

Traversée du désert (La)



But du jeu : développer ses caravanes et remporter le plus de points de victoire (PV), en rejoignant des oasis possédant un palmier (5 PV), en occupant des points d'eau de 1 à 3 PV, en encerclant des territoires (1 PV par case de territoire), et en ayant la plus longue caravane d'une même robe de dromadaires (10 PV par couleur de caravane la plus longue).

Préparation du jeu :

- **PLATEAU :**

- *A 2, 3 joueurs*, sur le plateau, utiliser la plus petite région délimitée par une ligne noire.

- **DROMADAIRES et CHAMELIERS :**

- Donner à chaque joueur 6 chameliers d'1 SEULE COULEUR et 1 dromadaire de CHAQUE couleur (5) + un dromadaire gris.

- Placer 1 chamelier sur chacun des 6 dromadaires.

- Garder le dromadaire gris devant chaque joueur : il sert d'indicateur de la couleur du joueur.

- *A 5 joueurs*, chaque joueur écarte un dromadaire de robe différente, avec son chamelier, de telle sorte qu'il n'y ait que 4 dromadaires de robe différente.

- Classer par couleur les dromadaires RESTANTS.

- *A 2 joueurs*, défausser 10 dromadaires de chaque robe.

- *A 3 joueurs*, défausser 5 dromadaires de chaque robe.

> 22 dromadaires sont utilisés à 2 joueurs, 26 à 3 et 30 à 4,5.



- **PALMIERS (= oasis !)**

- Repartir sur le plateau, les 5 palmiers symbolisant les oasis.

- **POINTS D'EAU :**

- Mélanger les points d'eau marqués de 1, 2 ou 3 et les placer face visible sur chacun des hexagones du plateau marqués d'un cercle bleu.



- Placer les autres points d'eau sur des hexagones libres au hasard, mais non occupés par des palmiers.

- *A 2,3 joueurs*, défausser les points d'eau superflus.



Jeton « oasis » de 5 points quand on relie un palmier →

Jetons de 5 ou 10 points pour donner lors du compte des territoires conquis

Jeton de 10 points pour celui qui a la plus longue caravane de chaque couleur (ici bleue) →



Déroulement du jeu :

1 ► Placement des CHAMELIERS montant leur dromadaire

La partie commence avec **5 tours de positionnement** au cours desquels les joueurs **placent leurs chameliers avec leur dromadaire**, sur n'importe quel hexagone vide du plateau, en respectant les **REGLES DE PLACEMENT DES CHAMELIERS suivantes** :

- Jamais sur un point d'eau, un palmier (oasis), ou une case occupée par un autre chamelier.
- Jamais sur un des 6 hexagones adjacents à un palmier.
- Jamais sur une case adjacente à un autre chamelier (quelque soit la robe du dromadaire).

! Au premier tour, chaque joueur doit, dans la mesure du possible, placer un chamelier montant un dromadaire de robe différente !

2 ► DEVELOPPEMENT des CARAVANES en plaçant des DROMADAIRES

1. Règle spéciale au **1^{er} TOUR DE PLACEMENT** (pour défavoriser les premiers joueurs) : **les 2 premiers joueurs ne peuvent placer QU'1 SEUL DROMADAIRE.**

-A 2 joueurs, le premier joueur uniquement ne place qu'un dromadaire.

2. **Placement LES TOURS SUIVANTS** à son tour de jeu : **REGLES DE POSE DES DROMADAIRES** :

- Prendre **2 DROMADAIRES AU CHOIX** (de même couleur ou de couleurs différentes).
- Les placer sur un **HEXAGONE ADJACENT A UN DROMADAIRE DE LA MEME COULEUR, appartenant à sa PROPRE CARAVANE** (identifiée par 1 chamelier de sa couleur) > **Max 1 caravane par robe par joueur.**
- Il faut **LAISSER UN HEXAGONE LIBRE ENTRE 2 DROMADAIRES DE MEME COULEUR** appartenant à des **JOUEURS DIFFERENTS !** (sinon on ne sait plus à qui appartiennent les chameaux de même couleur)
- Un dromadaire **PEUT être placé ADJACENT A DES DROMADAIRES DE COULEUR DIFFERENTE** (quel que soit le propriétaire, puisque là on saura voir quel chameau de la chaîne est à qui)

► POINT D'EAU, OASIS (palmier) ET TERRITOIRE :

- Quand un joueur place un dromadaire **sur une CASE avec un POINT D'EAU** de **1, 2 ou 3 points**, il prend **LE JETON 1 2 ou 3** et le place devant lui.

- Quand un joueur place un dromadaire **sur 1 DES 6 HEXAGONES VOISIN D'UN OASIS** (palmier), il prend **1 JETON OASIS de 5 points**, et le pose face cachée devant lui.

- **1 MEME CARAVANE ne peut gagner QU'1 JETON PAR OASIS !**
- Mais une **MEME CARAVANE** peut rejoindre **PLUSIEURS OASIS** et recevoir **1 JETON PAR OASIS DIFFERENT.**
- Si un joueur rejoint la **MEME OASIS** avec une **AUTRE CARAVANE**, il reçoit de nouveau **1 JETON.**
- **PLUSIEURS JOUEURS** peuvent rejoindre le **MEME OASIS** avec leurs caravanes.

Quand **1 CARAVANE FERME UN ESPACE D'1 ou PLUSIEURS CASES**, **entouré seulement par LA SEULE caravane dont il fait partie**, il prend **POSSESSION DE CE TERRITOIRE !**

- Si un territoire **contient des points d'eau, des oasis**, le joueur prend les jetons correspondant **sans devoir occuper ses cases comme cité précédemment.**
- **Les bords du plateau, les massifs montagneux** peuvent servir de **bord de territoire.**
- **Il est interdit de contrôler un territoire avec plusieurs caravanes !**
- **Un territoire ne peut contenir aucun autre dromadaire, quelque soit son propriétaire.**
- **Il est interdit de poser des dromadaires dans un territoire qu'on ne contrôle pas.**

Fin de la partie : Quand un joueur pose le DERNIER DROMADAIRE D'1 COULEUR.

Celui qui a le plus de points gagne.

> **Si égalité**, il y a plusieurs gagnants.

Décompte :

- On compte la valeur des **JETONS ACQUIS en cours de partie.**
- On compte la valeur de chacun des **TERRITOIRES ENCLOSES : 1 point par hexagone libre** (pas les oasis).
- On compte **LA PLUS LONGUE CARAVANE POUR CHAQUE ROBE :**
 - Le premier reçoit **10 points**,
 - si ex aequo, **5 points** entre tous les joueurs concernés.

CONSEILS :

- *Il est essentiel de **bien placer ses chameliers au début** en les répartissant de façon équilibrée sur tout le plan de jeu, suffisamment éloignés des autres chameliers.*
- *Regarder les caravanes des adversaires et se rappeler **qu'on ne peut s'étendre sur un hexagone voisin d'une autre caravane de la même robe pour ne pas être empêché de rallier une oasis.***
- *Toujours essayer **d'empêcher vos adversaires d'entourer de vastes et juteux espaces.***
- *Essayer **d'avoir toujours la majorité dans 1 robe voire 2** car il faut juste être plus long, pas forcément très long.*