



Wüstenkönigen

Les seigneurs du Désert

De Eva-Maria Tobies
et Hendrik Nicola Jenzowsky

Pour 2 à 5 joueurs
A partir de: 11 ans
Durée: 60 à 90 minutes

Prologue

Depuis plus de 200 ans le palais du seigneur était resté vide.
La guerre et les conflits régnaient entre les différents royaumes alentours.
L'empire commençait à s'effondrer de toutes parts.
Et avec lui, la capacité de régner sur tout ce sable.

Le vent souffle au travers ce cette vaste étendue autrefois splendide.
Il gémit par les fenêtres, il déchire les rideaux autrefois si précieux, maintenant n'étant que haillons, qui semble tourbillonner à travers l'espace vide, comme le feraient des démons.
Une terrible malédiction a été jeté sur cet ancien prestigieux endroit : la légende dit que chaque âme qui oserai traverser les portes entourant le royaume serai frappée par un rayon de feu la transformant en poussière.
Elle ajoute que le fantôme du défunt roi serai apparu et aurai prononcé ceci :

" Le guerrier courageux qui parviendra à ramener de l'une des trois oasis l'eau qui ne tarit pas, le feu qui ne cesse de brûler et la plante qui ne meurt jamais jusqu'au palais, conjurera la malédiction qui pèse sur ce royaume et deviendra le seigneur du désert !"

Etes vous prêt à relever ce défi ?
Si tel est le cas, rassemblez toutes vos forces magiques, faites vos bagages et partez affronter le dangereux désert...

Contenu du jeu

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 20 tuiles de désert
- 32 cartes Evénement
- 60 jetons chameaux
- 60 jetons marchandises

But du jeu

Le premier joueur à ramener les trois types de marchandises depuis les oasis jusqu'au palais remportera la partie.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit au début de la partie 12 jetons chameaux d'une même couleur et les place devant lui.
Il met ensuite 4 de ses chameaux sur le palais.
Tous les hexagone gris du plateau sont recouverts par une tuile sans en choisir la face (de façon aléatoire, donc.)
Ses tuiles représentent soit des dunes, soit des plaines.
Les 20 jetons de chaque marchandise sont placés sur l'oasis correspondant (de même couleur)
Chaque joueur pioche trois cartes événement.
Le reste des cartes est posé en tas, face cachée et est nommé " pioche "

Le plateau de jeu

Le palais est tout autant la case départ que le lieu d'arrivée.
On le retrouve en bas et à droite du plateau.
Les trois oasis où se trouvent les marchandises se situent sur les trois autres angles du plateau.

Le reste du plateau compose le désert.

Les hexagones couleur sable sur les 4 angles du plateau seront appelés " vallées " tout du long de cette règle.

Après chaque tour de jeu, les hexagones peuvent bouger ou changer de face pour représenter le désert en perpétuel mouvement.

Par exemple, le sable est en constance progression, comme dans la réalité.

Les " vallées " ne font pas partie du désert. Quand vous êtes sur l'un de ces hexagones, vous vous trouvez soit dans un oasis, soit dans le palais.

Les hexagones de désert ne peuvent en aucun cas être posés sur les vallées.

Phases de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant les oreilles les plus ensablées commence la partie.

Chaque tour se compose de la même façon :

- 1) Jouer une carte événement
- 2) Déplacements des chameaux et combat éventuel
- 3) Modification du désert

1) jouer une carte événement

Les cartes événements ne peuvent être jouées qu'à partir du second tour de jeu.

Un joueur peut jouer une carte événement (à partir du second tour, donc) avec chacun de ses mouvements.

Ces cartes vous donneront un avantage ou gêneront vos adversaires.

Les cartes sont décrites plus loin dans cette règle.

2) Déplacer les chameaux

Pour chaque déplacement de chameaux, vous avez 6 points de déplacements que vous pouvez répartir comme bon vous semble. (par exemple, vous pouvez dépenser deux de ces points pour déplacer un chameau et les 4 autres pour en déplacer un second)

Les points de déplacements non utilisés sont définitivement perdus (on ne peut les conserver pour un tour futur)

Déplacer un chameau d'une tuile vers une autre (adjacente, bien entendu) coûte un point de déplacement si le type de tuile reste le même (il y a trois types de tuiles : vallée, dune et plaine), sinon, le déplacement coûte deux points de déplacement.

De la même façon, entrer ou sortir du palais ou d'une oasis pour un hexagone vallée coûte 1 point de déplacement.

Il ne peut y avoir plus de trois chameaux sur un hexagone. Si tel est le cas, d'autres chameaux ne peuvent y passer ou s'y arrêter.

Le palais et les oasis, eux, peuvent accueillir autant de chameau que possible.

Combat

Un chameau peut attaquer un chameau adverse s'ils sont tous deux sur un même hexagone.

En cas d'agression, le joueur dont c'est le tour lance un dé.

Voici ce qui se passe selon le résultat :

1 : le chameau adverse est remplacé par un chameau du joueur dont c'est le tour.

2 ou 3 : Le joueur dont c'est le tour vole une cargaison du chameau agressé, s'il en a.

4 : Rien ne se passe.

5 : Le joueur dont c'est le tour abandonne une de ses marchandises au chameau adverse (sous réserve que son chameau en ait une)

6 : Le chameau du joueur dont c'est le tour est remplacé par un chameau du joueur agressé.

En cas de 1 ou de 6, le chameau qui arrive vient évidemment de la réserve.

Il récupère l'éventuelle cargaison que possédait le chameau quittant le plateau.

En cas de 2, 3 ou 5, s'il a le choix, c'est le joueur perdant qui choisit quelle marchandise il donne.

Les combats ne sont pas permis dans les oasis et le palais.

Chaque chameau ne peut attaquer qu'une fois par tour.

Après le combat, le joueur dont c'est le tour peut reprendre ses déplacements s'il lui reste des points à y dépenser.

3) Modifier le désert

Le plateau de jeu va maintenant changer.

Soit en retournant un hexagone, soit en empilant un hexagone sur un autre.

On peut également détruire ainsi des chameaux...

Exemples :

- Un chameau se trouve sur une plaine. On retourne l'hexagone : le chameau se trouve maintenant sur une dune.
- On retire un hexagone du jeu. Le nouvel emplacement est alors une vallée. Les éventuels chameaux qui s'y trouvent y restent.

Seuls les chameaux se trouvant sur ces nouvelles vallées (emplacements gris) peuvent être détruits.

Si un hexagone venait à se poser sur un de ces emplacements et que des chameaux y figuraient, ils seraient alors considérés comme " enterrés vivants " et seraient retirés du plateau (mais pas de la partie) et les éventuelles marchandises qu'ils transportaient resteraient quand à elles sous ce nouveau hexagone.

Pour avoir accès à ces dernières, il faudra retirer l'hexagone en question.

Chaque joueur perdant un chameau (même si c'est par une de ses actions) pioche une carte événement et l'ajoute à sa main.

Un joueur n'ayant pas de chameau en jeu perd directement la partie.

Les marchandises

Pour obtenir des marchandises, il vous faudra vous rendre dans les oasis ou les voler à vos adversaires en les combattant.

Chaque chameau peut porter autant de marchandises qu'il le souhaite mais ne peut en prendre qu'une quand il rentre dans une oasis.

Le palais

Une fois qu'un chameau a quitté le palais pour le désert, il ne peut retourner au palais qu'en possession d'une marchandise.

Quand un chameau retourne au palais et dépose ses marchandises, son possesseur pioche autant de cartes événement que de marchandises délivrées.

Oasis

Un chameau ne peut entrer dans une oasis que s'il ne transporte pas encore de marchandise correspondant à celle disponible dans l'oasis en question.

Quand un chameau atteint une oasis, son possesseur peut prendre deux chameaux posés devant lui et les poser dans ce même oasis avec la marchandise en cargaison (sur le chameau)

Le joueur pioche alors également une carte événement et l'ajoute à sa main.

Si le joueur ne possède plus de chameau en stock ou si l'oasis ne possède plus de marchandise, le joueur ne peut revendiquer les éventuels chameaux et/ou marchandises manquants.

Cartes événements.

Les joueurs ne peuvent posséder plus de 5 cartes en main.

En cas d'excédent, le joueur doit défausser de suite le surplus.

Quand la pioche des cartes événements est vidée, on remélange celles déjà jouées pour reformer une nouvelle pioche.

Petit récapitulatif : on pioche des cartes " événements " dans plusieurs cas :

Début de partie : 3 cartes

Perte d'un chameau : 1 carte

Entrer dans une oasis : 1 carte

Marchandise délivrée au palais : 1 carte / marchandise

Les différentes cartes

Epidémie : Une oasis de votre choix est infestée par une épidémie.

Choisissez une oasis. Tous les chameaux y étant présents à ce moment (et seulement à ce moment) sont retirés du plateau. Cette perte engendre des gains de cartes " événement "

Assèchement : Choisissez un bord du plateau. Retirez tous les hexagones en commençant par ce bord jusqu'à ce que vous arriviez jusqu'à une plaine.

Tempête de sable : Choisissez un hexagone bordant le plateau de jeu.

Si une dune ou une plaine y figure, vous pouvez la détruire ou la changer (= retourner ou retirer la tuile)

S'il s'agit d'une vallée (hexagone gris du plateau), vous pouvez y mettre une tuile, face posée au hasard.

Vous pouvez ainsi détruire un chameau.

Changement de chameaux : Intervertissez deux chameaux adverses (qui conservent chacun leur cargaison)

Cette carte ne peut pas cibler les chameaux situés dans les oasis ou le palais.

Migration de chameau : Chacun de vos chameau peut avancer d'une case, même si la case d'arrivée n'est pas du même genre que celle de départ.

Vous pouvez même ainsi entrer ou sortir d'un palais ou d'une oasis (en respectant les règles de base.)

Perte de marchandise : Un chameau de votre choix perd une marchandise de votre choix de sa cargaison.

Cette carte ne peut pas affecter un chameau présent dans une oasis ou dans le palais.

Sable : Vous pouvez jouer un hexagone sur sa face " dune " sur un hexagone de votre choix (vallée grise , dune ou plaine)

Vous pouvez ainsi détruire des chameaux.

Tapis volant : Choisissez un chameau (vous appartenant ou pas)

L'étape suivante sera faite 3 fois :

Le possesseur du chameau lance deux dés.

Le premier montre dans quelle direction le chameau se déplacera (on regardera la rose des vents présente sur le plateau de jeu pour le déterminer)

Le second dé indique le nombre d'hexagones traversés (même s'il y a trois chameaux sur un hexagone traversé : après tout, vous volez !)

Le bord du plateau, les oasis et le palais stoppent ce déplacement au besoin.

Si le chameau termine sur un hexagone contenant déjà trois chameaux, il va sur l'hexagone précédent.

Nouveau chameau : choisissez un de vos chameaux et placez en un se trouvant devant vous à ses côtés.

S'il y a déjà trois chameaux sur l'hexagone en question, vous pouvez le placer sur un hexagone adjacent.

Variantes au jeu

- Placez les hexagones de cette façon : dune, plaine, vallée (espace sans tuile hexagone) et ainsi de suite...
- mettez certains objets " obstacles " sur certains hexagones en début de partie.
- Pour des parties courtes : le premier joueur à avoir deux marchandises différentes. Ou des déplacements à 7 ou 8 points...