

Un petit jeu de tuiles pour 2 marchands, à partir de 8 ans
 Créé par **Michael Schacht**, *Spiele aus Timbuktu*, 2003
 Illustrations originales de *Christoph Tisch* et *Joerg Asselborn*



Principe du jeu

Les marchés maritimes d'Asie sont caractérisés par une activité extrêmement marquée. Les jonques regorgent de victuailles, lourdement chargées de denrées exotiques venant du monde entier. L'ensemble des marchands organisent les chargements qu'ils proposent en de gigantesques piles et si, ce faisant, ils recouvrent des denrées proposées par d'autres, c'est d'autant mieux ! En fin de journée, celui qui aura placé ses victuailles de la manière la plus visible aura réussi les meilleures ventes.

Disponible en téléchargement gratuit à : spiele-aus-timbuktu.de

Séance de bricolage

Imprimez chacune des 2 pages d'illustration sur une feuille de papier A4 et collez les sur du carton de 2mm (par exemple le verso d'un bloc de papier). Ensuite, utilisez une règle métallique et un cutter pour séparer les tuiles le long des traits fins.

Matériel de jeu

- Le jeu est composé des éléments suivants :
- 42 tuiles de denrées
 - 1 tuile de départ
 - cette règle du jeu

Mise en place

Placez la tuile de départ (identifiable grâce à sa lettre **S**) face visible entre les 2 joueurs. Assurez vous qu'il y a suffisamment d'espace autour de celle-ci. Mélangez les autres tuiles face cachée et disposez les en une ou deux piles, de manière fonctionnelle.

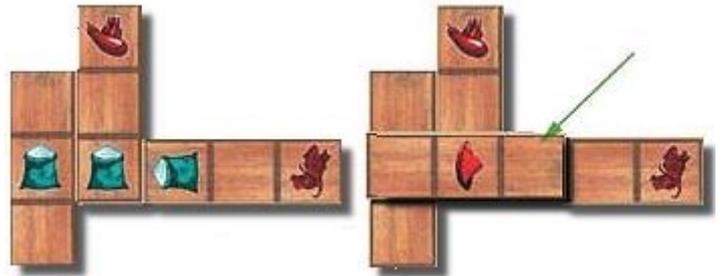
Déroulement du jeu

Les joueurs jouent alternativement. Le tour d'un joueur consiste en la pioche de 2 tuiles et en leur pose sur la table, dans l'ordre de son choix. Ensuite, le tour de l'autre joueur débute. Un joueur marquera des points avec les denrées rouges, en fin de partie, et l'autre avec les denrées vertes. Ainsi, les joueurs doivent déterminer, avant de commencer, sur quelle couleur il joue. Le joueur rouge commence.

Note: Une seule tuile est jouée durant le premier et le dernier tour de jeu. Le joueur rouge pioche donc une seule tuile au premier tour, alors que le joueur vert terminera la partie en plaçant la dernière tuile. Entre temps, chacun joue 2 tuiles par tour.

Règles de placement

Une tuile qui ne pourrait pas être placée en respectant les règles ne l'est pas. Les tuiles doivent se toucher par leur largeur ou leur longueur, de manière à ce que les caisses soient toujours adjacentes à d'autres caisses. Une tuile ne peut jamais en recouvrir une autre de manière superposée, ni être placée « en équilibre », c'est à dire qu'elle doit soit toucher intégralement la table soit une autre tuile.



Les tuiles peuvent également être placées les unes sur les autres. [A droite : les 3 sacs de riz sont recouverts par la nouvelle tuile]

Fin du jeu et calcul des scores

Le jeu prend fin dès que la dernière tuile a été placée. Toutes les denrées visibles, adjacentes, de même couleur et de même type rapportent des points. La hauteur où se trouvent les denrées n'influe pas sur le score, l'important étant qu'elles soient visibles.

Le tableau suivant permet de calculer le nombre de points en fonction des groupements de denrées :

Denrées	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Points	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66

Aucun point n'est attribué pour des denrées isolées. Chaque **Rat** fait perdre **-1 point** au joueur de la couleur concernée. Le joueur avec le plus grand score remporte la partie.

Exemple de score

Le joueur vert marque **10 points** pour ses **4 sacs** verts accolés, mais perd **1 point** en raison de la présence d'un rat visible. Le joueur rouge marque **3 points** pour les **2 épices** visibles. En revanche, les **2 aubergines** rouges ne rapportent **aucun point** car elles ne sont pas adjacentes.

