

Almadi

Le royaume de Shéhérazade

Un jeu de Mathieu Bossu et François Gandon

À l'issue de la 1001^e nuit, le sultan Shahriar souhaite bâtir un nouveau royaume en l'honneur de l'intelligence et la sagesse de son épouse Shéhérazade. Ce royaume sera nommé Almadi. En tant que conseiller du sultan, vous êtes l'artisan de cette grande œuvre et tentez de composer un territoire prospère : palais somptueux, fraîches oasis, marchés opulents et majestueuses caravanes. Agencez habilement les paysages entre eux et utilisez au mieux leurs effets pour réussir votre œuvre !

MATÉRIEL



88 tuiles Paysage
(22 Palais, 22 Caravanes,
22 Oasis, 22 Marchés)



1 plateau central



5 tuiles de départ



**32 cartes Objectif réparties
en 5 couleurs (rouge, jaune,
bleu, vert et gris)**



32 cartes Mosaïque



32 cartes Étal



26 cartes Personnage
(voir page 11 « Jouer avec les
Personnages »)



30 rubis



**5 aides de jeu
recto-verso**



1 carnet de score

N.B : Dans le reste du livret, les tuiles Paysage seront nommées les Paysages. La zone composée de la tuile de départ du joueur et des tuiles Paysage constituera le royaume du joueur.

BUT DU JEU

Les joueurs construisent devant eux le royaume d'Almadi en agencant les différents types de Paysages à droite de leur tuile de départ.

À son tour, un joueur choisit une tuile Paysage sur une ligne du plateau central et la place dans son royaume, dans la ligne portant le même numéro. En plaçant cette tuile, le joueur peut activer des effets grâce aux tuiles voisines.

En fin de partie, les joueurs marquent des points en fonction de l'agencement des Paysages dans leur royaume, du nombre de rubis collectés, grâce à l'activation de certains effets et la réalisation des objectifs donnés par le couple royal. Les joueurs peuvent également marquer des points dans le cas où ils ont utilisé les Personnages.

Le joueur qui cumule le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

- Placez le **plateau central** au milieu de la table dans le sens de lecture de la majorité des joueurs. Les joueurs pourront le tourner si besoin au cours de la partie.
- Chaque joueur choisit une **tuile de départ** (composée de 4 Paysages) et la place devant lui sur sa gauche, de façon à laisser le plus d'espace à sa droite. Les tuiles de départ non utilisées sont remises dans la boîte.
- Préparez les **tuiles Paysage** (Oasis, Palais, Caravane et Marché) nécessaires pour la partie, en fonction du nombre de joueurs. Pour cela, prenez au hasard :
 - À 2 joueurs : 10 tuiles de chaque type de Paysages ;
 - À 3 joueurs : 14 tuiles de chaque type de Paysages ;
 - À 4 joueurs : 18 tuiles de chaque type de Paysages ;
 - À 5 joueurs : toutes les tuiles, soit 22, de chaque type de Paysages.

Ensuite, mélangez entre eux les Paysages préparés pour la partie, tous types confondus, pour former une pioche, composée de plusieurs piles de tuiles face cachée, que vous placerez à côté du plateau central.

Mise en place pour 2 joueurs

7 Zone dans laquelle le joueur bleu va créer son royaume.

8

4

3

1

10

2 Zone dans laquelle le joueur violet va créer son royaume.

- Prenez 8 tuiles de la pioche et disposez-les face visible sur le plateau, sur les emplacements dédiés, à raison de 2 tuiles par ligne. Les tuiles doivent toutes être placées dans le sens de lecture de l'illustration (avec la flèche d'orientation pointant vers le haut).
- Mélangez les **cartes Mosaïque** et prenez-en 14/21/28/32 pour 2/3/4/5 joueurs pour former une pile **face visible** à côté du plateau central. Les cartes excédentaires sont remises dans la boîte.
- Mélangez les **cartes Étal** et prenez-en 14/21/28/32 pour 2/3/4/5 joueurs pour former une pile **face visible** à côté du plateau central. Les cartes excédentaires sont remises dans la boîte.
- Formez une réserve avec les **rubis** à côté du plateau central.
- Préparez les **cartes Objectif** de la partie à savoir :
 - 1 Objectif bleu, 1 Objectif rouge, 1 Objectif jaune, 1 Objectif vert, pris au hasard.
 Ainsi que :
 - 1/2/3/4 Objectifs gris pris au hasard pour 2/3/4/5 joueurs.

La couleur des objectifs est visible sur le dos des cartes grâce au cadre de couleur.

Placez-les à portée des joueurs. Les cartes excédentaires sont remises dans la boîte.

- Si vous jouez avec les **Personnages**, voir page 11 « Jouer avec les Personnages » pour la mise en place additionnelle.
- Enfin, chaque joueur prend une **aide de jeu** et la place à côté de sa tuile de départ.

Un premier joueur est désigné au hasard et il peut débiter la partie.

COMPOSITION D'UN PAYSAGE

Chaque Paysage est composé des mêmes éléments, dont la disposition varie d'une tuile à l'autre* :

1 type de Paysage, reconnaissable à sa couleur et son illustration (Oasis, Caravane, Marché et Palais).

2 côtés Effet, qui peuvent être activés grâce aux côtés Activation des Paysages adjacents.

1 flèche d'orientation rappelant le sens dans lequel doit être placé le Paysage sur le plateau et dans le royaume du joueur. La flèche doit toujours pointer vers le haut.



Ici, une Oasis.

2 côtés Activation (avec une flèche) qui permettent d'activer les effets des Paysages adjacents.

*Pour chaque type de Paysage, deux tuiles font exception à cette règle de composition : l'une est composée de 4 côtés Activation ; l'autre est composée de 4 côtés Effet.

Les Marchés comportent également des marchandises :



Ici, 4 épices.

TOUR DE JEU

À son tour, le joueur actif effectue les actions suivantes :

1. Choisir un Paysage sur le plateau central et le placer dans son royaume.
2. Réaliser, s'il le souhaite, tout ou partie des effets activés suite au placement de ce Paysage.
3. Remplacer le Paysage pris sur le plateau central par une tuile de la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Choisir un Paysage et le placer dans son royaume (obligatoire)

Le joueur choisit un Paysage parmi les 8 du plateau central et le place dans son royaume en respectant les 4 règles de placement suivantes :

- > Les Paysages doivent tous être placés à droite de la tuile de départ du joueur.
- > Le Paysage doit être placé dans la ligne du royaume qui porte le même numéro que la ligne du plateau central où le Paysage a été pris. Le nombre de Paysages par ligne du royaume n'est pas limité.
- > Le Paysage doit être adjacent orthogonalement (par les côtés) avec au moins un autre Paysage du royaume.
- > Le Paysage doit être placé dans le sens de lecture de l'illustration (flèche d'orientation pointant vers le haut). Il n'est pas possible de tourner la tuile dans un sens qui arrangerait plus le joueur.

2. Réaliser les effets activés par le placement du Paysage (facultatif)

Une fois le Paysage placé dans son royaume, le joueur peut réaliser les effets activés du fait de ce placement. Les effets des Paysages sont au nombre de 6 : 5 effets immédiats et 1 effet qui ne s'active qu'au moment du décompte des points en fin de partie.

Un effet est activé si :

- > Un côté Activation du Paysage nouvellement posé est adjacent à un côté Effet d'un Paysage voisin.
- > Un côté Effet du Paysage nouvellement posé est lui-même adjacent à un côté Activation d'un Paysage voisin.

Si plusieurs effets sont activés par la pose d'un Paysage, le joueur réalise les effets dans l'ordre de son choix. Il n'est pas obligé de réaliser un effet s'il ne le souhaite pas.

1. Génie (effet immédiat)



Le génie fait bénéficier les conseillers du Sultan de sa magie et leur accorde jusqu'à 3 souhaits pour déplacer palais, caravanes, oasis et marchés dans le royaume.

En activant cet effet, le joueur peut déplacer un Paysage de son royaume – y compris celui qui vient d'être posé – pour le placer à un autre endroit sur n'importe quelle ligne, en respectant les autres règles de placement.

Lorsque le déplacement d'un Paysage active de nouveaux effets, ces effets peuvent être réalisés par le joueur.

ATTENTION !

- > Il devient possible, par l'effet du Génie, que des espaces vides se créent dans le royaume et qu'un ou plusieurs Paysages se retrouvent isolés et ne soient plus adjacents à d'autres Paysages.
- > Si le placement d'un Paysage active simultanément plusieurs Génies, le joueur ne peut déplacer qu'un seul Paysage.
- > Si le déplacement d'un Paysage déclenche une nouvelle activation d'un Génie, il est possible de déplacer à nouveau un Paysage et ce **dans la limite de 3 déplacements maximum par tour de jeu.**
- > Un Paysage ne peut pas revenir immédiatement à son emplacement de départ par l'effet du Génie. Les allers-retours directs sont interdits.

2. Marteline (effet immédiat)



La marteline est l'outil utilisé par les artisans pour créer les mosaïques qui embellissent les palais.

Pour chaque Marteline activée, le joueur peut prendre la première carte Mosaïque de la pioche et la poser devant lui. Si la pioche de Mosaïques est épuisée, l'activation de la Marteline est sans effet.

Les cartes Mosaïque permettront de valoriser les Palais du royaume en fin de partie (voir « Décompte des points » p. 7).



3. Étal (effet immédiat)



Les étals des marchands ambulants permettent de se fournir en marchandises dans tout le royaume.

Pour chaque Étal activé, le joueur peut prendre la première carte Étal de la pioche et la poser devant lui. Si la pioche des cartes Étal est épuisée, l'activation de l'Étal est sans effet.

Les cartes Étal permettront de valoriser les Caravanes du royaume en fin de partie (voir « Décompte des points » p. 7).



4. Lune (effet immédiat)



Pour répondre aux exigences du couple royal, les conseillers doivent réaliser des objectifs pour la construction du royaume.

Pour chaque Lune activée, le joueur peut prendre une carte Objectif disponible et la poser devant lui. La carte Objectif peut être choisie soit parmi celles encore disponibles au milieu de la table, soit chez un autre joueur, à condition qu'elle n'ait pas encore été réalisée.

En fin de partie, un Objectif réalisé **rapporte** le nombre de points indiqué sur la carte. Un Objectif pris et non réalisé fait **perdre** ce nombre de points (voir « Décompte des points » p. 7).



5. Rubis (effet immédiat)



Le royaume renferme de nombreuses richesses ; encore faut-il savoir où les trouver !

Pour chaque Rubis activé, le joueur prend un rubis dans la réserve et le pose devant lui. Si la réserve de rubis est épuisée, l'activation du Rubis est sans effet.

Les rubis rapporteront des points en fin de partie, en fonction du nombre de rubis collectés par chacun des joueurs (voir « Décompte des points » p. 7).

Dans la version avec les Personnages, les rubis rapportent également des points mais ils permettent surtout de recruter des Personnages (voir « Jouer avec les Personnages » p. 11).



6. Jarre (effet de fin de partie)



L'eau est une denrée précieuse du royaume et son transport dans les jarres est d'une grande importance.

L'activation de ce symbole en cours de partie ne déclenche pas d'effet immédiat.

Au moment du décompte final, chaque Jarre activée rapportera 1 point.

3. Remplacer le Paysage pris sur le plateau central par une tuile de la pioche (obligatoire)

Après avoir placé son Paysage et activé ses éventuels effets, le joueur remplace le Paysage pris sur le plateau central par une tuile de la pioche, prise au hasard.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



Annette prend la Caravane sur la 2^e ligne du plateau central. Elle place cette Caravane dans la 2^e ligne de son royaume, dans le sens de lecture de l'illustration. Ensuite, elle active 2 effets de la Caravane qu'elle vient de poser grâce aux côtés Activation des tuiles voisines :

1 Prise de la première carte Étal de la pioche.

2 Déplacement d'un Paysage par l'effet du Génie.

Par l'effet du Génie, elle choisit de déplacer la Caravane qu'elle vient de poser, pour la placer dans la 4^e ligne de son royaume et activer un nouvel effet :

3 Prise d'une carte Objectif avec le symbole Lune.

Pour terminer son tour, Annette remplace la Caravane prise sur le plateau central avec une tuile Paysage de la pioche.

LES OBJECTIFS

Chaque carte Objectif est composée des mêmes éléments :



- > Un cadre de couleur (rouge, bleu, vert, jaune, gris) ;
- > Le nombre de points qu'elle rapporte ou fait perdre en fin de partie ;
- > La condition à remplir (voir « Description détaillée des Objectifs » p. 12).

Un Objectif ne peut être réalisé que par le joueur qui détient la carte. Quand un joueur détient un Objectif mais ne l'a pas encore réalisé, il peut encore lui être repris (voir « Lune » p. 5).

Un Objectif est immédiatement réalisé si la condition est remplie par le joueur qui le détient. La réalisation d'un Objectif est définitive, même si la composition du royaume du joueur change sous l'effet d'un Génie et que sa condition n'est plus remplie. **Retournez une carte Objectif réalisée face cachée devant vous pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne peuvent plus vous la reprendre.**

Important : Les Paysages des tuiles de départ des joueurs sont pris en compte pour la validation des Objectifs.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin immédiatement quand la dernière tuile de la pioche de Paysages est placée sur le plateau central. Chaque joueur aura ainsi placé 16 Paysages dans son royaume. On procède alors au décompte des points.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Les joueurs marquent des points en fonction de différents critères. Les Paysages des tuiles de départ sont pris en compte dans les différents décomptes.

1. Placement des Paysages

Oasis

- > Une **Oasis isolée** – c'est-à-dire adjacente à aucune autre Oasis – rapporte **0 point**.
- > **Chaque groupe d'au moins deux Oasis adjacentes** rapporte **3 points par Oasis** qui le compose.
- > De plus, le joueur qui a le **plus grand groupe d'Oasis adjacentes** reçoit un bonus de **6 points**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent 6 points.



Caravanes

Les Caravanes rapportent des points en fonction de la taille du groupe qu'elles forment et du nombre de marchandises présentes sur les Marchés du royaume et sur les cartes Étal du joueur.



Plusieurs Caravanes adjacentes les unes aux autres forment un groupe. Plus ce groupe est grand, plus il peut transporter de marchandises, selon la proportion suivante :

Nombre de tuiles Caravane dans un groupe	1	2	3	4	5	6	7	8+
Nombre de marchandises pouvant être transportées	2	5	10	15	20	35	50	65

Les joueurs additionnent les marchandises de leurs Marchés et leurs Étals et comparent le résultat à la capacité de transport de leur(s) groupe(s) de Caravanes.

Les joueurs marquent 1 point pour chaque marchandise que leur(s) groupe(s) de Caravanes peut transporter. Toute marchandise que la Caravane ne peut pas transporter est perdue pour ce décompte et ne rapporte pas de points (voir « Exemple d'un décompte de points » p.10).

Palais

Chaque Palais adjacent à au moins 1 Oasis et/ou 1 Marché rapporte 1 point.
Chaque Oasis et chaque Marché qui lui sont adjacents rapportent également 1 point.



EXEMPLE



Le Palais dans la 1^{ère} ligne n'est adjacent à aucun Marché, ni aucune Oasis. Il rapporte donc 0 point.

Le Palais dans la 2^e ligne est adjacent à une Oasis (au-dessous) et à un Marché (à sa droite).

Il rapporte 1 point par lui-même et 1 point pour chaque Marché ou Oasis adjacent soit un total de 3 points.

2. Jarres



Chaque Jarre activée en fin de partie rapporte 1 point.

3. Mosaïques

En fin de partie, un joueur peut poser une (et une seule) Mosaïque qu'il détient sur chacun des Palais de son choix. **Pour chaque Mosaïque posée sur un Palais, les points obtenus par le Palais sont décomptés une seconde fois.** Les éventuelles Mosaïques non posées ne rapportent pas de point.



4. Objectifs

- Chaque Objectif réalisé rapporte les points indiqués sur la carte.
- Chaque Objectif non réalisé détenu par un joueur lui fait perdre les points indiqués.

5. Rubis



Les joueurs comptent le nombre de rubis qu'ils détiennent et le comparent à celui des autres joueurs. **Chacun marque le nombre de points correspondant à son classement.** En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, chacun marque les points de son rang. Un joueur qui n'a aucun rubis en fin de partie ne marque pas de point pour ce décompte.

Partie de 3 à 5 joueurs :

Classement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Points	12	8	4	2	0

Partie à 2 joueurs :

Classement	1 ^{er}	2 ^e
Points	10	4

EXEMPLE

Bernard et Laurent ont 5 rubis chacun. Annette en a seulement 4.

Bernard et Laurent marquent 12 points chacun. Annette est 3^e et marque 4 points.

VICTOIRE

Le joueur qui totalise le plus de points à l'issue du décompte est déclaré vainqueur et se voit élevé au rang de grand vizir par Shéhérazade et Shahriar.

En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

EXEMPLE D'UN DÉCOMPTE DE POINTS



Royaume de Juliette

Hypothèse d'une partie à 2 joueurs contre Annette

- > **Oasis** : Juliette a 2 groupes d'Oasis - un de 2 et un de 3, qui rapportent respectivement 6 et 9 points, soit **15 points**. Le plus grand groupe d'Oasis composé par Annette comportant 3 Oasis, Juliette et Annette marquent toutes les deux le bonus de **6 points**.
- > **Caravanes** : Juliette a composé 2 groupes de Caravanes. Un premier composé de 6 Caravanes, soit une capacité de transport de 35 marchandises, et un deuxième d'une seule Caravane, soit une capacité additionnelle de 2 marchandises portant sa capacité totale de transport à 37. Elle a 16 marchandises dans ses Marchés, auxquelles s'ajoutent les 6 marchandises de ses 3 cartes Étal, soit un total de 22. Juliette marque donc seulement **22 points**. Elle aurait pu en marquer 15 de plus si elle avait eu plus de Marchés dans son royaume ou collecté plus de cartes Étal.
- > **Palais** : les Palais en ligne 2 rapportent respectivement 2 et 3 points : le premier est adjacent à une Oasis (2 points) et le second est entouré d'une Oasis et d'un Marché (3 points) ; le Palais en ligne 3 lui rapporte 4 points (deux Oasis et un Marché adjacents) ; le Palais en ligne 4, 3 points (un Marché et une Oasis adjacents), soit un total de **12 points**.
- > **Jarres** : Juliette a activé 8 jarres, ce qui lui rapporte **8 points**.
- > **Mosaïques** : Juliette a obtenu 3 Mosaïques pendant la partie. Elle peut donc décompter à nouveau les points de 3 de ses 4 Palais, dont évidemment celui qui lui a rapporté 4 points. Elle marque 4 + 3 + 3 soit **10 points supplémentaires**.
- > **Objectifs** : Juliette a réalisé l'Objectif d'avoir au moins 5 Oasis dans son royaume. Elle marque les **6 points** indiqués sur la carte. Elle ne détient pas d'autre carte Objectif.
- > **Rubis** : avec seulement 2 rubis, Juliette ne dépasse pas Annette qui en a collecté 6. Juliette arrivant seconde dans une partie à 2 joueurs, elle marque **4 points**.

Au total, Juliette obtient **83 points** pour cette partie.

JOUER AVEC LES PERSONNAGES

Une fois les principes du jeu maîtrisés, les joueurs sont invités à mettre un peu plus de stratégie dans leurs parties, en y introduisant les Personnages.

Il y a deux grandes catégories de Personnages :

- > **Les Personnages dont le pouvoir s'applique en fin de partie.** Il s'agit en général d'une contribution supplémentaire au score du joueur dans le décompte des points.
- > **Les Personnages dont le pouvoir s'applique au cours de la partie.** Il s'agit d'un pouvoir qui offre de la souplesse ou des avantages au joueur pendant le jeu.

À noter que les pouvoirs de certains Personnages peuvent contredire la règle du jeu ; dans ce cas, le pouvoir prévaut sur la règle. Un descriptif complet des pouvoirs est donné en page 14 de ce livret.

1. Introduction des Personnages lors de la mise en place

Procédez normalement à la mise en place, comme dans la version normale du jeu. Une fois que tout est en place, mélangez les 26 cartes Personnage et distribuez-en 3 à chaque joueur - 4 dans une partie à 2 joueurs.

Les Personnages non utilisés sont remis dans la boîte.

Chaque joueur choisit 2 Personnages qu'il conserve en main face cachée. Les Personnages non conservés sont révélés en même temps par les joueurs, qui les placent face visible à côté du plateau central.

2. Recrutement des Personnages

Chaque Personnage a un coût de recrutement en rubis, indiqué en haut à droite de la carte.



Lorsque qu'un joueur est parvenu à réunir le nombre de rubis requis, il peut recruter un Personnage de sa main ou disponible face visible.

- > **Il remet dans la réserve le nombre de rubis correspondant.**
- > **Il pose le Personnage face visible devant lui.**

Un joueur peut recruter un ou plusieurs Personnages à tout moment pendant son tour (y compris pendant une séquence de déplacement de Paysages grâce à un Génie) et son pouvoir s'applique immédiatement.

Un joueur peut recruter autant de Personnages qu'il le souhaite tant que des Personnages sont disponibles.

Exemple : le recrutement d'Ali Baba coûte 4 rubis.

3. Prise en compte des Personnages lors du décompte

Le décompte des points se fait comme pour une partie normale avec les modifications suivantes :
















- > **Le décompte de majorité des rubis est remplacé par l'attribution de 1 point pour chaque paire de rubis possédée par les joueurs.**
- > **Les joueurs ajoutent les éventuels points alloués par les Personnages qu'ils ont recrutés.**


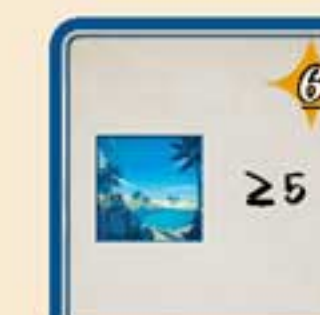















En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.



DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES OBJECTIFS

□ : Paysage de n'importe quel type
 ○ : Espace vide
 Néant : Soit un espace vide, soit un Paysage, au choix

 <p>Avoir une colonne vide entre 2 colonnes de 4 Paysages.</p>	 <p>Avoir 4 Paysages dans son royaume disposés dans le même ordre que la figure (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>	 <p>Avoir 4 Paysages dans son royaume disposés comme sur la figure (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>
 <p>Avoir des Paysages dans son royaume disposés comme sur la figure formant un escalier (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>	 <p>Avoir des Paysages dans son royaume disposés comme sur la figure, c'est-à-dire avec un trou de deux tuiles (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>	 <p>Avoir au moins 4 cartes Étals et 4 cartes Mosaïque.</p>
 <p>Avoir des Paysages dans son royaume disposés comme sur la figure (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>	 <p>Avoir une paire de cartes Étals présentant des marchandises identiques et une paire de cartes Mosaïque présentant des motifs identiques.</p>	 <p>Avoir au moins 4 cartes Étals et 4 rubis.</p>
 <p>Avoir au moins 4 cartes Mosaïque et 4 rubis.</p>	 <p>Avoir au moins 5 Génies activés simultanément dans son royaume.</p>	 <p>Avoir une ligne de son royaume contenant au moins 6 Paysages.</p>
 <p>Avoir au moins 7 jarres activées simultanément dans son royaume.</p>	 <p>Avoir 4 Oasis en diagonale dans son royaume (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>	 <p>Avoir 4 Oasis dans son royaume disposées comme sur la figure.</p>

 <p>Avoir 1 Oasis dans chaque ligne de son royaume, peu importe la colonne.</p>	 <p>Avoir au moins 5 Oasis dans son royaume.</p>	 <p>Avoir au moins 5 Caravanes dans son royaume.</p>
 <p>Avoir au moins 4 cartes Étals.</p>	 <p>Avoir au moins 4 Étals activés simultanément dans son royaume.</p>	 <p>Avoir 2 paires de cartes Étals présentant chacune des marchandises identiques.</p>
 <p>Avoir 4 Caravanes en diagonale dans son royaume (la carte peut être orientée dans n'importe quel sens).</p>	 <p>Avoir au moins 5 Palais dans son royaume.</p>	 <p>Avoir au moins 4 cartes Mosaïque.</p>
 <p>Avoir au moins 4 Martelines activées simultanément dans son royaume.</p>	 <p>Avoir 2 paires de cartes Mosaïque présentant chacune des motifs identiques.</p>	 <p>Avoir 4 Palais dans son royaume disposés comme sur la figure.</p>
 <p>Avoir au moins 5 Marchés dans son royaume.</p>	 <p>Avoir au moins 4 Rubis activés simultanément dans son royaume.</p>	 <p>Avoir au moins 2 marchandises de chaque type dans ses Marchés.</p>
 <p>Avoir au moins 10 marchandises d'un même type dans ses Marchés.</p>	 <p>Avoir 4 Marchés dans son royaume disposés comme sur la figure.</p>	

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES PERSONNAGES

1. Personnages dont le pouvoir s'applique en fin de partie

Nom du Personnage	Description du pouvoir
Ali-Shar, commerçant passionné	<i>Pour subvenir à ses besoins et ceux de Zumurrud, Ali-Shar va tous les jours vendre ses marchandises.</i> Le joueur gagne 1 point par lot de 2 épices ou 2 poteries dans ses Marchés. Le joueur choisit en fin de partie le type de marchandises qui rapporte des points.
Ali Cogia, marchand itinérant	<i>Au cours de ses voyages Ali Cogia a fait route avec de nombreuses caravanes.</i> Toutes les Caravanes du joueur sont considérées comme adjacentes les unes aux autres pour déterminer leur capacité de transport.
Aziz, marchand amical	<i>Aziz est fier de la qualité des marchandises dont il est spécialiste.</i> Le joueur gagne 1 point par lot de 2 articles de maroquinerie ou de 2 tapis dans ses Marchés. Le joueur choisit en fin de partie le type de marchandises qui rapporte des points.
Aziza, poétesse inspirée	<i>Les mosaïques qu'elle peut voir en-dehors des palais inspirent Aziza.</i> En fin de partie, chaque carte Mosaïque non posée sur un Palais rapporte 3 points. Le joueur peut choisir de ne pas poser de Mosaïque sur un Palais pour récupérer 3 points plutôt que les points du Palais.
Dalila, voleuse rusée	<i>Dalila peut tirer un bon prix des marchandises qu'elle vole en ville.</i> Le joueur gagne 1 point pour chaque lot de 2 marchandises (dans les Marchés et sur les cartes Étal) qui ne sont pas transportées dans sa Caravane.
Dunya, princesse artiste	<i>Dunya crée des motifs magnifiques dignes de figurer sur des mosaïques.</i> Le joueur gagne 3 points par carte Mosaïque du motif qu'il a en plus grand nombre. En cas d'égalité entre deux motifs, le joueur en choisit un pour le décompte.
Dunyazad, sœur curieuse	<i>Dunyazad demande toujours à sa sœur Shéhérazade la suite d'un conte, pour qu'il ne se termine jamais.</i> En fin de partie, le joueur joue un tour supplémentaire avant le décompte des points.
Harun Al Rashid, calife pragmatique	<i>Harun Al Rashid a à cœur la grandeur de son royaume, au sens propre comme au figuré.</i> Le joueur gagne 1 point pour chaque Paysage dans la ligne de son royaume qui en compte le plus. Le Paysage de départ compte.
Hindbad, porteur d'eau	<i>Grâce à son travail harassant, Hindbad permet le ravitaillement en eau de régions reculées.</i> Chaque jarre non activée dans le royaume du joueur rapporte 1 point.
Khalifa, pêcheur pugnace	<i>Khalifa préfère jeter ses filets dans des petits points d'eau.</i> Le joueur gagne 2 points pour chaque Oasis isolée (adjacente à aucune autre Oasis) dans son royaume.

Les 40 voleurs, bande redoutée	<i>Les régions inconnues du royaume font de belles cachettes pour les 40 voleurs.</i> Chaque trou dans le royaume rapporte 3 points. Un trou est un espace vide entouré de 4 Paysages et qui pourrait contenir un seul Paysage.
Shahriar, sultan déterminé	<i>La réalisation des objectifs de Shahriar assurera le prestige de son royaume.</i> Le joueur gagne 3 points supplémentaires par Objectif réalisé.
Shéhérazade, conteuse prodigieuse	<i>Shéhérazade peuple ses contes de Personnages fabuleux.</i> Le joueur gagne 3 points par Personnage recruté, Shéhérazade comprise.
Zobeïde, négociante avisée	<i>Zobeïde est devenue riche grâce à sa capacité de négociation.</i> En fin de partie, chaque marchandise sur les cartes Étal du joueur compte comme 2 marchandises.
Zubaydah, reine impressionnante	<i>Zubaydah montre sa richesse à travers la décoration de ses palais.</i> En fin de partie, le joueur peut poser jusqu'à 2 cartes Mosaïque par Palais, sur les Palais de son choix pour en décompter les points une 3 ^e fois. Pour cela, il peut laisser certains Palais sans Mosaïque.

2. Personnages dont le pouvoir s'applique en cours de partie

Nom du Personnage	Description du pouvoir
Abriza, guerrière expérimentée	<i>Avec sa troupe de guerrières, Abriza part explorer des régions en dehors des limites du royaume.</i> Lors de l'activation d'un Génie, le joueur peut déplacer un Paysage au-dessus de la ligne 1 ou en dessous de la ligne 4. La règle d'adjacence doit être respectée. Il est possible de placer un Paysage au-dessus ou en dessous d'un Paysage de départ.
Aladdin, maître de la lampe	<i>Le génie de la lampe fait d'Aladdin un homme riche pour qu'il épouse Badroulboudour.</i> Lors de l'activation d'un Génie, le joueur peut récupérer un rubis, une fois par tour maximum.
Ali, prince prévoyant	<i>Grâce à sa longue-vue magique, Ali peut voir au-delà des territoires connus.</i> À son tour, au lieu de choisir un Paysage sur le plateau central, le joueur peut prendre un Paysage de la pioche et, - soit le placer dans son royaume, sans contrainte du numéro de ligne, - soit le mettre à la place d'un Paysage du plateau et poser le Paysage ainsi remplacé, en respectant les règles de placement.
Ali Baba, bûcheron fortuné	<i>La découverte de la caverne magique a fait d'Ali Baba un homme riche.</i> Lors de l'activation d'un Rubis, le joueur peut récupérer 2 rubis au lieu d'un. Cette capacité n'a pas d'effet lorsque le joueur récupère un rubis par l'effet d'un autre Personnage.
Badroulboudour, princesse audacieuse	<i>Badroulboudour utilise le génie de la lampe pour décorer son palais.</i> Lors de l'activation d'un Génie, le joueur peut récupérer une carte Mosaïque, une fois par tour maximum.
Hussain, prince aventureux	<i>Grâce à son tapis magique, Hussain se déplace facilement.</i> Lors de l'activation d'un Génie, le joueur peut intervertir 2 Paysages au lieu d'en déplacer un, une fois par tour maximum. Les effets déclenchés par les déplacements des 2 Paysages peuvent être réalisés.

Jafar, vizir dévoué	<p><i>Jafar met tout en œuvre pour que le sultan puisse réaliser ses projets.</i></p> <p>Les cartes Objectif récupérées par le joueur ne peuvent pas être reprises par d'autres joueurs.</p>
Morgiane, servante astucieuse	<p><i>Son intelligence permet à Morgiane de tirer Ali Baba de situations délicates.</i></p> <p>Le joueur peut placer un Paysage dans la ligne de son royaume de numéro strictement inférieur ou supérieur au numéro de la ligne où il l'a choisi sur le plateau central.</p> <p><i>Par exemple</i> : un Paysage pioché sur la ligne 2 du plateau pourra aussi être placé sur la ligne 1 ou 3 du royaume du joueur.</p> <p>Il n'est pas possible de placer un Paysage au-dessus de la ligne 1 ou en dessous de la ligne 4.</p>
Paribanou, djinn généreuse	<p><i>Paribanou utilise sa magie pour créer des objets extraordinaires pour son amant.</i></p> <p>Lors de l'activation d'un Génie, le joueur peut récupérer une carte Étal, une fois par tour maximum.</p>
Zaynab, receleuse discrète	<p><i>Marchandises et œuvres d'art volées trouvent facilement preneur quand on les confie à Zaynab.</i></p> <p>Le joueur peut échanger une carte Mosaïque contre une carte Étal ou inversement, une fois par tour maximum.</p>
Zumurrud, couturière convoitée	<p><i>Zumurrud s'enfuit du harem où elle est retenue prisonnière en se déguisant en soldat.</i></p> <p>Le joueur copie l'effet d'un Personnage détenu par un autre joueur. Le choix de l'effet copié peut se faire à tout moment, y compris en fin de partie, mais ne peut pas être modifié.</p>

CRÉDITS

Auteurs : Mathieu Bossu et François Gandon

Illustrations : Victor Dulon

Graphisme : Fabrice Del Rio Ruiz

Développement : Funnyfox

Suivez-nous sur



Funnyfoxgames



© 2021 Funnyfox
 Une marque de Hachette Livre
 Tous droits réservés
 21 rue du Montparnasse
 75006, Paris, France.

www.funnyfox.fr