

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## ALI BABA

### BUT DU JEU

Les joueurs se déplacent en utilisant les cartes Mouvement pour mouvoir la figurine d'Ali Baba dans les rues de Basra. Selon le type de case sur laquelle arrive Ali Baba, on peut trouver des trésors, Ali Baba peut attraper des voleurs ou tirer une carte. Si Ali Baba attrape un joueur, on lance le dé pour savoir quel voleur passera devant la justice.

### MATERIEL

1 plateau représentant la ville de Basra, la cité d'Ali Baba.  
1 figurine en bois Ali Baba.  
64 cartes Bandit, de 4 bandes différentes.  
24 cartes Mouvement de valeur 1, 2, 3, 4 et 5.  
Billets de banque (Piastres).  
2 dés.

### PREPARATION

Ali Baba est placé sur la grande case départ (case marron clair à côté d'une porte). Un joueur est nommé banquier et il distribue 2500 piastres à chacun. Les 64 cartes bandit sont triées selon leurs couleurs (16 cartes en rouge, vert, bleu et jaune). Chaque bande est bien mélangée et placée en tas face cachée à côté du plateau. La carte au sommet de chaque pile est révélée. On mélange les cartes Mouvement et on les distribue aux joueurs. A 5 joueurs le banquier a une carte de moins que les autres joueurs. Le joueur à la gauche du banquier commence, puis le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

### LE PLATEAU

La ville de Basra est divisée en 4 quartiers par des murs. Chaque quartier possède 13 cases. Il y a 3 cases où Ali Baba peut changer de route.  
Il existe 4 types de cases.  
La case de départ/arrivée.  
Les cases vides où l'on peut trouver des trésors.  
Les cases avec un ou plusieurs symboles des 4 couleurs.  
Les cases Chance, avec un dessin.  
Dans chaque quartier, il existe une table indiquant la valeur des différents trésors dans cet endroit.  
Au milieu du plateau se trouve la table de la Destinée.

### LES CARTES BANDIT

La ville de Basra est contrôlée par 4 bandes. Chaque bande est constituée de 4 groupes.  
En haut de la carte se trouve le nom de la bande (de la couleur du symbole de cette bande). Juste en dessous, se trouve le nom du groupe avec le symbole de ce groupe. Le chiffre au-dessus de la table est la valeur de Trésor de cette carte. On trouve enfin la table de la Destinée pour ce bandit.  
La valeur de Trésor de chaque bande se situe entre 20 et 160. La valeur actuelle de chaque membre est indiquée sur sa carte. Le risque d'être attrapé augmente quand la valeur de la carte est forte.  
Les 4 membres d'un groupe sont plus forts lorsqu'ils sont ensemble. Si un joueur possède les 4 membres d'un groupe, il double les gains de la valeur Trésor de ce groupe, mais prend un grand risque d'être attrapé par Ali Baba.

### LES CARTES MOUVEMENT

Il y a 24 cartes Mouvement, qui permettent aux joueurs de déplacer Ali Baba. Elles sont distribuées équitablement entre les joueurs. On trouve 10 cartes 1 case, 6 cartes 2 cases, 4 cartes 3 cases, 2 cartes 4 cases, 2 cartes 5 cases.  
Le joueur dont c'est le tour doit toujours jouer une carte Mouvement et déplacer Ali Baba de ce nombre de cases.

### DEROULEMENT

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer dans l'ordre les 3 actions suivantes :  
Retirer des Bandits.  
Déplacement d'Ali Baba.  
Effectuer l'action de la case d'arrivée.

### RETIRER DES BANDITS

Au début de chaque tour, un joueur peut retirer un nombre quelconque de ses bandits. Il vend les trésors de ses bandits au taux du quartier dans lequel se trouve Ali Baba. Les cartes sont mises au fond de la pile correspondante et l'argent est pris de la banque. La valeur indiquée sur la carte n'intervient pas et il n'y a pas de bonus pour des ensembles complets.

### DÉPLACEMENT D'ALI BABA

Ali Baba doit être déplacé à chaque tour. Le joueur joue une carte Mouvement et déplace Ali Baba en avant du nombre de cases indiqué par la carte. Si cela amène Ali Baba sur une des 3 jonctions, c'est le joueur qui décide quelle route prendre. Ali Baba se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Le total des cartes Mouvement le ramène à la case Départ. Par conséquent, une fois que toutes les cartes ont été jouées et qu'il n'arrive pas sur cette case, il y a une erreur, et il doit être déplacé à cette case quel que soit le chiffre sur la carte.

### EFFECTUER L'ACTION DE LA CASE D'ARRIVÉE

Le joueur doit effectuer l'action de la case d'arrivée. Il peut ensuite tirer jusqu'à 3 cartes bandit. Il peut choisir entre les 4 cartes visibles de chaque paquet. Quand il prend une carte, on retourne la carte suivante avant qu'il prenne une autre carte. Il peut tirer les 3 cartes du même paquet ou de 3 paquets différents.  
Le coût des bandits dépend du quartier (table des symboles) où se trouve Ali Baba. L'argent est donné à la banque.  
Un joueur peut posséder autant de bandits qu'il le veut. Les cartes Bandits sont placées face visible devant le joueur.

### CASES CHANCE

Le joueur doit obligatoirement réaliser l'action de cette case.  
Le dé x 50 : le joueur lance le dé et reçoit de la banque ce chiffre multiplié par 50.  
Le chiffre 200 : le joueur qui vient de déplacer Ali Baba sur cette case reçoit 200 piastres de la banque.  
Le dé noir : le joueur lance le dé noir et le place sur la rangée correspondante de la table de la Destinée. Ce dé sera pris en compte lors de la prochaine utilisation de la table de la Destinée. Cela veut dire que les joueurs ont seulement une possibilité de jeter leurs trésors, au coût de 100 piastres par carte.

## ALI BABA

Le dé blanc : même chose que précédemment mais avec le dé blanc. Mais les joueurs ne peuvent plus jeter de trésors à ce tour.

Les 2 cartes et la flèche vers l'extérieur : le joueur peut tirer 2 cartes bandits supplémentaires d'un ou deux paquets.

Les 2 cartes et la flèche au milieu : tous les joueurs peuvent s'échanger ou s'acheter des cartes comme ils le souhaitent.

La carte dans une main : le joueur reçoit une carte de chacun au choix de celui qui lui donne.

La carte avec des chiffres à côté : les bandits ont une chance de plus pour vendre. Les joueurs reçoivent le taux actuel pour ce quartier pour chacune de leur carte bandit.

Carte bandit x 10 : chaque joueur lance le dé, multiplie ce chiffre par leur nombre de cartes en main, et reçoive 10 fois ce montant en piastres. Exemple : un joueur avec 8 cartes lance un 4, il reçoit donc 320 piastres (8 x 4 x 10).

### CASE DEPART

Elle marque le début et la fin d'un tour.

### CASES AVEC DES SYMBOLES DE BANDE

Si Ali Baba s'arrête sur une case contenant un ou plusieurs symboles, les membres de cette bande risquent d'être capturés.

Les joueurs peuvent jeter une ou plusieurs cartes. Ils payent 20 piastres à la banque par carte jetée. Les cartes sont placées sous leur paquet respectif. Il est possible de vendre des cartes aux autres joueurs (c'est aux joueurs de se mettre d'accord). Il est interdit d'échanger des cartes.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé noir et le place sur la table de la Destinée sur la case correspondante.

Les joueurs ont encore une fois la possibilité de jeter des cartes mais au coût de 100 piastres par carte.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé blanc et le place sur la table de la Destinée sur la case correspondante.

Le croisement des 2 dés donne une case numérotée. Toutes les cartes Bandit avec le symbole de la case d'Ali Baba et le nombre indiqué par la Table de la Destinée sont attrapés et amenés devant le Calife pour être jugés. Par exemple, le dé noir indique un 3 et le dé blanc un 3. Le croisement de ces dés sur la Table de la Destinée donne un 15. Les bandits avec le symbole de la case d'Ali Baba et un 15 sur leur Table de la Destinée sont capturés.

Chaque joueur essaie de libérer ses bandits attrapés. Le joueur paye 200 piastres pour chaque carte capturée. Si le joueur ne peut pas payer, il est en faillite (voir cette section).

### CASES SYMBOLES SPECIALES

Il y a 3 cases avec les 4 symboles des bandes.

La case avec les 4 symboles et le ?

Le joueur qui déplace Ali Baba décide quelle bande est attrapée par Ali Baba. Le joueur choisit donc un des 4 symboles.

La case avec les 4 symboles et le dé

Le joueur qui déplace Ali Baba lance un dé.

1 : seuls les Schwindler sont inquiétés

3 ou 4 : les Diebe

5 : les Betrüger

6 : les Räuber

Le reste se déroule normalement.

La case avec les 4 symboles

Les 4 bandes sont inquiétées et chaque bandit est en danger.

### FIN DU TOUR

Quand Ali Baba a fini un tour et se trouve donc sur la case Départ, les Bandits ont un moment de repos pour revendre leurs trésors. Chaque joueur reçoit de la banque, la valeur imprimée sur la carte. Si un joueur a les 4 membres d'un groupe, il double la valeur des cartes. Par exemple, un joueur avec les 4 cartes Schmuggler reçoit 640 piastres au lieu de 320 (4 x 80). Chaque joueur reçoit 100 Piastres de la banque quelles que soient les cartes en sa possession. Les joueurs gardent leurs cartes Bandit.

Le joueur qui a le moins d'argent, décide qui commence le second tour. A la fin du 2<sup>nd</sup> tour, une fois les paiements effectués, le jeu est fini.

### FAILLITE

Il peut arriver qu'un joueur n'ait plus assez d'argent pour libérer ses bandits. Dans ce cas, le joueur doit retirer toutes ses cartes bandits. Il reçoit l'argent selon le quartier où se trouve Ali Baba. Cet argent doit servir à libérer ses bandits. Si cela ne suffit toujours pas, le Calife gracie les bandits.

### FIN DU JEU

Une fois qu'Ali Baba a terminé son 2<sup>ème</sup> tour de la ville, on paye encore une fois comme à la fin du 1<sup>er</sup> tour et le jeu est alors terminé. Le joueur qui a le plus d'argent a gagné.

### VARIANTE

Normalement un joueur doit choisir entre les cartes révélées de chaque paquets de cartes bandit. Si le joueur préfère, il peut prendre n'importe quelle carte du paquet (révélée ou non).