

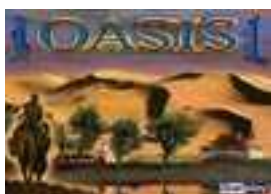
OASIS

3 à 5 joueurs

+ 10 ans

45-60 mn

CONTENU



Moon / Weissblum • 2004 • Schmidt

traduction "Supercloco"

1.1



Au coeur du désert de Gobi, vous incarnez un chef de tribu Mongol et tentez d'y asseoir votre influence. Celui qui, le plus habilement, explore à cheval la steppe, construit des fontaines dans les oasis, érige des Ovoos avec des pierres sacrées ou encore approvisionne sa caravane en marchandises obtient le meilleur score et remporte la partie.

Un Ovoos est un monticule de pierres sacrées, présent le long de nombreux chemins en Mongolie. Les voyageurs y ajoute une pierre et en font le tour trois fois avant de continuer leur route.

Matériel :

80 tuiles "paysage"

62 tuiles "multiplicateur"

5 tuiles "hiérarchie"

54 cartes

100 pions "chameau" en 5 couleurs différentes

20 pions "propriétaire" en 5 couleurs différentes

1 plateau de jeu

Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur prend 4 pions et 20 chameaux de la même couleur.

Triez les tuiles de façon à former 7 piles distinctes que vous placez à côté du plateau :

- 3 types de tuile "paysage" (format carré) : oasis, steppe, désert de pierre
- 4 types de tuile "multiplicateur" (format rectangulaire) : marchandises, fontaines, chevaux, Ovoos

Mélangez les cartes et distribuez à chaque joueur 5 d'entre elles, face cachée. Les joueurs ne peuvent pas regarder leurs cartes : elles restent devant eux, en une seule pile. Les cartes restantes forment la pioche, posée à côté du plateau.

Selon le nombre de joueurs, de 3 à 5 tuiles "hiérarchie" (format rond) sont utilisées :

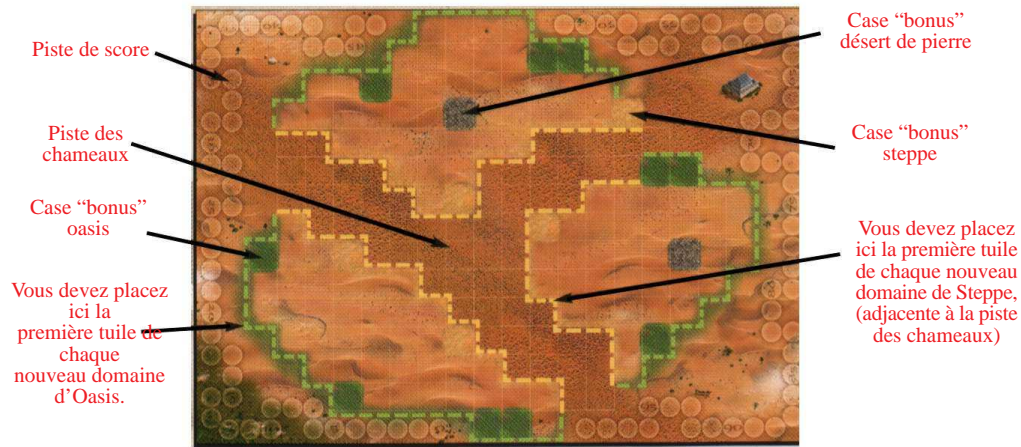
- A 3 joueurs : tuiles 1, 2 et 3
- A 4 joueurs : tuiles 1, 2, 3 et 4
- A 5 joueurs : toutes les tuiles

A moins de 5 joueurs, la ou les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte.

Mélangez, face cachée, les tuiles "hiérarchie" et distribuez-en une à chaque joueur : elles sont alors révélées.

Le Clube

clube.free.fr



DEROULEMENT DU JEU

La partie se joue en plusieurs tours. Au début de chaque tour, les joueurs proposent une ou plusieurs cartes, piochées de leur propre pile. En respectant l'ordre défini par les tuiles "hiérarchie", chacun choisit l'offre d'un joueur en échange de sa tuile "hiérarchie". Celui qui a fait la meilleure offre a de grandes chances d'obtenir la tuile de rang 1 (noble) et de pouvoir donc choisir en premier au tour suivant. Les tuiles "paysage" gagnées sont placées sur le plateau. Les tuiles "multiplicateur" sont gardées et permettent en fin de partie de multiplier les points acquis avec les tuiles "paysage" ou les chameaux.

Chaque tour se déroule ainsi :

- Phase 1

En respectant l'ordre hiérarchique, chaque joueur doit faire une offre, en retournant 1 à 3 cartes de sa pile. Le "noble" (rang 1) révèle donc en premier de 1 à 3 cartes, puis l'aristocrate (rang 2), ensuite le marchand (rang 3), et ainsi de suite.

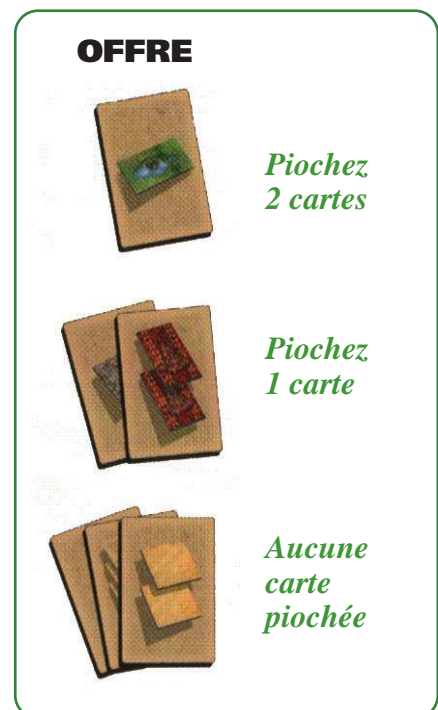
Pour faire une offre, un joueur doit piocher la première carte de sa pile et la placer face visible devant lui. Il peut s'il le souhaite, révéler encore 1 ou 2 cartes afin d'augmenter son offre. S'il ne le souhaite pas, il reçoit alors 2 nouvelles cartes de la pioche commune et les place, sans les regarder, sous sa pile.

Si le joueur préfère révéler une nouvelle carte plutôt que piocher, son offre sera désormais de 2 cartes. Il peut, s'il le souhaite, retourner une 3e carte. Dans le cas contraire, il recevra 1 carte de la pioche commune.

S'il révèle une 3e carte, il propose l'offre maximale et ne reçoit aucune carte de la pioche commune.

Rappel : les cartes piochées doivent toujours être placées sous la pile et non au dessus.

Attention : un joueur ne peut jamais commencer un nouveau tour sans aucune carte devant lui. De ce fait, lorsqu'un joueur a seulement une pile de 3 cartes, il lui est impossible de proposer toutes ses cartes pendant la phase de commerce mais seulement 1 ou 2 cartes.



Dès que la pioche commune est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour en former une nouvelle.

• Phase 2.

Une fois que toutes les propositions sont révélées sur la table, le noble (rang 1) doit choisir une offre (*attention, il ne peut pas choisir la sienne*). Le noble donne sa tuile de rang au joueur dont il accepte l'offre. Le joueur qui reçoit la tuile doit la poser devant lui, face cachée. En échange, il donne les cartes qui composaient son offre : en fonction de ce que représente les cartes ainsi obtenues, l'acquéreur prend les tuiles correspondantes dans les piles à côté du plateau. (*voir les règles de pose*)

	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur place 2 ou 3 chameaux (selon la carte) sur la piste réservée aux chameaux		<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 1 tuile "fontaine" et la garde devant lui, face cachée.
	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 2 tuiles "Oasis" et les place sur le plateau		<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 1 ou 2 tuiles "chevaux" (selon la carte) et la/les garde devant lui, face cachée.
	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 2 tuiles "Steppe" et les place sur le plateau		<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 2 tuiles "ovoo" et les garde devant lui, face cachée.
	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 1 tuile "Désert de pierre" et la place sur le plateau		<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 3 cartes de la pioche commune et les place sous sa pile, sans les regarder.
	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur prend 2 ou 3 tuiles "marchandises" (selon la carte) et les garde devant lui, face cachée.		

Attention : les tuiles "score" doivent restées cachées devant chaque joueur. Elles peuvent cependant être consultées tout au long de la partie en prenant garde de ne pas les révéler à ses adversaires.

Le joueur peut choisir librement dans quel ordre il souhaite appliquer l'action de chaque carte gagnée. Une fois les actions réalisées, la ou les cartes doivent être défaussées.

• Phase 3

Parmi les offres restantes - hormis la sienne - l'aristocrate (rang 2) choisit la proposition qui l'intéresse. Il donne sa tuile "aristocrate" au joueur dont il accepte l'offre. Le joueur qui reçoit la tuile doit la poser devant lui, face cachée. En échange, il donne la ou les cartes qui composaient son offre. L'acquéreur réalise alors l'action de chacune des cartes obtenues.

- Phase 4

Le marchand (*rang 3*) procède de la même manière. S’il ne reste que sa proposition sur la table (*ce qui peut arriver dans un jeu à 3 joueurs*), il réalise la/les action(s) de son offre.

Il garde également son rang de “marchand” pour le tour suivant.

>>> **Dans une partie à 3 joueurs, passez directement à la phase 7.**

- Phase 5

Parmi les offres restantes, le moine (*rang 4*) choisit la proposition qui l’intéresse (*excepté la sienne, à moins que ce soit la seule encore disponible*). Il donne sa tuile (*ou il la garde selon le cas*) et réalise la ou les action(s) décrites par la ou les cartes obtenues.

>>> **Dans une partie à 4 joueurs, passez directement à la phase 7**

- Phase 6

Le berger prend la dernière offre (*cela peut être la sienne*). Il donne sa tuile (*ou il la garde selon le cas*) et réalise la ou les action(s) décrites par la ou les cartes obtenues.

- Phase 7

Tous les joueurs retournent alors leur tuile de rang, afin que la nouvelle hiérarchie pour le prochain tour soit visible.

Le “noble” reçoit **en bonus** une action de son choix, c’est à dire qu’il peut poser une tuile paysage ou l’un de ses chameaux sur le plateau de jeu

Un nouveau tour commence par l’offre du joueur qui possède maintenant la tuile “noble”, en respectant les phases décrites ci-dessus.

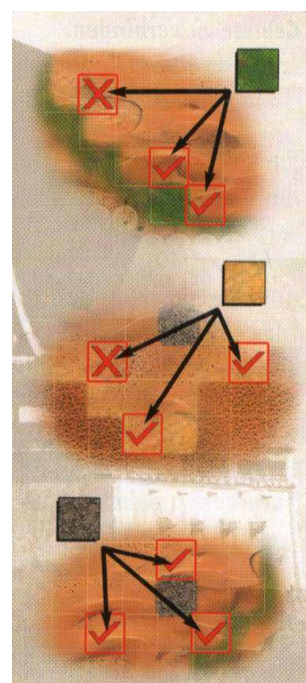
LA POSE DES TUILES PAYSAGE

Voici les règles à respecter lors de la pose des tuiles paysage.

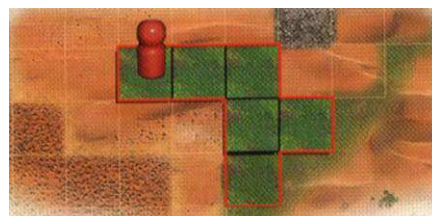
Les tuiles peuvent être posées sur toutes les cases libres, avec les restrictions suivantes :

- la première tuile d’un domaine “Oasis” doit impérativement être adjacente à une case “Oasis” imprimée sur le plateau, y compris les cases bonus
- la première tuile d’un domaine “Steppe” doit impérativement être adjacente à la “piste des chameaux” ou une case-bonus “steppe” imprimée sur le plateau.
- il n’y a aucune restriction concernant le placement des tuiles “pierre”

Il est impossible de poser une tuile si celle-ci est également adjacente (*horizontalement ou verticalement*) à un autre domaine de même type, même s’il appartient au même joueur.

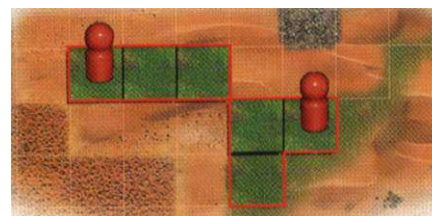


S'il crée un nouveau domaine, un joueur doit poser l'un de ses pions sur la première tuile posée, afin d'indiquer qu'il en est propriétaire. Il peut étendre ce domaine en posant de nouvelles tuiles sur les cases libres adjacentes (*verticalement ou horizontalement*) à la ou les tuiles déjà posées. Les tuiles adjacentes diagonalement ne sont pas prises en compte et forment un nouveau domaine.



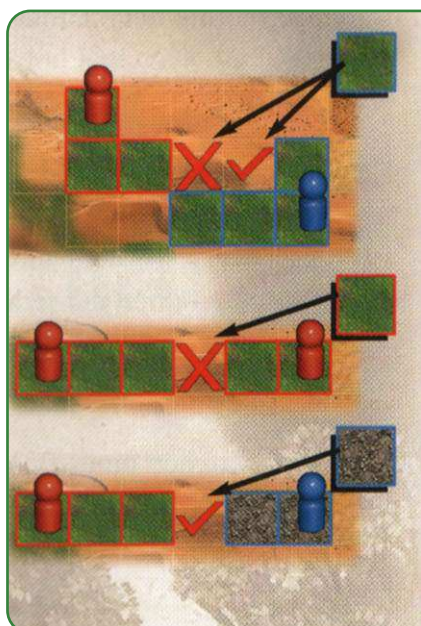
1 domaine

Avec chaque nouvelle tuile, un joueur peut créer un nouveau domaine.



2 domaines distincts

Il ne peut pas poser une tuile si celle-ci est adjacente à un domaine adverse de même type. De la même manière, il ne peut pas réunir 2 de ses domaines de même type pour en former un plus grand.



par ex. le joueur bleu ne peut pas poser sa tuile "Oasis" adjacente au domaine du joueur rouge.

le joueur rouge possède 2 domaines "Oasis" et obtient une nouvelle tuile de ce type : il ne peut cependant pas la placer entre ses 2 domaines pour les réunir.

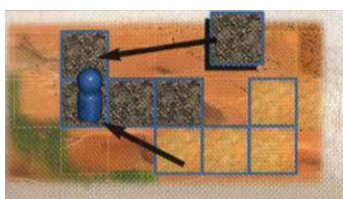
Un joueur peut poser une tuile adjacente à un domaine adverse si celui-ci n'est pas du même type.

Sur le plateau sont imprimées des cases avec les 3 types de paysage existants. Ces cases sont considérées comme des bonus et on ne peut pas y poser de tuiles. Une case de ce type appartient au domaine de même type qui lui est adjacent.

Un joueur peut créer tous les domaines de son choix, quelle que soit leur combinaison, et y répartir ses 4 pions. S'il ouvre un 5e domaine, il peut choisir d'enlever l'un de ses pions déjà présent sur le plateau et de le placer sur le domaine qu'il vient de créer.

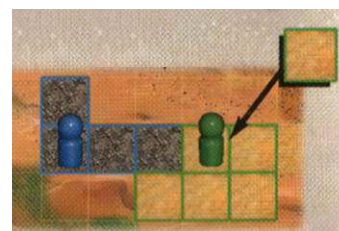
Les domaines qui se retrouvent sans pion n'appartiennent à aucun joueur.

N'importe quel joueur peut alors en prendre possession s'il place une tuile de même type adjacente au domaine abandonné et qu'il y place l'un de ses pions. C'est également valable pour les cases-bonus. Il n'est donc pas possible de prendre possession d'un domaine uniquement en plaçant l'un de ses pions : un joueur est obligé dans tous les cas de placer une tuile supplémentaire pour devenir propriétaire



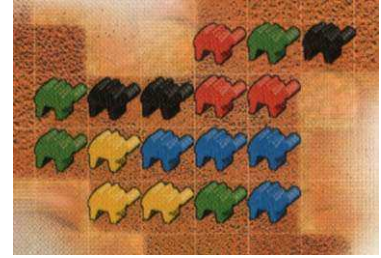
Le joueur bleu abandonne son domaine "Steppe" et déplace son pion sur le domaine abandonné "désert de pierre". Il peut le faire car il a placé une tuile de même type, adjacente au domaine concerné.

Le joueur vert place alors une tuile "steppe" adjacente au domaine abandonné par le joueur bleu et en prend possession en plaçant l'un de ses pions.



LE PLACEMENT DES CHAMEAUX

Lorsqu'un joueur obtient une carte "chameaux", il doit placer sur le plateau autant de chameaux qu'indiqué sur la carte, sur les cases libres de la piste des chameaux. Il n'est pas obligé de les poser adjacents les uns aux autres. En fin de partie, des points seront attribués à chaque joueur, mais uniquement pour leur plus gros troupeau (constitué de chameaux adjacents, verticalement et horizontalement)



Aucune restriction dans le placement des chameaux

Un chameau peut-être posé adjacent à un chameau adverse.

Les tuiles adjacentes à la piste des chameaux n'ont aucune influence sur les chameaux.

Si un joueur a placé tous ses chameaux sur le plateau et qu'il obtient une nouvelle carte "chameaux", il est obligé de déplacer autant de chameaux qu'indiqué sur la carte.

Attention : *Seuls les chameaux sont autorisés sur la piste et on ne peut y poser de tuile "paysage"*

FIN DU JEU

la partie se termine à la fin d'un tour, lorsque l'un de ces cas se présente :

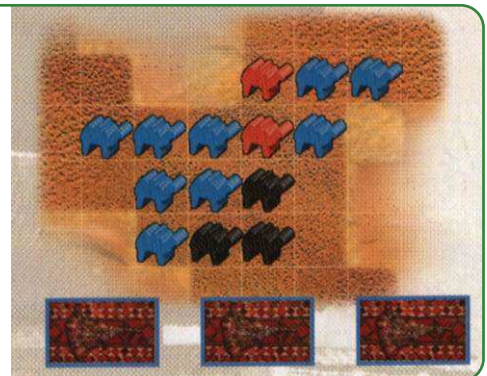
- La dernière tuile de l'une des 3 piles "paysage" a été posée sur le plateau
- La dernière case de la piste des chameaux est occupée

Tous les joueurs comptent alors leurs points. Celui avec le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, celui avec la tuile "hiérarchie" affichant le plus petit chiffre gagne.

Chameaux

Chacun compte le nombre de chameaux composant son plus gros troupeau. Le total est multiplié par le nombre de tuiles "marchandises" en possession du joueur. Si un joueur n'a aucune tuile "marchandise", il n'obtient aucun point pour ses chameaux.

ex : le joueur bleu possède 2 troupeaux. Seul le plus gros est pris en compte (6 chameaux). Grace à ses 3 multiplicateurs, il avance donc de 18 cases sur la piste de score

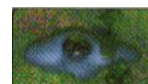


Oasis, Steppe et Désert

Chacun compte le nombre de tuiles que ses 4 figurines contrôlent (plusieurs domaines de même type peuvent donc être comptabilisés) et multiplie chaque total selon les multiplicateurs correspondants en sa possession



Oasis x Fontaines



= points "Oasis"



Steppe x Chevaux



= points "Steppe"






Désert x Ovoos



= points "Désert"

exemple de décompte

x5 x4 x7

Joueur	Tuiles "Paysage"	Tuiles "Multiplicateur"	Points
	9 Oasis	5 Fontaines	45
	8 Désert	4 Ovoos	32
	7 Steppe	7 Chevaux	49

Traduction par Supercloco- février 2004

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>