et 1 doit payer 7 trésors d'un type et 1 trésor d'un autre type.

Si le plus fort joueur ne peut ou ne veut pas acheter l'objet magique en vente dans une pièce, le second en a alors la possibilité, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'objet soit acheté ou jusqu'à ce que tous les joueurs ayant des pions sur la case aient décliné l'offre. Dans ce dernier cas, l'objet magique reste sur la case et sera encore en vente au tour suivant.

Fin du jeu et victoire

Le jeu se termine immédiatement lorsque le dernier objet magique est acheté. Le joueur ayant le plus grand nombre d'objets magiques en sa possession est vainqueur.

La magie

Les règles avancées utilisent la magie des sorts et des objets enchantés. Les règles de base restent en vigueur, avec les modifications suivantes:

• Préparation:
•Les objets magiques sont triés par type, et on conserve autant d'objets magiques de chaque type que de joueurs en jeu. Les autres objets magiques sont rangés dans la boite. Chaque joueur prend une lampe d'Aladin. Les objets magiques restant sont mélangés faces cachées, et on fait des piles de 5 objets qui sont placées sur les emplacements ad hoc au dessus de chaque salle du palais. Comme dans le jeu de base, on utilise autant de salles du palais qu'il y a de joueurs.
•Les cartes sortilèges sont mélangées et placées en pile, faces cachées, à côté de la tente d'Aladin.

•Grand vizir: Au début de chaque tour, le grand vizir retourne, face visible, le premier objet magique de chaque pile, sauf s'il y a déjà un objet magique visible dans cette salle.

•Objets magiques: À chaque tour, chaque joueur peut utiliser un objet magique et un seul.

•Cité: Il devient possible de visiter la Tente d'Aladin et la Maison du Djinn.
•Tente d'Aladin: le joueur le plus fort pioche les deux premiers sortilèges, en choisit un et donne l'autre au second plus fort joueur. Tous deux mettent leur carte sortilège derrière leur écran. Si le plus fort joueur est seul présent sur la case, il défausse le deuxième sortiège.
•Maison du Djinn: le joueur le plus fort peut utiliser deux objets magiques ce tour-ci.

•Fin du jeu et victoire: en cas d'égalité, ce sont les parchemins qui tranchent.

Objets magiques

Un joueur qui utilise un objet magique le place devant son écran. Les pouvoirs des objets magiques sont décrits ci-dessous, ainsi qu'au dos des caches des joueurs.

Lampe d'Aladin:

Le joueur peut, jusqu'à la fin du tour, jouer des cartes sortilèges. Il peut en jouer autant qu'il le souhaite.

Contresort:

Lorsqu'un joueur joue une carte sortilège, un autre joueur peut jouer le contresort pour annuler l'effet du sortilège, qui est défaussé.

Double astral:

L'un des pions du joueur, de son choix, a un double.Sur cette case, le joueur est considéré comme ayant deux pions de valeurs identiques.

Tapis volant:

Lorsque les pions d'une case sont décomptés, le joueur place le tapis volant sur cette case(et non devant son cache). Le Tapis volant compte comme un pion de valeur 3 pour ce joueur.

Clef:

La clef permet au joueur de pénétrer dans le palais du calife, qu'il ait ou non joué des pions dans la salle des gardes.

Parchemin:

Si, à la fin de la partie, plusieurs joueurs ont le même nombre d'objets magiques, c'est celui d'entre eux qui a le plus grand nombre de parchemins qui est vainqueur.

Morgenland

survol des règles

Lisez ces règles selon l'ordre des numéros

2 Avant de commencer à jouer, conformez-vous aux instructions des chapitres «mise en place» et «grand vizir» du livret de règles.

1 Le plateau de jeu se compose de trois parties. En bas se trouvent les grottes des dragons, au centre se trouve la cité, en haut le palais du calife. Dans les grottes, les joueurs s'emparent de trésors, qu'ils peuvent ensuite utiliser au palais pour acquérir des objets magiques. La partie se termine lorsque tous les objets magiques sont attribués, et celui qui en a le plus est vainqueur.

3 Au début du jeu, le premier joueur (le plus jeune) prend un pion derrière son cache et le place, face cachée, sur l'une des cases du plateau de jeu - par exemple, la grotte du dragon d'or, en bas à droite. Le joueur suivant, en sens horaire, fait ensuite de même, plaçant l'un de ses pions, face cachée, sur une case du plateau - par exemple la salle de garde du palais, en haut à gauche. Le jeu continue ainsi, chacun à son tour plaçant un pion, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs huit pions sur le plateau. Sur cette feuille, vous voyez un exemple de partie à quatre joueurs après que tous les pions ont été placés.

À quatre joueurs, on n'utilise que quatre pièces du palais.

Défausse

Cartes sortilèges

Cartes trésors

Défause

Trésors (banque)

3 = 1 + 1 + 1

Chaque joueur a au début de la partie:

4 Les joueurs placent leurs pions sur les cases de manière à pouvoir acquérir les trésors, les objets magiques ou les capacités correspondantes. Pour déterminer qui reçoit ce qui est disponible dans chaque case, il est nécessaire de retourner d'abord les pions faces visibles. C'est la tâche du grand vizir (le propriétaire du jeu). Il commence par retourner tous les pions situés dans la case du dragon rouge, en bas à gauche. Les pions des autres cases restent faces cachées jusqu'à ce que les trésors de cette case aient été attribués. Le grand vizir retourne ensuite les pions de la case du dragon blanc, et ainsi de suite, selon l'ordre des flèches.

Suite au verso, numéro 5.

14 **Palais**

Le joueur bleu a mis dans cette salle ses pions de valeurs 7 et 1, tandis que le joueur vert n'y a mis que son 2. Bleu est le plus fort, et a donc le premier la possibilité d'acheter l'objet magique se trouvant dans cette pièce. Pour acheter l'objet magique, le joueur doit payer autant de trésors que la valeur totale de ses pions dans la pièce. La valeur des pions bleus étant de 8, bleu doit ici payer 8 trésors. Il ne peut cependant pas payer à l'aide de trésors quelconques, mais doit faire coincider le type de trésors utilisés avec les valeurs de ses pions. Dans cet exemple, bleu ayant des pions de valeurs 7 et 1 doit payer 7 trésors d'un type et 1 trésor d'un autre type, par exemple 7 couronnes et une gemme, pour acheter l'objet magique.

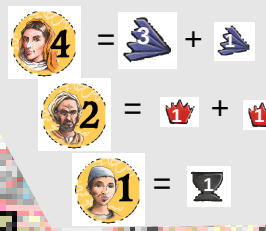
Si le joueur le plus fort ne peut pas ou ne souhaite pas acheter l'objet magique, le joueur qui vient en second peut le faire. Dans l'exemple, si Bleu n'a pas acheté l'objet magique, Vert peut l'avoir pour deux trésors identiques quelconques. Si le second ne veut ou ne peut pas non plus acheter l'objet magique, le troisième a la même possibilité, et ainsi de suite. Si personne n'achète l'objet magique, il reste sur place, invendu.

13 **La garde du palais.** Voir les règles concernant cette case dans le livret.

15 **Palais**

Rouge est le plus fort et doit payer 8 trésors identiques pour avoir l'objet magique, par exemple:

Si Rouge n'achête pas l'objet magique, jaune peut l'avoir pour, par exemple:



16 **Fin du tour**

Les joueurs quittent le palais du sultan. les joueurs récupèrent tous leurs pions et les remettent derrière leur cache.Le tour suivant peut alors commencer (voir le livret de règles pour les détails sur le rôle du grand vizir).

17

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer jusqu'à ce que un ou plusieurs joueurs aient trois objets magiques. Vous pourrez ensuite entamer une partie complète. Si tous les joueurs sont déjà familiers du jeu de base, vous pouvez passer aux règles avancées, faisant appel à la magie.

12 Les joueurs quittent la cité et entrent dans le palais du calife. Avant de pénétrer à l'intérieur du palais, ils doivent passer la garde du palais. Dans chacune des grandes salles du palais, celui des joueurs ayant passé la garde dont les pions ont la plus forte valeur peut acheter un objet magique.

11 **Caravanserail**

Le joueur le plus fort choisit le premier joueur du prochain tour. Dans l'exemple, le joueur jaune choisit d'être lui même premier joueur et prend le chameau.

10 **Marché**

Le joueur le plus fort peut échanger un petit trésor contre trois petits trésors de son choix. Dans l'exemple, le joueur échange une gemme de sa bourse contre 2 perles et une coupe.

9 Maison du Djinn. Case non utilisée dans le jeu de base.

8 Tente d'Aladin. Case non utilisée dans le jeu de base.

7 Après que les joueurs ont pris les trésors dans les grottes des dragons, ils entrent dans la ville. Dans le jeu de base, on saute les cases de la tente d'Aladin et de la maison du djinn. Au Marché et au Caravanserail, seul le joueur dont les pions ont la plus forte valeur totale peut agir.

5 Lorsque le grand vizir retourne les pions de la grotte du dragon rouge, il apparaît que le joueur rouge a joué un 9, le joueur jaune un 8 et le joueur bleu un 2.

Dans les niches se trouvent les trésors à prendre dans cette grotte. Dans la niche du haut se trouvent 4 couronnes (un pion valant trois couronnes et un pion en valant une), dans la niche suivante se trouvent 3 couronnes, et les deux suivantes sont vides. Le joueur dont les pions ont la valeur totale la plus élevée (rouge) prend les 4 couronnes, le second (jaune) prend les 3 couronnes, et le joueur bleu ne prend rien puisque la troisième niche est vide.

Les pions restent provisoirement, faces visibles, sur la case.

6 Lorsque le grand vizir retourne les pions de la grotte du dragon d'or, il apparaît que les joueurs jaune et vert ont joués des pions pour une valeur totale de 14 points, le bleu pour une valeur de 4 points, et le rouge pour une valeur de 1 point. Jaune et vert sont donc à égalité pour la première place.
Les égalités sont tranchées en faveur du premier joueur dans l'ordre du tour.
Dans l'exemple, si rouge était le premier joueur suivi, en sens horaire, par bleu, vert et jaune, c'est vert qui est considéré comme le plus fort et prend les 5 lingots d'or de la niche du haut. Jaune prend ensuite les 3 lingots de la niche suivante, et bleu prend 2 lingots. Rouge ne reçoit rien.