

MARRAKESH

CAMELS & NOMADS

Cette extension comporte 6 modules que vous pouvez combiner à votre convenance. Mais en fonction des combinaisons, vous devrez choisir les tuiles qui fonctionnent avec les modules que vous utilisez. Nous vous recommandons de toujours ajouter le module **NOMADES** ou le module **CHATEAUX** et d'ensuite choisir un module supplémentaire de votre choix pour votre partie. Vous pouvez choisir d'ajouter le module **BÂTIMENTS SPÉCIAUX** ou bien le module **NOUVELLES TUILES RAVITAILLEMENT**. Les modules **NOUVELLES MARCHANDISES DE LUXE** et **NOUVELLES OASIS** peuvent toujours être ajoutés.

INDEX

Nomades	1
Châteaux	2
Bâtiments spéciaux	5
Nouvelles tuiles Ravitaillement	7
Nouvelles Marchandises de luxe	8
Nouvelles Oasis	8
Le Pachabot - Règles solo pour Marrakesh	9

Version Essential:

Tout au long des règles, les modifications qui doivent s'appliquer pour la **version Essential** seront expliquées dans des encadrés verts comme celui ci.

NOMADES

Matériel

- 20 keshis Nomade en bois
- 20 keshis Nomade en carton ((pour la **version Essential** de Marrakesh)
- 1 plateau Nomades

Changements lors de la Mise en place

Placez le **plateau Nomades** près de la tour à cubes et placez tous les **keshis Nomade en bois** dessus où ils forment la réserve.

Changements pendant la partie

Une fois par tour, avant que vous ne commenciez à récupérer des keshis, placez **1 keshi Nomade en bois** de la réserve avec les autres keshis dans le plateau de la tour à cubes.

Lorsque vous **récupérez ensuite des keshis**, vous pouvez choisir de prendre le keshi Nomade à la place d'un autre keshi. Pour ce faire, vous devez **payer 1 dattes et 1 eau**.

Vous pouvez **placer** votre keshi Nomade **dans n'importe quel secteur de votre plateau** (à l'exception du Souk), même sur une **case Vendeur d'eau**. Une fois placé, le keshi Nomade compte comme un keshi de la couleur du secteur sur lequel il se trouve. Vous gagnez le bonus de placement si vous posez votre keshi Nomade sur le Verger de dattes (vert), sur le Sahara (marron) ou sur la Grande place (rose).

Il n'y a qu'un seul keshi Nomade de disponible par tour. Si aucun joueur ne veut ou ne peut prendre ce keshi, remplacez-le sur le plateau Nomades une fois que tous les autres keshis ont été récupérés et continuez la partie normalement.

Une fois par tour, avant d'utiliser un de vos assistants, vous pouvez choisir de **payer 1 Dinar** afin de **déplacer un keshi Nomade** sur votre plateau Joueur vers n'importe quel autre secteur que celui sur lequel il se trouve (à l'exception du Souk). Gagnez le bonus de placement le cas échéant.

!! Important: Vous ne pouvez en revanche PAS déplacer un keshi Nomade qui se trouve sur la case près d'une Oasis découverte ou récupérée et vous ne pouvez PAS non plus déplacer un keshi Nomade affecté à une Porte.

Si vous possédez plusieurs keshis Nomade, vous pouvez tous les déplacer, sous réserve de payer 1 Dinar pour chaque déplacement.

Changements lors du décompte final

Les keshis Nomade sont pris en compte pour les **10 points** bonus pour les **secteurs complètement** remplis.

Ils ne comptent cependant pas pour les tuiles Oasis qui font référence à des keshis de couleur spécifique, même s'ils se trouvent dans le secteur de la couleur demandée.



Exemple:

Cette tuile octroie 1 point pour chaque keshi blanc placé sur votre plateau Joueur mais pas pour les keshis Nomade situés sur le secteur du palais (blanc).

Version Essential:

Pour les secteurs vert, gris, blanc, noir et turquoise: Gagnez autant de point que la valeur de votre keshi repère.



Version Essential:

Placez également les **keshis Nomade en carton** sur le plateau Nomades.

Version Essential:

Lorsque vous placez votre keshi Nomade en bois sur les secteurs **vert, gris, blanc, noir et turquoise**, placez-le sur la case située devant votre keshi repère sur sa piste. Déplacez-le par la suite en même temps que votre keshi repère.

Lorsque vous placez votre keshi Nomade en bois sur les secteurs **rose, beige ou marron**, échangez ce dernier contre un keshi Nomade en carton de la couleur correspondante et placez-le sur le secteur correspondant de votre plateau Joueur.

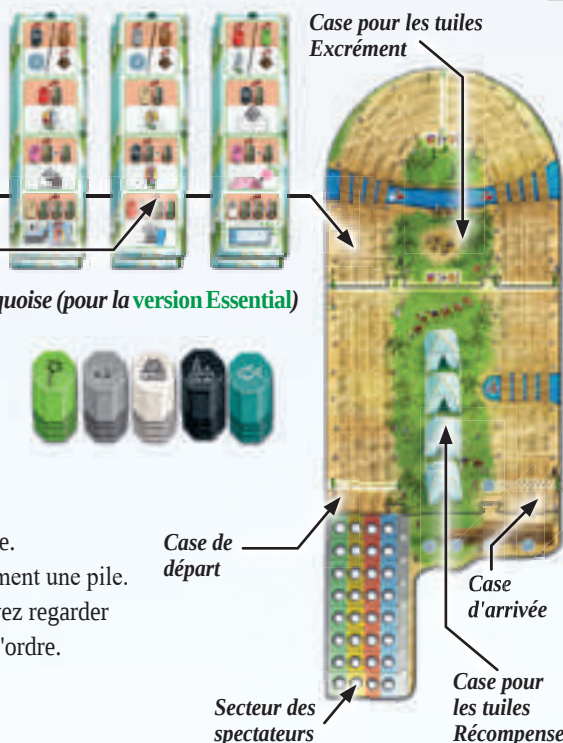
Version Essential:

Échangez le keshi Nomade en bois contre un keshi Nomade en carton (ou vice versa) lorsque vous le déplacez d'un secteur avec une piste et un keshi repère vers un secteur avec des cases pour les keshis en carton (ou vice versa).

CHAMEAUX

Matériel

- 4 Chameaux (1 pour chaque couleur de joueur)
- 22 tuiles Excrément (17 de valeur 1, 5 de valeur 3)
- 1 Champ de course (constitué de 3 parties)
- 6 tuiles Récompense (recto-verso)
- 50 keshis en carton, 10 pour chacune des couleurs suivantes: vert, gris, blanc, noir et turquoise (pour la version Essential)



Changements lors de la Mise en place

Assemblez le **Champ de course** et placez-le près du plateau de jeu.

Prenez chacun le **chameau** de votre couleur et placez-le sur la **case de départ** du Champ de course, au-dessus de la colonne de votre couleur du secteur des spectateurs.

Mélangez les **tuiles Récompense** et piochez-en 3 aléatoirement, n'importe quel côté visible. Placez-les ensuite sur la case prévue à cet effet au milieu du Champ de course où elles forment une pile. La première tuile Récompense (au-dessus) est active lors de la première saison. Vous pouvez regarder les trois tuiles Récompense mais vous n'avez pas le droit de les retourner ou d'en changer l'ordre. Remplacez les tuiles Récompense restantes dans la boîte de jeu, elles ne seront pas utilisées.

Placez les **tuiles Excrément** sur la case prévue à cet effet du Champ de course.

Version Essential - Changements dans la Mise en place des parchemins et des Marchandises de luxe (nécessaires pour certains bonus des tuiles Récompense): Répartissez les parchemins en 3 piles de la même taille et révélez le premier de chaque pile. Répartissez les Marchandises de luxe en 5 piles de la même taille et révélez la première de chaque pile.

Concept du module et But du jeu

Vous avancez votre chameau sur le Champ de course en plaçant des keshis dans le secteur des spectateurs. Votre but est de gagner la course à la fin de la partie. Les keshis que vous placez dans le secteur des spectateurs vous aident non seulement à avancer votre chameau mais vous pouvez également les échanger à la fin de chaque saison contre d'autres avantages qui sont représentés sur les tuiles Récompense. Mais attention, ne laissez pas votre chameau prendre trop de retard car vous obtiendrez sinon une tuile Excrément qui vous fera perdre des points en fin de partie.

Changements pendant la partie

A chaque fois que vous récupérez un keshi dans la tour à cubes ou que vous gagnez un keshi d'une autre façon, vous pouvez décider de l'utiliser comme d'ordinaire ou bien de le placer dans le secteur des spectateurs du Champ de course.

Version Essential:

Au lieu de placer des keshis en bois, échangez-les contre des keshis en carton que vous placez au-dessus du trou sur chaque case.

Exception: Vous ne pouvez jamais placer de keshi Marchandise (violet, orange et jaune) sur le secteur des spectateurs. Placez votre keshi sur une case vide de la colonne de votre couleur dans le secteur des spectateurs.

Note: Avec le module d'extension **CHAMEAUX**, vous avez toujours le droit de récupérer un keshi de la couleur d'un de vos secteurs déjà complètement rempli sur votre plateau Joueur. Dans ce cas, vous êtes obligé de placer ce keshi sur votre colonne du secteur des spectateurs sur le Champ de course. Si ce dernier est également complet, vous ne pouvez pas prendre de keshi de cette couleur.

Note: Vous pouvez également placer des keshis Nomade dans le secteur des spectateurs où ils comptent comme une couleur à part entière. Vous avez aussi le droit de les défausser contre une récompense ou de les déplacer en payant un Dinar comme d'ordinaire.

Une fois que vous avez placé un keshi dans le secteur des spectateurs, avancez immédiatement votre chameau sur le Champ de course. Le nombre de cases que vous parcourez dépend du nombre de keshis de couleurs différentes qui se trouvent actuellement dans votre colonne du secteur des spectateurs:

Nombre de couleurs différentes	1	2	3	4	5	6	7	8
Cases parcourues par le chameau	1	2	2	2	3	3	4	4

Si vous placez un keshi d'une couleur déjà présente dans votre colonne, vous avancez tout de même votre chameau mais le nombre de cases qu'il parcourt n'augmente pas.



Exemple: Sarah (vert) place un deuxième keshi blanc dans sa colonne du secteur des spectateurs. Son chameau avance de 2 cases car elle possède tout de même des keshis de 4 couleurs différentes.

Lorsque votre chameau franchit une des **lignes intermédiaires** du Champ de course, vous gagnez **1 keshi Marchandise** (jaune, orange ou violet) de la réserve et vous pouvez défausser **1 tuile Excrément**. Si vous êtes le **premier joueur** à franchir une ligne intermédiaire, vous gagnez également **1 Dinar**.

Pour que votre chameau puisse avancer sur une **case Pont**, vous devez payer la combinaison de dattes et d'eaux indiquée à côté du pont concerné :

- Si vous pouvez **payer**, votre chameau avance sur la case Pont puis continue son déplacement normalement du nombre de cases restantes.
- Si vous **ne** pouvez pas **payer**, votre chameau s'arrête sur la case juste avant la case Pont et les cases restantes du déplacement sont perdues.

Vous gagnez immédiatement **5 points** lorsque votre chameau atteint la case d'arrivée du Champ de course. Puis vous placez ce dernier sur la case vide du podium qui rapporte le plus de points. Les points du podium ne sont attribués que lors du décompte final. Vous ne pouvez ensuite plus avancer votre chameau.

Changements lors du décompte de saison et de la préparation de la saison suivante

A la fin de chaque saison, il y a une **évaluation du Champ de course**. Elle a lieu **après l'évaluation de la rivière** mais **avant** que vous ne deviez **payer pour vos tuiles Ravitaillement**.

1. Les tuiles Excrément

Afin de déterminer quels joueurs reçoivent des tuiles Excrément, vous devez comparer la position de votre chameau avec celle du chameau qui est en tête. Le Champ de course possède **5 lignes** que votre chameau peut franchir : la ligne de départ, les premières, deuxième et troisième lignes intermédiaires et la ligne d'arrivée. Vous devez tous, à l'exception du joueur en tête, compter combien de lignes votre chameau n'a pas franchies comparé au chameau en première place. Vous prenez ensuite autant de tuiles Excrément que le résultat obtenu.

2. Les tuiles Récompense

La tuile Récompense active lors de cette saison indique des keshis ou une combinaison de keshis spécifiques que vous pouvez défausser de votre colonne du secteur des spectateurs afin de gagner divers bonus, expliqués en page 4 de ce livret. Remplacez les keshis défaussés dans la réserve et gagnez les bonus immédiatement. Vous pouvez utiliser chaque bonus plusieurs fois, sous réserve de pouvoir payer les keshis requis à chaque fois.

Une fois l'évaluation du Champ de course terminée, défaussez la tuile Récompense du dessus de façon à ce que la suivante devienne la tuile active de la prochaine saison.

Changements lors du décompte final

Les tuiles Excrément

En fonction du nombre de tuiles Excrément que vous possédez, vous perdez les points de victoire suivants :

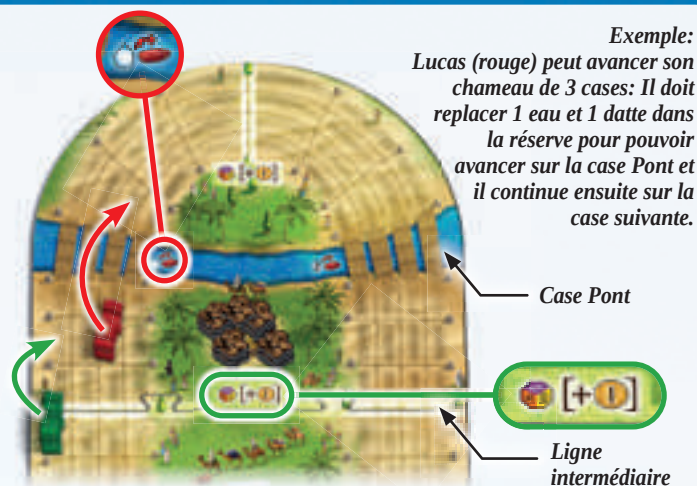
Nombre de tuiles Excrément	1	2	3	4	5	6	7
Points perdus	2	4	7	10	13	16	20

Au-delà de 7 tuiles Excrément, vous perdez 5 points par tuile supplémentaire.

Position dans la course

Vous gagnez des points si votre chameau se trouve sur le podium ou s'il a au moins franchi la première ligne intermédiaire du Champ de course. Les points accordés sont indiqués dans le tableau ci-contre (et également sur le podium). Si plusieurs chameaux se trouvent sur la même case, additionnez les points des différentes positions à égalité et divisez-les par le nombre de chameaux.

Position dans la course	1	2	3	4
Points	16	8	4	2



Exemple :
Lucas (rouge) peut avancer son chameau de 3 cases : Il doit remplacer 1 eau et 1 dattes dans la réserve pour pouvoir avancer sur la case Pont et il continue ensuite sur la case suivante.

Exemple :
Sarah (vert) avance son chameau de 2 cases. Elle franchit la première ligne intermédiaire et gagne donc 1 keshi Marchandise de son choix. Comme elle n'est pas la première à franchir cette ligne, elle ne gagne pas 1 Dinar supplémentaire. Elle peut en revanche défausser 1 tuile Excrément si elle en possède une.



Exemple d'évaluation du Champ de course :

Le chameau rouge de Lucas est en première place. Il a franchi la première ligne intermédiaire.

Le chameau vert de Sarah a également franchi cette ligne, elle ne prend donc pas de tuile Excrément.

Le chameau jaune de Marie est entre la ligne de départ et la première ligne intermédiaire : Elle doit prendre 1 tuile Excrément.

Le chameau bleu de Jan n'a pas encore quitté sa case de départ, ce qui fait qu'il y a deux lignes entre lui et le chameau rouge. Jan prend donc 2 tuiles Excrément.

Exemple :
Le chameau bleu de Jan n'a pas du tout quitté sa case de départ. Il possède un total de 9 tuiles Excrément à la fin de la partie. Pour ses 7 premières tuiles, il perd 20 points plus 5 points pour chaque tuile supplémentaire. Il perd donc un total de 30 points.



Exemple :
Le chameau de Lucas a franchi la ligne d'arrivée et a remporté la course - il gagne donc 16 points. Les chameaux de Sarah et Mary terminent sur la même case. Les points pour les deuxième et troisième positions sont donc additionnés (8+4) puis divisés par deux - elles gagnent donc 6 points chacune. Le chameau de Jan n'a pas franchi la première ligne intermédiaire et il ne gagne donc pas les 2 points de la quatrième position.

Bonus des tuiles Récompense pour 1 keshi de la couleur représentée du côté gauche:



Gagnez 2 points.



Gagnez 2 Dinars.



Gagnez 2 eaux.



Gagnez 2 dattes.



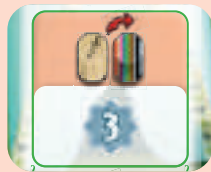
Gagnez une ressource de votre choix.



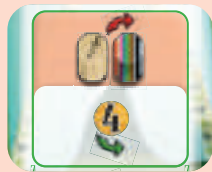
Gagnez 2 keshis Marchandise de la couleur de votre choix.

OU: Pour un keshi de l'autre couleur représentée du côté droit: Défaussez une tuile Excrément.

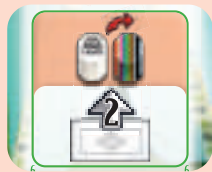
Bonus des tuiles Récompense pour 2 keshis, 1 de la couleur représentée et 1 de la couleur de votre choix:



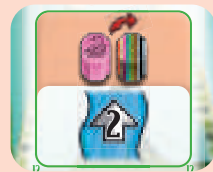
Gagnez 3 points.



Gagnez 4 Dinars.



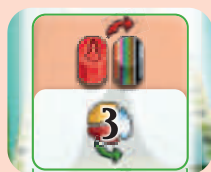
Avancez de 2 cases sur les escaliers du palais.



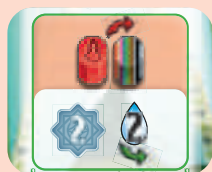
Avancez de 2 cases sur la rivière.



Prenez un des parchemins gris révélés en haut de l'une des piles en ignorant les keshis gris requis et sans payer 1 dattes. Mélangez ensuite la pile et révélez de nouveau le premier parchemin.**



Gagnez 3 ressources de votre choix.



Gagnez 2 points + 2 eaux.



Avancez de 2 cases sur les escaliers de la mosquée.

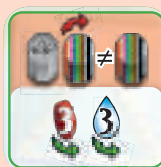


Gagnez le bonus de n'importe quelle case de la Grande Place qui comporte 2 spectateurs (sans avoir besoin de keshi rose).

Bonus des tuiles Récompense pour 3 keshis, 1 de la couleur représentée et 2 de deux couleurs différentes de votre choix:



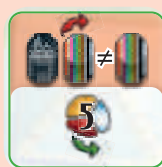
Gagnez 5 points.



Gagnez 3 eaux + 3 dattes.



Gagnez 3 dattes + 3 Dinars.



Gagnez 5 ressources de votre choix.



Récupérez une Oasis sans payer aucune ressource.



Gagnez le bonus de n'importe quelle case de la Grande Place qui comporte 3 spectateurs (sans avoir besoin de keshi rose).



Gagnez 3 Dinars + 3 eaux.



Gagnez 3 keshis Marchandise de la couleur de votre choix.



Avancez de 4 cases sur les escaliers du palais ou de la mosquée.*



Avancez de 4 cases sur les escaliers du palais ou sur la rivière.*



Avancez de 4 cases sur les escaliers de la mosquée ou sur la rivière.*



Prenez un des parchemins jaunes révélés en haut de l'une des piles en ignorant les keshis gris requis et sans payer 1 dattes. Mélangez ensuite la pile et révélez de nouveau le premier parchemin.**

Bonus des tuiles Récompense pour 4 keshis, 1 de la couleur représentée et 3 de trois couleurs différentes de votre choix:



Gagnez 8 points.



Gagnez le bonus de la rivière de la saison en cours (Celui de votre choix lors de la 3ème saison)



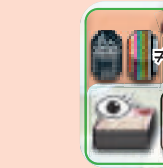
Récupérez deux Oasis sans payer aucune ressource.



Avancez de 6 cases sur les escaliers du palais ou de la mosquée ou sur la rivière.*



Prenez une des Marchandises de luxe révélées en haut de l'une des piles et achetez-la avec une réduction de 3 keshis Marchandise. Mélangez ensuite la pile et révélez de nouveau la première Marchandise de luxe.**



Prenez un des parchemins rose révélés en haut de l'une des piles en ignorant les keshis gris requis et sans payer 1 dattes. Mélangez ensuite la pile et révélez de nouveau le premier parchemin.**

* Le nombre indiqué correspond au total des cases que vous pouvez répartir entre vos différents pions situés sur les escaliers ou sur la rivière, en fonction de ce qui est indiqué sur la tuile.



** Si vous êtes plusieurs à vouloir prendre ce bonus en même temps, c'est le joueur dont le chameau est en tête qui commence. En cas d'égalité, suivez l'ordre de jeu.

BÂTIMENTS SPÉCIAUX

Matériel

- 8 Bâtiments spéciaux
- 1 Nouveau disque Audience

Changements lors de la Mise en place et pendant la partie

Les bâtiments spéciaux possèdent un **recto** et un **verso**:

Le **verso** vous octroie **différentes ressources** et **keshis de départ**, de façon à commencer la partie de manière asymétrique.

Le **recto** vous apporte en **plus une capacité spéciale**.



Recto

Verso

Avant de commencer la partie, vous devez décider tous ensemble quel côté des bâtiments spéciaux vous souhaitez utiliser. Vous devez tous vous servir du même côté. Mélangez les bâtiments spéciaux et placez-les dans le sac en tissu. Piochez ensuite deux bâtiments chacun dans le sac et choisissez-en un que vous placez à côté de votre plateau Joueur. Remplacez ensuite les bâtiments restants dans la boîte de jeu.

Au lieu de gagner chacun 1 ressource de chaque type (eau, Dinar, dattes), votre bâtiment vous indique les ressources que vous recevez en début de partie (notées en haut du recto ou en bas du verso):

- Commencez par prendre les **keshis** représentés de la réserve et placez-les dans les secteurs correspondants de votre plateau Joueur, en gagnant le bonus de placement le cas échéant.

Version Essential:

Gagnez soit un keshi en carton de la couleur représentée ou avancez votre keshi repère correspondant.

- Prenez ensuite les **ressources** représentées et placez-les sur votre plateau Joueur.
- Pour finir, vous gagnez un **parchemin**. Placez tous les parchemins jaunes dans le sac en tissu et piochez-en chacun trois. Choisissez-en un que vous gardez près de votre plateau Joueur. Si le parchemin que vous avez choisi vous octroie un bonus immédiat, effectuez l'action indiquée immédiatement.

Lorsque vous avez tous choisi votre parchemin, mettez les parchemins jaunes en place comme d'ordinaire.

Version Essential - Changements lors de la Mise en place des parchemins:

Répartissez les parchemins en 3 piles de la même taille et révélez le premier de chaque pile.

Chaque bâtiment possède une capacité spéciale qui vous octroie un bonus à différents moments de la partie.

Les capacités spéciales (recto):



Le magasin de dattes

Au début de la partie: Placez un keshi de chaque couleur à l'exception des keshis Marchandise (soit 9 keshis au total) dans le sac en tissu, puis piochez-en chacun un et placez-le sur la piste d'Oasis de votre plateau, sur la case avec le symbole 2 joueurs. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, placez le keshi sur la case située juste à droite du symbole 2 joueurs.

Pendant la partie: A chaque fois que vous achetez une Marchandise de luxe d'un type que vous ne possédez pas déjà, vous devez payer 1 keshi Marchandise (violet, jaune ou orange) de moins que requis.

Exemple:

Si vous possédez déjà une Marchandise de luxe Dague et que vous en achetez une deuxième, vous n'avez pas de réduction. Mais si vous décidez d'acheter une Marchandise de luxe Chaussures à la place (et que vous n'en possédez pas déjà), vous devrez payer 1 keshi Marchandise de moins que ce qui est demandé.



La librairie

Au début de la saison 1: Prenez un parchemin jaune parmi ceux révélés au-dessus des piles. Vous devez posséder les keshis gris requis et vous devez payer 1 dattes. Mélangez ensuite de nouveau la pile et révélez le premier parchemin de cette dernière.

Au début de la saison 2: Prenez un parchemin rose parmi ceux révélés au-dessus des piles. Vous devez posséder les keshis gris requis et vous devez payer 2 dattes. Mélangez ensuite de nouveau la pile et révélez le premier parchemin de cette dernière.

Au début de la saison 3: Prenez un parchemin orange parmi ceux révélés au-dessus des piles. Vous devez posséder les keshis gris requis et vous devez payer 3 dattes. Mélangez ensuite de nouveau la pile et révélez le premier parchemin de cette dernière.



La salle d'entraînement

Au début de la partie: Prenez le nouveau disque Audience avec lequel vous remplacez le disque Audience du jeu de base sur votre plateau Joueur. Ce nouveau disque possède 3 spectateurs de plus, ce qui rend l'action de votre Grande Place plus attractive.



La salle de prière

Pendant la partie: Gagnez 1 point à chaque fois que vous franchissez un palier et que vous entrez sur une nouvelle section sur les escaliers de la mosquée.



Le hangar à bateaux

Au début de chaque saison: Commencez chaque saison en plaçant votre pêcheur sur la case de la rivière avec le crocodile.



L'étable à chameaux

Pendant la partie: A chaque fois que vous récupérez une Oasis, payez 1 ressource de moins que ce qui est demandé.



La caserne

Au début de la partie: Choisissez 1 Porte de la ville située sur la case Atelier avec un coût de 0. Vous perdez les 3 points de victoire comme indiqué mais vous gagnez les keshis ainsi que les points si vous placez votre porte sur une case située dans un secteur de sa couleur. Vous devez ensuite assigner le keshi que vous avez obtenu au début de la partie à cette porte.

Pendant la partie: Vous gagnez 1 point supplémentaire à chaque fois que vous achetez une Porte de la ville.



Le kiosque

Au début de la partie: Prenez gratuitement une Marchandise de luxe TAJINE (4 points). Gagnez ces points et le bonus en ressource s'il y en a un. Mélangez ensuite de nouveau les Marchandises de luxe.

Pendant la partie: Gagnez 1 ressource de votre choix à chaque fois que vous franchissez un palier et que vous entrez sur une nouvelle section sur les escaliers du palais.

NOUVELLES TUILES RAVITAILLEMENT

Matériel

- 6 tuiles Ravitaillement moyennes (-6 points)



- 6 tuiles Ravitaillement difficiles (-8 points)



Changements lors de la Mise en place

Mélangez séparément les **tuiles Ravitaillement** du jeu de base et celles de ce module. Prenez ensuite chacun 3 tuiles Ravitaillement du jeu de base ainsi qu'une tuile Ravitaillement moyenne et une difficile sans les regarder. Choisissez ensuite la combinaison de tuiles que vous souhaitez conserver, toujours sans les regarder, et placez les trois tuiles choisies faces cachées en haut de votre plateau Joueur. Remplacez les tuiles inutilisées dans la boîte de jeu.

Regardez ensuite vos tuiles Ravitaillement et révélez-en une comme d'ordinaire.

Note: Vous pouvez choisir de jouer avec n'importe quelle combinaison de tuiles Ravitaillement.

Changements pendant la partie

Les nouvelles tuiles Ravitaillement nécessitent plus de ressources à la fin de chaque saison et vous font perdre plus de points que celles du jeu de base si vous ne pouvez pas payer. Mais elles vous octroient aussi un bonus!

Les tuiles Ravitaillement moyennes vous accordent un bonus au début de chaque saison, à partir de celle où elles sont révélées.

Les tuiles Ravitaillement difficiles vous octroient un bonus permanent, à partir de la saison où elles sont révélées.

Les tuiles Ravitaillement moyennes - un bonus au début de chaque saison lorsqu'elles sont révélées:



Avancez d'une case sur la rivière.

Avancez d'une case sur les escaliers du palais.

Avancez d'une case sur les escaliers de la mosquée.

Gagnez 1 keshi Marchandise de votre choix.

Gagnez le bonus d'une case de la Grande Place avec 1 spectateur (pas besoin de keshi rose).

Effectuez un échange de keshis en suivant les règles du jeu de base (voir la section "Récupérer des Oasis").*

Les tuiles Ravitaillement difficiles - un bonus permanent lorsqu'elles sont révélées:



Permanent:
A chaque fois que vous déplacez votre pêcheur sur la rivière, avancez d'une case supplémentaire.

Permanent:
A chaque fois que vous déplacez votre pion sur les escaliers du palais, avancez d'une case supplémentaire.

Permanent:
A chaque fois que vous déplacez votre pion sur les escaliers de la mosquée, avancez d'une case supplémentaire.

Immédiatement:
Gagnez un keshi Nomade sans payer son coût (1 date + 1 eau).
Au début de chaque saison: Vous pouvez déplacer n'importe lequel de vos keshis Nomade sans avoir à payer 1 Dinar.
Cette tuile n'est utilisable qu'avec le module d'extension **NOMADES**!

Permanent:
A chaque fois que vous achetez une Marchandise de luxe, payez 1 keshi Marchandise de moins que ce qui est demandé.

Au début de chaque tour:
Effectuez un échange de keshis en suivant les règles du jeu de base (voir la section "Récupérer des Oasis").*

* **Saison 1:** Vous pouvez échanger 1 keshi situé sur votre piste de bonus pour les Oasis récupérées (c'est à dire votre piste d'Oasis située en haut de votre plateau Joueur) contre un keshi de la réserve à l'exception des keshis jaunes, violets, orange et marron. Placez le keshi que vous récupérez sur la même case que celui que vous avez échangé.

MODULE D'EXTENSION CHAMEAUX: Vous pouvez aussi échanger un keshi avec un autre de vos keshis qui se trouve dans votre colonne du secteur des spectateurs du Champ de course. Comme vous n'ajoutez pas un nouveau keshi, vous ne déplacez pas votre chameau dans ce cas de figure.

NOUVELLES MARCHANDISES DE LUXE

Matériel

- 5 Marchandises de luxe Faucon
(de 2 tailles différentes pour la version *Deluxe/Classique* et pour la **version Essential**).
- 5 Marchandises de luxe Selle
(de 2 tailles différentes pour la version *Deluxe/Classique* et pour la **version Essential**).



Changements lors de la Mise en place

Ajoutez les nouvelles Marchandises de luxe à celles du jeu de base et mélangez toutes les tuiles ensemble. Formez ensuite 5 piles de la même taille et révélez la première tuile de chaque pile.

Changements pendant la partie

Les Selles:

Vous gagnez **16 points** et vous pouvez **avancer votre chameau de 2 cases**. Respectez toujours les règles habituelles du Champ de course.

Les Faucons:

Lorsque vous récupérez une Marchandise de luxe **Faucon**, vous devez non seulement défausser les keshis Marchandise requis mais vous devez également défausser 1 keshi spécifique supplémentaire de votre plateau Joueur (et non 1 keshi situé derrière votre paravent!). Chaque Marchandise de luxe Faucon que vous possédez vous rapporte **20 points** ainsi qu'un **bonus immédiat**.



!!! Lorsque vous jouez sans le module d'extension **CHAMEAUX** (au lieu d'avancer votre chameau): Récupérez une Oasis en payant jusqu'à

2 ressources de moins que ce qui est requis (votre Oasis peut donc être gratuite, mais vous ne gagnez jamais de ressource).



Gagnez un keshi Nomade sans payer son coût (1 date + 1 eau).

!!! **Note:** Cette tuile n'est utilisable qu'avec le module d'extension Nomades!



Effectuez 1 échange de keshis en suivant les règles du jeu de base (voir la section "Récupérer des Oasis")



Échangez autant de vos ressources que vous le souhaitez contre un nombre équivalent d'autres ressources de la réserve.



Gagnez le bonus de n'importe quelle case de la Grande Place qui comporte 3 spectateurs (sans avoir besoin de keshi rose).



En fonction du keshi non défaussé, avancez de 3 cases sur les escaliers du palais ou de la mosquée ou bien sur la rivière.

NOUVELLES OASIS

Matériel Changements lors de la Mise en place

- 6 Oasis Mélangez les nouvelles Oasis avec celles du jeu base.



31
Gagnez des points en fonction du nombre de Marchandises de luxe différentes que vous possédez.

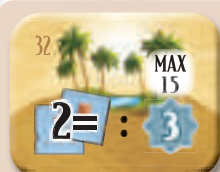
Types différents	1	2	3	4	5
Points	1	3	6	10	15



33
Gagnez 7 points pour chaque Marchandise de luxe **SELLE** que vous possédez (max. 14 points).



35
Gagnez 1 point pour chaque tranche de 2 cases que votre chameau a parcourues sur le Champ de course (max. 15 points).



32
Gagnez 3 points pour chaque paire différente de Marchandises de luxe que vous possédez (max. 15 points).

Exemple: Pour 2 dagues, 4 chaussures et 2 selles, vous gagnez 9 points.



34
Gagnez 8 points pour chaque Marchandise de luxe **FAUCON** que vous possédez (max. 16 points).



36
Gagnez 4 points pour chaque keshi Nomade que vous possédez sur votre plateau Joueur (max. 16 points).

LE PACHABOT - RÈGLES SOLO POUR MARRAKESH

Matériel

- 1 plateau Pachabot
- 15 tuiles Stratégie
- 1 Aide de jeu

Dans les règles suivantes, le terme "vous" fera référence au joueur humain tandis que le terme "Pachabot" ou "il" fera référence à l'adversaire virtuel.

Assembler le plateau Pachabot

Avant votre première partie, préparez le plateau Pachabot comme expliqué ci-dessous:

- 1) Placez les autocollants double-face sur les points marqués en rouge sur l'illustration.
- 2) Repliez ensuite les deux moitiés et appuyez-les l'une sur l'autre afin qu'elles soient bien collées.

Changements lors de la Mise en place

- 1) Effectuez la mise en place du matériel commun ainsi que celui de votre propre zone de jeu comme lors d'une partie à 2 joueurs. Au lieu de placer un second plateau Joueur, utilisez le **plateau Pachabot** que vous posez à portée de votre main. Vous piochez vos 3 keshis de départ dans le sac en tissu comme décrit dans les règles de base mais le Pachabot ne le fait pas.

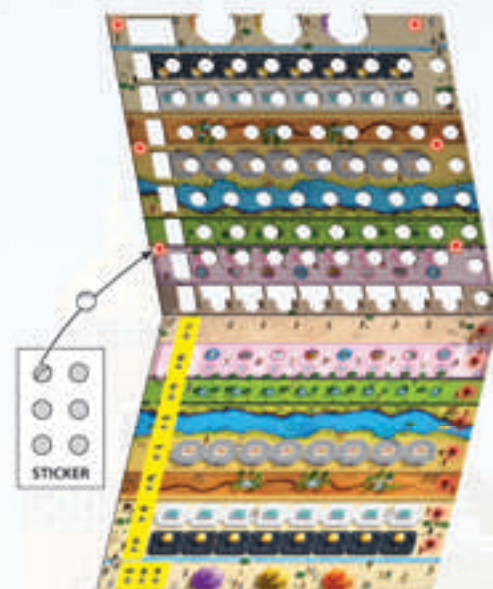
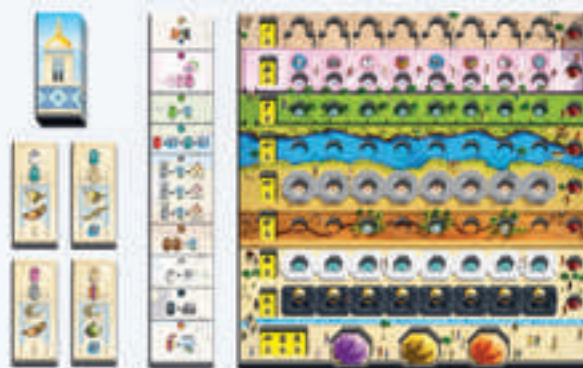
Version Essential:

Utilisez le verso du plateau Pachabot.

- 2) Le Pachabot prend la couleur **jaune**. Placez ses pions sur la piste de score, sur les escaliers du palais et de la mosquée et sur la rivière comme indiqué dans les règles de base. Posez ses 3 assistants près de son plateau.
- 3) Préparez les **tuiles Stratégie**: Utilisez toujours les tuiles Stratégie **1 à 10** pour vos parties de base. Les tuiles **11 à 15** vous serviront lorsque vous utiliserez les modules d'extension **NOMADES**, **CHAMEAUX** et **NOUVELLES MARCHANDISES DE LUXE**. Mélangez les tuiles Stratégie afin de former une pile faces cachées, que vous placez près du plateau Pachabot. Révélez la première tuile de cette pile et laissez de la place en dessous pour pouvoir former une colonne de tuiles Stratégie plus tard dans la partie.
 - Si sur le bas de la tuile Stratégie révélée se trouve le symbole , avancez le pêcheur du Pachabot de 3 cases sur la rivière.
- 4) Le Pachabot n'a pas besoin de paravent. A la place, placez 12 keshis -1 de chaque couleur dans le sac en tissu que vous posez près du plateau Pachabot.
- 5) Le Pachabot commence en tant que premier jouer. Placez donc le marqueur de saisons et le marqueur de tours près de son plateau.

Notes

- Le Pachabot ne récupère pas de ressources (eau, dattes, Dinars):
A la place, il gagne 1 point  pour chaque ressource qu'il aurait normalement dû recevoir.
- Les keshis Marchandise  sont considérés comme des keshis jokers pour le Pachabot:
Il peut utiliser les tapis (violet), les lampes (jaune) et les épices (orange) de façon interchangeable (les uns à la place des autres).



Description d'une tuile Stratégie

Keshi prioritaire:
Le nombre de fois où une couleur de keshi apparaît sur toutes les tuiles Stratégie révélées confondues indique le keshi prioritaire.

Marchandises de luxe préférées:
La Marchandise de luxe du haut est prioritaire.

Numéro de la tuile

Avancez le pêcheur du Pachabot de 3 cases sur la rivière si ce symbole se trouve sur la tuile Stratégie révélée.

Déroulement d'un tour

Choisir des keshis et Placer vos assistants

- 1) Lors de chaque tour, choisissez vos 3 keshis et placez vos assistants comme d'ordinaire.
- 2) Piochez ensuite 3 keshis dans le sac en tissu du Pachabot et placez ses assistants sur les secteurs correspondants du plateau Pachabot.

Keshi Vendeur d'eau

Lorsque vous piochez un **keshi rouge** pour le Pachabot, placez son assistant (après avoir déjà placé les deux autres) dans le secteur de la couleur prioritaire, comme décrit ci-dessous. Ignorez les secteurs sur lesquels il y a déjà un de ses assistants.

- i) Placez l'assistant du Pachabot sur le secteur de la couleur correspondant au **keshi prioritaire** (c'est à dire le keshi de la couleur qui apparaît le plus de fois sur toutes les tuiles Stratégie révélées).
- ii) En cas d'égalité, placez l'assistant sur le secteur du plateau Pachabot qui contient le plus de keshis.
- iii) Si l'égalité persiste, placez l'assistant sur le secteur à égalité qui se trouve le plus haut sur le plateau Pachabot.

- 3) Lancez ensuite les 6 keshis sélectionnés dans la tour et récupérez ceux qui retombent dans le plateau de cette dernière, comme expliqué dans les règles de base.

Récupérer des keshis et les placer

La partie se poursuit en respectant l'ordre de jeu (en commençant par le tour de celui qui détient le marqueur de tours). Lorsque c'est à votre tour de récupérer des keshis et de les placer, effectuez vos actions normalement, comme décrit dans les règles de base.

Les keshis récupérés par le Pachabot

Lorsque c'est au tour de Pachabot de récupérer des keshis, tenez compte des priorités suivantes afin de réduire ses options jusqu'à pouvoir en choisir une.

- 1) Il récupère en priorité un keshi qui **"complète" un secteur** (8 keshis de la couleur du secteur + 1 keshi rouge) sur son plateau (à l'exception du Souk).
- 2) Il récupère un keshi d'une couleur dont il y a **2 keshis ou plus de disponible** (de cette façon il peut en récupérer 2).
- 3) Il prend un keshi de la couleur qui correspond au **keshi prioritaire** (c'est à dire le keshi de la couleur qui apparaît le plus de fois sur toutes les tuiles Stratégie révélées).
- 4) Il récupère un keshi d'une couleur correspondant à un secteur sur lequel **il a placé un assistant**.
- 5) Il récupère un keshi d'une couleur correspondant à un secteur sur lequel **vous avez placé un assistant**.
- 6) Il prend un keshi de la couleur qui est représentée le **plus en haut** sur les **tuiles Stratégie** révélées.
- 7) S'il y a toujours une égalité, il prend un keshi de la couleur du **secteur** qui se trouve le **plus haut** sur le **plateau Pachabot**.



Exemple A:

Les tuiles Stratégie actuellement révélées du Pachabot représentent 1 keshi noir, 2 keshis marron et 1 keshi blanc. Ses assistants sont placés dans les secteurs marron, blanc et rose.

- Il prend les deux keshis marron:
2) Deux keshis ou plus de disponible.
- Vous prenez le keshi vert.
- Il prend ensuite le keshi rouge:
3) Couleur prioritaire, *en effet le keshi rouge compte comme un keshi marron, car le Pachabot n'a pas encore de keshi rouge dans son secteur marron.*
- Vous prenez le keshi blanc
- Il prend le keshi rose:
4) Son assistant se trouve dans le secteur de cette couleur.
- Vous prenez le keshi gris.



Exemple B:

Les tuiles Stratégie actuellement révélées de Pachabot représentent 1 keshi rose, 1 keshi marron, 1 keshi beige et 1 keshi Marchandise. Ses assistants sont placés dans les secteurs blanc, vert et turquoise.

- Le Pachabot récupère le keshi rose:
3) Couleur prioritaire, *puis*
4) Son assistant se trouve dans le secteur de cette couleur, *puis* 6) Couleur la plus haute sur les tuiles Stratégie, *ce qui départage les keshis en faveur du rose.*
- Vous prenez le keshi rouge.
- Il prend ensuite le keshi gris:
3) Couleur prioritaire
- Vous prenez le keshi vert
- Pour finir, il prend le keshi turquoise:
5) Votre assistant se trouve sur le secteur de cette couleur, *puis* 7) couleur située le plus haut sur le plateau Pachabot, *ce qui départage les keshis restants en faveur du turquoise.*
- Vous prenez le keshi blanc.

Une fois qu'une option a été choisie, prenez le(s) keshi(s) concernés) dans la base de la tour et placez-les dans les cases vides les plus à gauche des secteurs correspondants sur le plateau Pachabot. Cela peut débloquent des bonus (voir ci-dessous). Si le Pachabot a récupéré un keshi rouge (voir ci-dessous pour plus d'explications), placez-le dans la "9ème colonne" du secteur de la couleur choisie.

Version Essential:

Échangez les keshis en bois contre des keshis en carton avant de les placer sur le plateau Pachabot.



Keshi Vendeur d'eau

Un keshi rouge est considéré comme un **joker**. Si une certaine couleur est requise par la **3) Couleur prioritaire** (ou n'importe laquelle des options 4 à 7 ou pour départager une égalité lors de l'option 3), et que cette couleur n'est pas présente parmi les keshis situés dans la base de la tour mais qu'un keshi rouge s'y trouve, le Pachabot récupère ce dernier. Si un keshi rouge et un keshi de la couleur requise sont tous les deux présents, le Pachabot récupère toujours celui de la couleur requise.

Dès qu'un des secteurs du plateau Pachabot contient un keshi rouge, les autres keshis rouges ne sont plus considérés comme joker pour la couleur de ce secteur. Un keshi rouge n'est jamais considéré comme joker pour les couleurs jaune, orange et violet car il n'est pas possible de placer un vendeur d'eau dans le Souk.

Si le Pachabot récupère deux keshis rouges en même temps, placez-les séparément, l'un après l'autre.



Keshi Marchandise

Lorsqu'il achète des Marchandises de luxe, le Pachabot considère les keshis Marchandise comme des jokers interchangeables. Lorsqu'il doit choisir quel keshi Marchandise gagner (violet, orange ou jaune), suivez les priorités suivantes jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule couleur:

Il prend le keshi de la couleur dont il en possède le moins.

En cas d'égalité, il donne la priorité au jaune, puis à l'orange et enfin au violet.

Bonus de placement pour le Pachabot

Lorsque le Pachabot place les keshis qu'il a récupérés, il peut obtenir certains bonus de placement. Ces derniers sont représentés sur son plateau et il les obtient lorsqu'il les recouvre avec un keshi.



Keshi Caravane

Lorsque le Pachabot place le 3ème, le 5ème et le 7ème keshi Caravane sur son plateau, **révélez une nouvelle tuile Stratégie** que vous placez en-dessous de la dernière tuile Stratégie révélée de façon à recouvrir les Marchandises de luxe présentes sur cette dernière. Si la tuile révélée contient le symbole , avancez le pêcheur du Pachabot de 3 cases sur la rivière.



Keshi Cueilleur de dattes

A chaque fois qu'il place un keshi vert, le Pachabot gagne  point (comme indiqué sur son plateau).



Keshi Jongleur

Lorsqu'il place un keshi rose, le Pachabot gagne une fois le bonus qui est représenté au-dessus de la case sur laquelle il a posé son keshi. Lorsqu'il place un keshi sous le symbole "Avancée au choix" (avant dernier de la ligne, voir image ci-contre), il avance son pion qui se trouve le plus bas entre celui sur les escaliers du palais et celui sur les escaliers de la mosquée.



■ Utiliser vos assistants

Lorsque c'est à votre tour d'utiliser vos assistants, effectuez les actions expliquées dans les règles de base.

Lorsque c'est au tour du Pachabot, résolvez les différents secteurs de haut en bas (à l'exception des secteurs noir/blanc, voir ci-dessous).

- Pour chacun des secteurs du Pachabot dans lequel il a placé un assistant à l'exception du Souk (secteur du bas) ou de la Médersa (gris):
 - Si le secteur dans lequel il a placé un assistant contient un **keshi Vendeur d'eau**, il gagne  point au lieu de prendre 1 eau.
 - S'il y a **au moins 2 keshis présents** dans ce secteur (sans compter le rouge), il effectue **l'action du secteur** (voir ci-dessous).
 - S'il y a **moins de 2 keshis présents** dans ce secteur:
Il **récupère et place un keshi de la couleur de ce secteur** (il gagne aussi le bonus de placement, le cas échéant).
- Pour ses assistants placés dans le Souk (secteur du bas) ou dans la Médersa (gris), voir la section Souk/Médersa ci-dessous.

Actions des différents secteurs

Les différentes actions sont expliquées en respectant l'ordre des couleurs sur le plateau Pachabot.

La Médina:



Pour chaque keshi Garde (beige) qui n'est pas affecté à une Porte de la ville que le Pachabot possède, il gagne une Porte de la ville sans devoir en payer le coût en Dinars. Utilisez les priorités décrites ci-dessous afin de déterminer la couleur de la porte pour chaque garde:

- 1) Le Pachabot **ignore** les portes d'une couleur correspondant à un secteur qui est déjà **complètement** rempli avec 8 keshis de sa couleur.
- 2) Il récupère une porte de la couleur d'un secteur de son plateau qui peut être "**complété**" par un keshi de cette couleur (8 keshis de la couleur du secteur + 1 keshi rouge) (à l'exception du Souk!).
- 3) Il prend une porte de la couleur qui correspond au **keshi prioritaire** sur ses tuiles Stratégie révélées (les keshis rouges sont des jokers, voir le haut de la page 11).
- 4) Il prend une porte d'une couleur qu'il **ne possède** pas déjà sur son plateau.
- 5) Il prend une porte de la couleur dont il **reste le moins** sur les différents ateliers.
- 6) Il prend une porte de la couleur du keshi qui est situé le **plus haut** sur les **tuiles Stratégie** révélées.
- 7) Il prend une porte de la couleur qui est située le **plus haut** sur son **plateau Pachabot**.
- 8) Parmi les différentes portes d'une même couleur, il choisit la **moins chère**.



Il gagne ensuite 0 (pas -3) /1/3/7 points, en fonction de l'atelier sur lequel il a pris la porte et il place cette dernière en dessous du keshi Garde qu'il a utilisé pour l'obtenir. Puis, il prend et place un keshi de la couleur de la porte qu'il vient juste de récupérer (et gagne un bonus de placement, le cas échéant).

La Grande Place:



Il gagne **trois** fois le bonus représenté sous le keshi Jongleur le plus à droite (celui qui a été placé le plus récemment).



Le Verger de dattes:



Pour chaque keshi vert placé sur son plateau, le Pachabot gagne  point.



La Rivière:



Pour chaque **keshi turquoise** ainsi que chaque **keshi rouge** (tous secteurs confondus!) qui se trouvent sur le plateau Pachabot, ce dernier avance son pêcheur d'une case sur la rivière. Il gagne des points normalement lorsqu'il atteint ou dépasse la jetée.



La Médersa:

Le Pachabot effectue la première action possible dans la liste ci-dessous:

- 1) S'il possède **au moins 7 keshis gris**:
Retirez du jeu les 3 parchemins faces visibles qui nécessitent 7 érudits et le Pachabot gagne **14 points**.
- 2) S'il possède **au moins 5 keshis gris**:
Retirez du jeu les 3 parchemins faces visibles qui nécessitent 5 érudits et le Pachabot gagne **10 points**.
- 3) S'il possède **au moins 3 keshis gris**:
Retirez du jeu les 3 parchemins faces visibles qui nécessitent 3 érudits et le Pachabot gagne **6 points**.
- 4) Si le Pachabot possède entre **0 et 2 keshis gris**, retirez du jeu les 3 parchemins faces visibles qui nécessitent 1 érudit et le Pachabot récupère et place ensuite **1 keshi de la couleur prioritaire** parmi les keshis représentés sur ses tuiles Stratégie révélées (en cas d'égalité, le keshi qui se trouve le plus haut sur les tuiles Stratégie).



Le Sahara:

Pour chaque tranche de **2 keshis marron** Caravane qu'il possède, le Pachabot gagne **1 point**. Puis, il récupère et place **1 keshi de la couleur prioritaire** parmi les keshis représentés sur ses tuiles Stratégie révélées (en cas d'égalité, le keshi qui se trouve le plus haut sur les tuiles Stratégie).



La mosquée/ le palais:

Pour chaque **keshi Noir/blanc** sur son plateau, **avancez** le pion du Pachabot sur les **escaliers correspondants** (palais/mosquée) d'une case. Pour chaque palier qu'il franchit, le Pachabot gagne **1 point** (au lieu d'un Dinar). Lorsqu'il franchit un palier et qu'il entre dans une nouvelle section, il reçoit également les points des **bonus de connexion**, s'il y en a.

!!! Important: Si le Pachabot a placé un de ses assistants à la fois sur le secteur du palais et sur celui de la mosquée, il commence par effectuer l'action du secteur sur lequel son pion se trouve le plus bas sur l'escalier.
En cas d'égalité, il commence par l'action du palais.



Le Souk:

Pour chacun de ses assistants placés sur le Souk, le Pachabot effectue la première action possible dans la liste ci-dessous:

- 1) Vérifiez quelles Marchandises de luxe sont représentées sur la **dernière tuile Stratégie** révélée de la colonne.
Le Pachabot va tenter d'acquérir celle du **haut**.
- 2) Si cette Marchandise de luxe n'est actuellement pas disponible ou si le Pachabot ne dispose pas d'assez de keshis Marchandise pour l'acheter, il va tenter d'acheter celle du **dessous** sur la tuile Stratégie.
 - ➔ S'il peut acheter une Marchandise de luxe parmi celles représentées sur sa dernière tuile stratégie révélée, il dépense le nombre de keshis requis.

!!! Rappel: Le Pachabot utilise les keshis Marchandise comme des jokers interchangeables, il doit donc juste posséder le nombre de keshis requis sans tenir compte de leur couleur.

 - ➔ S'il y a plusieurs Marchandises de luxe du même type disponibles, il prend celle située la **plus à gauche**.
 - ➔ Le Pachabot gagne les points indiqués sur les Marchandises de luxe qu'il achète ainsi que **1 point** pour chaque ressource également représentée sur la Marchandise de luxe, s'il y en a, et il garde ensuite cette dernière près de son plateau.
- 3) Si aucune des Marchandises de luxe représentées sur sa dernière tuile Stratégie révélée n'est disponible ou s'il ne possède pas les keshis requis, le Pachabot gagne **1 keshi Marchandise**: Il gagne le keshi Marchandise de la couleur dont il en possède le moins. En cas d'égalité il choisit, le jaune puis l'orange et enfin le violet.



Fin de tour

Bonus de la rivière

Le Pachabot gagne toujours le **bonus du rapide** qu'il a franchi en **dernier** (n'oubliez pas qu'il gagne **1 point** à la place d'une ressource).

Passez ensuite le **marqueur de tours (chameau)** à l'autre joueur qui devient le premier joueur du tour suivant. Ne passez pas le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) à ce stade.



Fin de saison

Évaluation de la rivière

Effectuez l'évaluation de la rivière normalement. Le Pachabot résout l'effet de la tuile Rivière comme n'importe quel autre joueur. Voici quelques précisions ou de légères adaptations à prendre en compte pour que les tuiles Rivière suivantes fonctionnent pour le Pachabot:

- **Tuile 01:** Le Pachabot effectue l'action du secteur dans lequel il possède le plus de keshis (en comptant les keshis rouges). En cas d'égalité, il choisit le secteur placé le plus haut sur son plateau.
- **Tuile 02:** Piochez et révéléz une nouvelle tuile Stratégie que vous placez ensuite en dessous de la dernière tuile Stratégie révélée, de façon à recouvrir les Marchandises de luxe présentes sur cette dernière. Ignorez les symboles représentés (car ils seront bientôt recouverts par une nouvelle tuile).
- **Tuile 05, 06, 11:** S'il a le choix entre les deux options, le Pachabot choisit toujours la première (la meilleure).
- **Tuile 11:** Le Pachabot avance toujours son pion qui se trouve le plus bas entre les escaliers du palais et ceux de la mosquée.
- **Tuile 12, 17, 18:** S'il a le choix entre les deux options, le Pachabot choisit toujours celle qui lui rapporte le plus de points (pour la tuile 17, il gagne 2 points par keshi rose/ keshi rouge).
- **Tuile 13:** Le Pachabot choisit toujours son keshi en fonction de la couleur du keshi prioritaire actuel (pour les départager, suivre les étapes de la section Récupérer des keshis).
- **Tuile 15:** Le Pachabot gagne 2 keshis marron à la place.

Subvenir aux besoins des citoyens

Vous devez payer les ressources indiquées sur vos tuiles Ravitaillement comme d'ordinaire. Le Pachabot n'a pas besoin de subvenir aux besoins de ses citoyens.

Préparation de la saison suivante

Effectuez les différentes étapes décrites dans les règles de base ainsi que les actions suivantes:

- **Réapprovisionnez le sac en tissu du Pachabot** de façon à ce qu'il contienne de nouveau **un keshi de chacune des couleurs**.
- **Révéléz une nouvelle tuile Stratégie** et placez-la en dessous de la colonne formée par les autres tuiles Stratégie de façon à recouvrir les Marchandises de luxe qui étaient jusque là visibles (voir image ci-contre). Si la tuile révélée contient le symbole , avancez le pêcheur du Pachabot de 3 cases sur la rivière.



Fin de partie et Décompte final

Gagnez des points supplémentaires comme d'ordinaire, comme décrit dans les règles de base.

Le Pachabot gagne des points pour les éléments suivants:

- **10 points** pour chaque **secteur complet** de son plateau (à l'exception du Souk) qui contient 8 keshis de la couleur du secteur ainsi qu'un keshi rouge.
- Pour chacun des secteurs de son plateau, le Pachabot gagne des points pour les keshis de la couleur correspondante. Multipliez le nombre de keshis du secteur par la moitié du nombre de fois (arrondi au supérieur) où ce keshi est représenté sur les tuiles Stratégie révélées.

Si vous avez plus de points que le Pachabot vous remportez la partie. Sinon, vous perdez (même en cas d'égalité).

Exemple:

Il y a 3 keshis marron représentés sur les différentes tuiles Stratégie révélées. Divisé par 2 puis arrondi au supérieur, cela donne 2 points pour chaque keshi marron sur le plateau Pachabot.

Il en possède 7, ce qui fait un total de 14 points pour le Pachabot.

Modules d'extension

Extension 1: Tuiles Escalier

Pas de changements de règles pour le Pachabot.

Extension 2: L'Imam et le Sultan

Si l'Imam se trouve avec le pion du Pachabot lorsqu'il effectue une action du secteur Médersa (gris), il gagne 3 points supplémentaires (1 point pour chaque tuile qu'il retire du jeu).

Si le Sultan se trouve avec le pion du Pachabot lorsqu'il effectue une action du secteur Souk (keshis Marchandise), le Pachabot a une réduction d'un keshi Marchandise sur toutes les Marchandises de luxe (comme vous).

Extensions 3/4: Bureaux de change supplémentaires / Les Spectateurs:

Pas de changements de règles pour le Pachabot.

Extension 5: Les Villes du désert

Mise en place: Placez 3 Villes du désert dans la zone de jeu (comme lors des parties à 2 joueurs).

Pendant la partie: Lorsque le Pachabot place son 4ème et son 8ème keshi marron sur son plateau, il prend aléatoirement une des Villes du désert disponible (s'il y en a encore) et gagne 4 points. Le Pachabot place ensuite sa Ville du désert, côté jour visible, près de son plateau.

Décompte final: Évaluez les Villes du désert que vous et le Pachabot avez récupérées normalement. Le Pachabot obtient les bonus des Villes du désert comme n'importe quel autre joueur. Les Villes du désert suivantes nécessitent quelques précisions ou de légères adaptations pour fonctionner avec le Pachabot:

Tuile 09 - Le Pachabot gagne 2 points par keshi rose.

Tuile 10 - Retirez du jeu les 3 parchemins faces visibles qui nécessitent 7 érudits et le Pachabot gagne 14 points.

Tuile 12 - Le Pachabot gagne une Porte de la ville située sur l'atelier le plus à droite (en utilisant les priorités décrites dans les règles en page 12 pour choisir la couleur de la porte qu'il prend) et gagne ensuite le keshi correspondant ainsi que 7 points. Si le Pachabot ne possède pas de keshi beige Garde non assigné à une Porte (afin de placer sa nouvelle porte), il gagne également un keshi beige.

Extension: Nomades

Le Pachabot récupère des keshis Nomade en respectant la liste des keshis prioritaires décrite dans la section Récupérer des keshis. Il n'a pas besoin de payer de coût pour ses keshis Nomades. Il place ensuite son keshi dans le secteur le plus bas de son plateau qui n'est pas encore complètement rempli. Le Pachabot ne déplace jamais ses keshis Nomades pendant la partie.

Extension: Chameaux

Le Pachabot participe à la course. A chaque fois qu'il devrait normalement avancer son chameau d'une case, il gagne à la place 4 points par case.

Extension: Bâtiments spéciaux

Vous ne pouvez utiliser que le verso des bâtiments pour vous et pour le Pachabot afin de commencer la partie avec des conditions de départ différentes. Au lieu de prendre un parchemin jaune, le Pachabot reçoit un keshi de la couleur représentée en haut de la tuile Stratégie révélée.

Extension: Nouvelles tuiles Ravitaillement

Pas de changements de règles pour le Pachabot.

Extension: Nouvelles marchandises de luxe

Pas de changements de règles pour le Pachabot.

Extension: Nouvelles Oasis

Pas de changements de règles pour le Pachabot.

Ajuster la difficulté

Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces variantes afin que le niveau du Pachabot soit plus ou moins fort.

Pour un adversaire moins fort:

- Ne révélez pas de nouvelle tuile Stratégie lorsque le Pachabot place des keshis marron sur son plateau - de cette façon il aura révélé exactement trois tuiles Stratégie à la fin de la partie.
- Le Pachabot ne gagne pas de points pour ses keshis à la fin de la partie (mais il gagne des points pour ses secteurs complets).
- Lorsqu'il effectue l'action d'un de ses assistants posé sur la Grande Place, il n'effectue l'action qu'une fois au lieu de trois.
- Le Pachabot ne bénéficie pas du bonus représenté sur ses tuiles Stratégie qui lui permet d'avancer son pêcheur de trois cases sur la rivière.

Pour un adversaire plus fort:

- Lorsqu'il effectue l'action de la Médina, le Pachabot gagne la Porte de la ville la plus chère de la couleur sélectionnée (au lieu de la moins chère). Il gagne toujours 0/1/3/7 points comme d'ordinaire.
- Lors de la Mise en place, une fois que vous avez pioché 3 keshis et que vous les avez placés sur votre piste d'Oasis, le Pachabot récupère les 5 keshis restants et les place sur son plateau.
- Lorsqu'il effectue l'action de la Grande Place, le Pachabot gagne quatre fois le bonus débloqué le plus à droite de son plateau (au lieu de trois fois). Nous vous conseillons particulièrement d'utiliser cette variante avec le module d'extension 4: Les Spectateurs.

Version simplifiée du Pachabot:

Si vous préférez jouer une partie solo avec un minimum de maintenance pour votre adversaire fictif, utilisez la variante suivante:

• Mise en place:

- ➔ Le Pachabot n'a pas besoin de pion ou de plateau. Il utilise en revanche le sac en tissu pour y placer ses keshis: Placez un keshi de chacune des couleurs dans le sac en tissu puis piochez-les un par un et formez une ligne qui va de gauche à droite. Cette ligne définit les keshis prioritaires pendant la partie, c'est à dire ceux que le Pachabot va récupérer en priorité (toujours en allant de gauche à droite).
- ➔ Puis, placez de nouveau un keshi de chacune des couleurs dans le sac en tissu.
- ➔ Vous commencez la partie en étant le premier joueur puis vous alternez une fois sur deux avec le Pachabot comme d'ordinaire.

- **Choisir des keshis et Placer vos assistants:** Piochez aléatoirement 3 keshis dans le sac pour le Pachabot mais sans qu'il ne place d'assistants. Lancez-les dans la tour en même temps que les keshis que vous avez choisis.

- **Récupérer des keshis et les placer:** En commençant par le premier joueur, récupérez chacun votre tour des keshis dans la base de la tour. Lorsque c'est au tour du Pachabot, utilisez la liste de priorités suivante:

- i) Le Pachabot récupère un keshi d'une couleur dont il y a **2 keshis ou plus** de disponible (de cette façon il peut en récupérer 2).
- ii) Il prend un keshi de la couleur qui est le plus à gauche dans la **ligne de priorité des keshis**.

!!! **Note:** Les keshis que le Pachabot récupère sont ensuite défaussés.

- **Utiliser vos assistants et Bonus de la rivière et Fin de tour:** Ignorez complètement le tour de Pachabot et jouez uniquement votre tour.

• Décompte de saison et Préparation de la saison suivante:

- ➔ Réapprovisionnez le sac du Pachabot de façon à ce qu'il y ait de nouveau un keshi de chaque couleur dedans.
- ➔ Vous pouvez récupérer le bonus de la rivière si vous avez réussi à franchir le 1er/2ème/3ème rapide lors de la 1ère/2ème/3ème saison.

- **Fin de partie et Décompte final:** Comparez votre score à ceux indiqués ci-dessous de façon à déterminer votre niveau:

135 points:	Citoyen émérite
160 points:	Marchand riche et célèbre
185 points:	Bras droit du grand Vizir
201 points:	Héritier manifeste du Pacha

!!! **Note:** Si vous utilisez le module d'extension **LES VILLES DU DÉSERT**, ajoutez 25 points à chaque palier.

Crédits

Adversaire Solo conçu par David Turczi



Tests solo et développement supplémentaires:
John Albertson, Chuck Case, Gary Perrin

Vue d'ensemble: Chameaux

Placer des keshis dans le secteur des spectateurs

!! Important: Vous ne pouvez pas placer de keshis Marchandise! Mais vous pouvez placer un keshi d'une couleur déjà présente.

Après avoir placé un de vos keshis dans le secteur des spectateurs, avancez votre chameau:

Nombre de couleurs différentes	1	2	3	4	5	6	7	8
Cases	1	2	2	2	3	3	4	4

Lorsque un chameau franchit une ligne intermédiaire:

Gagnez **1 keshi Marchandise** (orange, jaune ou violet) de votre choix et **défaussez 1 tuile Excrément**.

Si vous êtes le **premier** à franchir cette ligne, gagnez également **1 Dinar**.

Lorsqu'un chameau avance sur une case Pont:

Payez les eaux et les dattes représentées:

- Si vous pouvez payer, terminez le déplacement de votre chameau normalement.
- Si vous ne pouvez pas payer, votre chameau reste sur la case située devant la case Pont.



Lorsque votre chameau atteint la case d'arrivée:

Gagnez **5 points** et placez votre chameau sur la case libre du **podium** qui rapporte le plus de points.

Décompte final

Tuiles Excrément

Perdez des points en fonction des tuiles Excrément que vous possédez:

Nombre de tuiles Excrément	1	2	3	4	5	6	7
Points perdus	2	4	7	10	13	16	20

Chaque tuile Excrément supplémentaire après la 7ème : **-5 points**.

Position dans la course

Pour pouvoir gagner des points, votre chameau doit se trouver sur le podium ou avoir au moins franchi la première ligne intermédiaire:

Position dans la course	1	2	3	4
Points	16	8	4	2

En cas d'égalité:

Additionnez les points des différentes positions à égalité et divisez-les par le nombre de joueurs (arrondi à l'inférieur).

Mode solo: Liste des priorités

Placer vos assistants

Keshi Vendeur d'eau

- Secteur correspondant au **keshi prioritaire**
- Secteur avec le plus de keshis
- Secteur situé le plus haut sur le plateau

Récupérer des keshis

Les keshis récupérés par le Pachabot

- Un keshi qui "**complète**" un secteur
- Un keshi d'une couleur dont il y a **2 keshis ou plus** de disponible
- Un keshi de la **couleur prioritaire**
- Un keshi d'une couleur correspondant à un secteur sur lequel **il a placé un assistant**
- Un keshi d'une couleur correspondant à un secteur sur lequel **vous avez placé un assistant**
- Un keshi de la couleur qui est située le **plus haut** sur les **tuiles Stratégie** révélées
- Un keshi de la couleur du secteur qui se trouve le **plus haut** sur son **plateau**

Utiliser vos assistants

Action du secteur ou nouveau keshi?

- ➔ Si le secteur dans lequel il a placé un assistant contient un keshi Vendeur d'eau, le Pachabot gagne **1 point** au lieu d'une eau.
- ➔ S'il y a au moins 2 keshis dans le secteur (sans compter le rouge): **Action du secteur**
- ➔ S'il y a moins de 2 keshis dans le secteur (sans compter le rouge): **1 nouveau keshi**

Le Souk:

Pour chaque assistant placé dans le Souk:

- Marchandise de luxe** située le **plus haut** sur la dernière **tuile Stratégie** révélée.
- Marchandise de luxe** située le **plus bas** sur la dernière **tuile Stratégie** révélée.

!! Note: Le Pachabot doit payer le nombre de keshis Marchandise requis mais leur couleur ne compte pas.

- ➔ Si plusieurs possibilités: la Marchandise de luxe située la **plus à gauche**.

- Si aucune des Marchandises de luxe présentes sur la dernière tuile Stratégie révélée n'est disponible: Il gagne **1 keshi Marchandise** (celui de la couleur dont il en possède le moins; en cas d'égalité d'abord le jaune, puis l'orange et enfin le violet).

La Médina:

1 porte pour chaque keshi Garde (beige):

- Ignorez** les portes d'une couleur correspondant à un secteur qui **est déjà complet**
- Une porte de la couleur d'un secteur qui peut être "**complété**" par un keshi
- Une porte de la couleur du **keshi prioritaire**
- Une porte d'une couleur qu'il **ne possède pas encore**
- Une porte de la couleur dont **il reste le moins** sur les différents ateliers
- Une porte de la couleur du keshi qui est situé le **plus haut** sur les **tuiles Stratégie** révélées
- Une porte de la couleur qui est située le **plus haut** sur son **plateau**
- La moins chère **parmi** les différentes portes d'une même couleur

Décompte final:

- **10 points** pour chaque **secteur complet**.
- Pour chaque secteur: Multipliez le **nombre de keshis** du secteur par la moitié du **nombre** de fois (arrondi au supérieur) où ce keshi est représenté sur les **tuiles Stratégie** révélées.

Si vous avez plus de points que le Pachabot vous remportez la partie. Sinon, vous perdez (même en cas d'égalité).