



# Samarkand

## Un jeu de commerce de Sid Sackson

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 9 ans.

Samarkand est un jeu de commerce exotique.

Les bijoux étincelants et les tapis rares vous promettent de faire de bons profits, mais le cuivre et le blé peuvent aussi vous faire gagner beaucoup d'argent. Tous les marchands savent où échanger leurs marchandises avec des Nomades, et quelles sont les marchandises dont ceux-ci disposent en échange de cadeaux pour leur hospitalité. Ils savent également où acheter les marchandises qu'ils veulent au meilleur prix. Enfin, ils savent aussi, en ville, quel bazar comme Samarkand ou Isfahan offre le meilleur prix pour les marchandises qu'ils ont à vendre. Le marchand qui connaît les chemins à utiliser entre les camps de Nomades, les Oasis et les villes, pourra optimiser son voyage et gagner un maximum d'argent.

### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 5 cartes table de prix
- 102 cartes marchandises
- 22 x blé
- 20 x fruits
- 18 x cuivre
- 16 x tapis
- 14 x chameaux
- 12 x pierres précieuses
- 2 jetons transparents
- 5 figurines de jeu
- Argent (18 x 100, 12 de chaque : 50, 20, 10 et 5 Piastres)
- 1 dé spécial
- 1 règle du jeu

### Préparation

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Triez les billets par valeur et posez les à côté du plateau.
- Placez le dé spécial et les jetons marqueur transparents (transparent "market chips") à côté du plateau.
- Mélangez les cartes de marchandises et placez en deux faces découvertes dans chaque espace de commerce (4, 5 et 6) sur le plateau.
- Lorsque vous jouez à moins de 5 joueurs, retirez des cartes marchandises, comme ceci:
  - à 4 joueurs, retirez 1 carte de chaque marchandise
  - à 3 joueurs, retirez 3 cartes de chaque marchandise
  - à 2 joueurs, retirez 5 cartes de chaque marchandise
- Les cartes retirées sont écartées dans la boîte.
- Chaque joueur prend un pion, 200 piastres et une table de prix.
- Choisissez un joueur qui sera le donneur. Ce joueur distribuera, face cachée, 7 cartes marchandises à chacun.
- Ces cartes forment la main de départ des joueurs.

- Le joueur le plus âgé commence à placer son pion sur une des 20 cases du plateau puis, dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs font de même.
- Plusieurs joueurs peuvent partir de la même case.
- Le joueur le plus âgé prendra le dé et commencera à jouer, puis, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs feront de même.

## Gagner la partie

Le premier joueur à avoir 500 piastre gagne la partie.

## Principe du jeu

Les joueurs sont des commerçants qui voyagent selon un itinéraire (indiqué par les flèches rouges). Avec les Nomades, on peut échanger des marchandises que l'on possède contre des marchandises que l'on veut.

Dans les Oasis, on peut acheter de nouvelles marchandises.

Dans les Bazars des grandes villes, on peut vendre des marchandises afin de réaliser des profits substantiels.

Plus un joueur vend de marchandise d'un même type, plus il pourra gagner d'argent.

Avec de la chance à l'achat et de l'adresse lors des échanges, le joueur s'en sortira très bien.

Un joueur qui visite un camp de Nomades avec son aire de commerce remplie y trouvera la une très bonne opportunité d'avoir des marchandises "pour pas cher".

## Le plateau de jeu

Le plateau possède 3 types de cases :

- Les petits camps Nomades (10), où les marchandises sont échangées.
- Les Oasis (6) où les marchandises peuvent être achetées.
- Les villes (4) où les marchandises peuvent être vendues.

### Les camps Nomades

Chaque camp Nomade possède une valeur de 4, 5 ou 6 et contient une aire de commerce pouvant contenir le même nombre de cartes que sa valeur sur le bord du plateau.

Quand un joueur entre dans un camp de Nomade dont l'aire de commerce n'est pas remplie, ce joueur **doit** placer une carte de sa main (en guise de cadeau) sur l'aire de ce camp.

Si un joueur n'a pas de carte à donner, il **doit** tirer la carte marchandise du dessus de la pioche pour la placer dans l'aire de commerce du camp de Nomade, et payer 20 piastres à la banque.

Une fois la carte posée, le joueur **peut** échanger des cartes de sa main contre des cartes disponibles dans le camp de Nomades. Pour cela, le joueur prend une carte de l'aire de commerce et pose une carte de sa main à la place. Le joueur peut effectuer autant d'échanges qu'il le désire.

Si un camp de Nomades contient déjà le maximum de cartes (4, 5 ou 6), le joueur **doit** payer 10 piastres à la banque et prendre toutes les cartes marchandises de l'aire. Ensuite, il tirera 2 cartes de la pile et les placera sur l'aire de commerce de ce camp, comme au départ du jeu.

**Exemple:** Ali entre dans un camp de Nomades avec 3 cartes marchandises (2 x Pierres Précieuses, 1 x Grain). Comme cadeau, il offre une carte marchandise Fruit. Ensuite, il échange 1 carte marchandise Cuivre contre une carte marchandise Pierres Précieuses et une carte marchandise Tapis contre la 2<sup>ème</sup> carte marchandise Pierres Précieuses. L'aire de commerce du camp de Nomade est maintenant remplie avec 4 cartes. Le prochain joueur qui entrera dans cette case devra acheter toutes les cartes (les quatre) pour 10 piastres, mais il ne devra pas faire de cadeau de marchandise.

## Les Oasis

Lorsqu'un joueur entre dans une Oasis, il **doit** acheter 1 ou 4 cartes au prix indiqué. Il paye ce qu'il doit à la banque et tire 1 ou 4 cartes marchandises.

Si un joueur entre dans une Oasis et qu'il n'a pas assez d'argent pour acheter ne serait-ce qu'une seule carte, il doit se défausser de trois de ses cartes. Les 3 cartes à défausser sont choisies au hasard par le joueur de droite. Les cartes sont immédiatement mélangées dans la pile de cartes marchandises.

## Les villes

Lorsqu'un joueur entre dans une ville, il **doit, s'il le peut**, vendre au moins 2 cartes d'une des deux marchandises que la ville recherche. Le joueur peut choisir dans lequel des 2 marchés de la ville il désire vendre.

La carte Table des Prix indique le prix que la ville (la banque) payera pour les différents nombres de marchandises. Par exemple: si un joueur vend 5 Grains, le marché du Grain lui payera 40 piastres. **Les cartes vendues sont immédiatement re-mélangées dans la pile des cartes marchandises.**

Deux des jetons marché portent un symbole "*Porte voutée*", ce genre de marché n'achètera qu'un assortiment de marchandises. En fait, ils achèteront juste une marchandise de chaque. Par exemple: ils payeraient 15 piastres pour un Grain, 1 Fruit et 1 Pierres Précieuses.

Après la vente, le joueur recouvre le symbole correspondant avec un des deux jetons transparents. S'il y a un jeton disponible hors du plateau, il doit utiliser celui-ci. Si les jetons sont déjà tous sur le plateau, le joueur choisit lequel bouger. Lorsqu'une marchandise avec son symbole recouvert est vendue, la banque paye un niveau de prix en moins. Un joueur ne peut pas vendre plus du nombre maximum de cartes marchandises indiqué sur la carte de la table des prix pour avoir un meilleur prix. (Par exemple, un joueur ne peut pas vendre 7 Pierres Précieuses pour gagner 200 piastre).

Si un joueur entre dans une ville et ne peut pas vendre les objets que les marchés de cette ville recherchent, il doit immédiatement montrer toutes ses cartes aux autres joueurs afin de prouver qu'il ne peut pas vendre. Si les joueurs se rendent compte qu'il peut vendre, alors il est obligé de le faire. S'il ne peut effectivement pas vendre, il doit payer 20 piastres à la banque.

## Mouvements

A son tour un joueur **doit** effectuer une de ces 3 opérations :

### 1 case sans payer

Un joueur peut déplacer son pion d'une case et d'une seule en direction des flèches sans que cela lui coûte quelque chose. Il effectue alors n'importe laquelle de la, ou des, action(s) permise(s) ou exigée(s) sur la case qu'il atteint.

### Mouvement supplémentaire dans les Camps de Nomade

Quand le joueur fait un cadeau dans un camp de Nomade alors qu'il vient de se déplacer gratuitement d'une case, il peut, à la place d'échanger des cartes dans ce camp, avancer d'une case supplémentaire en direction d'une flèche. S'il entre alors dans un autre camp de Nomades, il peut encore faire la même chose s'il fait un autre cadeau. Lorsqu'il termine son mouvement pour de bon, il effectue alors n'importe laquelle de la, ou des, action(s) permise(s) ou exigée(s) sur la case qu'il atteint.

### Lancer le dé pour un coût de 5 piastres

Le joueur paye 5 piastres à la banque et lance le dé spécial. Le joueur se déplace alors du nombre **exact** de cases indiqué sur le dé. Il ne peut bouger que dans la, ou les, direction(s) indiquée par les flèches.

Lorsque la flèche "reculer" apparaît, le joueur doit bouger d'une case à reculons (contre le sens des flèches). Lorsque les flèches offrent plusieurs choix, le joueur choisit sur quelle case aller (en suivant toujours le sens des flèches). Il effectue alors n'importe laquelle de la, ou des, actions permise(s) ou exigée(s) sur la case qu'il a rejoint.

Lorsque la dernière carte marchandise est tirée, les joueurs doivent immédiatement réduire leur nombre de cartes à 12 en défaussant les cartes excédentaires. On mélange alors le tas des cartes marchandises défaussées pour former la nouvelle pioche. Après avoir mélangé la pioche, le joueur finit d'effectuer son mouvement si celui-ci n'était pas terminé lorsque la pioche s'est épuisée.

### **Fin de la partie**

La partie s'arrête **dès** qu'un joueur atteint 500 piastres. Seul l'argent liquide est pris en compte; les marchandises dans la main des joueurs n'ont aucune valeur. Lorsqu'un joueur a 500 piastres, un autre ne peut pas dire "Moi aussi, si je vends telle ou telle marchandise."

Avec l'expérience, les joueurs pourront décider d'augmenter ou de diminuer le montant à atteindre.

*Traduction de Daniel Beaujon d'après la version anglaise de Jay Tummelson*