2 joueurs

12+

60min

TARGUI

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chez les Touaregs, les hommes se couvrent le visage. Ces hommes du désert, on les appelle les Targuis. Les femmes, les Targuias, occupent une place primordiale au sein de cette société basée sur le matriarcat. Les Touaregs se regroupent par familles avec à leur tête un "amenokal" ou une "tamenokalt" (signifiant noble). Dans Targui, vous incarnez les chefs de deux tribus touarègues et échangez des biens locaux (du sel, des dattes) ou importés (du poivre) contre de l'or et divers bénéfices. Vous enrichissez et faites ainsi grandir votre tribu. Chaque tour vous apporte son lot de nouvelles marchandises, de nouveaux avantages, mais gare aux pillages et à la concurrence : **seul celui qui a le plus de points gagne la partie.**

MATÉRIEL DE JEU

80 cartes de jeu, dont :



45 cartes Tribu



19 cartes Marchandises



16 cartes Périphérie



8 jetons Or



6 pions Targui



4 marqueurs Tribu



1 pion Pillard



30 jetons Marchandises (10x Dattes, 10x Sel, 10x Poivre)



1 amulette Premier joueur



15 jetons Points de Victoire (aussi appelés jetons PV : 6x1 PV, 5x3 PV, 4x5 PV)

PRÉPARATION DU JEU

- Avant la première partie, détachez avec précaution tous les éléments du jeu.
- Les deux joueurs se placent de manière à pouvoir bien lire les inscriptions des cartes.
- Les 16 cartes **Périphérie** délimitent la surface de jeu commune. Elles sont disposées comme indiqué sur le schéma ci-dessous (cartes encadrées en rouge). Ces cartes sont numérotées de 1 à 16. Elles sont orientées de manière à ce que les petits numéros inscrits soient en haut à gauche de la carte et restent en place tout au long de la partie. ***Remarque :*** *au recto, la fonction de la carte est donnée sous forme de symbole. Ce dernier est explicité au verso (côté où le nom de la carte est souligné). Au lieu d'apprendre la signification de tous les symboles avant la première partie, les joueurs peuvent jouer au départ avec le texte visible. Une fois les fonctions assimilées, ils peuvent utiliser la face avec les symboles.*



- Les **cartes Marchandises et les cartes Tribu** sont **mélangées séparément**. Comme indiqué sur le schéma page suivante, 9 cartes tirées au hasard dans les deux paquets sont déposées alternativement au milieu. On place donc **5 cartes Marchandises et 4 cartes Tribu**.

- Le reste des cartes Tribu est placé à gauche de la carte 14 "Essor de la Tribu" en une pioche, et le reste des cartes Marchandises à gauche de la carte 13 "Caravane" en une seconde pioche.
- Les **Marchandises**, l'**Or** et les **Points de Victoire (PV)** sont regroupés près de la zone de jeu et constituent la réserve.
- Le **Pillard** (pion gris) est placé près de la carte 1 ("Noble").
- Chaque joueur reçoit **3 pions Targui** ainsi que **2 marqueurs Tribu** de même couleur. Il reçoit en outre **2 jetons Dattes, 2 jetons Sel, 2 jetons Poivre, 1 jeton Or** et **2 jetons PV d'une valeur totale de 4** (1 jeton de 1 PV, 1 jeton de 3 PV).
- Le dernier joueur à avoir mangé des dattes reçoit l'amulette et commence la partie. Si aucun d'entre vous n'a mangé de dattes récemment, c'est le joueur bleu qui commence.



Déroulement du jeu

Aperçu d'une partie

À chaque tour de jeu, les joueurs déposent leurs 3 pions Targui à tour de rôle sur les cartes Périphérie. Ils placent ensuite un marqueur Tribu à chaque point d'intersection entre deux pions d'une même couleur. Un joueur peut réaliser les actions des cartes où sont disposés ses pions et marqueurs. Il s'agit alors d'optimiser leurs placements afin d'obtenir un maximum de Points de Victoire (représentés sous forme de Croix du Sud). La partie se termine lorsqu'un joueur a posé 12 cartes Tribu devant lui ou lorsque le Pillard a fait une fois le tour du plateau.

Déroulement d'un tour de jeu

1. Avancer le Pillard d'une case

Au début de chaque tour, le Pillard est avancé d'une case dans le sens horaire. Au premier tour, il est placé sur la case "Noble". On ne peut pas déposer de pion Targui sur la case où se trouve le Pillard. Lorsqu'il atteint un coin du plateau, les joueurs subissent une Attaque au cours de laquelle ils perdent des Marchandises ou des Points de Victoire, et en dernier lieu de l'Or ***(voir la section "Attaque")***.

2. Placer les Targuis à tour de rôle

- En commençant par le premier joueur, les deux participants déposent **un à un** et **à tour de rôle** leur 3 pions Targui sur les cartes Périphérie. Chaque joueur occupe les 3 cartes dont il souhaite se servir durant le tour. Il n'est pas possible de déposer de pions sur les cartes suivantes :
  - sur la carte où se trouve le Pillard,
  - sur une carte d'angle "Attaque",
  - sur une carte où se trouve déjà un Targui (de sa propre Tribu ou de la Tribu adverse),
  - en face d'une carte où se trouve un Targui adverse.

Exemple : *le joueur bleu commence et place son premier Targui (1). Le joueur blanc dépose à son tour le sien sur une autre case. Il ne peut pas placer son pion sur la case marquée d'un X blanc (face à un Targui bleu).*



Le joueur bleu place son second Targui (2). Il ne peut pas le positionner face au Targui blanc, sur la case marquée d'un X bleu. En revanche, il peut le placer face au Pillard (mais pas sur la même case).



Les deux joueurs placent finalement leur troisième pion respectif.



3. Placer les marqueurs tribu sur les points d'intersection

Une fois que les deux joueurs ont posé leurs trois pions Targui, chacun place ses deux marqueurs Tribu. Pour ce faire, tracez mentalement une ligne droite à partir de chaque pion dans la direction opposée. On place un marqueur sur la carte où deux lignes se croisent. Dans la plupart des cas, chaque joueur peut ainsi placer deux marqueurs.

Remarque : *si un joueur a placé deux de ses pions Targui face à face, il n'y a qu'une seule intersection. Il ne peut donc poser qu'un marqueur.*

Suite de l'exemple : *les joueurs placent leurs marqueurs Tribu respectifs sur les points d'intersection.*



4. Accomplir les actions

- Dans un premier temps, le **joueur de départ** peut accomplir **toutes les actions** rendues possibles par ses pions et marqueurs.
- Il peut choisir l'ordre dans lequel réaliser ses différentes actions. Toutefois, il doit réaliser entièrement l'action d'une carte avant d'en commencer une autre.
- Un joueur peut renoncer à certaines actions.
- Dès qu'un joueur a utilisé une carte Périphérie, il en retire son pion Targui. La **carte**, par contre, **reste** à sa place.

- Dès qu'une **carte centrale** est utilisée, le joueur en retire son marqueur Tribu et elle est aussitôt **remplacée par une carte d'un autre type**.
  Si, par exemple, une carte Marchandises est utilisée et placée dans la défausse, une carte Tribu est déposée **face cachée** à sa place, et inversement.
  Remarque : *séparez les cartes Tribu des cartes Marchandises dans la défausse. Lorsque le paquet des cartes Marchandises est épuisé, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.*



- Si une carte représente 1 ou 2 **Marchandises** ou 1 **Or** ou encore 1 **PV**, le joueur obtient le ou les jetons correspondants. Si les trois Marchandises sont représentées séparées par une barre oblique, le joueur peut prendre une Marchandise de son choix.
  Remarque : *si jamais un type de jeton n'est plus disponible dans la réserve, le joueur note temporairement ce qu'il possède sur une feuille de papier, et pourra l'obtenir dès que les jetons reviennent dans la réserve, disponibles.*



- Si c'est une **carte Tribu**, le joueur la pose aussitôt devant lui, **face visible**, et il doit en payer le coût en Marchandises ou en Or ***(voir la section "Les cartes Tribu")***.



- Si un joueur ne peut ou ne veut pas payer le prix d'une carte Tribu, il peut la garder en main. Cependant, il ne peut garder **en main qu'une carte Tribu à la fois**. S'il reçoit d'autres cartes Tribu et qu'il ne les pose pas directement, le joueur est obligé de les défausser. Par contre, il est interdit de défausser une carte gardée en main ou de l'échanger contre une autre.
- On peut uniquement poser une carte Tribu de sa main en plaçant, lors d'un tour suivant, un Targui sur la carte "Noble" et en effectuant l'action associée : le joueur paie le coût de la carte Tribu et peut enfin la poser devant lui. *(Exception : l'une des cartes Tribu permet de déposer une carte gardée en main sans l'intervention du "Noble".)*
- En utilisant l'action du "Noble", il est aussi possible de défausser gratuitement une carte Tribu de sa main, libérant ainsi de la place pour une meilleure carte.

5. Révéler de nouvelles cartes Marchandises/Tribu et changer de 1er joueur



À la fin du tour, lorsque les deux joueurs ont réalisé leurs actions respectives, toutes les cartes Marchandises/Tribu placées face cachée au milieu sont retournées. Le premier joueur du tour écoulé passe l'amulette à son adversaire, qui commence alors le tour suivant. Le tour débute avec le déplacement du Pillard.

Règles complémentaires et précisions

Les cartes Tribu



- Le **coût** d'une carte Tribu est inscrit dans le coin supérieur droit de la carte.
  Remarque : *certaines cartes comportent une barre oblique. Le joueur peut alors choisir de payer en Or ou en Marchandises.*
- En bas à droite, vous trouverez les **PV** qu'elles rapportent **(de 1 à 3)**.
- De nombreuses cartes offrent un **avantage** durant le jeu. Certains avantages ne sont valables qu'une seule fois, d'autres sont acquis pour tout le reste de la partie. Des précisions sont données sur les cartes concernées. Dès qu'un joueur pose une carte Tribu devant lui, il peut bénéficier de son avantage.

Si, par exemple, la carte accorde une Marchandise supplémentaire, cet avantage est valable dès le tour en cours. ***Remarque :*** *les cartes Tribu où il est question de Marchandises ne concernent* ***pas*** *les cartes Périphérie sur lesquelles on obtient des Marchandises.*

- Avec les cartes Tribu qu'il a acquises, chaque joueur constitue devant lui son étalage. Ce dernier se compose de **trois rangées de quatre cartes**. Dans chaque rangée, les cartes doivent être posées **de gauche à droite**. Une rangée ne doit pas nécessairement être remplie pour pouvoir en commencer une seconde.



- Chaque joueur peut donc remplir **plusieurs rangées en même temps**. Une fois posées, les cartes ne changent pas de place jusqu'à la fin de la partie. *(Exception : une carte Tribu permet le déplacement de deux cartes posées – mais il est interdit de laisser un espace vide entre deux cartes.)*
- Les cartes Tribu sont regroupées selon **cinq symboles** différents :

Puits Chamelier Oasis Targuia Tente



Si un joueur parvient à compléter une rangée avec **quatre cartes arborant le même symbole**, il obtient 4 Points de Victoire supplémentaires en fin de partie. Si, au sein d'une rangée complète, **aucune des quatre cartes ne comporte le même symbole**, il obtient 2 Points de Victoire supplémentaires à la fin. Les rangées de moins de quatre cartes et les rangées où un symbole apparaît deux ou trois fois ne rapportent **pas de Points supplémentaires**.

Attaque



- Lorsque le Pillard est avancé sur une carte Attaque, les deux joueurs perdent le montant indiqué sur la carte.
- En commençant par l'actuel premier joueur, chacun choisit s'il perd des Marchandises ou des Points de Victoire (ou 1 Or dans le cas de la dernière Attaque). Les pertes sont remises dans la réserve. Le Pillard est ensuite aussitôt avancé d'une case, et les joueurs posent leurs pions Targui à tour de rôle.

Quantité limitée de Marchandises ou d'Or à la fin du tour

La quantité d'Or ou de Marchandises qu'un joueur peut garder pour le tour suivant est limitée. Si, une fois ses actions accomplies, un joueur a **plus de 10 Marchandises** ou **plus de 3 Or**, il doit défausser le surplus dans la réserve. Les joueurs peuvent choisir les jetons qu'ils souhaitent conserver. Toutefois, durant le tour, ils peuvent détenir plus d'Or ou de Marchandises : pour payer le prix d'une carte Tribu, par exemple, ou les échanger chez le "Marchand" ou encore l'"Orfèvre".

Fin du jeu et décompte

- Le jeu **se termine à la fin du tour** durant lequel un des joueurs a posé sa **douzième carte Tribu**. Si c'est le premier joueur du tour en cours, son adversaire peut encore jouer et finir le tour.
- Le jeu se termine au plus tard lorsque le Pillard atteint la **quatrième carte Attaque**. Les joueurs donnent 1 Or ou 3 PV à cause de la carte dernière Attaque, et la partie se termine aussitôt.
- Les joueurs **comptabilisent** alors tous leurs **PV** présents sous forme de Croix du Sud (jetons PV et PV représentés sur les cartes Tribu).
- Certaines cartes Tribu rapportent des Points supplémentaires (voir indications sur la carte).

- On compte ensuite les PV relatifs aux symboles dans les rangées complétées (4 cartes) :
  - 4 Points par rangée comportant 4 symboles identiques,
  - 2 Points par rangée comportant 4 symboles différents.
- Le joueur qui a le plus de Points gagne.
  En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus d'Or. En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de Marchandises remporte la partie. Si les Marchandises ne suffisent pas non plus à départager les adversaires, il n'y a pas de vainqueur.



Exemple : *le joueur bleu a posé sa douzième carte Tribu, et la partie se termine donc à la fin du tour. Il a devant lui des jetons PV pour une valeur totale de 3. En outre, il marque 21 PV représentés en bas à droite des cartes Tribu qu'il a posées. Il ajoute ensuite les PV obtenus grâce aux indications données sur deux de ses cartes Tribu (entourées ci-dessus) : 1 PV pour 2 cartes "Puits" posées et 2 PV pour la carte "Chamelier" posée tout à droite.*
Enfin, il obtient 4 PV supplémentaires pour la rangée de 4 cartes "Oasis" et 2 PV supplémentaires pour la rangée du milieu, composée de 4 symboles différents. Par contre, il n'obtient rien de plus pour le rang du dessous puisqu'un symbole revient deux fois. Au total, le joueur a obtenu 33 Points de Victoire.



L'auteur : Andreas Steiger, né en 1973, vit avec sa femme et ses deux enfants dans la région de Stuttgart où il travaille comme enseignant en maternelle. Outre les jeux de plateau, il est aussi grand amateur de jeux vidéo et de théâtre d'improvisation. Pour lui, un jeu de société doit toujours placer les joueurs face à de nouveaux choix. Son premier succès, "Targui", nominé en 2012 pour le "Jeu de l'année" en Allemagne, a donné lieu à une extension tout aussi passionnante.

Rédaction : TM-Spiele
Illustrations : Franz Vohwinkel
Graphisme : Imelda Vohwinkel
Version française : Iello

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs.

© 2012, 2016 KOSMOS Verlag, Stuttgart
www.kosmos.de

© 2018 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt - France
www.iello.com

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Suivez-nous sur

KOSMOS