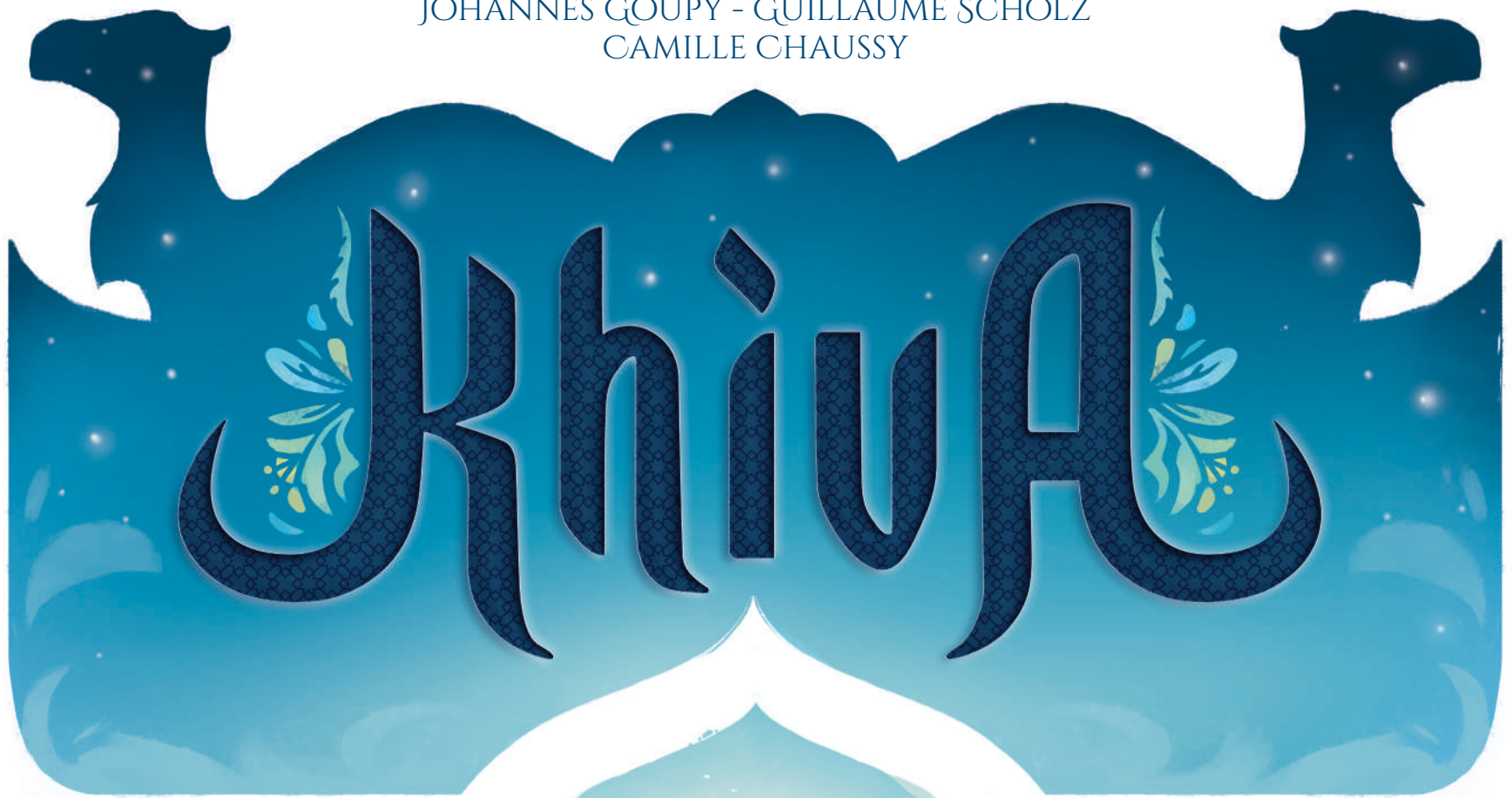


JOHANNES GOUPY - GUILLAUME SCHOLZ
CAMILLE CHAUSSY



RÈGLES DU JEU

Depuis des temps immémoriaux, un flot continu de caravanes, chargées de richesses venues de l'Est du monde connu, traversent le désert.

Fondé sur une oasis, Khiva, petit écrin au coeur du désert, accueille les Marchands les plus avisés venus depuis leurs lointaines contrées pour acquérir de formidables richesses. Faites appel à votre sens des affaires et essayez d'attirer les plus riches caravanes afin d'asseoir votre réputation et de devenir le Prince des Marchands.

Bienvenue à Khiva !



**THE
FLYING
GAMES**

MATÉRIEL

22 jetons Théière
(valeur de 2 à 7)



15 jetons Tapis



5 pions Chameau



5 tuiles Chemin



5 plateaux Personnel



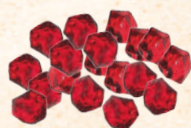
5 jetons Sac de sel



25 cartes Déplacement



30 Pierres Précieuses



1 plateau Khiva



2

MISE EN PLACE

(exemple pour
3 joueurs)

Ces règles vous décrivent le déroulement pour des parties de 3 à 5 joueurs. En fin de livret p.8, nous vous expliquerons les petits ajustements à opérer si vous jouez à 2.

Les cartes restantes sont écartées face cachée en une pile.



1

Placez le plateau Khiva au centre de la table. Pour chaque joueur, placez une tuile Chemin entre le plateau Khiva et le joueur, comme indiqué sur l'illustration ci-dessus. Chaque joueur prend un plateau Personnel.

2

Mélangez les jetons Tapis face cachée. Empilez les jetons Sac de sel, face visible par valeur croissante (la plus haute valeur sur le dessus de la pile). Placez les pierres précieuses, également près du Plateau Khiva.

3

Mélangez les jetons Théière en une pile, face cachée.

4

Placez les 5 pions Chameau sur le plateau Khiva. Chaque pion doit être placé devant la tente de sa couleur. Sur chaque chameau placez un jeton Théière, face visible, pris du dessus de la pile.

5

Mélangez les cartes Déplacement face cachée. Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de chacune des manches, vous allez chercher à attirer les chameaux vers votre **plateau Personnel**.

Le but : récupérer un maximum de jetons Théière que ces chameaux transportent sur leur dos. Pour se faire, vous allez les convaincre en jouant simultanément vos **cartes Déplacement**.

Chaque manche de jeu se déroule en deux phases :

1

**Choix simultané
des cartes Déplacement**

2

**Activation
des Chameaux**

Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que l'une des piles de jetons ressource (**Théière**, **Tapis** ou **Sac de sel**) soit épuisée, indiquant la fin de la partie. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

1

Choix simultané des cartes Déplacement

Lors de chaque manche, les joueurs vont choisir **simultanément** 1 **carte Déplacement** parmi celles qu'ils ont en main et la placer face cachée sur leur **plateau Personnel (A)**. Puis ils vont donner secrètement 1 carte à leur voisin de gauche (**B**). Tous les joueurs intègrent cette nouvelle carte et pourront la jouer lors d'une des manches suivantes.

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur choix, chaque joueur révèle alors la carte qu'il a placée face cachée.



REMARQUE

Les cartes qui seront défaussées devront rester faces visibles et consultables par les joueurs tout au long de la manche.

Ordre d'activation des chameaux :
(indiqué sur le plateau Khiva)
BLANC, **BLEU**, **VERT**, **ROSE**
et **NOIR**.



Il y a 5 cartes de valeurs différentes, pour les 5 couleurs de Chameau !



2 Activation des Chameaux

Les *pions Chameau* sont activés successivement, dans l'ordre défini sur le plateau *Khiva*, de gauche à droite comme suit : **BLANC**, **BLEU**, **VERT**, **ROSE** et **NOIR**.

- Si aucun joueur n'a joué de carte dont la couleur correspond à celle du chameau actif, celui-ci reste immobile, et le chameau suivant est activé.
- Si un seul joueur a joué une carte de la couleur du chameau actif, il déplace ce chameau d'autant d'emplacements que la valeur de la carte dans sa direction.
- Si plusieurs joueurs ont joué une carte de la couleur du chameau actif, ils comparent les valeurs de leurs cartes. Le chameau accepte toujours la demande la plus **basse** afin de ménager ses efforts. Ainsi, seul le joueur ayant joué la carte ayant la valeur la **plus faible** obtient le droit de déplacer le chameau dans sa direction. Les autres joueurs, qui voient leurs demandes rejetées ne déplacent pas le *pion Chameau* mais reçoivent en compensation **1 pierre précieuse**.

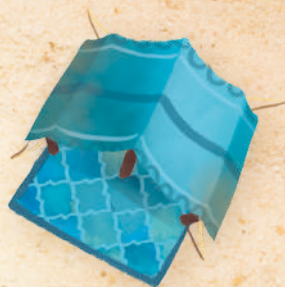
Le joueur ayant obtenu le déplacement du chameau avance le pion correspondant en direction de son comptoir, d'autant d'emplacements que la valeur de sa demande.

Dès qu'un chameau s'arrête sur un emplacement (**ÉCHOPPE** ou **COMPTOIR DU JOUEUR**), on applique son effet (voir paragraphe les tuiles *Chemin* p.7)

Important

Un joueur a également la possibilité d'augmenter la portée du déplacement, en fonction du nombre de pierres précieuses représentées sur la *carte Déplacement* jouée. Pour chaque pierre sur la carte, le joueur peut dépenser une de ses propres pierres précieuses, afin d'avancer le chameau de la couleur jouée d'un emplacement supplémentaire.

Lors du déplacement du *pion Chameau*, les emplacements occupés par d'autres chameaux (sur les *tuiles Chemin* ou sur le plateau *Khiva*) sont **ignorés** : le pion déplacé "saute" ainsi par-dessus les pions qui occupent déjà des cases.



Exemple

Les joueurs commencent par suivre l'ordre d'activation des chameaux :

- **Camille** joue sa carte blanche. Aucun autre joueur n'a joué cette couleur, elle va donc pouvoir déplacer le chameau blanc de 4 emplacements dans sa direction. Elle saute au dessus du chameau rose et peut ainsi conduire le chameau blanc directement vers son comptoir. Elle récupère le jeton Théière à 3 points qu'elle place sur son plateau Personnel. Le chameau blanc est ensuite replacé à Khiva, un nouveau jeton Théière est placé sur son dos.

- **Adil** et **Allison** ont tous les deux fait une proposition au chameau bleu. Adil a joué une carte de valeur 5 et Allison de valeur 2. C'est donc Allison qui obtient le droit de déplacer le chameau bleu dans sa direction. En compensation de sa demande rejetée, Adil recevra 1 pierre précieuse.

- **Allison** déplace le chameau bleu de deux emplacements dans sa direction. Il y a deux pierres précieuses sur sa carte. Elle peut :

- 1 Ne rien dépenser et s'arrêter sur la 1^{ère} échoppe de sa tuile Chemin. Elle gagne donc 1 pierre précieuse.
- 2 Dépenser 1 pierre précieuse et déplacer le chameau d'un emplacement supplémentaire. Elle récupère ainsi 1 jeton Tapis (voir échoppes p.7).
- 3 Dépenser 2 pierres précieuses et déplacer le chameau de deux emplacements supplémentaires. Elle saute par dessus le chameau vert et s'arrête sur la 4^{ème} échoppe de sa tuile Chemin. Elle peut gagner 1 jeton Sac de sel ou récupérer 1 jeton Tapis.



LES TUILES CHEMIN

Sur chaque tuile chemin, il y a 4 **ÉCHOPPES** menant au **COMPTOIR DU JOUEUR**.

COMPTOIR
DU JOUEUR



Important

Le joueur active l'échoppe sur laquelle il s'arrête *peu importe sur quel chemin elle se trouve*.

ÉCHOPPES :

Lorsqu'un chameau s'arrête sur une échoppe, les effets suivants sont déclenchés :

Échoppe 1 : Pierre précieuse le joueur gagne 1 pierre précieuse.

Échoppe 2 : Jeton Tapis Le joueur récupère le jeton Tapis du dessus de la pile et on le place face visible près de son plateau Personnel.

Échoppe 3 : Pierres précieuses Le joueur gagne 2 pierres précieuses.

Échoppe 4 : Jeton Sac de sel ou Jeton Tapis Le joueur a le choix entre dépenser 3 pierres précieuses pour gagner le jeton Sac de sel du dessus de la pile **Ou** récupérer le jeton Tapis du dessus de la pile et le placer face visible près de son **plateau Personnel**.

COMPTOIR DU JOUEUR :

Le comptoir est l'endroit où chaque joueur accueille les chameaux et leurs marchandises.

Lorsqu'un chameau s'arrête sur l'emplacement Comptoir d'un joueur, les effets suivants sont déclenchés :

- Le joueur récupère le jeton Théière sur le dos du chameau et le place face cachée sur son plateau Personnel.

- Le joueur gagne tous ses jetons Tapis de la couleur du chameau et les place sur son plateau Personnel face cachée.

- Le joueur replace le chameau sur le plateau Khiva et lui attribue un nouveau jeton Théière récupéré sur le dessus de la pile.

Une fois le chameau déplacé, et les effets de son lieu d'arrivée effectués, toutes les cartes jouées **pour cette couleur de chameau** sont défaussées face visible. On passe ensuite à l'activation du chameau suivant (*voir Activation des Chameaux p.5*).

Une manche prend fin, quand les joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main. On procède à la redistribution des **cartes Déplacement**, qui se déroule comme suit :

- Les cartes de la défausse ainsi que celles écartées (pour les parties à moins de 5 joueurs) en début de manche sont mélangées.
- On distribue alors 4 nouvelles cartes à chaque joueur.
- Chaque joueur complète ainsi sa main pour avoir 5 cartes.



FIN DE PARTIE

& décompte de points

La fin de partie est déclenchée dès que l'une des piles de jetons ressources (Théière, Tapis ou Sac de sel) vient à être épuisée. Les joueurs poursuivent jusqu'à l'activation du dernier chameau.

Il est temps à présent de désigner le Prince des Marchands.

Les chargements de Tapis non livrés sont défaussés.

Chaque joueur révèle les jetons présents sur son plateau personnel et additionne leur valeur. Les pierres précieuses rapportent 1 point chacune. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons Théière à la fin de la partie.

Si par le plus grand des hasards, des joueurs n'arrivaient toujours pas à se départager, celui avec le sac de sel de plus grande valeur est déclaré vainqueur.



Camille

Camille marque 24 points avec ses jetons Théière, 7 points avec son sac de sel, 9 points avec ses tapis et 2 points avec ses pierres précieuses. Son score total est donc de 42 points.

CRÉDITS

Auteurs : Johannes Goupy & Guillaume Scholz

Illustratrice : Camille Chaussy

Édition : The Flying Games

Graphiste : Allison Machepy

Relecture attentive : Adil Et Taher

MODE 2 JOUEURS

Pour les parties à 2 joueurs, les ajustements de règles sont les suivants :

En début de partie, chaque joueur reçoit 8 cartes (premier tour uniquement). Les 9 cartes restantes sont écartées. On en révèle 4 au hasard face visible. À chaque redistribution, la défausse ainsi que les 9 cartes écartées en début de manche sont remélangées. Distribuez 6 nouvelles cartes à chaque joueur (afin de compléter sa main à 8) et révélez 4 nouvelles cartes face visible parmi les cartes non distribuées.

Déroulement du tour : Chaque joueur joue 2 cartes Déplacement (au lieu d'une) lors de la phase de choix simultanés. Il en passe 2 à son adversaire à chaque manche. La manche prend fin quand les joueurs n'ont plus que 2 cartes en main.

Note : Chaque joueur, jouera 2 cartes, et aura l'opportunité de déplacer jusqu'à 2 chameaux de couleur différente lors d'un même tour. Il est possible pour un joueur de jouer deux cartes Déplacement de même couleur. Dans ce cas, l'une de ses demandes (au moins) sera rejetée et compensée par une pierre précieuse. Cette pierre précieuse peut être utilisée immédiatement afin de booster l'autre carte ou pour acheter un Sac de sel.

Pour tous les autres aspects du jeu les règles sont les mêmes quel que soit le nombre de joueurs.

REMERCEMENTS

Johannes remercie Lilia, Clément, Pierre & Anne, Seb, Mat, Didier, Yo & Pierre pour avoir suivi les différentes évolutions du projet, mais également Bruno et Camille pour leur soutien et leurs conseils.

Guillaume tient à remercier ses nombreux testeurs, les festivals ludiques et leurs organisateurs, tout particulièrement *Place aux Jeux* à Grenoble, point de départ de l'aventure et Yann pour les araignées.