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.



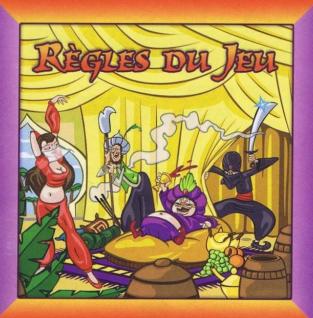
escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













Un jeu d'intrigues pour grands groupes Design d'Alex Weldon Illustration de Terry Michaux et d'Alex Weldon

> Publié par MJ Games ©2011 MJ Games, tous droits réservés http://www.mjgames.ca

> > Pour 5 à 15 joueurs Age : 12 à adulte

Durée d'une partie : 45-75 minutes





Introduction

L'archipel de Karaya se trouve aux confins de l'océan Indien. Chacune de ses nombreuses îles est dirigée par un Sultan qui règne sur une poignée de sujets.

Les Sultans ont vraiment la belle vie. Des richesses fabuleuses, des esclaves pour les servir et de belles danseuses pour les distraire. Il n'est pas surprenant que leur place soit si convoitée!

Contenu

- 16 cartes personnages
- Des jetons en bois de six couleurs (bleus, blancs, rouges, jaunes, gris et noirs)
 - La règle du jeu

But du jeu

Sultans de Karaya est joué en plusieurs manches dont la durée de chacune est variable. Chaque manche est gagnée par une des deux équipes, les Loyalistes ou les Rebelles. Mais ces équipes changent constamment durant la manche en fonction des cartes détenues par chacun

Terminologie

Afin de simplifier et de clarifier, nous utiliserons les termes cidessous au lieu de longues explications :

- Caché: Un joueur est caché lorsque sa carte est face cachée.
- Visible: Un joueur est visible lorsque sa carte est face visible.
- Révéler: Un joueur se révèle ou est révélé lorsque sa carte devient visible.
- Se cacher: Un joueur se cache lorsque sa carte redevient face cachée.
 - Actif: Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour.
- Adjacent: Les joueurs adjacents sont ceux assis côte à côte sans tenir compte des joueurs morts se trouvant entre eux.
- Libre: Un joueur libre est un joueur qui n'est pas capturé par le Marchand d'Esclaves et n'est pas détenu par un garde.
- Carte de réserve: C'est la carte cachée se trouvant au centre de la table qui n'appartient à personne.

Mise en place

Le tableau à la page suivante montre le nombre de chaque type de carte à utiliser selon le nombre de joueurs. Mélangez les quatre personnages neutres (verts) séparément et, en les prenant au hasard et sans les montrer, ajoutez les aux autres personnages. Les personnages Neutres sont sélectionnés de cette façon avant chaque manche.

Joueurs	Sultan	Gardes	Assassins	Esclaves	Neutres
5	1	1	1	3	0
6	1	1	1	3	1
7	1	1	1	3	2
8	1	2	2	3	1
9	1	2	2	3	2
10	1	2	2	3	3
11	1	2	2	4	3
12	1	3	3	4	2
13	1	3	3	4	3
14	1	3	3	4	4
15	1	3	3	5	4

Une fois que vous avez séparé les cartes requises, remettez les cartes inutilisées dans la boite. Vous devez maintenant avoir une carte de plus qu'il n'y a de joueurs. Mélangez-les et distribuez une carte, face cachée, à chaque joueur. Placez la dernière carte, face cachée, au milieu de la table. Les joueurs regardent leur carte secrètement.

Déroulement de la partie

Lors de la première manche, déterminez le premier joueur au hasard. La partie se déroule ensuite dans le sens horaire. Dans les manches subséquentes, le premier joueur sera le joueur situé à la gauche du dernier joueur actif précédent.

Le principe du jeu est très simple. A son tour, un joueur doit faire une, et une seule, des trois actions suivantes: Regarder, Échanger/Se cacher ou Utiliser son pouvoir.

Regarder: Le joueur choisit un joueur caché et regarde sa carte sans la montrer aux autres. Les joueurs ne peuvent pas regarder la carte du centre.

Échanger/Se cacher: Le joueur choisit un joueur caché et échange sa carte avec lui (sans l'avoir regardée au préalable). Les deux joueurs peuvent, bien sûr, regarder leur nouvelle carte après l'échange. Un joueur peut échanger sa carte avec la carte de réserve, ce qui est la seule façon pour cette carte d'entrer en jeu. Un joueur ne peut pas échanger sa carte avec un joueur qui vient de faire l'échange avec lui lors de son tour précédent, ni avec un joueur emprisonné (voir page 12).

Si le joueur actif est caché, l'échange est fait publiquement, mais sans révéler aucune des deux cartes. Par contre, si le joueur actif est visible, il doit se cacher (voir page suivante).

Lorsqu'un joueur se cache, il retourne d'abord sa carte face cachée, puis tous les autres joueurs doivent fermer les yeux. Il peut alors faire l'échange avec n'importe quelle autre carte face cachée, incluant la carte de réserve, ou peut même la garder sans faire d'échange! Lorsqu'il a terminé, le joueur actif annonce aux autres qu'ils peuvent à nouveau ouvrir les yeux. Ceux dont les cartes étaient cachées doivent vérifier si leur carte a été ou non échangée.

Note: Soyez extrêmement discret lorsque vous vous cachez, ou mieux encore, faites des bruits de diversion afin que les autres joueurs ne puissent pas deviner quel échange a été fait.

Utiliser le pouvoir spécial (Action): Chaque personnage a un ou plusieurs pouvoirs qui sont brièvement décrits sur les cartes et en détails en pages 11-18. Les Actions ne peuvent être utilisées que pendant le tour du joueur et prennent ce tour.

Pour utiliser une Action, le joueur actif doit se révéler s'il était caché. Il reste visible jusqu'à ce qu'il se cache à nouveau.

Certains personnages ont aussi des Réactions qui peuvent être utilisées à n'importe quel moment (en accord avec la description de chaque Réaction) et ne prennent pas le tour du joueur. Elles révèlent le joueur toutefois.

Être tué

Tous les joueurs peuvent être tués par un Assassin et certains peuvent l'être aussi par le Sultan ou par un Garde. Lorsqu'un joueur est tué, sa carte est retournée face visible, puis retirée du jeu. Le joueur et la carte sont éliminés et ne participent plus au jeu jusqu'à la fin de la manche. Les joueurs tués ne marquent pas de point quelle que soit l'équipe gagnante. Les joueurs assis de part et d'autre de joueurs tués sont maintenant adjacents comme s'ils n'étaient plus présents.

La carte de Réserve

Le jeu se déroule toujours avec une carte de plus qu'il n'y a de joueurs et cette carte est toujours face cachée au centre de la table.

Elle n'appartient à personne, n'est adjacente à personne, ne peut être regardée et n'est pas affectée ni par les actions ni par les réactions. Par contre, les joueurs peuvent échanger leur carte avec celle du centre ou l'utiliser pour se cacher. Ainsi, il y a toujours un personnage en dehors du jeu, mais ce personnage entre dans le jeu (et un autre quitte) dès qu'un joueur fait un échange avec la carte de Réserve.

Partage de l'information

Sultans de Karaya est un jeu basé sur la recherche et le partage d'informations. La communication est donc fortement encouragée. Toutefois, comme la trahison et le mensonge font également partie du jeu, *l'information peut uniquement être communiquée verbalement*. Les joueurs ne peuvent pas révéler volontairement leur carte, que ce soit à un joueur particulier ou à toute la table. Les joueurs ne peuvent voir les cartes des autres que par les actions normales du jeu.

Équipes et conditions de victoire

L'affiliation des personnages est indiquée par la couleur de fond de leur image. Les Loyalistes en bleu, Les Rebelles en rouge et les Neutres en vert.

Les Loyalistes: L'équipe des loyalistes est composée du Sultan et de ses Gardes. Leur objectif est de maintenir le Sultan sur son trône, soit en créant une situation qui lui permette de révéler son identité sans se faire assassiner, soit en neutralisant toutes les menaces pour son trône. Ainsi, appliqué au jeu, les Loyalistes peuvent gagner de deux façons:

- 1. Dès que le Sultan devient visible et quelle qu'en soit la raison, placez un jeton blanc devant le joueur actif (qui peut être le Sultan ou un autre joueur). A moins que le Sultan ai été tué ou s'est caché, les Loyalistes gagnent la manche la prochaine fois que ce joueur devient le joueur actif (ou qu'il passe son tour parce qu'il a été tué, capturé ou détenu). Le jeton blanc est immédiatement enlevé si le Sultan se cache.
- 2. Les Loyalistes gagnent aussi s'il n'y a plus aucune chance pour les rebelles de gagner: Si tous les Assassins sont morts et qu'il n'y a pas plus de deux esclaves vivants et libres.

Les Rebelles: L'Équipe Rebelle est composée des Assassins et des Esclaves. Leur objectif est de détrôner le Sultan, soit en le tuant, soit en réussissant une révolte. Ainsi, appliqué au jeu, les Rebelles peuvent également gagner de deux façons :

- 1. Dès qu'un Assassin réussi à tuer le Sultan.
- 2. Dès qu'il y a au moins 3 Esclaves libres et visibles assis côte à côte, ce qui représente une révolte d'Esclaves réussie.

Les Neutres: Les personnages Neutres n'appartiennent à aucune des deux équipes, mais peuvent gagner avec chacune. Leurs conditions de victoire sont différentes pour chaque personnage. Lisez leur description en pages 15-18 pour plus de détails.

Calcul des points

Une manche se termine lorsque les conditions de victoire d'une équipe sont atteintes. Tous les joueurs vivants de cette équipe gagnent des points: Un point pour ceux qui sont cachés et deux points pour ceux qui sont visibles.

Une partie en 5 manches se termine en 45-75 minutes, le joueur ayant le plus de points étant le gagnant. En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir gagné deux points qui gagne la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs sont ex-æquo.

Les joueurs expérimentés peuvent ajuster la longueur de la partie soit en augmentant ou diminuant le nombre de manches ou en jouant pour un nombre de points ou de temps prédéterminé (ex. le premier joueur à atteindre 8 points gagne).

Un exemple de fin de partie se trouve en page 19-20 après la description des personnages.

Le Sultan

Attaché à ses privilèges, il n'aime pas avoir à se cacher constamment par peur des Assassins. Son but est de rester vivant et d'affirmer son pouvoir pour conserver son trône.

Affiliation: Loyaliste

Action: Exécute. Peut faire exécuter tout Rebelle visible. Le Sultan ne peut pas faire exécuter un joueur caché même s'il sait que c'est un Rebelle. Le Sultan ne peut



jamais exécuter un personnage Neutre, même si ce dernier est devenu partisan des Rebelles.

Réaction : Affirme son pouvoir. Peut se révéler n'importe quand.

Réaction: Évite la détention. Peut se révéler si un garde essaye de l'arrêter (par erreur) et éviter ainsi la détention. Le Garde ne peut faire une autre action.

Règle spéciale: Lorsque la carte Sultan devient visible quelle qu'en soit la raison, placez un jeton blanc devant le joueur actif. Les Loyalistes gagnent si le Sultan ne s'est pas caché et est encore vivant au début du tour suivant de ce joueur.

Les Gardes

Fidèles à leur Sultan qui les rémunère très bien, ils vont tout faire pour le protéger. A eux d'ouvrir l'œil et d'intercepter les Assassins pour pouvoir apprécier les honneurs.

Affiliation: Loyaliste

Action: Emprisonne. Peut emprisonner n'importe quel joueur caché ou visible en plaçant un jeton gris sur la carte du joueur détenu. Le joueur détenu doit passer son tour



suivant. Le jeton est retiré dès qu'il a passé son tour. Si un Garde essaye d'emprisonner par erreur un autre Garde ou le Sultan, le joueur peut se révéler et éviter ainsi la détention.

Réaction: Tue un Assassin. Lorsqu'un Assassin essaye de tuer un joueur, un garde assis soit à côté de l'Assassin, soit à côté de la cible, peut, s'il le veut, révéler son identité, et tuer ainsi l'Assassin avant qu'il ne tue sa cible.

Réaction: Évite la détention. S'il le veut, un Garde peut se révéler si un autre garde essaye de l'arrêter (par erreur) et éviter ainsi la détention. L'autre Garde ne peut faire une autre action.



Les Assassins

Par désir de justice ou par ambition personnelle, ils n'ont qu'une idée en tête: Éliminer le Sultan. Une révolte d'Esclaves les satisferait aussi, mais assassiner le Sultan est vraiment leur plan A.

Affiliation: Rebelle

Action: Assassine. Il peut tuer n'importe quel joueur, que ce joueur soit caché ou visible. Par contre, il peut se faire tuer par un



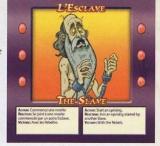
garde avant de pouvoir commettre son crime si ce garde est assis à côté de lui ou à côté de sa cible.

Les Esclaves

Maltraités et humiliés, leur vie est un enfer et ils sont toujours prêts à se révolter. A moins qu'un Assassin ne les débarrasse de leur Sultan et de leurs chaînes...

Affiliation: Rebelle

Action: Commence une révolte. Lorsqu'un Esclave se révèle (volontairement ou pas), il commence une révolte. Les autres Esclaves ont l'option, s'ils le veulent, de se



joindre à la révolte en se révélant également. Les Rebelles gagnent s'il y a au moins 3 Esclaves visibles et libres qui sont adjacents.

Réaction: Se joint à une révolte. Lorsqu'un Esclave commence une révolte, tous les autres Esclaves ont alors l'option de se révéler immédiatement et de participer à la révolte.

Règle Spéciale: Les Esclaves libres et visibles sont toujours considérés comme participant à une révolte quelle que soit la façon dont ils ont été révélés. S'il y a, à n'importe quel moment, 3 Esclaves libres et visibles qui sont adjacents, les Rebelles gagnent immédiatement.



Le Marchand d'Esclaves

C'est un personnage changeant. Caché, le Marchand d'Esclave est un contrebandier et est considéré comme Rebelle. Il peut toutefois décider d'aider les Loyalistes s'il estime le régime suffisamment solide. Visible, il les aide ainsi en chassant et en capturant des esclaves.

Victoire: Gagne avec les Rebelles (1 point) lorsque caché. Gagne avec les Loyalistes (2 points) lorsque visible.

Action: Capture. Placez un jeton noir sur un Esclave visible pour indiquer qu'il a été capturé. Votre tour s'arrête après la capture de cet Esclave.



Action: Chasse. Choisissez un joueur caché. Si ce joueur est un Esclave, il doit se révéler. Placez alors un jeton noir sur sa carte pour indiquer qu'il a été capturé. Vous pouvez ensuite soit chasser à nouveau soit capturer. Par contre, si le joueur choisit n'est pas un Esclave, votre Action est sans effet et votre tour prend fin.

Règles spéciales: Les Esclaves restent captifs tant que le Marchand d'Esclaves est vivant et ne s'est pas caché. Ils doivent passer leur tour et ne peuvent se révolter. Les Esclaves redeviennent libres si le Marchand d'Esclaves décide de se cacher ou est tué par un Assassin. Dans ce cas, tous les Esclaves capturés enlèvent immédiatement les jetons de leurs cartes et sont considérés libres et révoltés. La révolte réussit et les Rebelles gagnent si trois Esclaves libres sont assis côte à côte.



La Danseuse du Ventre

Personne ne suspecte la Danseuse du Ventre d'être une sympathisante Rebelle et c'est pourquoi elle est dangereuse pour les Loyalistes. Cachée, elle est simplement une des favorites du Sultan. Par contre, une danse séduisante au bon moment peut distraire les Gardes et permettre à un Assassin de réussir son coup!

Victoire: Gagne avec les Loyalistes (1 point) si cachée. Gagne avec les Rebelles (2 points) si visible.



Action: Danse. Dès qu'elle est visible et libre, elle danse. Les gardes assis à ses côtés sont distraits et ne peuvent ni tuer un Assassin, ni arrêter qui que ce soit. L'effet s'arrête si elle est tuée, détenue, ou se cache.

Règles spéciales: Les effets de la danse sont immédiatement interrompus si elle est tuée, se cache ou est détenue par un Garde. Toutefois, dans ce dernier cas, les effets reprennent dès que le jeton de détention (gris) est enlevé.

Le Vizir

Partenaire peu fiable, c'est un intriguant qui ne va pas hésiter à manipuler et à trahir pour soutenir l'équipe qu'il pense la plus forte.

Victoire: Caché, il gagne 1 point s'il est adjacent à un joueur gagnant deux points dans la manche. Visible, il gagne 2 points avec l'équipe qu'il a choisit si elle est victorieuse.

Action : Manipule. Il indique d'abord avec quelle équipe il



sympathise en mettant un jeton rouge (Rebelle) ou bleu (Loyaliste) sur sa carte. Ensuite, il oblige n'importe quel autre joueur caché à se révéler et à faire immédiatement son Action comme s'il s'agissait de son propre tour. Lors de son prochain tour, ce joueur ne pourra pas refaire son Action et ne pourra donc que Regarder ou Se cacher. Un jeton jaune est placé sur sa carte pour s'en rappeler. Il sera enlevé après son tour.

Règles Spéciales: Le joueur révélé (et non le Vizir) prend toutes les décisions concernant son Action. L'affiliation du Vizir est permanente jusqu'à ce qu'il se cache. Lorsqu'il décide de se cacher, le Vizir redevient complètement neutre. S'il réutilise son pouvoir plus tard dans la partie, il peut devenir partisan de l'autre équipe.

17

La Voyante

Fine psychologue, c'est sa capacité à recueillir des confidences et son interprétation des situations qui lui permettent de faire ses prédictions. Si sa prédiction est exacte, elle s'attirera les faveurs des vainqueurs. Sinon, elle se fera oublier jusqu'à sa prochaine prédiction.

Victoire: Elle ne peut gagner lorsqu'elle est cachée. Elle gagne 2 points lorsqu'elle est visible si elle a prédit correctement l'équipe gagnante lors de son dernier tour.



Action: Prédit. Elle regarde 3 cartes cachées (sans les montrer) et fait une prédiction sur l'équipe qui va gagner. Un jeton correspondant à la couleur de sa prédiction (rouge ou bleu) est placé sur sa carte. Elle doit se cacher à son tour suivant (le jeton est enlevé jusqu'à la prédiction suivante).

Règles Spéciales : S'il y a moins de trois joueurs cachés, elle peut regarder toutes leurs cartes mais ne peut jamais regarder la carte de Réserve.

Elle doit se cacher à son tour suivant même si elle a été forcée de faire une prédiction par le Vizir en dehors de son tour.

Si elle fait une prédiction et est ensuite détenue par un Garde et ne peut se cacher, elle reste visible et sa prédiction demeure jusqu'à ce qu'elle soit cachée.



Exemple de fin de partie

Sultan (Tué)



Esclave (Visible)



Assassin (Tué)



Garde (Visible)



Garde (Caché)



Marchand d'Esclaves (Réserve)



Vizir (Visible)



Danseuse (Visible)



Esclave (Caché)



Esclave (Caché)



Assassin (Visible)



La manche s'est terminée lorsque le joueur 6 a assassiné le Sultan (joueur 1). Le Garde adjacent au Sultan (joueur 10) n'a pu le protéger car il était distrait par la danseuse du ventre (joueur 9). Le Vizir (joueur 5) avait choisit d'aider les Rebelles en forçant la Danseuse à utiliser son pouvoir. C'est donc une victoire des Rebelles et les points sont attribués de la façon suivante :

Joueur 1 (Sultan tué): 0 points (Tué)

Joueur 2 (Esclave visible): 2 points (Visible et équipe gagnante)

Joueur 3 (Assassin tué): 0 points (Tué)

Joueur 4 (Garde visible): 0 points (Equipe perdante)

Joueur 5 (Vizir visible partisan des Rebelles): 2 points, car il a choisit l'équipe gagnante. Notez que s'il était caché, il gagnerait quand même 1 point car adjacent à un joueur ayant 2 points (le joueur 6)

Joueur 6 (Assassin visible): 2 points (Visible et équipe gagnante)

Joueur 7 et 8 (Esclaves cachés): 1 point chacun (Cachés et équipe gagnante). Notez que le joueur 8 était détenu par un Garde (joueur 4), mais que ceci n'a aucun impact sur ses points.

Joueur 9 (Danseuse visible) : 2 points (Visible et équipe gagnante). Elle est Rebelle lorsque visible.

Joueur 10 (Garde caché): 0 points (Equipe perdante)

Le joueur Actif à la fin de la manche étant le joueur 6, c'est le joueur 7 qui commencera la manche suivante. Notez que les 3 personnages Neutres de la manche suivante ne seront pas nécessairement les mêmes puisqu'ils sont sélectionnés à nouveau au début de chaque manche.



Astuces

Lorsque vous Regardez, vous êtes le seul à obtenir de l'information. Par contre, lorsque vous Échangez, l'autre joueur en obtient également. Echanger avec la carte de Réserve préserve votre identité si vous êtes le premier à le faire.

N'hésitez pas à échanger si vous pensez que vous serez avec l'équipe perdante ou si vous ne pouvez pas utiliser votre personnage de façon efficace de votre place.

Communiquer avec les autres joueurs et partager l'information est très important! Mais rappelez-vous que vous pouvez et devez parfois mentir à propos de votre carte ou des cartes que vous avez vues si vous pensez pouvoir piéger l'autre équipe.

Ne vous révélez pas trop rapidement. Les personnages Neutres peuvent en réchapper, mais les Rebelles et les Loyalistes ont de fortes chances d'être tués par l'équipe adverse dès que leur identité est connue.

Questions?

Bien que la règle du jeu soit simple, certaines des interactions entre les personnages sont plus complexes. En cas de doute, n'hésitez pas à consulter la section QFP à www.mjgames.ca.