

# Seidenstraße

*La Route de la Soie*  
2-5 joueurs    À partir de 12 ans    Durée : 60 minutes

## Thème et but du jeu

Les joueurs voyagent avec 3 caravanes sur le célèbre système de routes de la Route de la Soie, chacun essayant d'augmenter son stock de marchandises et de vendre ces dernières avec profit sur les marchés. Le meilleur commerçant sera récompensé avec les plus beaux bijoux. Le joueur avec la collection de bijoux de plus grande valeur gagne la partie.

## Déroulement de la partie

Le premier joueur commence. La partie est jouée dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun tour comprend les 5 phases suivantes :

1. Jouer une ou plusieurs cartes
2. Déplacer une caravane
3. Piocher une ou plusieurs cartes
4. Effectuer l'action
5. Compléter le nombre de cartes dans l'affichage général à 3

### 1. Jouer une ou plusieurs cartes

Chaque joueur **doit** déplacer **une des 3 caravanes** pendant son tour. Afin de déplacer une caravane, le joueur place des cartes de sa main **face visible dans son affichage de cartes personnel**. Pour chaque carte ainsi placée, la caravane se déplace d'exactly 1 case. Dans chaque tour, **un seul type de carte marchandise** peut être joué. Le **nombre** de cartes marchandises jouées détermine le **déplacement exact** de la caravane.

**Exemple 1 :** Gerd a 3 x Soie, 1 x Ivoire et 1 x Porcelaine en main. Il veut déplacer la 2ème caravane Epice (3) - Porcelaine (2) à "Samarkand". Comme la caravane n'est qu'à 2 cases de "Samarkand", Gerd ne doit jouer que 2 cartes marchandises avec le symbole Soie dans son affichage personnel.

Les cartes marchandises sont jouées face visible afin que chaque joueur puisse voir le nombre de symboles pour chaque type de marchandise. Pour chaque **type de marchandise** chaque joueur constitue une **colonne** de 1 carte ou plus.

**Exemple 2 :** Catherine a 4 x Epice et 1 x Thé en main. Elle veut déplacer la 3ème caravane Soie (10) - Epice (4) - Soie (1) de seulement 3 cases. Catherine ne doit jouer que 3 cartes marchandises avec le symbole Epice dans son affichage personnel. Comme 2 cartes Epice sont déjà dans son affichage personnel, elle a maintenant 5 cartes Epice devant elle.

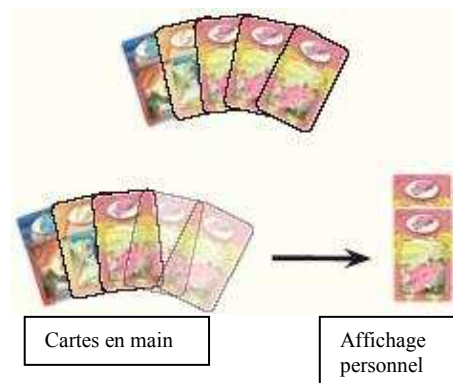
### 2. Déplacer une caravane

**Chaque joueur peut déplacer chaque caravane.** La 1ère caravane se déplace toujours vers la ville avec 1 bijou, la 2ème caravane toujours vers la ville avec 2 bijoux, la 3ème caravane toujours vers la ville avec 3 bijoux. En fonction du nombre de cartes que le joueur joue dans son affichage personnel, il peut déplacer une des 3 caravanes d'autant de cases vers sa ville de destination.

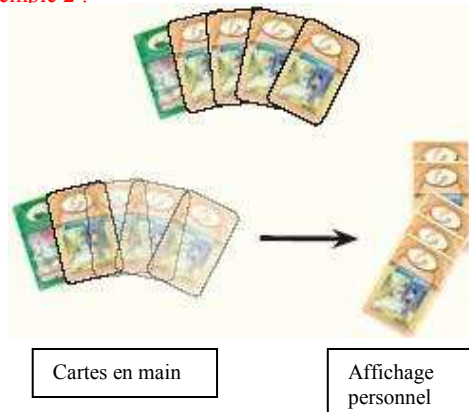
Remarque :

Un aperçu des composants ainsi que les explications sur la mise en place de la partie se trouvent sur la feuille d'extra.

Exemple 1 :



Exemple 2 :



La caravane se déplace de village en village le long des lignes de connexion avec tous ses chameaux. Les lignes de connexion avec une flèche ne peuvent être utilisées que dans la direction de la flèche. Quand la caravane atteint un village avec un panneau indicateur indiquant sa ville de destination, elle doit se diriger vers sa ville de destination et ne peut pas se déplacer plus loin dans une autre direction. Une seule caravane peut se trouver dans un village. Si une caravane se déplace au-dessus d'un village déjà occupé par une autre caravane, ce village est sauté et n'est pas compté pour le déplacement.

**Exemple 3 :** Gerd a joué 2 cartes marchandises avec le symbole Soie. Il décide de déplacer la 2ème caravane Epice (3) - Porcelaine (2). Il prend les deux chameaux et les déplace de 2 villages. Il n'a qu'une possibilité pour déplacer cette caravane.

**Exemple 4 :** Catherine a joué 3 cartes marchandises avec le symbole Epice. Elle décide de déplacer la 3ème caravane Soie (10) - Epice (4) - Soie (1). Elle prend les 3 chameaux et les déplace de 3 villages. Dans ce cas, elle a deux possibilités pour déplacer la caravane.

### 3. Piocher une ou plusieurs cartes

Quel que soit le nombre de cartes que le joueur a joué pendant son tour, il ne pioche **qu'une carte**. Le joueur peut soit piocher 1 carte de l'affichage de cartes général soit 1 carte de la pioche face cachée. Si le joueur a joué des cartes marchandises **correspondantes à une marchandise représentée dans la caravane qu'il a déplacée**, il peut piocher **une carte additionnelle**.

**Exemple 5 :** Dans l'exemple 1 Gerd a joué 2 cartes marchandises avec le symbole Soie dans son affichage personnel et a déplacé la 2ème caravane Epice (3) - Porcelaine (2) de 2 cases. Comme la soie n'est pas transportée par la 2ème caravane, Gerd ne peut piocher que 1 carte. Il se décide pour l'ivoire dans l'affichage de cartes général.

**Exemple 6 :** Catherine a joué 3 cartes marchandises avec le symbole Epice dans son affichage personnel et a déplacé la 3ème caravane Soie (10) - Epice (4) - Soie (1) de 3 cases. Comme la caravane transporte des épices, Catherine peut piocher 1 carte supplémentaire en plus de sa carte normale, soit un total de 2. Elle décide de piocher d'abord une carte de la pioche face cachée, 1 x Soie. Après, elle pioche la carte marchandise Thé de l'affichage de cartes général.

### 4. Effectuer une action

Après que le joueur a complété sa main, il effectue l'action de la case (village ou ville) où la caravane est arrivée. Près de chaque village se trouve une case action. A chaque fois qu'une caravane s'arrête dans un village ("passer dessus" ne suffit pas), l'action correspondante est effectuée (voir le chapitre "Actions").

### 5. Compléter le nombre de cartes dans l'affichage général à 3

A la fin du tour, les cartes de l'affichage général sont complétées à 3. Puis c'est le tour du joueur suivant.

Exemple 3 :



Exemple 4 :



Exemple 5 :



Exemple 6 :



# Actions

## - Jour de grand marché



Si une caravane atteint sa ville de destination, un "Jour de grand marché" débute. Chaque joueur vend les marchandises représentées sur les chameaux. Les **numéros** sur les marchandises indiquent l'**ordre** dans lequel les marchandises **sont vendues**. La marchandise avec le nombre le plus grand est vendue en premier, puis les autres marchandises dans l'ordre décroissant.

**Exemple 7 :** Helmut déplace la 3ème caravane dans sa ville de destination. La caravane comprend les chameaux suivants : Soie (10) - Ivoire (4) - Soie (1). Les marchandises sont vendues dans l'ordre suivant : 1. Soie (10), 2. Ivoire (4), 3. Soie (1).

Le joueur avec le **plus de cartes marchandises de la marchandise correspondante** dans son affichage personnel peut les vendre, **en cas d'égalité** le joueur parmi les ex-æquo avec le **plus grand numéro de chamelier**.

En cas d'égalité les joueurs ex-æquo échangent leurs chameliers directement après la vente de la marchandise. Si plus de 2 joueurs sont ex-æquo, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus grand numéro de chamelier échange son chamelier avec le joueur parmi les ex-æquo avec le plus petit numéro de chamelier.

Le joueur qui vend défusse **la moitié de ses cartes de cette marchandise (arrondi par excès)**. Ensuite, il choisit un des bijoux de cette ville et le met derrière son écran.

Si aucun joueur n'a de carte marchandise de la marchandise appropriée dans son affichage personnel, cette marchandise n'est pas vendue et aucun joueur ne reçoit de bijou. Quand toutes les marchandises sont vendues, les bijoux restants sont retirés de la partie. Si la caravane se compose de plus d'un chameau, ses autres marchandises sont vendues selon les mêmes règles.

**Exemple 8 :** Soie (10) doit être vendue en premier. Helmut, Gerd et Catherine ont chacun 3 cartes marchandises Soie dans leur affichage, Sabine n'a aucune Soie dans son affichage. Helmut, Gerd et Catherine sont ex-æquo, ainsi leurs chameliers déterminent qui peut vendre la soie. A ce moment-là, Helmut possède le chamelier-4, Gerd le chamelier-2 et Catherine le chamelier-1. Helmut a ainsi le droit de vendre la soie. Il défusse 2 cartes marchandises Soie de son affichage personnel. Il choisit alors un des 3 bijoux et le place derrière son écran. Ensuite il échange son chamelier-4 contre le chamelier-1 de Catherine.

Ivoire (4) doit ensuite être vendu. Aucun joueur n'a d'ivoire dans son affichage. L'ivoire n'a ainsi aucun vendeur.

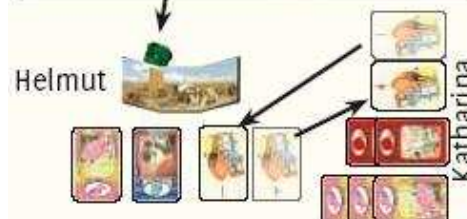
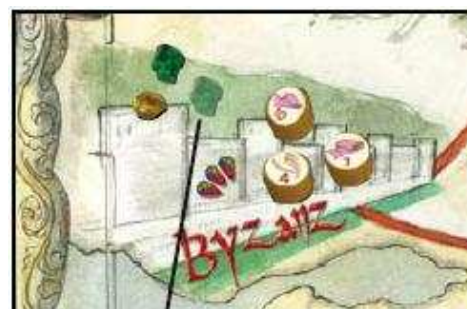
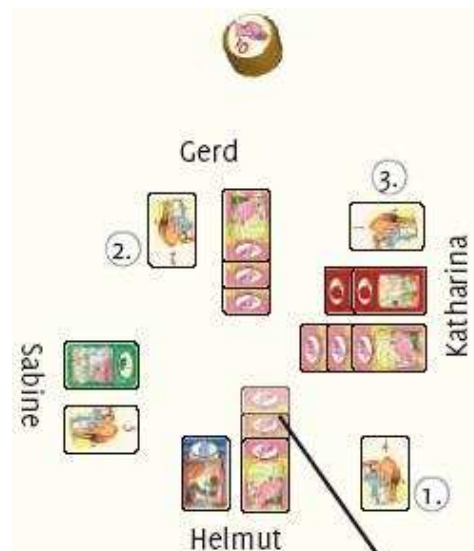
Soie (1) doit être vendue en troisième. Gerd et Catherine ont toujours chacun 3 cartes marchandises Soie dans leur affichage, Helmut n'a plus maintenant que 1 carte marchandise Soie et Sabine toujours aucune. Encore une fois, le chamelier le plus grand décide qui peut vendre la soie. Catherine possède maintenant le chamelier-4, Gerd le chamelier-2. Catherine a maintenant le droit de vendre sa soie. Elle défusse 2 cartes marchandises Soie de son affichage personnel. Elle choisit un des deux bijoux restants et le place derrière son écran. Ensuite elle échange son chamelier-4 avec le chamelier-2 de Gerd. Le bijou restant est maintenant retiré de la partie.

**Les chameaux décomptés** sont replacés dans le caravansérail derrière les chameaux qui attendent là. Si toutes les marchandises de la caravane ont été vendues et que tous les chameaux ont été replacés dans le caravansérail, une nouvelle caravane de même taille repart maintenant de cette ville.

Exemple 7 :



Exemple 8 : Vente de Soie (10)



Exemple 9 : La 3<sup>ème</sup> caravane Soie (10) - Ivoire (4) - Soie (1) est entrée dans la ville de destination "Byzanz". L'ordre des chameaux dans le caravansérail est le suivant : Thé (5) - Thé (6) - Porcelaine (2) - Epice (8). Soie (10) est vendue en premier puis placée derrière Epice (8). Ivoire (4) est placé derrière Soie (10) puis Soie (1) derrière Ivoire (4) à la fin de la rangée. Les chameaux Thé (5), Thé (6) et Porcelaine (2) sont déplacés du caravansérail vers l'ancienne ville de destination "Byzanz".

Ensuite, la **ville de destination** de la nouvelle caravane est déterminée. La nouvelle ville de destination est la **prochaine ville dans le sens des aiguilles d'une montre en comptant autant de villes vides que la taille de la caravane, 1, 2 ou 3**. Vide signifie qu'elle n'est, à l'heure actuelle, occupée ni par une caravane ni par des bijoux. Il y a toujours au moins 1 ville vide. De temps en temps, il peut se produire que des villes vides doivent être comptées plusieurs fois.

Exemple 10 : La nouvelle 3<sup>ème</sup> caravane part de "Byzanz". La nouvelle ville de destination est déterminée en comptant 3 villes vides à partir de "Byzanz" dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour le moment, il n'y a que 2 villes vides, "Yspahan" et "Chang'an". Vous comptez en partant de "Byzanz" dans le sens des aiguilles d'une montre Chang'an → Yspahan → Chang'an. "Chang'an" est ainsi la nouvelle ville de destination.

Enfin, des bijoux sont tirés du sac en fonction de la taille de la caravane et placés dans la nouvelle ville de destination. Les joueurs peuvent demander à tout moment combien il reste de bijoux dans le sac.

Exemple 11 : Dans l'exemple précédent, "Chang'an" est la nouvelle ville de destination de la caravane. Comme la caravane se compose de trois chameaux, trois bijoux sont tirés du sac et placés sur "Chang'an".

#### - Jour de petit marché



Si le déplacement d'une caravane se termine dans un village qui montre le symbole d'une des marchandises qu'elle transporte, il se produit un "Jour de petit marché". Le "Jour de petit marché" fonctionne comme le "Jour de grand marché" sauf qu'il n'y a qu'une seule marchandise à vendre. Si la caravane transporte les **deux** marchandises de ce symbole, seule celle avec le **numéro le plus grand** sera vendue. Le vendeur reçoit **un bijou incolore** du caravansérail.

Si aucun joueur n'a au moins une carte de la marchandise concernée, aucune marchandise n'est vendue et l'action avorte. Comme aucune marchandise n'a été vendue, aucun chameau n'est échangé.

Exemple 12 (figure page suivante) : Sabine déplace la caravane Thé (6) - Thé (5) - Porcelaine (2) sur le village avec l'action "Jour de petit marché (Thé)". Comme la caravane transporte du thé, un "Jour de petit marché" se produit. Il y a 2 x Thé dans les marchandises de la caravane, seul celui avec le numéro le plus grand, Thé (6), sera vendu. Sabine est la seule à avoir une carte Thé dans son affichage personnel. Elle défusse sa carte marchandises Thé et prend 1 bijou incolore du caravansérail. Le chameau Thé (6) est placé à la fin des chameaux dans le caravansérail et le premier chameau Epice (8) rejoint la caravane. La 3<sup>ème</sup> caravane se déplace maintenant vers sa ville de destination avec Epice (8) - Thé (5) - Porcelaine (2).

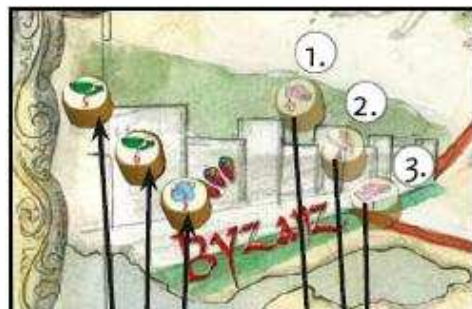
Exemple 13 (figure page suivante) : Gerd déplace la 1<sup>ère</sup> caravane Porcelaine (9) sur le village avec l'action "Jour de petit marché (Ivoire)". Comme la caravane ne transporte pas d'ivoire, l'action avorte.

#### - Marché noir

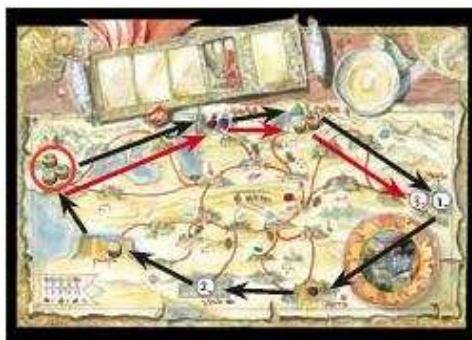


Si le déplacement d'une caravane se termine dans un village avec l'action "Marché noir", un "Jour de petit marché" se produit. Dans ce cas, la marchandise avec le **numéro le plus grand** sera vendue. Pour le reste, le "Jour de petit marché" fonctionne comme le "Jour de grand marché".

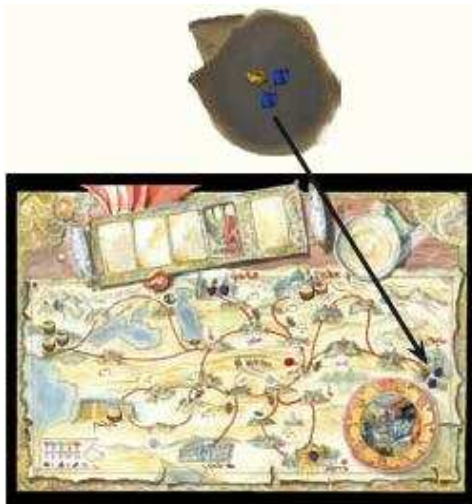
Exemple 9 :



Exemple 10 :



Exemple 11 :



### - 1 chameau



Si le déplacement de la 1<sup>ère</sup> caravane se termine dans un village avec l'action "1 chameau", le joueur peut piocher **une carte marchandise supplémentaire** de l'affichage général ou de la pioche face cachée. Quand la 2<sup>ème</sup> ou la 3<sup>ème</sup> caravane termine son déplacement sur cette case, il ne passe rien.

### - 2 chameaux



Si le déplacement de la 1<sup>ère</sup> ou la 2<sup>ème</sup> caravane se termine dans un village avec l'action "2 chameaux", le joueur peut piocher **une carte marchandise supplémentaire** de l'affichage général ou de la pioche face cachée. Quand la 3<sup>ème</sup> caravane termine son déplacement sur

### - 3 chameaux



Si le déplacement d'une caravane de son choix se termine dans un village avec l'action "3 chameaux", le joueur peut piocher **une carte marchandise supplémentaire** de l'affichage général ou de la pioche face cachée.

### - Bureau de douane



Si le déplacement d'une caravane se termine sur un village avec l'action "Bureau de douane", chaque autre joueur (pas le joueur actif) doit **réduire sa main à 4 cartes**. Chaque autre joueur qui a 4 cartes (ou moins) en main ne fait rien. Chaque joueur choisit quelle(s) carte(s) il défausse. En commençant par le joueur à gauche du joueur actif puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur défausse ses cartes en excès.

### - Tempête de sable



Si le déplacement d'une caravane se termine sur un village avec l'action "Tempête de sable", **chaque autre joueur** (pas le joueur actif) doit **défausser une carte de son affichage personnel**. Chaque autre joueur dont l'affichage personnel est vide ne fait rien. Chaque joueur choisit quelle carte il défausse. En commençant par le joueur à gauche du joueur actif puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur défausse une carte de son affichage personnel.

### - Voleur



Si le déplacement d'une caravane se termine sur un village avec l'action "Voleur", le joueur actif prend **n'importe quelle carte de l'affichage personnel d'un des autres joueurs** et la place **directement dans son propre affichage personnel**. Le joueur volé prend maintenant (pour remplacer sa perte) une carte d'un autre joueur **et la place dans son affichage personnel**.

Suivre les règles suivantes: Aucun joueur ne peut être volé deux fois. Le joueur actif ne peut pas être volé. Un joueur sans carte dans son affichage personnel est ignoré. De cette façon une "chaîne de vol" se produit. Le dernier joueur volé n'a plus aucun joueur à voler, il prend alors la carte du dessus de la défausse et la place dans son affichage personnel. Si la défausse est vide, il pioche une carte de la pioche face cachée à la place.

Exemple 12 :



Exemple 13 :



Exemple 14 :



Remarque : Chaque carte prise est placée directement dans l'affichage personnel du joueur et pas prise en main!

Exemple 15 : Sabine déplace une caravane sur le "Voleur". Elle prend 1 carte marchandise Porcelaine de l'affichage personnel de Gerd et la place avec les 2 cartes marchandises Porcelaine de son affichage personnel. Gerd choisit Helmut, lui vole sa carte marchandise Porcelaine et la place dans son affichage personnel. Helmut ne peut voler que Catherine car Sabine ne peut pas être volée en tant que joueur actif et Gerd a déjà été volé. Malheureusement, Catherine n'a aucune carte dans son affichage personnel. Ainsi, elle est ignorée et Helmut reçoit la carte du dessus de la défausse, 1 carte marchandise Ivoire, qu'il place dans son affichage personnel.

Exemple 16 (sans figure) : Sabine a le plus petit numéro de chamelier et commence la partie. Elle joue 1 carte marchandise Epice et déplace la 1<sup>ère</sup> caravane Epice (8) d'une case sur le village avec l'action "Voleur". Après qu'elle a pioché 2 cartes, l'action "Voleur" est activée. Comme aucun des autres joueurs n'a de carte dans son affichage personnel et qu'aucune carte n'est dans la défausse, elle pioche la carte du dessus de la pioche face cachée, 1 carte marchandise Soie, qu'elle place directement dans son affichage personnel. L'action "Voleur" est terminée.

### - Bazar



Si le déplacement d'une caravane se termine sur un village avec l'action "Bazar", le joueur actif peut **défausser 3 cartes marchandises différentes de son affichage personnel** et recevoir en échange **un bijou incolore** du caravansérail qu'il place derrière son écran.

Exemple 17 : Helmut déplace une caravane sur le bazar, il défausse 3 cartes marchandises, 1 Porcelaine, 1 Soie et 1 Thé, de son affichage personnel et prend un bijou incolore du caravansérail.

### - Bakchich



Si le déplacement d'une caravane se termine sur un village avec l'action "Bakchich", le joueur actif prend **une carte de l'affichage général** et la met **directement dans son affichage personnel**. Comme paiement, il défausse 1 carte de sa main.

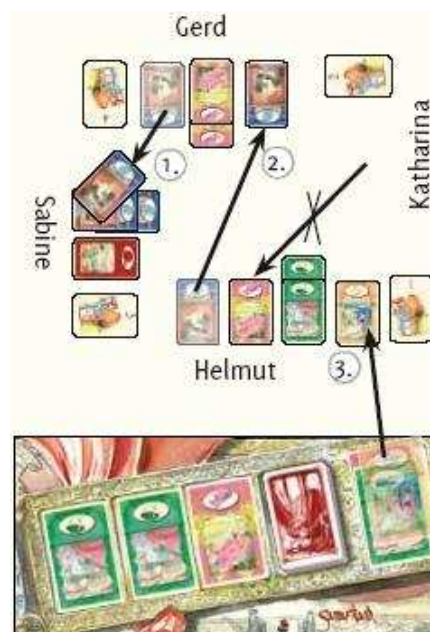
Exemple 18 : Catherine 3 cartes en main. Chacune des 3 cartes montre le symbole Soie. Elle joue chacune des 3 cartes marchandises Soie et déplace la 1<sup>ère</sup> caravane de trois cases sur le village avec l'action "Bakchich". Maintenant, elle doit piocher une carte. Il y a 3 cartes marchandises dans l'affichage général, 1 x Soie et 2 x Thé. Elle décide de prendre 1 Thé en main.

Vient maintenant le "Bakchich". De l'affichage restant, 1 x Soie et 1 x Thé, Catherine peut prendre 1 carte et la placer directement dans son affichage personnel. Elle décide de prendre la soie et la place avec les 3 soies déjà présentes. Comme paiement, elle défausse la carte Thé de sa main. Au début de son prochain tour, la main de Catherine sera vide, elle ne pourra ainsi déplacer aucune caravane et devra piocher 2 cartes à la place (voir Cas spéciaux).

## Fin de la partie

S'il n'y a **plus suffisamment de bijoux** dans le sac pour équiper une nouvelle ville de destination, les bijoux restants dans le sac sont retirés de la partie et les chameaux formant la nouvelle caravane sont replacés dans le caravansérail. La partie **continue** avec les **2 caravanes restantes jusqu'à ce que la prochaine caravane atteigne sa ville de destination**. Il se produit alors un "Jour de grand marché" normal et les chameaux sont replacés dans le caravansérail. Après cela, la dernière caravane sur le plateau de jeu est immédiatement placée dans sa ville de destination et un "Jour de grand marché" spécial se produit. Avant que les marchandises soient vendues, chaque joueur **peut placer sa main dans son affichage personnel**. Les marchandises sont alors vendues en suivant les règles générales. La partie est terminée et les joueurs comptent leurs points de victoire (PV).

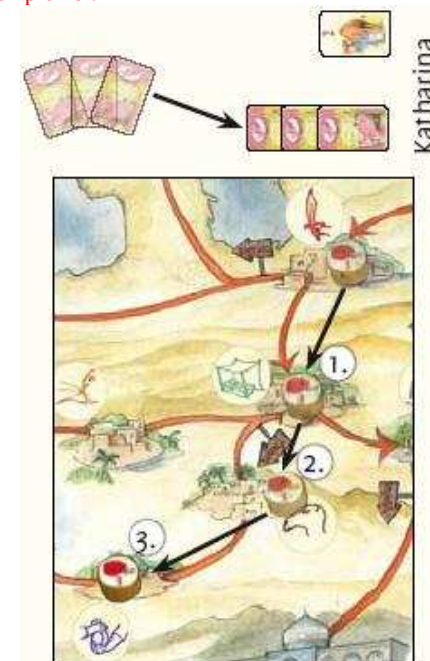
Exemple 15 :



Exemple 17 :



Exemple 18 :

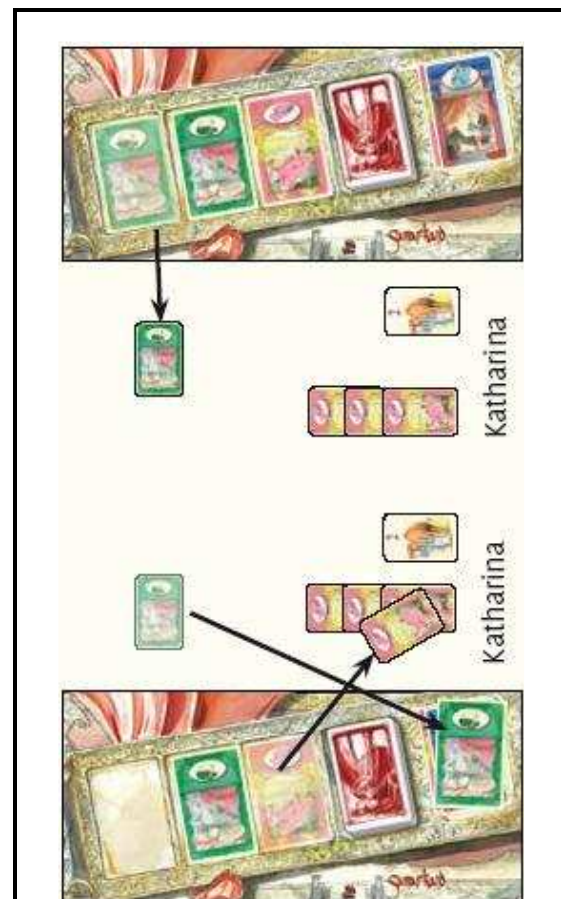


Exemple 19 (voir la figure sur la feuille extra) : Helmut emmène la 3<sup>ème</sup> caravane Soie (10) - Epice (8) - Porcelaine (2) dans sa ville de destination. Les trois marchandises sont vendues suivant les règles générales et les chameaux sont placés dans le caravansérail. Dans le sac il n'y a plus que 2 bijoux, la nouvelle ville de destination ne peut pas être équipée de 3 bijoux, ainsi la 3<sup>ème</sup> caravane ne quitte pas la ville pour un nouveau voyage. Les chameaux de la nouvelle caravane restent dans le caravansérail et les 2 bijoux du sac sont retirés de la partie.

Maintenant, il ne reste que les deux autres caravanes à déplacer. La partie continue normalement jusqu'à ce qu'une des caravanes atteigne sa ville de destination. Supposons que Catherine emmène la 2<sup>ème</sup> caravane Porcelaine (9) - Thé (6) dans sa ville de destination. La porcelaine est vendue en premier. Catherine et Helmut ont chacun 4 x Porcelaine dans leur affichage personnel. Sabine et Gerd ont chacun 1 x Porcelaine. Catherine a le chamelier-5 et a ainsi le droit de vendre. Elle défausse 2 cartes Porcelaine de son affichage personnel et prend un des deux bijoux derrière son écran. En même temps, elle échange son chamelier-5 avec le chamelier-3 de Helmut. Le chameau est placé dans le caravansérail.

Le thé est le prochain à être vendu. Catherine a 2 x Thé, Gerd 2 x Thé, Helmut 1 x Thé et Sabine malheureusement aucun Thé. Ce sont encore les chameliers qui décident. Catherine a maintenant le chamelier-3 et Gerd le chamelier-4. Gerd défausse 1 x Thé et place le bijou restant derrière son écran. Maintenant, Gerd et Catherine échangent leurs chameliers. Le chameau est placé dans le caravansérail.

Maintenant, il ne reste que la 1<sup>ère</sup> caravane, Thé (5) sur le plateau de jeu. La caravane est placée directement dans sa ville de destination. Avant de commencer le dernier "Jour de grand marché" de la partie, chaque joueur peut placer sa main dans son affichage personnel. Comme seul le thé est vendu, les autres cartes sont sans intérêt. Gerd a 1 carte Thé en main et la place dans son affichage où il a maintenant 2 x Thé. Catherine n'a aucune carte Thé en main, elle a également 2 x Thé. Helmut pose la carte Thé de sa main, passant à 2 x Thé dans son affichage personnel. Sabine a reçu 3 x Thé dans les derniers tours, elle les pose et obtient 3 x Thé dans son affichage personnel. Elle défausse 2 x Thé et place le dernier bijou de la ville de destination derrière son écran.



## Décompte

Chaque joueur calcule la valeur de ses bijoux. Il est important de rassembler autant que possible des ensembles de bijoux différents. Un ensemble se compose de 5 bijoux maximum de différentes couleurs. **Plus les couleurs sont différentes** dans un ensemble, **plus il rapporte**. Un ensemble a **une valeur de 1, 3, 6, 10 ou 15** (1+2+3+4+5) PV en fonction du nombre de bijoux de différentes couleurs.

Exemple 20 : Catherine a à la fin de la partie 3 bleu, 1 jaune, 2 vert, 1 rouge et 1 violet. Elle a ainsi les trois ensembles de bijoux suivants :

Ensemble 1 : Bleu, jaune, vert, rouge et violet = 15 PV (1+2+3+4+5)

Ensemble 2 : Bleu et vert = 3 PV (1+2)

Ensemble 3 : Bleu = 1 PV.

Catherine a un total de 19 PV en bijoux de couleur.

Les bijoux **incolors** (vous ne les recevez que par les actions "Jour de petit marché", "Marché noir" et "Bazar") sont décomptés suivant la **règle 2-4-8**. Dès qu'un joueur reçoit son troisième bijou incolore, il remet ses bijoux incolores dans le caravansérail et reçoit un marqueur 8 PV.

Exemple 20 :



Exemple 21 : Catherine a, à la fin de la partie, un marqueur 8 PV (pour 3 bijoux incolores qu'elle a collectés pendant la partie) et deux bijoux incolores derrière son écran. Ces deux bijoux incolores valent 4 PV, avec son marqueur Catherine a ainsi 12 PV pour les bijoux incolores.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le numéro de chamelier le plus grand gagne.

## Cas particuliers

### - La pioche face cachée est épuisée

Quand la pioche face cachée est vide, mélangez les cartes de la défausse et placez-les comme nouvelle pioche face cachée.

### - Un joueur ne veut pas vendre ses marchandises

Un joueur peut refuser de vendre ses marchandises. Si le joueur avec le plus de cartes marchandises dans son affichage personnel ne veut pas vendre, il donne le droit de vendre au joueur suivant avec le plus de cartes dans son affichage personnel et ainsi de suite. Celui-ci peut maintenant décider s'il veut vendre ses marchandises ou pas. Dans le cas peu probable où personne ne veut vendre, il y a deux règles : Pendant un "Jour de grand marché", le bijou est retiré de la partie à la fin de ce marché. Pendant un "Jour de petit marché" ou un "Marché noir", l'action avorte (en particulier, aucun chameau n'est échangé).

### - Aucun joueur n'a la marchandise appropriée pendant un jour de marché

Si, pendant un jour de marché, aucun joueur n'a la marchandise appropriée dans son affichage personnel, deux cas : Pendant un "Jour de grand marché", le bijou est retiré de la partie à la fin de ce marché. Pendant un "Jour de petit marché" ou un "Marché noir", l'action avorte.

### - Main vide de cartes

Si un joueur n'a plus de cartes en main au début de son tour, il ne peut rien faire excepté piocher 2 cartes de la pioche face cachée et/ou de l'affichage général.

#### Remarque :

Vous trouverez plus d'informations sur notre site [www.ddd-verlag.de](http://www.ddd-verlag.de).

Verlag et les auteurs remercient les joueurs suivants pour les tests intensifs et les tuyaux précieux : Gerd Eibach, Ralf Foldenauer, Ingo Hahn, Birgit Hirth, Esra Kuhnlein, André Maack, Christoph Roeder, Helmut Sauer, Carsten Söllmann, Katharina Zuber, les joueurs du Würzburger Spielerlei, du Kitzinger Spieletreffs ainsi que ceux du AK Spiel de FOS/BOS Triesdorf.



© 2009 DDD Verlag GmbH  
Zweierweg 36, 97074  
Würzburg, Germany  
E-mail: [info@ddd-verlag.de](mailto:info@ddd-verlag.de)  
[www.ddd-verlag.de](http://www.ddd-verlag.de)  
Version 1.0

Auteurs: Hanno & Wilfried Kuhn  
Image-titre: John Frederick Lewis  
Illustration: Sabine Weiss  
Réalisation: Carsten Grebe  
Lectorat: Hanna & Alex Weiß  
Traduction en français: Didier Duchon

Exemple 21 :

