

DURCH DIE WÜSTE

Through the desert/A travers le désert

Un jeu de Reiner Knizia

Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans. Durée d'une partie entre 20 et 45 minutes.

KOSMOS Spiele galerie N°686819

Edition allemande : © 1998 KOSMOS Verlag

Traduction anglaise de Reiner Knizia et Kevin Jacklin

Traduction française de Boris Solinski (boris@solinski.org) d'après les précédents

Désert vivant !

Cinq tribus bédouines commencent à peupler les étendues vierges du désert. Elles forment des caravanes, occupent des points d'eau et rallient des oasis, tout en circonscrivant des territoires, pour gagner des points.

A chaque tour, vous placez deux dromadaires sur le plateau. Mais quelles caravanes devrez vous développer, et dans quelle direction, pour faire de vous le plus prospère des seigneurs du désert ?

But du jeu

Guidez judicieusement vos caravanes pour remporter le plus points.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 170 dromadaires (34 de chacune des cinq robes)
- 5 dromadaires à robe grise
- 30 chameliers (6 de chacune des cinq couleurs de joueur)
- 5 oasis (palmiers)
- 45 points d'eau (15 de 1, de 2 et de 3 points)
- 20 jetons oasis (5 points)
- 10 jetons territoire (10 points)
- 5 jetons caravane (10 points)
- 5 jetons caravane (5 points)

Note : Les robes des dromadaires sont pastel, couleurs peu typiques de la plupart de ces animaux ! Cependant, comme chaque joueur utilise des chameliers d'une couleur distincte, très différente de la robe des dromadaires, cela les aide à garder une bonne visibilité tout au long du jeu.

Mise en place

- Avant la première partie, détacher soigneusement les pions de leur matrice.
- Déployer le plateau. Il dépeint le désert originellement vierge, entouré de chaînes de montagnes, portant un autre massif montagneux en son centre. Dans le jeu à quatre et cinq joueurs, on utilise toute la surface de jeu. Mais à deux ou trois joueurs, on élimine la plus petite région, délimitée par une ligne noire.
- Chaque joueur reçoit six chameliers d'une couleur, et un dromadaire de chacune des cinq robes. En outre, chacun reçoit un dromadaire gris.
- Les joueurs placent un chamelier sur chacun de leurs six dromadaires. Celui qui monte le dromadaire gris est posé en face de son joueur, indiquant quelle couleur il joue. Dans le jeu à cinq, chaque joueur écarte un dromadaire de robe différente, avec son chamelier, de sorte qu'il y ait seulement quatre dromadaires de chaque robe en jeu.
- Tous les dromadaires restant sont classés par robe et posés à côté du plan de jeu. Dans le jeu à deux, défaussez dix dromadaires de chaque robe, contre cinq dans le jeu à trois. Ainsi, à deux joueurs on utilise 22 dromadaires, 26 à trois, et 30 de chacune des robes à quatre ou cinq.
- Les cinq palmiers, symbolisant les oasis, sont répartis sur le plateau.
- Les points d'eau sont mélangés et placés face visible sur chacun des hexagones marqués d'un cercle. Ceux qui restent sont placés sur des hexagones libres, non occupés par des palmiers. Dans une partie à deux ou trois joueurs, où le petit plateau est utilisé, les points d'eau superflus sont défaussés.
- Les jetons oasis, territoire et caravane sont placés face visible à côté du plan de jeu.
- Le plus jeune joueur commence, le tour se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Positionnement des chameliers

La partie commence avec cinq tours de positionnement, au cours desquels les joueurs placent leurs chameliers sur le plateau. A cinq, il n'y a que quatre tour. Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chacun place un de ses chameliers, c'est-à-dire un bédouin monté sur son dromadaire respectif, sur n'importe quel hexagone vide du plateau, mais en respectant les exceptions suivantes :

- jamais sur un point d'eau, une oasis ou une case occupée par un autre chamelier,
- jamais sur un des six hexagones adjacent à une oasis,
- jamais sur une case adjacente à un autre chamelier (quelle que soit la robe du dromadaire).

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

Lorsque tout le monde a placé ses chameliers sur le plateau, les joueurs commencent à développer leurs propres caravanes.

Conseil : Le positionnement judicieux de vos chameliers est vital pour votre réussite dans le jeu. Aussi, lors de votre première partie, essayez de répartir vos chameliers de façon équilibrée sur tout le plan de jeu, dans des territoires pas trop proches des autres chameliers.

Développement des caravanes : généralités

A partir de maintenant, chaque tour, les joueurs placent chacun deux dromadaires sur le plateau (à l'exception du premier de ces tours, comme c'est indiqué plus bas). Dans un premier temps, un dromadaire est toujours posé adjacent à un dromadaire de la même robe, monté par un chamelier du joueur. Ensuite, les nouveaux dromadaires sont posés adjacents à n'importe quel dromadaire de la même robe appartenant au joueur. De cette façon, des caravanes se forment et s'étendent. Chaque joueur essaie de développer ses caravanes pour marquer des points, en reliant des oasis, en occupant des points d'eau, en circonscrivant des territoires et en ayant la plus longue caravane d'une même robe de dromadaires. Le jeu prend fin lorsque le dernier animal d'une robe est posé.

Placement des dromadaires

- A son tour, un joueur prend deux dromadaires et place chacun d'eux sur un hexagone libre, ou sur une case contenant un point d'eau. Les deux animaux peuvent être de robe semblable ou distincte.
- Un dromadaire doit être placé sur un hexagone adjacent à un animal de même robe, appartenant à une caravane du joueur, identifiée par un chamelier de sa couleur. Par exemple, un dromadaire bleu ciel peut être posé adjacent à un autre dromadaire bleu ciel d'une caravane contrôlée par son joueur.
- Ainsi, pour chaque robe de dromadaire, un joueur ne peut posséder qu'une caravane dont tous les animaux sont reliés.
- Entre deux dromadaires de même robe, mais appartenant à deux joueurs différents, il doit toujours rester un hexagone qui ne peut être occupé par un animal de cette robe. Autrement dit, un joueur ne peut poser de dromadaire sur une case contiguë à l'animal d'un adversaire qui porte une robe semblable.
- Un dromadaire peut être placé adjacent à des dromadaires de robe distincte (quel que soit leur propriétaire).



Exemple : Le joueur Vert peut choisir entre neuf hexagones pour placer un dromadaire de robe blanche. Il place ensuite un second animal, en se servant ici du premier.

Règle particulière au premier tour de placement

Au premier tour de placement, les deux premiers joueurs ne peuvent placer qu'un unique dromadaire. Dans une partie à deux, cette règle n'est applicable qu'au premier joueur. C'est une garantie que les premiers à jouer n'en tireront pas d'avantage indu.

Occupation des points d'eau

Quand un joueur place un dromadaire sur une case avec un point d'eau (de 1, 2 ou 3 points), il le retire du plateau de jeu et le place devant lui.

Jonction des oasis

- Lorsqu'un joueur place un dromadaire sur un des six hexagones voisins d'une oasis (palmier), il prend un jeton oasis (de 5 points) et le pose face cachée devant lui.
- Si le joueur place un autre dromadaire, de la même caravane, adjacent à la même oasis, il ne reçoit pas d'autre jeton. Chaque caravane ne peut gagner qu'un jeton par oasis. Cependant, un joueur peut rallier plusieurs oasis avec une caravane, obtenant un jeton oasis pour chacune d'elles.
- Si un joueur rallie la même oasis avec une autre caravane, il reçoit de nouveau un jeton.
- Bien sûr, plusieurs joueurs peuvent faire rejoindre la même oasis à leurs caravanes (même si elles sont constituées de dromadaires de robe identique), chacune d'elle recevant un jeton oasis.



Exemple : Le joueur Rouge ne peut plus rallier l'oasis avec sa caravane bleu ciel. Cependant il peut le faire avec la mauve.

Conseil : *Gardez toujours un œil sur les caravanes de vos adversaires, ou vous risqueriez de vous retrouver dans l'impossibilité de rallier une oasis ! Toujours vous rappeler que vous ne pouvez étendre votre caravane sur un hexagone voisin d'une autre de la même robe.*

Contrôle d'un territoire

Lorsqu'un joueur place un dromadaire de manière à ce qu'il ferme un espace d'une ou plusieurs cases, entourées seulement par la caravane dont il fait partie, il prend possession de ce territoire. On applique les règles suivantes :

- Le joueur doit placer les dromadaires d'une robe de telle façon que, avec l'aide des bord du plateau ou de ceux du massif montagneux au centre, ils forment une chaîne ininterrompue.
- Il est possible d'enclore un territoire avec ses seuls dromadaires, sans l'aide des bords du plateau ou de ceux du massif montagneux.
- Il n'est pas possible de contrôler un territoire avec plusieurs caravanes.
- Un territoire ne peut contenir aucun autre dromadaire (quel que soit son propriétaire).
- Si le territoire contient des points d'eau, le joueur les retire immédiatement et les pose devant lui. Il n'a pas à occuper ces cases avec ses dromadaires.
- Si le territoire contient des oasis qui n'ont pas encore été ralliées par un dromadaire de la caravane qui les encercle, le joueur reçoit immédiatement les jetons oasis correspondants. Sa caravane n'a pas à joindre les oasis encloses.
- Il est impossible à un joueur de placer des dromadaires dans un territoire qu'il ne contrôle pas.



Exemple : *L'espace n'est pas clos car il est entouré par deux caravanes différentes appartenant au joueur Bleu. Celui-ci place deux dromadaires mauves et ferme le territoire. Il reçoit les deux points d'eau et un jeton oasis.*

Conseil : *En fermant des étendues, vous marquez de nombreux points essentiels. D'abord en vous emparant des points d'eau et des jetons oasis, et ensuite en obtenant des points pour le territoire. Essayez toujours d'empêcher vos adversaires d'entourer de vastes et juteux espaces.*

Fin de la partie et décompte des points

Le jeu prend fin lorsque, à la fin du tour d'un joueur, le dernier dromadaire d'une robe a été posé sur le plateau. On détermine alors, pour chaque robe, le joueur qui a la plus longue caravane. Il reçoit un jeton caravane de 10 points pour cette robe, sauf en cas d'ex aequo où les joueurs concernés reçoivent un jeton caravane de 5 points seulement (le jeton 10 n'étant alors pas décerné).

Conseil : Assurez-vous toujours, au cours de la partie, que vous avez une majorité de dromadaires dans une robe, voire deux. Prenez garde aux joueurs qui vous menacent dangereusement, et étendez à temps vos caravanes. Une caravane n'a pas à être particulièrement longue pour remporter le jeton caravane, elle doit juste l'être plus que celles de vos adversaires !

Ensuite, on détermine la valeur de chacun des territoires enclos : on marque un point pour chaque hexagone libre d'un territoire (mais pas pour celui d'une oasis). Ces points sont réglés à l'aide des jetons territoire de 10 points, la monnaie étant faite avec les autres jetons ainsi que les points d'eau.

Enfin, chacun totalise la valeur de ses jetons. C'est le joueur avec le plus grand total qui l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur

Reiner Knizia, né en 1957, vit à Windsor en Grande Bretagne. Il est docteur en mathématiques, et a publié de nombreux jeux dans son pays comme à l'étranger. Ses plus grandes récompenses sont le *Deutscher Spielepreis* en 1993 pour *Modern Art*, et plusieurs nominations au *Spiel des Jahres*. L'auteur est reconnu pour créer des jeux aux règles simples mais qui imposent des choix difficiles, comme ce jeu, aux multiples dimensions, sur le désert.

Graphismes : Graphic Studio Krüger/Claus Stephan

Reproduction : d. werk, Schulte-Frolinde

Photographie : Dirk Hoffman

Editorial : TM-Spiele

L'auteur et l'éditeur aimeraient remercier les nombreux testeurs et relecteurs du jeu.

Remerciements particuliers de l'auteur à Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson pour avoir cheminé ensemble à travers le désert.

© 1998 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart - Germany
Tous droits réservés

Traduction réalisée à partir de la version 1.2 des règles anglaises, révisée le 19/02/00 par Kevin Jacklin

Durch die Wüste

Un jeu de Reiner Knizia

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Âge : 10 ans et plus
Durée : 30-45 minutes

Le désert devient vivant !

Cinq tribus de Bédouins commencent à coloniser le désert. Ils construisent des caravanes, occupent les points d'eau et relient les oasis, en délimitant des périmètres de désert, gagnant ainsi des points.

À chaque tour vous placez deux chameaux sur le plateau de jeu. Mais quelle caravane développer en priorité et dans quelle direction pour devenir le plus grand seigneur du désert ?

Objectif du jeu

Guider votre caravane de manière à gagner le maximum de points.

Composants du jeu

- 1 plateau de jeu
- 170 pions chameaux (34 dans chaque nuance de couleurs)
- 5 chameaux gris
- 30 cavaliers (6 dans chaque couleur de joueurs)
- 5 oasis (palmiers)
- 45 points d'eau (1, 2 et 3 points, 15 de chaque)



20 jetons oasis (5 points)



5 jetons caravanes (10 points)



10 jetons périmètres (10 points)

5 jetons caravanes (5 points)

Note : La couleur des chameaux n'est pas similaire à celle de chameaux réels ! Mais, comme les joueurs utilisent des pions cavaliers de couleurs différentes, et différentes aussi de la couleur des chameaux, cela aide les joueurs à garder une bonne vision du jeu tout au long de la partie.

Préparation du jeu

- Avant la première partie de jeu, détachez soigneusement les pions.
- Installez le plateau de jeu sur la table. Il représente le vide du désert, entouré de chaînes de montagnes, et une autre chaîne au milieu du plateau. Dans un jeu à 4 et à 5 joueurs, tout le plateau est utilisé. Avec 2 ou 3 joueurs la plus petite section, séparé par une ligne noire, n'est pas utilisée.
- Chaque joueur reçoit six cavaliers d'une même couleur, et un chameau de chaque teinte. En plus, chaque joueur reçoit un chameau de couleur grise.
- Les joueurs installent leurs cavaliers sur chacun de leurs chameaux. Le cavalier sur le chameau gris est placé devant chaque joueur, pour indiquer quelle est la couleur jouée par ce joueur. Dans un jeu à 5 joueurs, chaque joueur choisit un chameau de teinte différente et le défasse avec son cavalier, ainsi il n'y a plus que 4 chameaux de chaque teinte en jeu.
- Tous les autres chameaux, séparés par teinte, sont placés hors du plateau de jeu. Dans une partie à 2 joueurs, retirez du jeu 10 chameaux de chaque teinte. Dans une partie à 3 joueurs, 5 chameaux de chaque teinte sont retirés du jeu.
- Les 5 pions palmiers sont placés à 5 endroits différents du plateau de jeu, créant ainsi les oasis.
- Les pions points d'eau sont mélangés et placés faces découvertes sur chaque case du plateau de jeu marqué d'un cercle. Les pions points d'eau sont aussi placés sur les cases non-occupées normalement réservés aux palmiers. Dans un jeu à 2 ou 3 joueurs, quand le plus petit plateau est utilisé, les points d'eau superflus sont retirés du jeu.
- Les jetons oasis, périmètres et caravanes sont placés faces visibles à côté du plateau de jeu.
- Le joueur le plus jeune commence à jouer, le tour se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placer les cavaliers

Le jeu commence par 5 tours de positionnement, dans lesquels chaque joueur place ses cavaliers sur le plateau de jeu. A 5 joueurs, il n'y a que 4 tours de positionnement. Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un de ses cavaliers positionnés sur un chameau (autrement dit, son cavalier monté) sur une case vide du plateau de jeu. Le cavalier monté peut-être placé n'importe où, en respectant les règles suivantes :

- Pas sur une case contenant un point d'eau, une oasis ou un autre cavalier monté.
- Pas sur une des six cases adjacentes à une oasis.
- Pas sur une case adjacente à un autre cavalier monté (peu importe la couleur des chameaux).

Dans le premier tour de positionnement, chaque joueur doit placer un chameau ayant une teinte différente si cela est possible.

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs cavaliers montés sur le plateau, les joueurs commencent à développer leurs propres caravanes.

Astuce : Le positionnement de vos cavaliers montés est d'une importance vitale dans la suite du jeu, donc, pour votre première partie essayez de repartir vos cavaliers de manière uniforme sur le plateau, dans des aires assez éloignées des autres cavaliers.

Développement des caravanes : généralités

À partir de maintenant et à chaque tour, chaque joueur va placer 2 chameaux sur le plateau de jeu (exception faite de premier tour — voir plus bas). Initialement, un chameau est placé à côté d'un cavalier monté sur un chameau de la même teinte. Ensuite les nouveaux chameaux sont placés à côté de n'importe quel autre chameau de la même teinte appartenant à ce joueur. C'est de cette manière qu'une caravane se forme et s'étend. Chaque joueur essaye de développer sa caravane pour marquer des points. Les points sont marqués pour occuper un point d'eau, relier des oasis, former une aire et avoir la caravane la plus longue dans une teinte. Le jeu se termine lorsque tous les chameaux d'une même teinte ont été joués.

Placer les chameaux

- À son tour, un joueur prend 2 chameaux et les place sur une case libre ou une case contenant un point d'eau. Les deux chameaux peuvent être de même ou de différentes teintes.
- Un chameau doit être placé sur une case adjacente à celui d'un autre chameau de la même teinte appartenant à la caravane de ce joueur (le cavalier monté sert d'identifiant). Par exemple, un chameau bleu pastel doit être placé à côté d'un autre chameau bleu pastel appartenant à une caravane de ce joueur.
- Par conséquent, pour chaque teinte, un joueur possède une unique caravane, et tous les chameaux de cette caravane sont reliés entre eux.
- Entre 2 chameaux de la même teinte mais appartenant à deux joueurs différents, il doit toujours y avoir une case libre qui ne peut être occupée par un chameau de cette teinte. En d'autres mots un joueur ne peut pas placer un chameau sur une case adjacente à un chameau de même teinte appartenant à un autre joueur.
- Les chameaux peuvent être placés à côté de chameaux de teintes différentes (peu importe à qui ils appartiennent).

Exemple :

Le joueur Vert a le choix entre 9 cases différents sur lesquels placer un chameau blanc pastel. Il place 2 chameaux blanc pastel.



Règle spéciale pour le premier tour de jeu

Dans le premier tour de jeu, les 2 premiers joueurs ne peuvent placer qu'un seul chameau. Dans une partie à 2 joueurs cela ne s'applique qu'au premier joueur. Cela assure que les premiers joueurs ne gagnent pas un avantage excessif du fait de commencer à jouer.

Occuper les points d'eau

Quant un joueur place un chameau sur une case occupée par un point d'eau (de 1, 2 ou 3 points) il enlève ce point d'eau du plateau et le place face cachée devant lui.

Relier les oasis

- Lorsqu'un joueur place un chameau sur l'une des six cases entourant une oasis (pion palmier), il prend un jeton oasis (d'une valeur de 5 points) et le place face cachée devant lui.
- Si le joueur place un autre chameau de la même caravane à côté de la même oasis, il ne reçoit pas d'autres jetons oasis. Chaque caravane ne peut recevoir qu'un seul jeton par oasis. Par contre, un joueur peut relier plusieurs oasis avec une même caravane, et recevra un jeton pour chaque oasis reliée de cette manière.
- Si un joueur relie la même oasis avec plusieurs caravanes il recevra un jeton pour chaque caravane qui a relié cette oasis.
- Plusieurs joueurs peuvent relier une même oasis (y compris avec des chameaux de la même teinte) et recevoir ainsi un jeton oasis.

Exemple :

Le joueur rouge ne peut plus relier sa caravane bleu pastel à l'oasis. Par contre, il peut relier sa caravane violet pastel.



Astuce : *Surveillez bien les caravanes adverses car sinon vous risqueriez d'être empêché par leurs caravanes de relier une oasis ! Rappelez-vous toujours que vous ne pouvez pas étendre votre caravane à côté d'une autre caravane de même teinte.*

Former une aire

Quand un joueur place un chameau de sorte que celui-ci forme une aire complètement close d'une ou plusieurs cases avec une unique caravane, il devient propriétaire de cette aire. Les règles suivantes sont applicables :

- Le joueur doit placer des chameaux d'une seule teinte de façon que, avec l'assistance d'un bord du plateau ou d'une chaîne de montagne, ils forment une chaîne ininterrompue.
- Il est possible de former une aire avec des chameaux seulement, sans l'aide d'un bord ou d'une chaîne de montagne.
- Il n'est pas possible de former une aire avec des chameaux de teintes différentes.

- Une aire ne doit pas posséder d'autres chameaux en elle (sans s'occuper de savoir à qui appartiennent ces chameaux).
- Si l'aire fermée contient des points d'eau, le joueur qui vient de former cette aire les prend immédiatement et les place devant lui faces cachées. Il n'a pas à occuper ces cases avec des chameaux.
- Si l'aire contient une ou plusieurs oasis non encore atteintes par la caravane qui vient de former l'aire, le joueur possesseur de cette caravane reçoit immédiatement les jetons correspondants à cette ou ces oasis. Il n'a pas à relier la caravane qui forme l'aire aux oasis enfermées.
- Il est impossible à un autre joueur de placer un chameau dans une aire.

Exemple :

L'aire n'est pas encore fermée. Elle est cernée par deux caravanes différentes appartenant au joueur Bleu. Le Bleu place deux chameaux violet pastel et ferme l'aire. Il reçoit les deux pions point d'eau et un jeton oasis.



Astuce : *En formant des aires, vous marquez de nombreux points. D'abord en prenant les points d'eau et les oasis puis, plus tard, en marquant des " points d'aire ". Essayez toujours d'empêcher vos adversaires de former de grandes aires qui rapportent.*

Fin du jeu et décompte des points

Le jeu se termine lorsque, à la fin du tour d'un joueur, le dernier chameau d'une teinte à été placé sur le plateau de jeu. Ensuite, pour chaque couleur, on détermine quel joueur a la plus grande caravane pour cette teinte. Ce joueur reçoit un jeton caravane de 10 points pour cette teinte. En cas d'égalité dans une teinte, chaque joueur qui a placé le plus grand nombre de chameaux dans cette teinte reçoit un jeton caravane de 5 points, le jeton caravane de 10 points n'est pas accordé pour cette teinte.

Astuce : *Assurez-vous, tout au long de la partie, que vous avez le plus de chameaux dans une teinte (ou même deux). Surveillez les joueurs qui s'approchent dangereusement de votre nombre de chameaux, et étendez votre caravane à temps. Une caravane ne doit pas être spécialement grande pour gagner un jeton caravane, juste plus grande que toutes celles de vos adversaires !*

Ensuite la valeur de chaque aire est déterminée : un point est marqué pour chaque case vide d'une aire (mais pas pour une case oasis). Ces points sont payés à l'aide des jetons aires de 10 points, la monnaie étant rendue avec les autres jetons ou les pions point d'eau.

Enfin, chaque joueur totalise le nombre de points de ses pions point d'eau et de ses différents jetons, le joueur avec le total le plus haut gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

L'auteur

Reiner Knizia est né en 1957. Il vit à Windsor en Angleterre. Il a un doctorat en Mathématiques et a publié de nombreux jeux, aussi bien en Angleterre qu'à l'étranger. Parmi ses plus grandes récompenses, se trouve le "*Grand Prix allemand du jeu*" en 1993 et de nombreuses nominations au "*Jeu de l'Année*". L'auteur est renommé pour sa création de jeux aux règles simples mais d'un intérêt stratégique extrême, comme ce jeu de désert aux multiples niveaux stratégiques.



Traduction française: Xavier Beaujon – <http://www.monpetitcoin.com/spiele>
D'après la traduction anglaise de Reiner Knizia et Kevin Jacklin

Mise en page : Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Février 2002