

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 ★★☆☆ modulaire 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



CARAVANE

Grâce à des paris, le chamelier le plus rusé
arrivera le premier au palais impérial



RÈGLE DU JEU

Grâce à des paris, le chamelier le plus rusé arrivera le premier au palais impérial.

Jeu Ravensburger n° 01 353 1

Auteurs: A. Bartl, N. Grill, A. Bernabe

Illustrations: U. Schildmeyer

Une course passionnante pour 3 à 5 chameleurs-batailleurs à partir de 12 ans.

Contenu

- 1 plan de jeu 5 pions
- 300 petites gourdes de 5 couleurs différentes
- 5 conteneurs d'eau
- 15 sacs de nourriture de 5 couleurs différentes
- 65 ballots de soie.

Principe du jeu

Au XIIIème siècle, l'Empereur Kubilay-Khan, descendant du légendaire Gengis Khan, régnait sur son immense empire à l'est de l'Asie Mineure.

Il était considéré comme un homme d'état juste qui dirigeait son peuple avec sagesse et lui apportait la gloire et la richesse.

De son temps se déroulait chaque année, une course de chameaux qui couvrait d'honneur le chamelier le plus émérite du royaume.

Un petit aperçu du jeu à l'aide de la règle du jeu abrégée :

RÈGLE DU JEU ABREGÉE

But du jeu

- Le chamelier qui se trouve en tête durant les 3 étapes conduisant au palais et qui réussit en même temps à rassembler le plus possible de ballots de soie sera déclaré vainqueur de la course, donc du jeu.

Préparation du jeu :

- Distribuer le matériel de jeu
- Remplir les conteneurs d'eau avec de petites gourdes
- Poser les pions sur la case-départ.

Début du jeu :

- Premier tour de table :
 - Tous les joueurs proposent des gourdes, faces cachées.
 - Celui qui en propose le plus, avancera plus rapidement.
- Cases-événements: porte-bonheur ou porte-malheur.
- Le premier qui atteindra un palais impérial recevra le plus de ballots de soie.
- Départ pour la deuxième étape.
- Départ pour la dernière étape.

Fin du jeu :

- Celui qui aura rassemblé le plus de ballots de soie sera déclaré vainqueur

Règle du jeu pour "champions"

Trucs et astuces

"Caravane" permet à tous les participants de prendre part à cette passionnante course de chameaux suivant les règles ancestrales.

But du jeu

Ce concours désignera le chamelier le plus émérite, c'est-à-dire celui qui aura réussi à rassembler le plus de ballots de soie au cours des 3 étapes. Ces ballots de soie seront attribués à la fin de chaque étape, au chamelier le plus rapide.

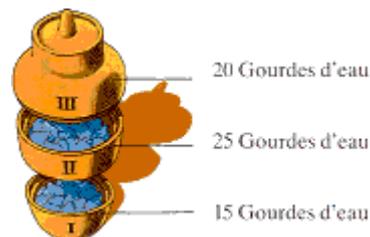
Les participants particulièrement chanceux trouveront d'autres ballots de soie sur le parcours et ceux-ci auront une valeur toute spéciale à la fin de la course.

Préparation du jeu

Tout d'abord, il faut distribuer le matériel de jeu à tous les participants. Chaque joueur se voit ainsi attribuer un grand conteneur d'eau en 4 parties, un pion et 60 gourdes de la couleur correspondante (illustration 1). Ils rassemblent tout ce matériel qui leur permettra de disputer cette course. Les sacs de nourriture ne seront pris en compte que dans la version "champions".

Remplir le conteneur d'eau avec les gourdes:

Avant que le concours ne puisse commencer, chaque joueur doit remplir la partie inférieure de son conteneur d'eau de 15 gourdes. La partie centrale sera remplie de 25 gourdes et la partie supérieure de 20 gourdes. Puis, les conteneurs d'eau seront à nouveau montés et refermés à l'aide du couvercle.



Poser les pions sur la case-départ

Lorsque chaque joueur aura posé son pion sur la case-départ, en bas à gauche sur le plan de jeu, la partie peut débuter.



Le jeu commence

Tout chamelier digne de ce nom ne se laisse pas facilement impressionner ! Que ce soit au marchandage ou au poker ! Il en est ainsi dans ce jeu.

Le plus chanceux pour les coups de poker et de bluff avancera le plus rapidement et récoltera le plus de ballots de soie. Pour la première étape, longue de 15 cases, tous les joueurs disposent du stock de gourdes de la partie inférieure de leur conteneur d'eau. Riche de cette précieuse réserve, chaque chamelier tente d'atteindre aussi vite que possible le premier but de l'étape, c'est-à-dire le palais impérial au bas du plan de jeu.

En avant

La totalité de la réserve d'eau de la partie inférieure (1) du conteneur sera tenue dans une main, faces cachées. Un conseil : tenez-les sous la table pour éviter de les dévoiler.

Comment se déplacent les chameaux ?

Celui qui, lors d'une tournée de poker aura proposé le plus grand nombre de gourdes d'eau, pourra faire avancer son chameau le plus loin.

Première tournée de poker

Chaque chamelier prend un certain nombre de gourdes dans sa main libre, il referme son poing et le pose sur la table. Tous les autres chameliers font de même.

Lorsqu'ils ont tous fait leurs offres, le suspense est au maximum : dès que le signal est donné, ils ouvrent tous leur poing et présentent leurs gourdes.

Celui qui aura proposé le plus de gourdes gagne le tour de poker.

Il pourra faire avancer son chameau du nombre de cases correspondant au nombre de participants.

Celui qui se placera en deuxième position pour le nombre de gourdes proposé pourra avancer d'autant de cases que le gagnant de la tournée, moins une. Il se placera donc juste derrière lui. Celui qui sera en troisième position d'offre, se placera 2 cases derrière le gagnant de la tournée etc...

Exemple :

4 participants jouent à " Caravane ".

Le joueur A propose 6 gourdes: il gagne le tour et fait avancer son pion de 4 cases.

Le joueur B propose 4 gourdes: il se trouve en deuxième position et fait avancer son pion de 3 cases.

Le joueur C propose lui aussi 4 gourdes: il est second ex-aequo et avance son pion de 3 cases. Le joueur D propose 2 gourdes: il est dernier et fait avancer son pion d'une case seulement.

IMPORTANT :

Le participant qui proposera le plus grand nombre de gourdes lors d'un tour de poker fera toujours avancer son pion du nombre de participants au jeu, et ce, quel que soit le nombre de gourdes proposé par lui.

Lorsque 3 participants jouent à "Caravane", le gagnant de chaque tour avancera son pion de 3 cases.

Lorsqu'il y en a 5, les gagnants avanceront toujours de 5 cases.

Le gagnant du tour de poker fait avancer son pion en premier lieu, puis c'est au tour du second classé etc...

Après que tous les chameaux aient avancé, le premier tour de poker est terminé. Toutes les gourdes qui venaient d'être proposées par l'ensemble des joueurs sont mises de côté. Le prochain tour de poker peut débiter.

Chaque joueur choisit un certain nombre de gourdes parmi le stock restant pour les proposer lors de ce deuxième tour afin de pouvoir avancer le plus loin possible.

Les cases spéciales

Lorsqu'un joueur termine son avancée sur une case illustrée de 2 gourdes remplies, il est autorisé à puiser 2 gourdes parmi celles qu'il vient de poser de côté précédemment. Il reprendra la course ainsi fortifié.

Lorsqu'un joueur termine son avancée, sur une case illustrée d'un ballot de soie, il a beaucoup de chance et gagne un ballot de soie de la réserve.

1. Arrivée au palais impérial n°1

Le joueur qui, le premier, aura conduit son chameau au premier palais impérial sera récompensé et obtiendra 4 ballots de soie. Il pose son chameau sur la case correspondante du plan. Celui qui arrivera en seconde position recevra 3 ballots de soie, le troisième en recevra deux, et le quatrième un seul.

Le cinquième joueur malheureusement n'aura rien. Mais il aura suffisamment de chances pour se rattraper lors des deux étapes restantes.

Tous les chameliers ayant atteint le palais impérial devront attendre que tous les autres participants soient arrivés pour pouvoir reprendre la course.

IMPORTANT :

Lorsqu'un ou plusieurs chameaux ont déjà atteint le palais impérial, le vainqueur du tour de poker toujours en course ne pourra avancer que du nombre de cases correspondant au nombre de participants toujours en course.

Ceux qui sont déjà arrivés au palais impérial ne comptent plus dans ce cas.

Attribution des ballots de soie

Lorsque tous les chameaux sont arrivés au premier palais impérial, les chameliers sont rétribués en ballots de soie.

Toutes les gourdes restées dans la partie inférieure (1) du conteneur d'eau et qui n'ont pas été utilisées pour l'étape 1, sont mises de côté. Elles ne peuvent en aucun cas être utilisées pour l'étape 2.

Une astuce

Juste avant le départ pour la seconde étape, on divulgue une astuce. Celui qui ne propose aucune de ses gourdes (ce qui bien sûr ne se remarquera qu'au moment où tous les joueurs ouvriront leurs poings) peut lui aussi aller loin.

Un exemple :

Il y a 5 participants :

Le joueur A offre 3 gourdes : il est premier et fait avancer son chameau de 5 cases.

Le joueur B offre une gourde : il est second et fait avancer son chameau de 4 cases.

Les joueurs C, D et E ne font aucune offre. Ils sont troisième ex aequo et avancent chacun de 3 cases.

Si tous les joueurs venaient à ne faire aucune offre lors d'un tour, ils sont tous premiers ex aequo. Ils pourront faire avancer leurs pions du nombre de cases correspondant du nombre de participants (s'il y a 4 participants, ils avanceront tous de 4 cases).

On peut dès à présent commencer le jeu par l'étape n°1, et poursuivre la lecture de la règle au fil du jeu.

Départ pour l'étape n°2

Tous les participants débutent la 2ème étape ensemble et suivant les règles précédemment appliquées. La deuxième étape est constituée de 25 cases. C'est la plus longue du jeu. Cette fois-ci, on utilisera les réserves d'eau de la partie centrale du conteneur d'eau.

Au cours de cette étape, nos concurrents rencontrent deux autres cases particulières.

Les deux gourdes percées ne signifient rien de bon. Le joueur qui termine son avancée sur cette case perdra 2 gourdes de sa réserve. Celui qui au cours de ce tour ne possède déjà plus rien, ne pourra évidemment rien donner.

Le joueur qui termine son avancée sur une case où se trouve un ballot endommagé n'a vraiment pas de chance. Il devra rendre un ballot de soie s'il en possède déjà un.

2. Arrivée au palais impérial n°2

Celui qui aura atteint en premier lieu le deuxième palais impérial, en haut à gauche du plan de jeu, obtiendra 5 ballots de soie et mènera son chameau sur la case correspondante. Celui qui l'atteindra en deuxième position en obtiendra 4, le troisième arrivé en obtiendra 3, le quatrième 2 et le cinquième, un seul. Ici aussi, les réserves non utilisées sont perdues dès l'atteinte du but de cette seconde étape.

Lorsque tous les chameaux auront atteint le deuxième palais impérial, les voilà prêts pour l'étape finale de ce grand concours !

Départ pour l'étape finale !

Tous les joueurs partent en même temps pour l'étape finale qui est longue de 19 cases. Maintenant, on utilise les réserves de la partie supérieure du conteneur d'eau (partie 3).

Arriver en premier au palais impérial rapporte 7 ballots de soie ! Le second arrivé au palais de l'empereur aura 5 ballots de soie, le troisième en recevra 4, le quatrième en aura 3 et le dernier n'en aura plus que deux.

Fin du jeu

Lorsque tous les chameaux sont arrivés au palais impérial, on fait les comptes.

Le joueur qui aura fait preuve de suffisamment d'astuce, d'adresse et de chance pour rassembler le plus grand nombre de ballots de soie, sera déclaré vainqueur du concours et reconnu comme le chamelier le plus émérite du royaume de Kubilay-Khan.

RÈGLE DU JEU "CHAMPIONS"

Lorsque plusieurs joueurs ont rassemblé le maximum de ballots de soie, ils sont tous vainqueurs du concours et de qualité égale. Toutes nos félicitations !

Règle du jeu destinée aux "champions"

Cette règle du jeu est destinée à tous les chameliers bien entraînés. Comme dans la version de base, le vainqueur sera celui qui aura réussi à rassembler le plus de ballots de soie au cours des 3 étapes.

Préparation

En plus de 60 gourdes, chaque joueur recevra les 3 sacs de nourriture de la couleur qui lui correspond. Ils seront utilisés pour avancer plus rapidement.

Contrairement à la version de base, les joueurs sont libres ici de répartir leurs réserves d'eau pour les 3 étapes (60 gourdes). De cette façon, une nouvelle inconnue est introduite dans le jeu: aucun participant ne connaît les réserves des autres pour les 3 étapes. Le suspense n'en devient que plus important !

Les sacs de nourriture portent 1, 2, ou 3 points. Chaque point correspond à la valeur d'une gourde. Avant le début du jeu, on place un sac de nourriture par étage de conteneur d'eau. Chaque joueur est libre de placer le sac de son choix dans l'étage de son choix. Nous vous conseillons pour la première fois de placer le sac 1 dans la partie 1, le sac 3 dans la partie 2, et le sac 2 dans la partie 3.

Début du jeu:

Comme pour la version de base, nous procédons par des tours de poker qui aboutissent à l'avancée des chameaux sur le parcours. Celui qui aura proposé le plus grand nombre de gourdes sera le gagnant du tour

de poker et pourra avancer du nombre de cases correspondant au nombre de participants. Le second avancera d'une case en moins, le 3ème de deux cases en moins etc...

Rôle des sacs de nourriture

Chaque joueur a, au cours d'une étape, une possibilité d'utiliser un sac de nourriture.

Ainsi, il augmente son offre de poker du nombre de points représenté sur le sac.

Le sac de nourriture et une ou plusieurs gourdes peuvent être proposés simultanément, dissimulés dans le poing du joueur.

Un truc à l'adresse des chameliers risque-tout :

Le sac de nourriture peut être proposé seul ; ceci augmente le suspense !

IMPORTANT :

Le joueur qui aura choisi d'intégrer le sac de nourriture dans son offre, ne sera pas forcé de le montrer de suite aux autres participants, mais de le leur signaler.

Dans ce cas, tous les participants sont exceptionnellement autorisés à réviser leurs offres. Ils peuvent augmenter ou diminuer la valeur de leur offre à l'aide des gourdes ou du sac de nourriture.

Lorsque plusieurs joueurs choisissent de proposer le sac de nourriture lors de la même tournée de poker, ils sont là aussi contraints de le signaler aux autres participants.

A la fin du tour de poker, les sacs de nourriture comme les gourdes utilisées sont mis hors jeu.

Fin du jeu

Le joueur qui, sur le chemin du palais impérial aura réussi à rassembler le plus grand nombre de ballots de soie sera déclaré vainqueur du concours. Toutes nos félicitations !

TRUCS ET ASTUCES

Le conteneur d'eau

Afin de garder le secret de la répartition du nombre de gourdes dans chaque étage du conteneur, il est conseillé de remplir celui-ci à l'écart des regards intéressés des autres participants. Ceci spécialement pour la règle du jeu professionnels.

Plusieurs chameaux atteignent le but en même temps

Il se peut que deux chameaux ou plus atteignent simultanément la ligne d'arrivée d'une étape. Ceci est peut être dû au fait que deux ou plusieurs joueurs s'étaient retrouvés sur la même case au tour précédent et avaient, par hasard, fait les mêmes offres. Dans ce cas, ces joueurs obtiennent tous le nombre de ballots de soie qui leur revient suivant leur classement par rapport au vainqueur d'étape.

Plusieurs chameaux sur la même case

Il est tout à fait possible de trouver plusieurs pions sur la même case.

Egalité d'offres

Lorsque plusieurs joueurs viennent à faire les mêmes offres au cours du même tour de poker, ils peuvent tous faire avancer leur pion du nombre de cases prévu.

Dans ce cas,, la place juste derrière ne sera pas occupée.

Exemple : 2 joueurs arrivent en première place. Ils sont ex æquo. Il n'y aura pas de joueur en deuxième place.