

Un jeu de David V. H. Peters et Harry Wu pour 2 à 5 personnes

De riches familles commerçantes parcourent la route de la soie avec leurs caravanes afin de faire du commerce et de s'enrichir. Les joueurs se glissent dans la peau de mar-

Samarckand

chands qu'ils doivent marier à ces familles pour tenter de contrôler leurs affaires. Qui saura nouer le plus de relations commerciales pour, à la fin, être déclaré vainqueur ?

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu – représentant une carte géographique avec des cases de jeu. En haut et en bas du plateau de jeu sont reproduites les cases de famille des 10 familles commerçantes avec leurs différents emplacements.



- 20 tuiles « Famille » – 2 par famille commerçante.



- 120 chameaux – 12 dans les 10 couleurs de famille.



- 50 tuiles « Relation » – 40 grises et 10 vert foncé ; 5 pour chaque famille.

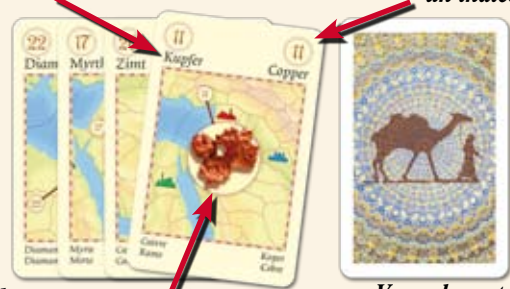


Le verso de toutes les tuiles « Relation » représente 1 point de victoire.

- 33 cartes « Marchandise » et 33 tuiles « Marchandise » – représentant les marchandises du plateau de jeu.

Désignation de la marchandise

Chaque marchandise a un indice différent



Recto de carte

Verso de carte

Illustration et position de la marchandise sur le plateau de jeu



Tuiles « Marchandise » – recto ; avec illustration de marchandise et indice.

Le verso de toutes les tuiles « Marchandise » représente 1 point de victoire.

- 6 tableaux récapitulatifs – indiquent quels points de victoire on peut obtenir.



- 75 dirhams – l'argent de jeu, divisé en 34 pièces en cuivre (valeur 1), 28 pièces en argent (valeur 2) et 13 pièces d'or (valeur 10).



- 1 règle du jeu • 1 sac en tissu (pour le jeu à deux).

Remarque : les différences pour le jeu à deux sont expliquées à la page 6 !

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur le plus jeune. Le joueur dont c'est le tour **doit** choisir **entre 2 actions possibles** :

- **Se marier à une famille commerçante**
- **Prolonger la voie commerciale d'une famille**

Les actions dans le détail :

■ Se marier à une famille commerçante

Pour se marier à une famille commerçante, le joueur **doit** payer avec sa propre fortune le **montant indiqué** sur la case de famille. Il pose l'argent sur la case « Trésor familial », prend **1 tuile « Famille »** de la famille qu'il a choisie et la pose devant lui. Si les tuiles « Famille » sont épuisées, on ne peut **plus** se marier à cette famille.

Important : pendant la durée du jeu, les joueurs ont le droit de posséder un nombre quelconque de tuiles « Famille », mais cependant 1 seule tuile par famille.

Le joueur tire ensuite les **3 premières cartes « Marchandise »** de la pile face cachée et les prend en main. Le nombre de cartes que l'on peut tenir en main est limité selon le nombre de joueurs.

Limites de cartes en main :

À 3 joueurs	10 cartes
À 4 joueurs	7 cartes
À 5 joueurs	6 cartes

Lorsqu'on tire des cartes, on doit respecter ce qui suit :

- Le joueur **doit** garder **au moins 1 carte**. Il se défausse donc de 0 à 2 cartes, y compris celles qu'il tenait déjà en main avant d'en tirer de nouvelles.
- Une fois ces cartes défaussées, il ne peut avoir en main plus de cartes qu'indiqué par la **limite de cartes**.
- Si le joueur avait déjà **atteint sa limite de cartes** avant le mariage, il a certes toujours le droit de se marier à une famille, mais ne peut **plus tirer d'autres cartes « Marchandise »**.

Les cartes défaussées constituent une défausse face cachée posée près du plateau de jeu.

Si la pile de cartes « Marchandise » est épuisée, la défausse est mélangée et posée comme nouvelle pile face cachée à côté du plateau de jeu.

Remarque : faire bien attention pendant le jeu à toujours séparer l'argent des familles (trésor familial), l'argent des joueurs et la réserve générale.



Pour se marier à une famille commerçante, on paie le montant imprimé dans le trésor familial et on prend une tuile « Famille ».



Exemple (jeu à quatre) : Charles a le droit d'avoir 7 cartes en main. Il tient déjà 5 cartes lorsqu'il contracte un nouveau mariage. Comme il n'a pas encore atteint sa limite de cartes, il tire les trois cartes « Marchandise » supérieures de la pile face cachée. Il doit alors se défausser d'au moins 1 carte quelconque qu'il tient en main, il dépasserait sinon sa limite de 7 cartes. En cas de nouveau mariage, il n'a alors plus le droit de tirer de cartes.

S'il se défausse par contre de 2 cartes, il reste en dessous de sa limite de cartes et peut tirer à nouveau 3 cartes lors de son prochain mariage.

■ Prolonger la voie commerciale d'une famille

Le joueur a le droit de prolonger la voie commerciale d'une famille de **1 ou 2 cases**, en plaçant 1 ou 2 chameaux de cette famille sur des cases voisines. Il doit pour cela avoir une tuile « Famille » de cette famille et celle-ci, posséder suffisamment de chameaux.

Lorsqu'on **place les chameaux**, que ce soit sur une case de terre ou d'eau, on doit respecter les règles suivantes :

- Un chameau doit toujours être posé sur une case touchant une autre case sur laquelle se trouve déjà un chameau de même couleur.
- Sur **chaque** case peuvent se trouver au maximum **2 chameaux**, qui ne doivent **pas** être de **même** couleur.

Si le joueur prolonge la voie commerciale de **1 case**, cela ne lui **coûte rien**. Il prend 1 chameau dans la réserve de la famille et le place.

Si il prolonge la voie de **1 case supplémentaire**, cela coûte cependant à la famille concernée **1 dirham** prélevé dans le **trésor familial** et que le joueur remet dans la réserve générale.

Il pose le deuxième chameau selon les mêmes règles sur le plateau de jeu, le deuxième chameau ne devant pas être placé à côté du premier. Les deux chameaux doivent néanmoins appartenir à la même famille.

Si une famille ne possède **plus d'argent**, **1 seul chameau** peut être placé, la voie commerciale ne peut donc plus être prolongée que de 1 case par coup.

Cases de marchandise

Si un joueur place un chameau sur une **case de marchandise libre** :

- Il prend la tuile « Marchandise » sur le plateau de jeu et la pose devant lui. À la fin du jeu, chaque tuile rapporte **1 point de victoire**.
- Si l'un des joueurs (également celui dont c'est le tour) possède la carte « Marchandise » correspondant à cette case de marchandise, il a **maintenant le droit de la vendre**. Il pose la carte face visible devant lui et reçoit immédiatement en échange **3 dirhams**. La carte ne peut **plus** être reprise en main, mais compte toujours pour la **limite de cartes** à respecter.

Attention : les cartes « Marchandise » vendues ne rapportent **pas** de points à la fin du jeu.

Si un joueur place un chameau sur une **case de marchandise occupée**, il ne reçoit **pas** de tuile « Marchandise ». Le propriétaire de la carte « Marchandise » n'a par ailleurs maintenant **plus** la possibilité de vendre cette carte (il ne pouvait le faire que lorsque la case de marchandise a été occupée pour la première fois).

Remarque : cette action n'est pas possible au premier tour, car on doit tout d'abord devenir membre d'une famille avant de pouvoir prolonger sa voie commerciale.



Exemple : Barbara est membre des Levantins et veut étendre la voie commerciale de cette famille de 2 cases. Elle pose 1 dirham du trésor familial dans la réserve générale. Puis elle prend deux chameaux dans la réserve de la famille et en pose un sur une case de terre voisine et un sur un bateau de la case d'eau voisine.

Si l'on n'étend la voie commerciale que d'une seule case, cela ne coûte rien.



Remarque : la carte « Marchandise » pouvant rapporter jusqu'à 8 points de victoire à la fin du jeu, on peut aussi décider de ne pas la vendre.



Exemple : Julie a tout d'abord placé un chameau sur la case « Diamant-22 ». Elle reçoit la tuile « Marchandise » qui s'y trouve et la pose devant elle. Elle possède en outre la carte « Marchandise » Diamant, qu'elle ne souhaite cependant pas vendre : elle la garde en main.

Nouvelle relation commerciale entre deux familles commerçantes

Si un joueur place un chameau sur une case de terre sur laquelle se trouve déjà un chameau d'une autre famille, une nouvelle **relation commerciale** est nouée entre les deux familles commerçantes, la case de terre pouvant également être une case de marchandise ou la case de départ d'une famille.

Sur les cases d'eau, par contre, aucune relation commerciale ne peut être nouée entre deux familles. Les chameaux placés sur ces cases se croisent sans se rencontrer.

Les deux familles profitent de la **première** relation commerciale. Aussi bien les membres de la famille active (celle dont le chameau vient tout juste d'être placé) que ceux de la famille passive (celle dont le chameau se trouve déjà sur la case) reçoivent une **prime**.

Chaque propriétaire d'une tuile « Famille » de la famille active reçoit 3 dirhams de la réserve générale et les propriétaires d'une tuile de la famille passive, 1 dirham. Si un joueur fait partie des deux familles, il reçoit les deux primes.

Le joueur qui a noué la nouvelle relation commerciale prend en plus la tuile « Relation » supérieure des deux familles impliquées. Chaque tuile rapporte 1 point de victoire à la fin du jeu.

Des primes sont attribuées et des tuiles « Relation » distribuées uniquement pour la 1ère relation entre ces deux familles. Si ces familles se rencontrent à nouveau, elles ne reçoivent plus de primes.

Une fois que le joueur dont c'est le tour a terminé son action, on vérifie si l'une des deux conditions finales est remplie. Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

Le jeu se termine **immédiatement** si l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- **Chaque famille a noué au moins une relation commerciale.** Il n'y a donc plus de tuiles « Relation » vert foncé sur le plateau de jeu.

Ou

- **Une famille a noué 5 relations avec d'autres familles.** Il n'y a donc plus de tuiles « Relation » de cette famille sur le plateau de jeu.

Le tour n'est pas joué jusqu'au bout.

On procède au **décompte** ...



Exemple : Christophe est membre de la famille byzantine et noue une nouvelle relation commerciale avec les Levantins. Il place 1 chameau de la réserve des Byzantins sur une case de jeu avec un chameau rouge. Il reçoit alors 3 dirhams de la réserve générale. Julie est membre des Levantins, elle reçoit donc 1 dirham.

Christophe prend maintenant encore la tuile « Relation » supérieure de la famille arabe et perse et pose les deux tuiles devant lui : son coup est terminé.

Décompte

Les joueurs reçoivent maintenant des points de victoire pour :

- cartes « Marchandise » • tuiles « Marchandise »
- tuiles « Relation » • argent.

Cartes « Marchandise »

Les cartes « Marchandise » que les joueurs tiennent encore **en main** sont maintenant abattues et comptées. Les joueurs obtiennent des points de victoire (PV) pour chaque **propre** carte « Marchandise » dont la case de marchandise est occupée par des chameaux :

- Pour une case de marchandise sans chameau ... 0 PV
- Pour chaque chameau d'une famille étrangère ... 1 PV
- Pour chaque chameau d'une **propre** famille 4 PV

Tuiles « Marchandise »

Pour chaque tuile « Marchandise » obtenue 1 PV

Tuiles « Relation »

Pour chaque tuile « Relation » 1 PV

Argent

Chaque dirham 1 PV

(Pour les pièces de monnaie, on compte la valeur imprimée.)

Les joueurs additionnent maintenant leurs points de victoire. Celui qui a le maximum de points gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo se partagent la victoire.



Barbara a la carte de marchandise « Lin » et obtient donc 5 points de victoire (PV) : 4 PV pour le chameau rouge sur la case de marchandise, car elle possède une tuile « Famille » rouge, et seulement 1 PV pour le chameau jaune, car elle ne possède pas de tuile « Famille » jaune.

Précision : on peut attribuer les points de victoire en argent, cela facilite le décompte final !

Remarque : les cartes qui ont déjà été échangées contre 3 dirhams en cours de jeu ne peuvent pas être comptées.

	+		→	1
	+		→	4
	+		→	5
	+		→	8

	→	1
	→	2
	→	10
	→	1
	→	1

Ces tableaux permettent de calculer très facilement les points de victoire. Au recto est indiqué comment se composent les points de victoire pour les cartes « Marchandise » et au verso, un récapitulatif de tous les autres éléments rapportant des points de victoire.

Règles différentes à deux joueurs

Préparation du jeu

À deux joueurs, la **limite de cartes en main** est de 10 cartes.

1 **seule tuile** « Famille » de chaque famille est posée sur le plateau de jeu. Les **tuiles restantes** sont mises dans le sac en tissu. Sinon, la préparation du jeu est identique.

Déroulement du jeu

Chaque fois qu'un joueur se **marie** à une famille, il pioche à la fin de son coup une tuile dans le sac.

- S'il pioche un membre d'une famille avec laquelle **aucun** mariage n'a encore eu lieu, la tuile est retirée **du jeu**. Elle est posée face découverte, bien visible pour les deux joueurs.
- S'il pioche un membre d'une famille avec laquelle un mariage a déjà eu lieu, il pose la tuile sur la case de famille correspondante du plateau de jeu.

Pour certaines familles, deux tuiles « Famille » entrent ainsi en jeu.

Important: à deux joueurs, ceux-ci ont également le droit de se marier à une famille dont ils possèdent déjà une tuile « Famille » ! Un deuxième mariage avec la même famille peut être judicieux, car cela permet de réapprovisionner le trésor familial.

Si un joueur possède les deux tuiles « Famille » d'une famille, il n'obtient toutefois lors du décompte des cartes « Marchandise » et lors du versement des primes pour de nouvelles relations commerciales **qu'une fois le montant**.

