



Catégorie :

Familial+

Durée :

30 minutes

Age :

8 ans et plus

Nombre de joueurs :

1 à 6

Caravanseraï

Entrez dans l'univers envoûtant de Caravanseraï, un jeu de plateau épique où vous incarnez le leader d'une caravane dans le désert. Parcourez des territoires sauvages et inhospitaliers, en quête de richesses et de gloire. Planifiez intelligemment vos déplacements sur le plateau modulaire, constitué de tuiles hexagonales. Avec des règles simples mais une stratégie complexe, Caravanseraï est un jeu passionnant pour les joueurs de tous les niveaux. Qui sera le chef de la caravane la plus longue en fin de partie ? C'est à vous de le découvrir dans Caravanseraï !

1 Matériel

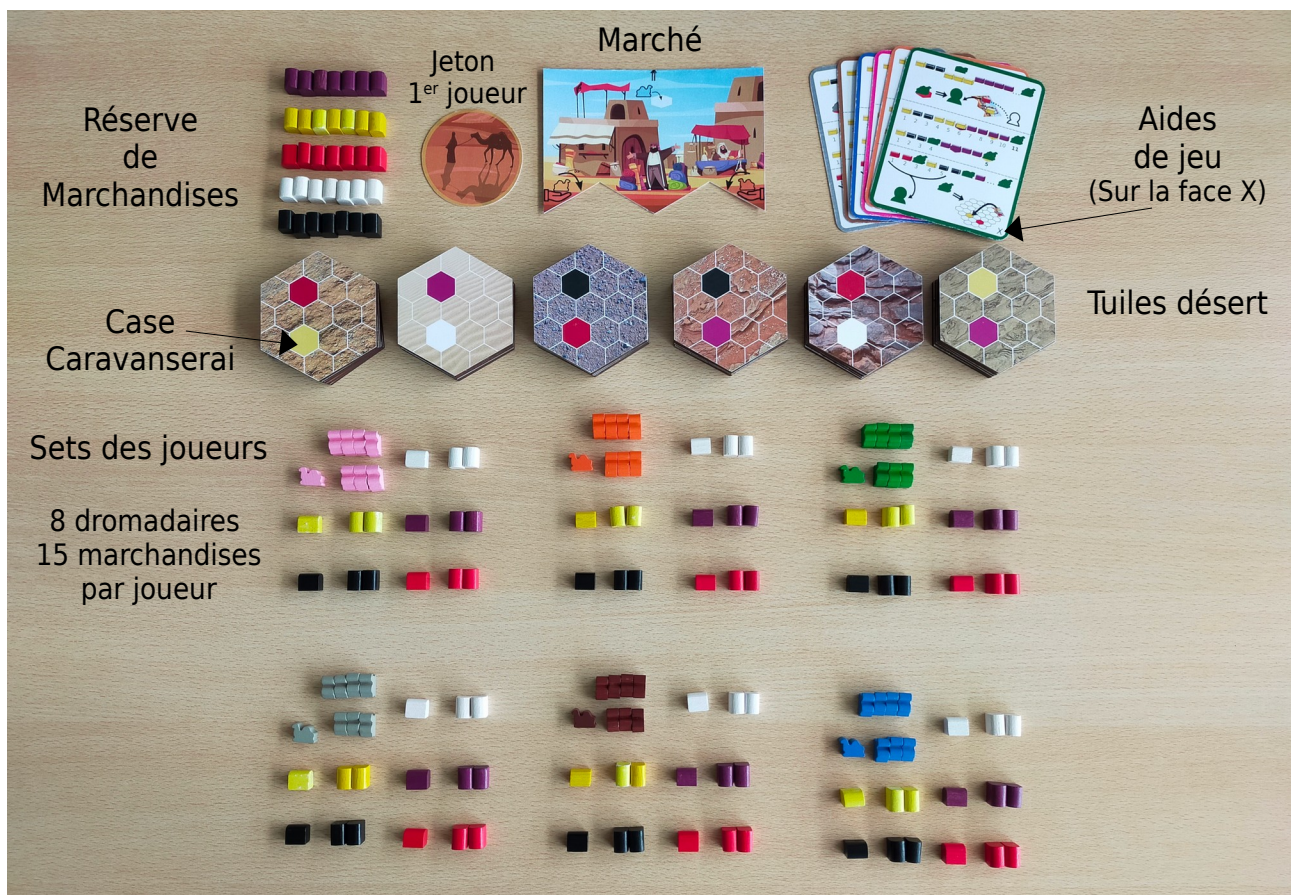


Figure 1: Ensemble du matériel

- 30 Tuiles désert hexagonales, possédant chacune 2 cases Caravanseraï d'une des couleurs de marchandise (Blanc, noire, violet, rouge et jaune). Les tuiles sont réparties en 6 catégories de 5 tuiles chacune
- 1 jeton premier joueur
- 1 Marché
- 35 pièces marchandises (7 de chaque couleur) constituant la réserve.
- 6 sets de départ aux couleurs des joueurs comprenant :
 - 1 aide de jeu recto-verso (jeu de base noté S et variante expert notée X)
 - 8 dromadaires à la couleur du joueur
 - 15 marchandises (3 de chaque couleur)

2 Mise en place

- A) Préparez 6 marchandises de chaque couleur pour la réserve générale (**30 marchandises**)
- B) En fonction du nombre de joueurs, préparez un certain nombre de tuiles désert :
- **5 joueurs et 6 joueurs** : Prenez toutes les tuiles : **30 Tuiles** à conserver.
 - **4 joueurs** : Écartez 3 tuiles d'une même catégorie de terrain : **27 Tuiles** à conserver.
 - **3 joueurs** : Écartez toutes les tuiles d'une catégorie de terrain ainsi qu'une autre tuile au hasard : **24 Tuiles** à conserver.
 - **1 joueur et 2 joueurs** : Écartez toutes les tuiles de 2 catégories de terrain ainsi qu'une autre tuile au hasard : **19 Tuiles** à conserver.
- C) Mélangez ces tuiles terrain et disposez-les au hasard, face visible sur la table afin d'en constituer le **plateau de jeu** selon la disposition correspondant au nombre de joueurs :

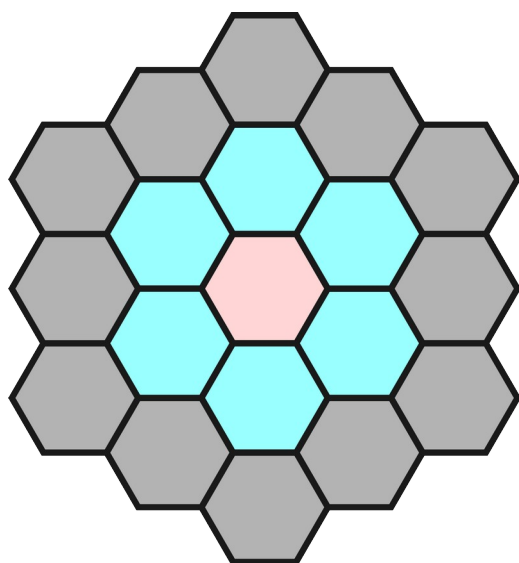


Figure 2: 1 ou 2 joueurs : 19 tuiles

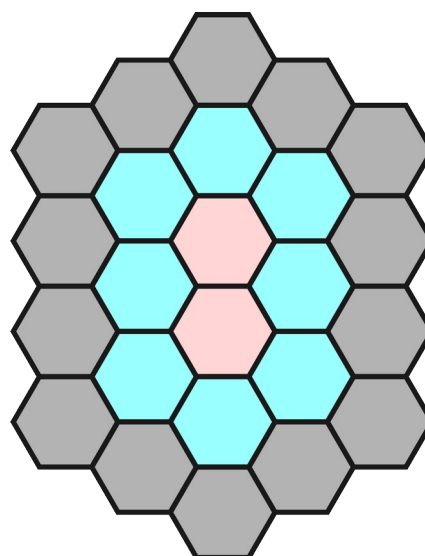


Figure 3: 3 joueurs : 24 tuiles

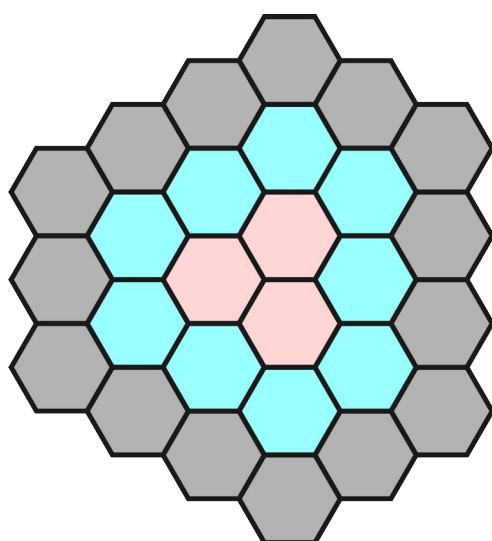


Figure 4: 4 joueurs : 27 tuiles

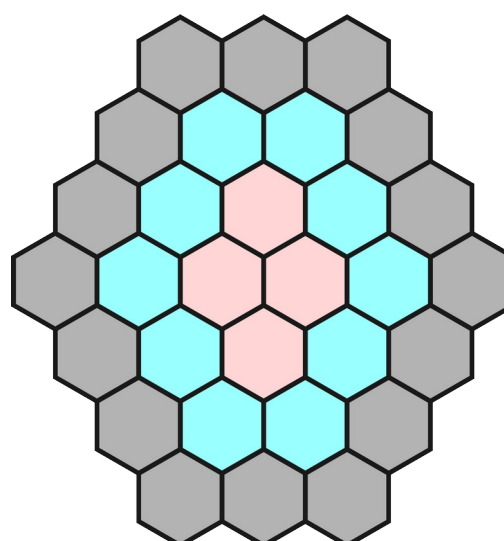


Figure 5: 5 ou 6 joueurs : 30 tuiles

Indication : les tuiles centrales, intermédiaires et extérieures sont indiquées respectivement en saumon, turquoise et gris.

- D) Choisissez au hasard une des 2 cases Caravanseraï de chaque tuile intermédiaire, et placez-y une marchandise de la même couleur prise de la réserve de 30 marchandises. Ces marchandises se placent verticalement. À 1-2 / 3 / 4 et 5-6 joueurs, il y aura respectivement 6 / 8 / 9 et 10 marchandises placées ainsi.
- E) Placez le marché sur un des bords du plateau et placez-y les marchandises restantes.
- F) Distribuez à chaque joueur 1 set de départ.

2.1 Exemple (Figure 6)

4 amis décident de jouer à une partie de Caravanseraï. Ils se prénomment Bruno (bleu), Odile (orange), Robert (rose) et Véronique (vert). Ils ont retiré 3 tuiles terrain du même type et placé au hasard les 27 tuiles restantes pour constituer le plateau de jeu. Les 9 marchandises placées au hasard sur les tuiles intermédiaires sont indiquées dans l'illustration ci-dessous par un cercle turquoise.



Figure 6: Exemple de mise en place à 4 joueurs

Ils ont placé le reste des marchandises ($30 - 9 = 21$) sur le marché. Chacun a pris un set de départ.

3 Ordre du tour

1. Le joueur ayant été dans le désert le plus récemment est désigné premier joueur. Il prend le jeton premier joueur.
2. Les joueurs joueront, à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, dans le sens horaire.

3.1 Placement des caravanes

Selon l'ordre du tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :



1. Il place son aide de jeu côté **S** visible.
2. Il place un dromadaire sur une case Caravanseraï d'une des tuiles extérieures du plateau de jeu et prend une marchandise de la même couleur du marché pour la placer dans sa réserve personnelle.

a) Exemple (Voir Figure 7) :

Dans une partie à 4 joueurs, Bruno (bleu) est désigné premier joueur. Il prend le jeton premier joueur et se place en premier.

Il pose un dromadaire sur une case Caravanserai violette. Il prend donc une marchandise violette du marché et la place dans sa réserve personnelle.

Figure 7: Préparation du joueur bleu (Bruno)

4 Tour de jeu

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chaque joueur réalisera dans l'ordre, les étapes suivantes (avant de passer au joueur suivant):

1. Placement
2. Décompte
3. Récupération de pièces en queue de caravane

4.1 Placement

À son tour de jeu, chaque joueur oriente le dromadaire de tête de sa caravane dans la direction souhaitée. Ensuite il place autant de marchandises qu'il le souhaite devant ce dromadaire et termine son placement par un nouveau dromadaire. Le placement doit respecter quelques règles :

- Les marchandises se placent en ligne droite, en suivant la direction donnée par le dromadaire de tête (les changements de direction ne peuvent s'effectuer que sur les cases Caravanseraï).
- Chaque série de marchandises de couleur identique est nommé ci-après bloc.
- Le premier bloc doit être composé de 1 ou 2 marchandises.
- Les blocs suivants doivent avoir une couleur différente du bloc précédent et une taille supérieure d'exactly une unité à celui-ci.

a) Exemples de placements corrects

- 1 Jaune, 2 Blancs, 3 Rouges, 4 Noirs puis 1 dromadaire : 11 pièces placées
- 2 Rouges, 3 Noirs puis 1 dromadaire : 6 pièces placées
- 1 Rouge, 2 Jaunes, 3 Rouges puis 1 dromadaire : 7 pièces placées
- 2 Blancs puis 1 dromadaire : 3 pièces placées
- 1 dromadaire : une pièce placée

b) Remarques

Si la caravane passe par une case Caravanseraï possédant une marchandise, le joueur peut l'utiliser directement pour constituer le bloc passant sur la case Caravanseraï. S'il ne peut pas ou ne veut pas, la marchandise retourne au marché et le bloc ne sera simplement pas omis lors du décompte (voir 4.2 plus bas).



Figure 8: Placement du joueur bleu : La valeur du décompte est de 4

dromadaire sur une case noire. Il prend donc une marchandise noire du marché pour ce dromadaire.

c) Arrêt sur une case Caravanseraï

Si le joueur pose un dromadaire sur une case Caravanseraï, il prend du marché une marchandise de la même couleur et la place dans sa réserve personnelle. Si la case possédait une marchandise, le joueur prend cette marchandise en plus de celle du marché.

Si dans l'un de ces cas, il n'y a plus de marchandise de la bonne couleur dans le marché, on la prend de la réserve personnelle d'un adversaire ou rien si aucun adversaire n'en possède de cette couleur dans sa réserve.

d) Exemple (Figure 8)

Bruno place 1 marchandise violette, 2 jaunes, puis 1 violette sur la case Caravanseraï (il change de direction), il complète ensuite son bloc avec 2 violettes et termine son placement avec un

4.2 Décompte

Le joueur compte ensuite le nombre de pièces (marchandises et dromadaires) qu'il a placées ce tour en omettant toutes les marchandises des blocs passants par une case Caravanseraï de la même couleur que le bloc. **Exemple** : la valeur du décompte pour le placement illustré à la Figure 8 est de 4 (la marchandise violette, les 2 jaunes et le dromadaire ; les 3 dernières violettes sont omises).

4.3 Récupération des pièces en fin de caravane

Le joueur récupère autant de pièces (marchandises ou dromadaires) en queue de caravane que la valeur du décompte et les place dans sa réserve personnelle.

- Pour chaque dromadaire repris ainsi, il prend une marchandise du marché et la place sur le plateau sur une case Caravanseraï libre de la même couleur. Il peut arriver durant la partie de devoir poser 2 ou 3 marchandises sur le plateau suite à un seul placement.



Figure 9: Récupération des pièces après le décompte. Le joueur bleu doit choisir une marchandise du marché et la placer sur le plateau de jeu car il y a un dromadaire dans les pièces reprises.

5 Fin de partie

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur prenne la dernière marchandise du marché. On termine alors le tour jusqu'au dernier joueur puis chaque joueur joue encore une fois.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs (Bruno, Odile, Robert et Véronique), si Odile prend la dernière marchandise du marché, Robert puis Véronique jouent pour terminer le tour. Ensuite chaque joueur joue une dernière fois. Si Véronique avait pris la dernière marchandise, chaque joueur, jouerait une seule et dernière fois.

Chaque joueur compte ensuite le nombre de pièces (dromadaires et marchandises) composant sa caravane. Le plus longue caravane gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de pièces dans sa réserve personnelle qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur à avoir joué en dernier qui remporte la partie.

6 Variantes

6.1 Expert

Après quelques parties ou pour des joueurs expérimentés, on peut appliquer la variante expert.

a) Préparation

- Les joueurs tournent l'aide de jeu sur la face expert notée **X**.
- La réserve générale possède au départ **35 marchandises** (7 de chaque couleur) au lieu de 30.

b) Placement

- Les blocs posés doivent commencer par un bloc de **taille 1** (au lieu de 1 ou 2).
- **Une fois** par placement, il est possible de remplacer un unique bloc de n'importe quelle taille par un dromadaire couché. Il aura les mêmes effets que tout dromadaire :
 - Il n'occupera, bien entendu qu'une case.
 - S'il est placé sur une case Caravanseraï, le joueur récupérera une marchandise de la couleur correspondante du marché ou d'un autre joueur s'il n'y en a plus dans le marché. Il peut utiliser ces marchandises pour les blocs ultérieurs du placement en cours.
 - Il permet de séparer 2 blocs de même couleur (voir 3^{ème} exemple ci-après).
 - Il permet de changer de direction sans se trouver sur une case Cravanseraï.
 - Lors du décompte, il sera compté comme toute autre pièce. On veillera de bien commencer le décompte par le bloc de taille une (ou le dromadaire couché s'il remplace ce dernier).

c) Exemples de placements valides

- 1 dromadaire (normal)
- 1 dromadaire (couché), 1 dromadaire (normal)
- 1 Rouge, 1 dromadaire (couché), 3 Rouges, 1 dromadaire (normal)
- 1 Noir, 2 Jaunes, 1 dromadaire (couché), 4 Noirs, 5 Blancs, 1 dromadaire (normal)
- 1 Jaune, 2 Rouges, 3 Blancs, un dromadaire (couché), un dromadaire (normal)



Figure 10: Exemple d'un placement avec la variante expert

6.2 Solo

Lorsque le joueur reprend un dromadaire de la queue de sa caravane, il place 2 marchandises prises au hasard du marché.

Le jeu s'arrête si le joueur n'a plus de dromadaire ou s'il n'y a plus de marchandise dans le marché.. Vous trouverez ci-contre votre niveau en fonction de la longueur de votre caravane.

Niveau	Longueur
Chamelier	25
Grand chamelier	30
Xiansheng	35
Chef de tribu	40
Chef des 5 tribus	45 et +

7 Remarques et précisions

7.1 Placement des pièces sur le plateau

- Les marchandises placées sur le plateau de jeu et ne faisant pas partie d'une caravane, sont placées verticalement. Ceci permet de les distinguer des marchandises composant une caravane se trouvant à proximité.
- Les pièces composant chaque caravane sont posées longitudinalement

7.2 Déplacement des caravanes

Les caravanes ne peuvent pas traverser une autre caravane ni elles-mêmes. Elles peuvent, par contre, se trouver sur une case adjacente à ces dernières. En particulier pour ces cas, il est important de bien positionner les pièces sur le plateau afin de bien distinguer les différentes caravanes.

Si un joueur vient à ne pas pouvoir jouer à son tour (par blocage ou manque de pièces marchandises ou dromadaires), sa caravane ne pouvant plus bouger, il saute son tour jusqu'à pouvoir à nouveau jouer ou à défaut jusqu'au décompte de fin de partie.

7.3 Bloc sur 2 cases Caravanseraï

Si un bloc de marchandises recouvre 2 cases Caravanseraï de couleurs différentes, il n'est pas omis lors du comptage même si une des 2 couleurs correspond à celle du bloc. S'il recouvre 2 cases Caravanseraï de même couleur correspondant à celle du bloc, il est évidemment omis lors du décompte.