Caravane de Marco Polo

Règles du jeu

Type: jeu de cartes
Thème : Route de la soie et Marco Polo
Nombre de joueurs: 2 à 4
Age des joueurs: A partir de 7 ans
Durée d'une partie: 20 à 30 minutes
Auteur: Dragono - Jeu protégé

Vous êtes un riche marchand vénicien qui prend la route de la soie sur les traces de Marco Polo. Durant votre voyage, vous essayez d'acheter au meilleur prix, les produits locaux tout en évitant d'être victime des pillards qui peuplent le vieux monde.Le but du jeu est d'être le premier à acheter toutes les marchandises qui figurent sur la fiche caravane .

Pour commencer

Mélangez les cartes (tuiles) puis posées-les, face contre table en formant des colonnes et des rangées. Les tuiles représentent votre voyage comme des lieux, des rencontres ou des marchandises. Les joueurs prennent un pion (quelconque) qui représente leur marchand, une fiche caravane et **12 pièces chacun**. Il faut aussi prévoir quelques pièces supplémentaires qui constitue la banque et pourront-être gagnées durant le voyage. Prenez un dé à 6 faces.La fiche caravane qui sert à acheter, des marchandises et à noter les rencontres que le marchand a fait. Utilisez un crayon à papier pour pouvoir réutiliser la fiche plusieurs fois.Le joueur qui commence, retourne une tuile située sur le bord de son côté et pose son marchand dessus. Puis il agit en conséquence (voir la description des tuiles).Au premier tour, si un joueur retourne un désert où une montagne, il peut choisir de laisser son pion hors jeu et retournera une autre tuile (toujours de son côté) au tour prochain.

Les joueurs déplacent leur marchand à chaque tour sur une tuile voisine. Ils doivent retourner cette tuile avant d'y placer leur marchand. Aucun déplacement ne peut se faire en diagonale. Une fois placée sur la tuile, le marchand doit suivre les instructions qui y sont inscrites ou lire la description des tuiles.

Description des tuiles

Carte de Marco Polo

Permet de regarder secrètement 3 tuiles qui n'ont pas été retournées. cochez la case.

Venise / Palais de Kubilaï Khan / Livre des merveilles

Prenez le nombre de pièces indiqué dans la banque. Cochez la case

Grande muraille / Oasis forteresse

Annule l'effet de la prochaine carte pillards sur laquelle vous irez. Cochez la case.

Montagne et désert

Pour placer votre marchand sur cette tuile, vous devez payer 1 pièce. Lorsqu'un joueur retourne une tuile désert ou montagne, il peut choisir de ne pas y placer son marchand. Dans ce cas le marchand ne peut pas se déplacer et doit rester sur place.

Galéasse

Cette tuile agit comme un raccouris. Lorsqu'un marchand se déplace sur une tuile Galéasse, il peut immédiatement se rendre sur une autre tuile Galéasse (visible). Si un marchand se place sur une Galéasse et qu'il n'y a pas d'autre Galéasse visible, il reste sur place. Un marchand peut s'arrêter sur une Galéasse sans emprunter le raccourci. Un marchand peut embarquer en Galéasse plusieurs fois durant la partie.

Caravane

Donne un essai (un seul) pour acheter une marchandise. La caravane ne permet de faire qu'une seule propostion pour une seule marchandise visible. Voir "acheter une marchandise" Cochez la case.

Caravansérail

Le joueur lance le dé et si le résultat est 1 ou 2, il peut prendre une mini carte marchandise à un autre joueur. Cochez la case.

Comptoir de la corne

Permet d'acheter une marchandise visible ou non-visible avec une pénalité de -1 au dé. Une seule tentative possible. Cochez la case.

Pillards

Lorsque un joueur retourne ou pose son marchand dessus il doit donner une marchandise (gommer une case marchandise) ou s'il n'a pas de marchandises, il doit payer la somme indiquée.

Marchandises

Ce sont les tuiles avec un "parchemin" où figure une valeur de 4 à 9 inscrite à droite. Vous pouvez achetez une marchandise lorsque vous placez votre marchand sur la tuile correspondante.

Pour acheter une marchandise vous devez proposer une somme d'argent et lancer un dé. Le score obtenu au dé additionné à la somme proposée doit être égale ou supérieure à la valeur de la marchandise. Vous pouvez proposer une somme d'argent égale à zéro. Mais dans ce cas, vous ne pourrez acheter que des marchandises d'une valeur inférieure ou égale à 6. Chaque pièce proposée vaut 1 point que l'on ajoute au score du dé. Exemple: Je déplace mon pion sur les épices d'une valeur 5. Je propose 2 pièces que je pose sur ma fiche caravane (dans le cercle somme proposée). Je lance mon dé et j'obtiens 3 auquel j'ajoute 2 (1 point par pièces) ce qui fait 5. J'ai réussi à acheter des épices et je coche la case épices (au crayon) sur ma fiche caravane. Un joueur peut rester sur une carte marchandise, tant qu'il essai d'acheter la marchandise en question. De plus à chaque fois qu'il essai d'acheter il peut modifier la somme qu'il propose (avant de lancer le dé).

Mini cartes marchandise

Le joueur qui est le premier à acheter une marchandise, prend la mini cartes correspondante. Lorsque d'autres joueurs achèteront cette marchandise, ils lui donneront la somme d'argent qu'ils ont proposé.

Pièces :

Munissez-vous de 8 pions par joueur qui représenteront les pièces. Prévoyez également quelques pions supplémentaires que vous gagnerez peut-être durant votre voyage. Empruntez par exemple les pions d'un jeu de dames.

Fiche caravane :

La fiche caravane permet à un joueur de cocher les marchandises qu'il a achetées et de cocher les tuiles sur lesquelles il est allé.

Tuiles cochées:

Certaines tuiles ne fonctionnent q'une fois par joueur/marchand. Les tuiles qui sont cochées sur la "fiche caravane" d'un joueur perdent leur effet (pour ce joueur) et s'il place de nouveau son marchand dessus, il ne se passe rien.

Fiches caravanes

Caravane

Marchandises

- ◯ Chevaux
- ◯ Epices
- ◯ Porcelaine
- ◯ Corail
- ◯ Verre
- ◯ Objets précieux
- ◯ Soie

Somme proposée

Ajoutez les pièces au score du dé

Rencontres

- ◯ Carte de Marco Polo
- ◯ Venise - Palais Kubilaï Khan ◯
- ◯ Caravane chameaux - Yacks ◯
- ◯ Oasis fort. - Grande muraille ◯
- ◯ Comptoir - Caravansérail ◯

dragono.fr©

Caravane

Marchandises

- ◯ Chevaux
- ◯ Epices
- ◯ Porcelaine
- ◯ Corail
- ◯ Verre
- ◯ Objets précieux
- ◯ Soie

Somme proposée

Ajoutez les pièces au score du dé

Rencontres

- ◯ Carte de Marco Polo
- ◯ Venise - Palais Kubilaï Khan ◯
- ◯ Caravane chameaux - Yacks ◯
- ◯ Oasis fort. - Grande muraille ◯
- ◯ Comptoir - Caravansérail ◯

dragono.fr©

Caravane

Marchandises

- ◯ Chevaux
- ◯ Epices
- ◯ Porcelaine
- ◯ Corail
- ◯ Verre
- ◯ Objets précieux
- ◯ Soie

Somme proposée

Ajoutez les pièces au score du dé

Rencontres

- ◯ Carte de Marco Polo
- ◯ Venise - Palais Kubilaï Khan ◯
- ◯ Caravane chameaux - Yacks ◯
- ◯ Oasis fort. - Grande muraille ◯
- ◯ Comptoir - Caravansérail ◯

dragono.fr©

Caravane

Marchandises

- ◯ Chevaux
- ◯ Epices
- ◯ Porcelaine
- ◯ Corail
- ◯ Verre
- ◯ Objets précieux
- ◯ Soie

Somme proposée

Ajoutez les pièces au score du dé

Rencontres

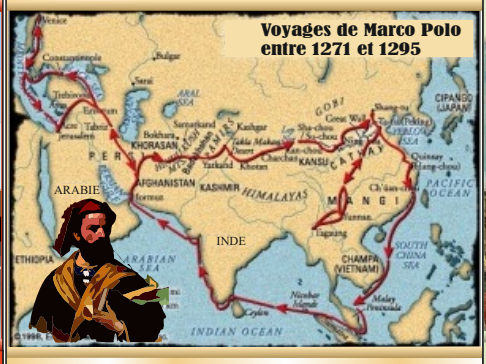
- ◯ Carte de Marco Polo
- ◯ Venise - Palais Kubilaï Khan ◯
- ◯ Caravane chameaux - Yacks ◯
- ◯ Oasis fort. - Grande muraille ◯
- ◯ Comptoir - Caravansérail ◯

dragono.fr©

Voir règles du jeu sur dragono.fr© jeux imprimables

Palais de Kubilaï Khan

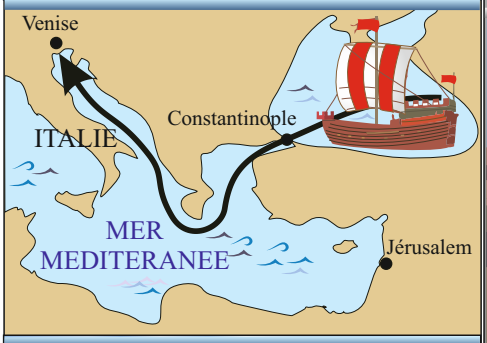
Carte de Marco Polo



Soulevez 3 cartes

Venise

Galéasse

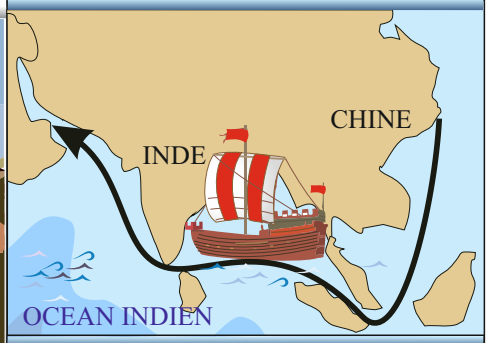


Embarquez - Débarquez

Oasis forteresse

Annule prochains pillards

Galéasse



Embarquez - Débarquez

Grande muraille

Annule prochains pillards

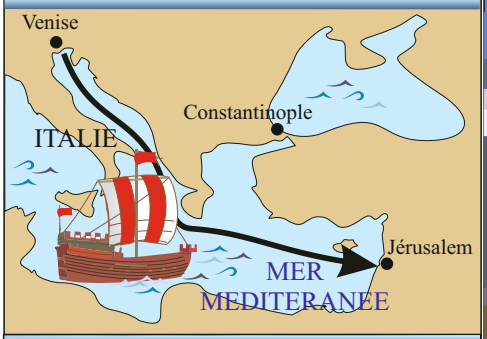
Pillards

Donnez or ou produit

Pillards

Donnez or ou produit

Galéasse



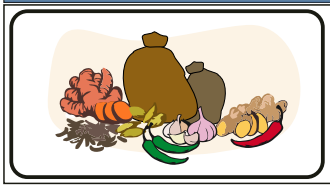
Embarquez - Débarquez

Montagne

Payez le guide pour passer

Pillards

Donnez or ou produit



Epices

Corail

Porcelaine

dragono.fr© jeux imprimables

Désert

Payez le guide pour passer

Caravane

Achetez 1 produit: 1 seule tentative

Caravane

Achetez 1 produit: 1 seule tentative

Comptoir de la corne

dragono.fr©

Achetez un produit -1 au dé

Caravansérail

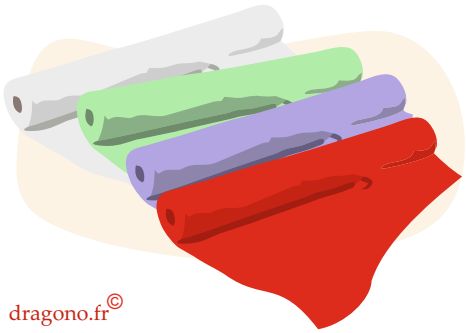
Si 1 ou 2 volez carte marchandise

Chevaux 4

dragono.fr©

Objets précieux 9

Soie 10



dragono.fr©

Verre 8

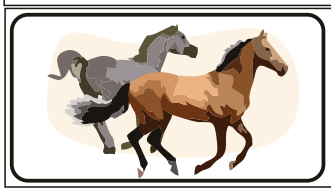
Epices 5

dragono.fr©

Corail 7

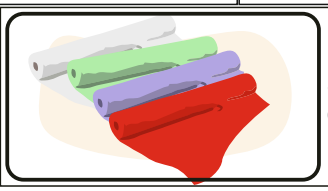
dragono.fr©

Porcelaine 6



Chevaux

Objets précieux



Soie

Verre

Le livre des merveilles