

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 (Saône-et-Loire), 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



1001

"Aladin voulait conquérir le cœur de la Princesse en lui construisant un somptueux palais. Mais le Vizir, fou de jalousie, ne l'entendait pas de cette façon... Cette histoire amusa tant les esprits du Vent, qu'ils décidèrent de se mêler de cette affaire !"

Dans 1001, vous incarnez des esprits du Vent contrôlant les mouvements du tapis volant d'Aladin parfois pour l'aider, parfois pour lui nuire, car les esprits du Vent sont changeants.

Vous allez jouer en équipe (une équipe Jour et une équipe Nuit), mais vous jouerez aussi pour votre bénéfice personnel. Vous avez 2 façons de gagner des points :

- Collectivement : avec votre équipe, vous essayez de faire prendre le meilleur chemin à Aladin pour qu'il collecte de quoi construire le palais de la Princesse et lui décroche les étoiles ou la lune.
- Personnellement : en tentant de prévoir les choix de l'équipe adverse et en aidant le Vizir pour les bloquer.

Matériel : 36 Pierres précieuses, 24 jetons Pierres, 24 jetons Nuages, 32 jetons Points personnels, 1 jeton Sablier, 16 tuiles plateaux recto-verso, 2 jetons de Score (équipes Jour & Nuit), 1 miniature d'Aladin à monter, 2 jetons Avis de Tempête, 32 cartes Votes : 8 X, 4 cartes Vizir, 16 cartes de Vol (8 régulières et 8 avancées), 1 sablier, 1 jeton Départ, 12 cartes de récompenses, Cadre en 4 morceaux, 1 plateau de récompenses

2-8 joueurs, 40 min, 8+ ans



Règles du jeu

Formation des équipes et Mise en place :

Les équipes :

- Formez 2 équipes.
- Une équipe Jour (représentée par le jeton sur la piste de score).
- Une équipe Nuit (représentée par le jeton sur la piste de score).

Nombre de joueurs dans chaque équipe : constituez les équipes de la façon la plus équilibrée possible. Par exemple, à 5 joueurs vous formez une équipe de 3 joueurs et une équipe de 2 joueurs.

Les joueurs d'une même équipe doivent se rassembler d'un même côté de la table pour faciliter la communication durant la partie.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, une ou deux des équipes seront constituées d'un seul joueur. Dans ce cas, reportez vous à la section "Équipe Solo" en fin de règles.

- Assemblez les quatre morceaux du cadre.
- Posez aléatoirement les 16 tuiles dans le cadre. Posez les tuiles côté étoile visible. Les étoiles de chaque tuile doivent être orientées vers le haut (dans la direction "1" sur le cadre).
- Posez aléatoirement les 36 Pierres précieuses dans les 36 trous prévus à cet effet dans les tuiles du plateau.
- Posez les 2 jetons de score Jour et Nuit près du sur la piste de score du cadre.
- Assemblez la miniature d'Aladin et posez-la sur la case portant le symbole Aladin (en bas à gauche de la tuile illustrée d'un palais).
Posez aussi sur cette case le jeton Départ.
- Posez le sablier sur la table.
- Posez les jetons Nuage, Pierre et Points personnels en 3 tas séparés à côté du plateau.
- Posez le plateau de récompenses visible de tous.
- Placez les 12 cartes de récompenses sur leurs emplacements respectifs sur le plateau de récompenses.
- Posez le jeton Sablier sur le 1 de la piste de tours de jeu en bas du plateau de récompenses.
- Sélectionnez les 8 cartes Vol (cartes carrées) portant le symbole étoile au dos et posez-les face cachée près du plateau.
- Posez les 4 cartes Vizir sur la table à portée de main des joueurs.
- Donnez à chaque joueur un lot de 4 cartes Vote 1, 2, 3 et 4.

Le reste du matériel est remis dans la boîte (il n'est utilisé que dans les versions avancées).

Artisans : David Duperret & Vincent Greco
Illustrations : Julien Castanié
Direction de projet : David Duperret

Merci à toutes les équipes de testeurs : la Team 5322 (Shady, Camille, Fouad, Justin et Sylvain), la Team MLM (Charles, Salvatore, Jean-Michel, Vincent et Mélanie). Et merci aussi à tous ceux dont les commentaires éclairés nous ont amenés à tester, retravailler, retester et retravailler encore pour faire de 1001 le jeu que nous souhaitons.
Copyright TIKI Editions Inc. 2016

Les deux équipes prennent chacune 2 jetons Nuage qu'elles posent devant elles.



Équipe Active : la couleur sous le jeton Sablier sur la piste de tours indique quelle est l'équipe **Active** durant ce tour. L'équipe adverse est l'équipe **Opposante**.

Exemple : Lors du premier tour, l'équipe **Active** est donc l'équipe **Jour**.



Tour de jeu :

Objectifs :

- L'équipe **Active** va essayer de faire collecter le maximum de Pierres et de Nuages à Aladin pour acheter des cartes de récompenses et marquer des Points en équipe.
- L'équipe **Opposante** va tenter de bloquer Aladin grâce au Vizir. Ses joueurs vont aussi essayer de marquer des Points personnels en devinant les choix des joueurs de l'équipe **Active**.

1 - Préparation du Vol :

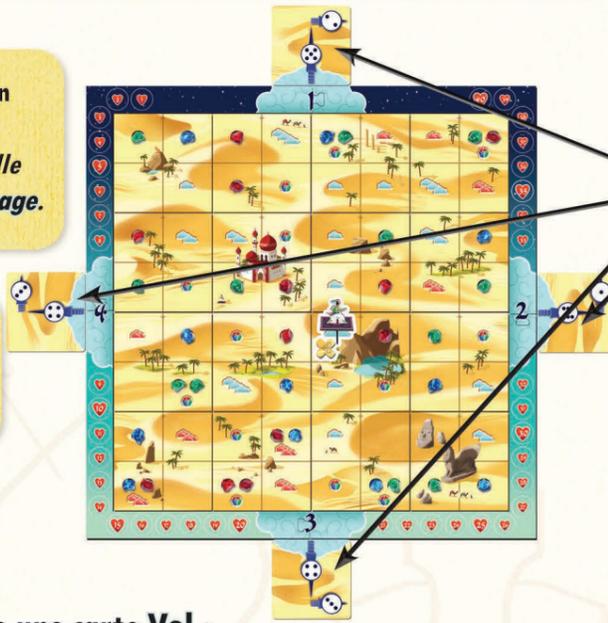


L'équipe **Active** prend 1 jeton Nuage de plus.
Lors de son premier tour, elle doit donc avoir 3 jetons Nuage.

+1



L'équipe **Opposante** prend les 4 cartes Vizir et les pose devant elle.



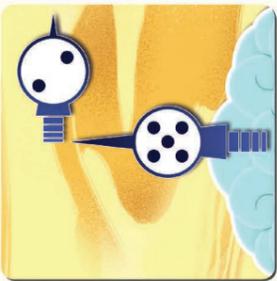
Mélangez les cartes Vol.
Prenez-en 4 au hasard.



Posez-les aléatoirement face visible sur à côté des 4 directions du cadre 1, 2, 3 et 4.



Ces 4 cartes Vol doivent partir dans les 4 directions. Il suffit pour cela de les poser de façon à ce que les nuages du cadre se raccordent aux nuages des cartes Vol.



Comprendre une carte Vol :

Une carte Vol correspond à un chemin que peut réaliser Aladin sur le plateau.

Les flèches et les chiffres sur la carte indiquent les directions et les nombre de cases à parcourir.

Durant le Vol, Aladin collectera ou perdra les Pierres et les Nuages indiqués sur les cases parcourues (voir section 4 - Vol et Collecte).

Exemple à gauche : Si cette carte Vol est choisie, Aladin parcourra 5 cases vers la gauche puis 2 cases vers le haut.



Les 4 cartes Vol posées sont associées aux 4 directions 1, 2, 3 et 4 du cadre.

Les joueurs pourront donc choisir un des quatre chemins grâce aux cartes Vote (voir section Votes).



Le jeton Départ rappelle la case de départ d'Aladin si nécessaire.

Bord du plateau : Si Aladin doit sortir du plateau, il continue son chemin depuis le bord opposé.

Exemple 1 : Aladin prend le chemin 2.

La carte Vol indique : 5 cases vers la droite et 2 cases vers le bas.



Exemple 2 : Aladin prend le chemin 3.

La carte Vol indique : 4 cases vers le bas et 3 cases vers la gauche.



2 - Votes :



L'équipe **Opposante** retourne le sablier.

Temps du sablier : les joueurs ont 2 minutes pour réaliser les actions concernant leur équipe.

Tout ce qui suit se passe donc en même temps.

Colonne de gauche : ce que doit faire l'équipe **Active**. Colonne de droite : ce que doit faire l'équipe **Opposante**.

Équipe Active (1 action) :



• Vote :

Chaque joueur de l'équipe **Active** doit choisir 1 de ses 4 cartes Vote et la poser face cachée devant lui.

Objectif du vote : chaque joueur de l'équipe **Active** indique avec sa carte quel chemin il souhaiterait qu'Aladin prenne.

Vote unanime : Les joueurs de l'équipe **Active** peuvent décider de tous poser la même carte Vote. Ils gagneront ainsi un bonus de 3 Points lors de la Résolution des Votes. Mais ils prennent alors le risque que le seul chemin choisi par l'équipe soit annulé par la carte Vizir.

Notez que le choix de la carte Vote reste personnel. Même si les joueurs décident d'une unanimité, un joueur peut décider finalement de jouer une autre carte.

Équipe Opposante (2 actions) :



• Vote :

Chaque joueur de l'équipe **Opposante** doit choisir 1 de ses 4 cartes Vote et la poser face cachée devant lui.

Objectif du vote : chaque joueur de l'équipe **Opposante** tente de deviner avec sa carte un des Votes qui pourrait être joué par l'équipe **Active**. Si sa prédiction se révèle juste, il gagnera des Points personnels lors de la Résolution des Votes.



• Vizir :

Les joueurs de l'équipe **Opposante** doivent choisir en commun une carte Vizir (une seule pour l'équipe) et la poser face cachée devant eux.

Objectif du Vizir : La carte Vizir choisie interdira le chemin correspondant lors de la Résolution des Votes.

Communication : les joueurs de chaque équipe peuvent communiquer, en se montrant secrètement leurs cartes Vote pour indiquer aux membres de leur équipe si tel ou tel chemin leur semble intéressant ou non. Vous pouvez parler à haute voix, mais attention car l'autre équipe écoute aussi (ce qui peut faire éventuellement l'objet de bluff).

Fin du sablier : Si des joueurs n'ont pas encore voté (ou n'ont pas encore posé la carte Vizir), on leur laisse quelques instants pour poser leurs cartes.

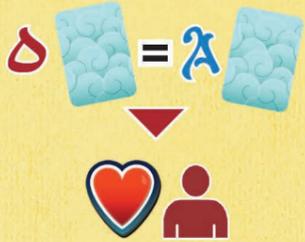
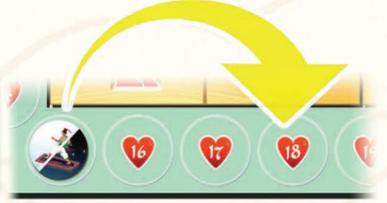
3 - Résolution des votes :

Tous les joueurs retournent leurs cartes Vote.



1 • Si l'équipe Active a voté unanimement :

Si tous les joueurs de l'équipe Active ont joué la même carte Vote, l'équipe avance immédiatement son jeton score de 3 Points sur la piste de score du plateau.



2 • Points personnels :

Chaque joueur de l'équipe Opposante dont la carte Vote correspond à au moins une des cartes Vote de l'équipe Active gagne un jeton de Points personnel.

La valeur du jeton est indiquée sur la piste de tours :

Un point durant les tours 1 et 2, deux points durant les tours 3 et 4, trois points durant les tours 5 et 6 et quatre points durant les tours 7 et 8.



3 • Interdiction du Vizir :

L'équipe Opposante retourne la carte Vizir qu'elle a choisie et la pose sur la carte Vol correspondante, interdisant ce chemin.

Chaque joueur de l'équipe Active qui a voté pour ce chemin reprend sa carte Vote en main.



Vol / Stop

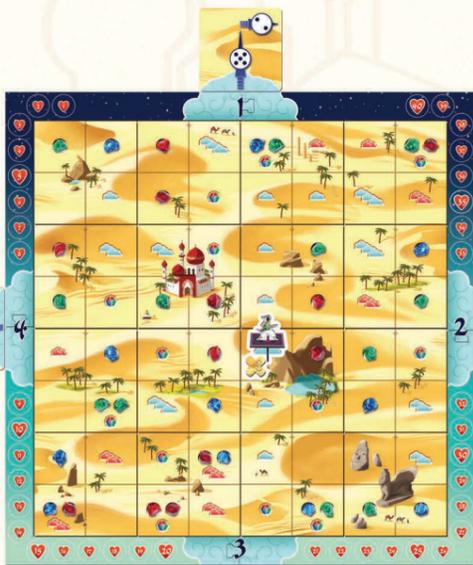
- S'il reste encore au moins une carte Vote posée par l'équipe Active, passez à la section 4 - Vol et Collecte.
- Si tous les Votes ont été annulés par le Vizir, passez directement à la section 5 - Schémas de récompenses.

Exemple : Partie à 7 joueurs. 3 joueurs dans l'équipe Jour et 4 joueurs dans l'équipe Nuit.

Nous sommes au tour 4. L'équipe Nuit est l'équipe Active (couleur sous le jeton Sablier).

Chaque joueur retourne sa carte de Vote.

Équipe Active (Nuit)



• L'équipe Active n'a pas voté unanimement, elle ne score donc pas les 3 Points bonus.

• Camille (équipe Opposante) a deviné un des Votes de l'équipe Active (celui de Charles et de Salvatore). De même, Justin (équipe Opposante) a deviné le Vote de Jean-Michel.

Ils gagnent donc chacun un jeton 2 Points personnels (indiqué au-dessus de la piste de tours). Shady (équipe Opposante) ne marque aucun point personnel car son Vote ne correspond à aucun Vote de l'équipe Active.

• L'équipe Opposante retourne ensuite la carte Vizir qu'elle a choisie (le 3) et la pose sur le chemin 3. Charles et Salvatore doivent donc reprendre leurs cartes Vote en main.

Il reste encore 2 cartes Vote Actives en jeu (Jean-Michel et Mélanie). Aladin va donc voler.

Aladin prendra le chemin 2 ou 4 selon un tirage aléatoire (voir 4 - Vol et Collecte).

4 - Vol et Collecte :



S'il reste encore une ou plusieurs cartes Vote de l'équipe Active sur la table, alors Aladin vole sur son tapis.

Sélection du chemin :

- S'il ne reste qu'un même numéro sur la ou les carte(s) Vote de l'équipe Active sur la table, Aladin prend le chemin correspondant.
- Si les cartes Vote restantes de l'équipe Active comportent des numéros différents, ces cartes sont mélangées par l'équipe Opposante qui en tire une au hasard. Aladin prend ce chemin.

Règles de Collecte : • Lors du Vol d'Aladin, l'équipe Active déplace Aladin et collecte successivement les Malus et Bonus indiqués sur les 7 cases du chemin.

• On ne collecte jamais les Bonus et Malus de la case de départ (celle avec le jeton Sablier) mais seulement ceux des 7 cases du chemin.

• Ne ramassez jamais les Pierres précieuses sur le plateau. Elles restent à la même place sur le plateau durant toute la partie.

Malus : = -1 L'équipe Active perd 1 jeton Pierre de son choix. Si elle n'en n'a pas elle ne perd rien.

/ = -1/-2 L'équipe Active perd 1/2 jeton(s) Nuage.

Bonus : / / = / / L'équipe Active gagne 1 jeton Pierre de la couleur correspondante.

/ / = +1/+2/+3 L'équipe Active gagne un nombre de jetons Nuage correspondant à la quantité indiquée sur la case.

1^{er} : Malus, 2^e : Bonus

Si une case contient un Malus et un Bonus, l'équipe Active applique toujours le Malus avant le Bonus.

Max 5 Max 10

L'équipe Active ne peut jamais stocker plus de 5 jetons Pierre (toutes couleurs confondues) et plus de 10 jetons Nuage.

Si durant le Vol, elle collecte un 6^e jeton Pierre, elle doit immédiatement jeter un de ses 6 jetons Pierre pour retomber à 5 jetons.

De même, si durant le Vol elle collecte un 11^e jeton Nuage, elle doit immédiatement jeter un de ses jetons Nuage pour retomber à 10 jetons.

L'équipe Active n'attend pas la fin du Vol pour jeter les jetons qu'elle a en trop, cela se fait au fur et à mesure du Vol.

0 = Stop !

Arrêt Immédiat : Si l'équipe Active perd son dernier jeton Nuage sur une case, le Vol s'arrête immédiatement sur cette case. L'équipe ne gagne ni ne perd plus rien de la suite du chemin, y compris les éventuels Bonus de la case où Aladin s'arrête.

Exemple 1 :

L'équipe **Active** commence son **Vol** avec aucun jeton **Pierre** et

Case 1 : -1 **Pierre**. Elle n'en a pas donc elle ne perd rien.

+

Case 2 : +

Case 3 : +

Case 4 : +

Case 5 : -1 **Pierre**. L'équipe décide de jeter son

Case 6 : +

Case 7 : +



L'équipe **Active** finit **Vol** avec :

Exemple 2 :

L'équipe **Active** commence son **Vol** avec et

Case 1 : +

Case 2 : -1 **Pierre**. L'équipe choisit de jeter son . Puis elle gagne ce qui l'amène à 6 jetons **Pierres** (). Elle doit en jeter 1 pour retomber à 5 jetons **Pierre**. L'équipe choisit de jeter un .

Case 3 : -1 **Pierre**. L'équipe choisit de jeter un .

Case 4 : -2 . L'équipe n'a plus qu'un seul **Nuage**.

Case 5 : -2 . L'équipe tombe à 0 **Nuage**. **Aladin** s'arrête sur cette case. Il ne récupère pas les 2 **Pierres** présentes sur la cases, ni tout ce qui suit (cases 6 et 7).



L'équipe **Active** finit son **Vol** avec :

5 - Achats de récompenses :

L'équipe **Active** peut maintenant dépenser ses jetons **Pierre** et **Nuage** pour acheter des récompenses et construire le palais de la princesse pour Aladin.

Max 1



L'équipe **Active** peut acheter au maximum 1 carte du plateau de récompenses. Elle dépense les jetons indiqués sur la carte, retire la carte du plateau et la pose devant elle. Elle avance immédiatement son jeton sur la piste de score du nombre de **Points** indiqué sur la carte. Cette carte n'est plus disponible à l'achat pour l'autre équipe.

= 1 Point

L'équipe **Active** peut dépenser autant de jetons **Pierre/Nuage** qu'elle le souhaite à la valeur suivante :
1 jeton **Pierre** ou 2 jetons **Nuage** = 1 Point.

Elle peut aussi décider de garder une partie ou l'intégralité de ses jetons pour les tours suivants.

Exemple : L'équipe **Active** a accumulé au fil des tours 9 et . Ses membres décident d'acheter pour 7 jetons **Nuage** la carte des étoiles et l'équipe score immédiatement 8 **Points**.

Par ailleurs, les joueurs de l'équipe **Active** choisissent de dépenser leur jeton pour 1 Point. L'équipe garde le reste de ses jetons () pour les tours suivants.



6 - Fin du Tour et changement d'équipe Active :



Placez le jeton **Départ** sur la case d'arrivée d'**Aladin**. Retirez aussi les 4 cartes **Vol** des bords du plateau. Reposez-les sur leur paquet.



L'équipe **Active** avance le jeton **Sablier** sur la piste de tours et l'équipe adverse devient la nouvelle équipe **Active**.



Fin de Partie :

La partie se termine à la fin du 8^e tour.

Chaque joueur additionne les **Points** de son équipe indiqué sur la piste de score à ses jetons de **Points** personnels. Le joueur qui a le plus de **Points** gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Partie à 2 ou 3 joueurs : Équipe Solo

- À 2 joueurs, les deux "équipes" seront constituées d'un unique joueur.
- À 3 joueurs, une des deux équipes sera constituée d'un unique joueur.



Un joueur seul dans son équipe forme une équipe Solo. Il reçoit au début de la partie 2 lots de cartes **Vote**.

Règle spéciale de **Vote** : Lorsqu'un joueur en solo est l'équipe **Active**, il doit choisir et poser 2 cartes durant le **Vote**. S'il choisit 2 fois la même carte **Vote**, il choisit l'unanimité (en solo). Mais il peut choisir 2 cartes différentes (il ne sera pas en unanimité). Lorsqu'il est l'équipe **Opposante**, il ne pose qu'une seule carte **Vote** et une carte **Vizir**, comme dans le jeu régulier.



Rappel du Tour de jeu :

1 - Préparation du Vol :

+1



2 - Votes :



3 - Résolution des votes :

• Vote unanime :



• Points personnels :



• Interdiction du Vizir :



• Vol / Stop !

4 - Vol et Collecte :

- 1^{er} : Malus, 2^e : Bonus
- Max 5 Max 10
- 0 = Stop !

5 - Achats de Récompenses :

- Max 1
- = 1 Point

6 - Fin du Tour et changement d'équipe Active :





Règles avancées (optionnelles)

Les règles avancées sont optionnelles et modulaires. Vous pourrez les intégrer selon le niveau de difficulté que vous souhaitez apporter à 1001. Vous pouvez décider d'intégrer l'une ou l'autre de ces règles, ou toutes en même temps si vous vous souhaitez rendre le jeu plus complexe.

Cartes de Vol avancées : Tornades

Remplacez les cartes Vol du jeu régulier par les 8 cartes portant le symbole lune au dos.



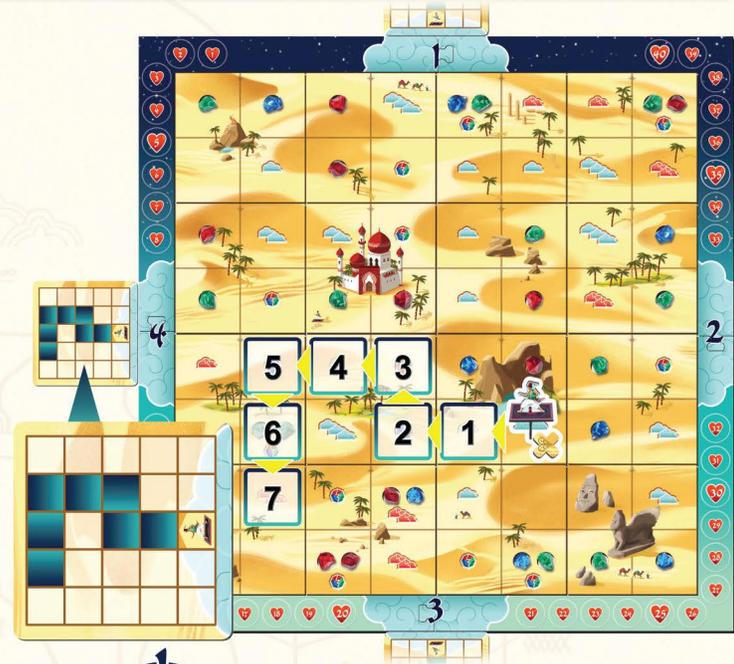
Ces cartes sont utilisées de la même façon que dans le jeu régulier.

Lors de la phase de Préparation du Vol, ces cartes sont posées dans les 4 directions (en raccordant les nuages aux 4 bords du plateau).

Ces cartes représentent visuellement les chemins parcourus. Ils sont toujours de 7 cases mais ces chemins sont plus complexes. Les règles de bords du plateau restent les mêmes (traverser le plateau amène au bord opposé).

L'exemple à droite explique comment lire une carte Vol avancée (ici, le chemin 4 est choisi).

Attention : avec ces cartes avancées les traversées des bords du plateau peuvent être multiples et beaucoup plus difficiles à analyser dans le temps du sablier.



Tuiles avancées : Oris de Tempête

Lors de la Mise en place, posez aléatoirement les 16 tuiles dans le cadre côté lune visible. La lune de chaque tuile doit être orientée vers le haut (dans la direction "1") comme dans le jeu régulier.

Par ailleurs, posez à côté du plateau de récompenses les 2 tuiles :



Avec cette option, les vents sont plus violents. Les Bonus et les Malus liés aux Nuages sont plus grands et plus nombreux.



Les règles usuelles s'appliquent à l'exception de celle-ci :

Lors des Charts de récompenses, la première équipe qui achète une carte de récompense liée aux Nuages (une des 3 cartes du haut du plateau de récompenses) gagne aussi la tuile 1 et score immédiatement un bonus de 2 Points lié à cette tuile (ces Points sont gagnés en plus de ceux liés à la carte de récompense achetée). La seconde équipe qui achète une carte récompense liée aux Nuages gagne la tuile 11 et score immédiatement un bonus de 1 Point lié à cette tuile.



Contrôle avancé : Grand Maître des Vents

Il est préférable d'utiliser les cartes Vol avancées pour jouer en mode Grand Maître des Vents.

Lors de la phase de Préparation du Vol, l'équipe Opposante donne les 4 cartes Vol tirées au hasard à l'équipe Active et retourne immédiatement le sablier. Durant le phase de Préparation du Vol, l'équipe Active dispose du temps de ce sablier pour placer ces 4 cartes Vol dans les 4 directions comme elle le souhaite. Elle essaye ainsi d'optimiser ses 4 chemins possibles. Les autres phases de jeu ne changent pas. Attention : la durée de la partie augmente de 20 minutes environ.