

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



Wüstengöhne

von Klaus Teuber

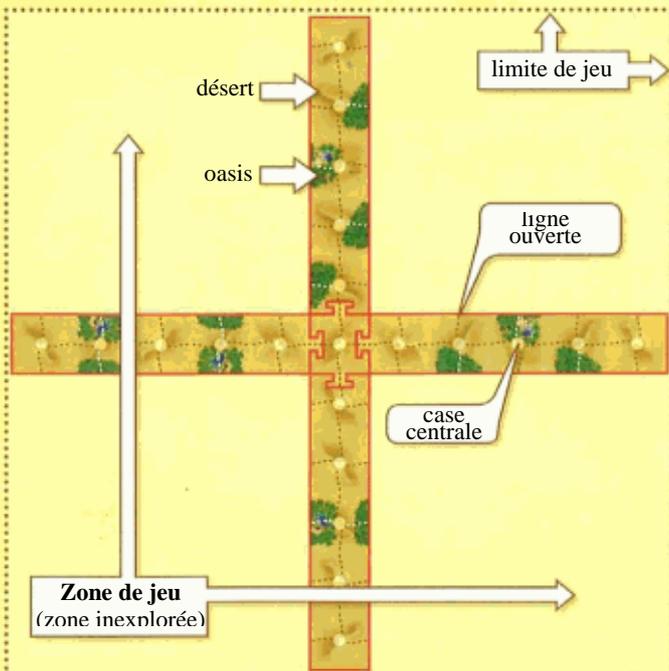
Contenu

- 85 tuiles Exploration
- 1 tuile de départ (case centrale) et 4 bordures.
- 4 sets de figurines (4 explorateurs et 1 caravane) en 4 couleurs
- 1 Turban
- 1 tableau de Rumeurs
- 4 tableaux de Caravane
- 40 tuiles Marchandises
- 20 jetons d'eau
- 10 tuiles Chameau
- 6 tuiles Rumeur

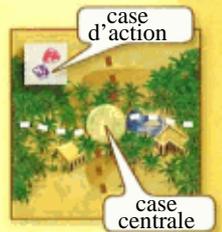
Aperçu du jeu

En tant que marchands, les joueurs parcourent le désert avec leur caravane. Ils sont à la recherche d'oasis dans lesquelles ils espèrent acquérir des marchandises précieuses telles que : encens, myrrhe, sel ou pierres précieuses. Lorsqu'un joueur découvre une tuile sur laquelle une oasis est représentée, il peut y placer un explorateur. Lorsque l'oasis est complètement explorée, on procède à un décompte de cette dernière. Sur les tuiles oasis sont représentées des cases actions (marchandises, chameau, eau et rumeurs). Les joueurs placent leur(s) explorateur(s) présents dans l'oasis sur ces cases, l'ordre de placement des explorateurs étant dicté par la grandeur de ces derniers. À la fin de la partie, le joueur qui aura collecté le plus d'or l'emportera.

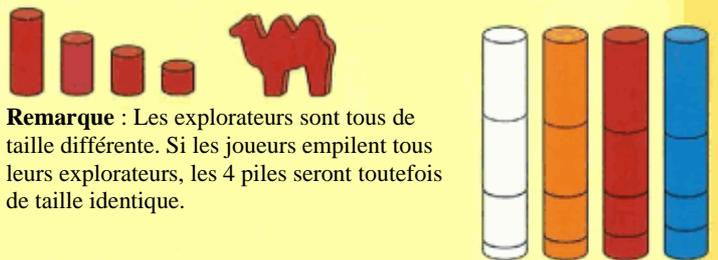
Mise en place du jeu



- La **tuile de départ** est assemblée avec les 4 bordures. Sur la tuile de départ est représenté un cercle (case), par lequel des lignes sont reliées entre elles. La case est entourée de désert ou de parties d'oasis. La région à l'extérieur est la région inexplorée. Des lignes de jonction mènent à la case centrale.
- Chaque tuile exploration possède une case centrale, certaines possèdent aussi des cases action. Les tuiles exploration sont triées selon leur verso. Les tuiles de la même valeur sont empilées, on constitue ainsi 5 piles de tuiles avec le chiffre face visible que l'on place à proximité de la zone de jeu. Au cours de la partie, on pioche d'abord les tuiles « 1 », puis lorsque cette pile est épuisée, on pioche dans la pile « 2 », puis « 3 » et ainsi de suite.



- Chaque joueur pioche une tuile « 1 » et la place devant lui : c'est sa réserve.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les figurines correspondantes. Chacun place sa caravane (son chameau) sur la case à l'extrémité d'une des 4 bordures.



Remarque : Les explorateurs sont tous de taille différente. Si les joueurs empilent tous leurs explorateurs, les 4 piles seront toutefois de taille identique.

- Chaque joueur reçoit un tableau de caravane et le place devant lui. Chaque tableau est composé de 2 chameaux avec 2 places pour les marchandises, d'un guide, d'un éclaireur et d'un chamelier. Plusieurs chameaux peuvent être acquis en cours de partie.

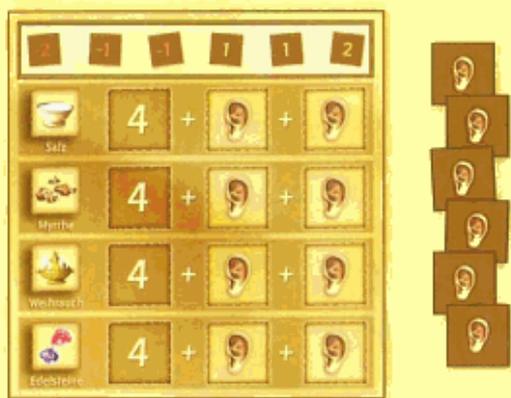


guide

chamelier

éclaireur

- Le tableau des rumeurs est également placé à proximité de la zone de jeu. Sur ce tableau est indiquée la valeur des marchandises. Chaque marchandise a une valeur de 4 au départ mais cette valeur peut être modifiée en cours de la partie.
- Les tuiles rumeur sont retournées (verso visible), mélangées et placées près du tableau des rumeurs. Grâce à ces tuiles, les marchandises verront leur valeur varier en cours de la partie.



- Les jetons d'eau ainsi que les 10 tuiles chameau et les 40 tuiles marchandise sont placées près de la zone de jeu.
- Chaque joueur reçoit 2 eaux.
- Le plus jeune joueur reçoit le turban et le place sur son explorateur le plus grand. Il devient le premier joueur.

Déroulement du jeu

1. Déplacement des caravanes

Le joueur actif peut déplacer sa caravane ou la laisser en place.

2. Exploration

Lorsque la caravane d'un joueur est sur une case centrale qui a au moins une ligne de jonction ouverte (= il n'y a pas de tuile), le joueur peut tenter de placer une nouvelle tuile exploration et d'y placer sa caravane pour l'explorer.

- Si la tuile ne convient pas, le joueur la place dans sa réserve. Ensuite, son tour s'achève.
- Si la tuile convient, le joueur doit la placer puis déplacer sa caravane sur la case centrale. Si une partie d'oasis apparaît, le joueur peut y placer un de ses explorateurs (voir plus loin). Ensuite, son tour s'achève.

3. Décompte des oasis

Lorsqu'un joueur achève complètement sa tuile avec un désert (ou par le bord de la zone de jeu), on procède à un décompte à la fin de son tour (voir page 3).

4. Utiliser le guide de la caravane : Tour supplémentaire

Après chacun de ses tours de jeu un joueur peut utiliser une fois son guide : en payant une eau le joueur réalise un tour supplémentaire immédiatement après son premier tour. Un joueur qui utilise son guide a donc la possibilité de rejouer toutes les options d'un tour normal (déplacement, exploration, décompte).



Les phases du jeu en détail

1. Déplacement des caravanes

Lors de son tour, le joueur actif peut laisser en place sa caravane sur une case et de là explorer ou alors déplacer sa caravane sur une autre case libre et explorer depuis cette case. La case centrale d'une tuile est reliée avec une autre tuile grâce à une ligne blanche ou brune. Une caravane se déplace le long de ces lignes. Elle peut se déplacer aussi loin qu'elle le désire le long des lignes brunes. Par contre, dès qu'une caravane emprunte une ligne blanche, la caravane cesse son tour sur la case centrale de la première tuile suivante (sauf si l'on utilise un chamelier).

La case sur laquelle s'arrête la caravane ne peut pas être occupée par une autre caravane. Cependant, il est tout à fait possible de passer par une case déjà occupée par une autre caravane.

Exemple : Le joueur déplace sa caravane depuis la tuile A en empruntant d'abord la ligne brune puis la blanche. Il doit stopper sa caravane sur la case centrale de la tuile B. Il y a à gauche de B une case inexplorée, elle pourra maintenant être explorée.



Déplacement du chamelier : Le joueur actif peut déplacer son chamelier du nombre de cases qu'il désire le long des lignes blanches en payant 1 eau.



2. Exploration

Lorsqu'une caravane se trouve sur une case centrale d'une tuile avec une ou plusieurs lignes ouvertes, le joueur a plusieurs possibilités de placer une tuile :

- **Ou** il pioche la tuile Exploration se trouvant sur la pile actuelle (celle du plus petit nombre) et tente de placer cette dernière dans le prolongement de la tuile sur laquelle se trouve sa caravane.
Important : On n'utilise que les tuiles « 1 », puis une fois la pile épuisée les tuiles « 2 », etc.

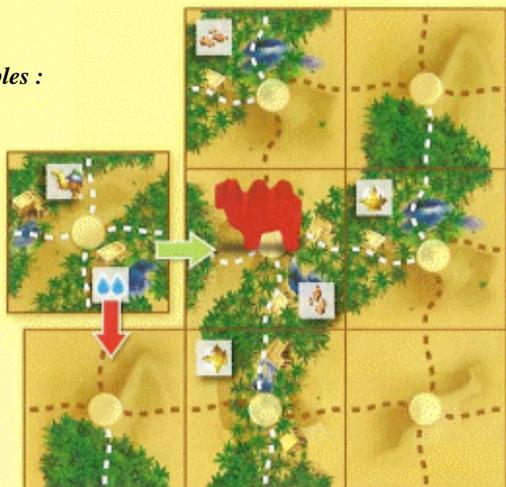
- **Ou alors** il ne pioche aucune tuile et utilise une des tuiles qu'il a dans sa réserve.
- **Ou alors** il utilise l'éclaireur de sa caravane, paie 1 eau et place la tuile prise dans la réserve d'un de ses adversaires. En compensation, le joueur concerné prend pour cette tuile volée une nouvelle tuile dans la pioche et la place dans sa réserve.



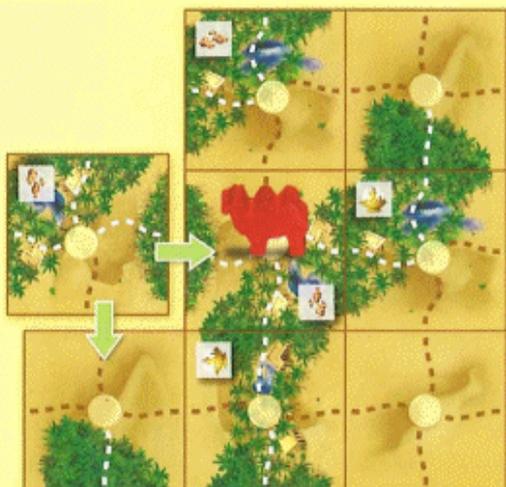
On place une tuile convenable : Une tuile doit, pour être posée, coïncider avec les tuiles déjà en place, les bords doivent donc coïncider avec les bords, une ligne brune (respectivement blanche) doit joindre une ligne brune (respectivement blanche). Le joueur peut faire pivoter sa tuile pour pouvoir la disposer à sa convenance.

S'il y a **une seule** position possible, le joueur doit placer la tuile et y poser sa caravane sur la case centrale. S'il y a **plusieurs** positions possibles, le joueur choisit comment il place sa tuile. S'il n'y a **aucune** position convenable, le joueur place la tuile face visible dans sa réserve

Exemples :

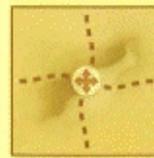


La tuile bien que correspondant sur son côté droit ne peut pas être posée (pas de ligne brune). Cette tuile va dans la réserve du joueur.



Cette tuile convient. Le joueur la pose et déplace sa caravane dessus, il pourra ensuite placer un explorateur dans l'Oasis.

Désert : Lorsqu'un joueur place une tuile désert il déplace sa caravane sur la case centrale de la tuile et peut immédiatement déplacer à nouveau sa caravane et éventuellement explorer.



Limitation de la réserve à 3 tuiles

Si un joueur a 3 tuiles dans sa réserve, il ne peut pas piocher de nouvelle tuile. Il peut avec son éclaireur voler la tuile convenable d'un adversaire ou utiliser au moins une de ses 3 tuiles. Pour ce faire, le joueur devra déplacer sa caravane sur une tuile avec une ligne ouverte compatible avec une des tuiles de sa réserve.

S'il n'atteint pas une telle tuile, le joueur peut tenter d'avancer sa caravane de façon à obtenir une position plus favorable et atteindre une position convenable ultérieurement (soit au tour suivant, soit en utilisant un déplacement supplémentaire). Dès que sa réserve contient moins de 3 tuiles, le joueur peut à nouveau piocher une tuile.

Remarque : Il peut arriver très rarement qu'un joueur possède 3 tuiles qui ne conviennent pas et ne peuvent pas ainsi être posées. Le joueur peut alors, après avoir déplacé sa caravane, défausser une des 3 tuiles. Cette tuile est définitivement écartée de la partie.

Limitation de la zone de jeu : La zone de jeu est limitée à 11 x 11 cases et aucune tuile ne peut être placée en dehors de cette zone. Les bords de cette zone de jeu forment au même titre que les déserts les frontières des oasis.

Placement des explorateurs

Lorsqu'un joueur a placé une tuile convenable et déplacé sa caravane dessus, le joueur peut, si la tuile représente une partie d'oasis, placer un explorateur.

- Un explorateur est toujours placé dans le même tour que la tuile dans la zone de jeu.
- Un explorateur est toujours placé sur une portion libre de l'oasis. On ne peut pas le placer sur une case action ou sur la case centrale de la tuile.
- Si la tuile représente plusieurs portions d'oasis, le joueur doit décider sur quelle portion il place son explorateur.
- Si le joueur a déjà ses 4 explorateurs placés dans la zone de jeu, il ne peut pas placer d'explorateur à ce tour.

Mais :

- Si le joueur ne place pas d'explorateur à ce tour, il peut retirer un de ses explorateurs au choix de la zone de jeu et le placer dans sa réserve.

3. Décompte des oasis

Lorsqu'une oasis est complète (entourée par du désert ou du désert et les bordures de la zone de jeu), on procède au décompte de cette oasis.

Un joueur retire tous les explorateurs de l'oasis et les place du plus grand au plus petit. Si un explorateur possède le turban, il est toujours le plus grand.

S'il y a au moins 2 explorateurs, peu importe à qui ils appartiennent, le propriétaire du plus grand explorateur doit payer 1 eau. S'il ne peut pas payer, il doit retirer son plus grand explorateur et le placer dans sa réserve. S'il y a un seul explorateur, aucun paiement n'est exigé.

Remarque : On ne paie par décompte d'oasis où se trouvent au moins 2 explorateurs qu'au plus 1 eau. Si un joueur ne peut pas payer, il retire son explorateur dans sa réserve. Le joueur restant qui a le plus grand explorateur **ne doit pas** payer 1 Eau.

Les joueurs placent ensuite leur(s) explorateur(s) sur une case action de l'oasis. Le joueur avec le plus grand explorateur commence, suivi par les autres explorateurs du plus grand au plus petit. On remplit de cette façon toutes les cases action.

Ces cases permettent aux joueurs de réaliser les actions suivantes :

Myrrhe, Encens, Pierres Précieuses et Sel :

Le joueur reçoit la marchandise correspondante et la place sur une place libre de son chameau. Si un joueur n'a plus de place libre, il doit renoncer à cette action ou défausser une marchandise déjà en place et la remplacer par la nouvelle. La marchandise défaussée est remise dans la réserve commune.

Chameau :

Le joueur prend une tuile chameau et l'ajoute à son tableau caravane.

Rumeur :

S'il y a encore au moins une tuile rumeur disponible, le joueur en pioche une, la consulte secrètement et la place face cachée sur une des cases libres du tableau des rumeurs. Si ces tuiles sont épuisées, c'est-à-dire les 6 tuiles sont placées, le joueur peut consulter une tuile et soit la laisser en place, soit la retirer du tableau des rumeurs et la placer à côté du tableau. Cette tuile pourra être placée sur une des 3 cases libres du tableau des rumeurs par le prochain joueur qui choisira cette action.

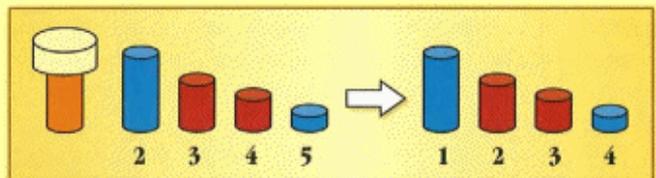
Une fois les actions jouées, tous les explorateurs retournent dans la réserve des joueurs. Il est possible que tous les explorateurs n'aient pas une action à effectuer du fait du nombre restreint des cases action.

Important : Le joueur qui possède le turban le transmet au joueur à sa gauche pour le tour suivant. Ce dernier place le turban sur son plus grand explorateur, qu'il soit dans sa réserve ou placé.

Exemple :



Bleu explore la tuile indiquée par la flèche rouge, y déplace sa caravane et place un explorateur. Avec cette tuile, l'oasis est complète et on procède au décompte.



Orange a l'explorateur le plus grand, mais il ne peut pas payer 1 eau. Son explorateur doit donc retourner dans sa réserve.



Dans l'ordre, Bleu, Rouge, Rouge et Bleu, les joueurs placent leur explorateur sur les cases action puis réalisent l'action associée. Orange donne le turban à son voisin de gauche.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur pioche la dernière tuile de la dernière pile, chaque joueur a encore un tour (y compris le joueur actif). Puis la partie s'achève. Les explorateurs situés sur les oasis non complètes ne sont pas pris en compte. Toutes les tuiles rumeur sont retournées. Chaque marchandise a une valeur de base de 4 ors. Chaque tuile rumeur vient modifier cette valeur.

Chaque joueur totalise l'or de ses marchandises. Le joueur le plus riche l'emporte. En cas d'égalité, on départage les ex-æquo par leur nombre d'eau.

Variante 2 joueurs

On utilisera les mêmes règles, on n'utilisera toutefois pas les tuiles de valeur « 1 ».

Traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>
Contacts : admin@fievredujeu.com
Version 8 mai 2008

Mise en page par François Haffner - octobre 2008

Une question sur le jeu ? Une erreur à signaler ? :
<http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22>

Merci de votre collaboration.

Ludibay

La
Fièvre
Du Jeu

Auteur : Klaus Teuber / www.catan.com
Licence : Catan GmbH © 2008-10-09

Illustrations : anoka Illustration & Design / www.anoka.de
Graphisme : Michaela Schelk / www.fine-tuning.de

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel. : +49 711 2191-0
Fax : +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr. 690625
Tous droits réservés
Fabriqué en Allemagne