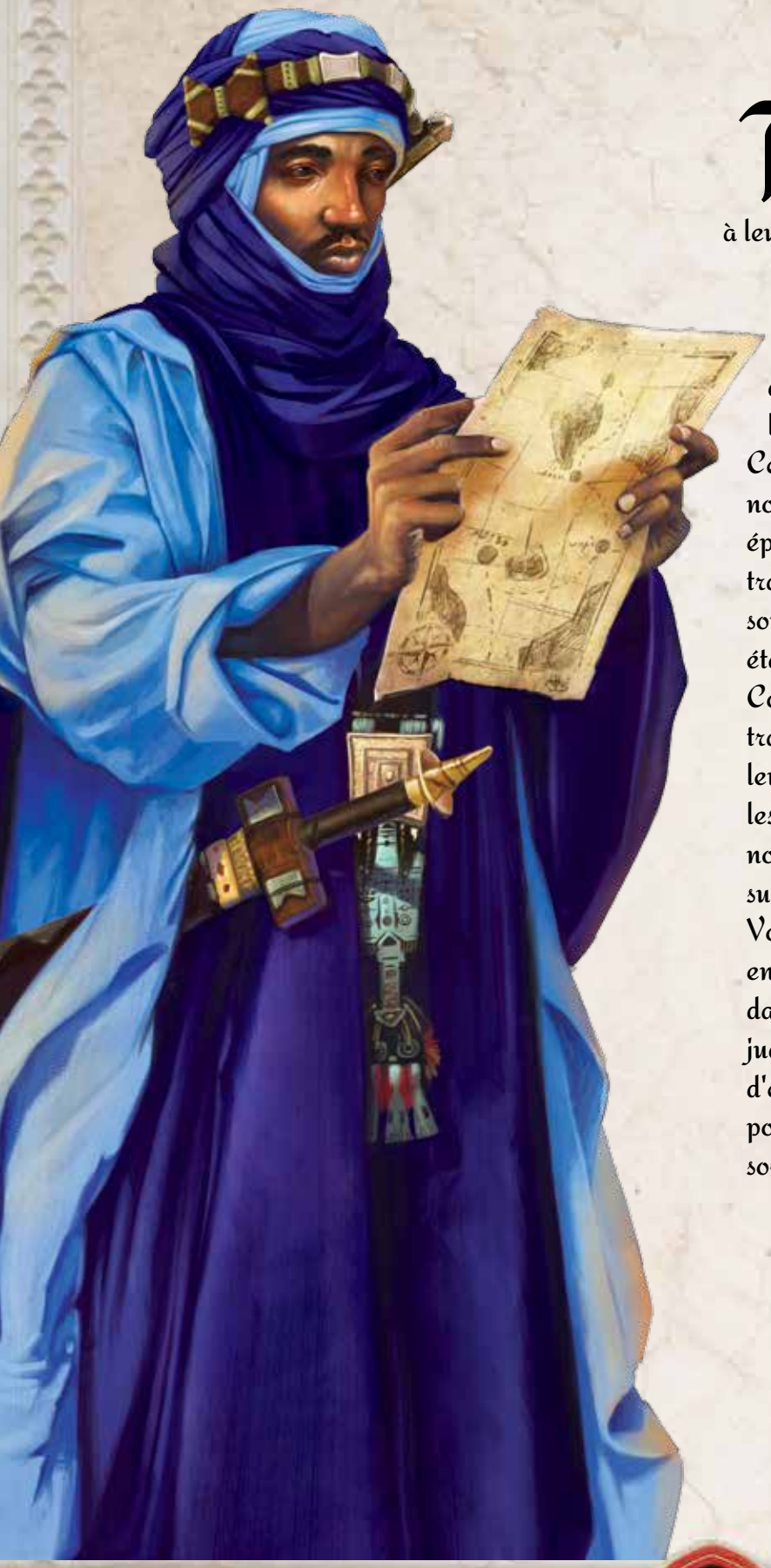
Through the Desert™



Rules of Play



Introduction

Touareg : C'est le nom donné aux nomades qui sillonnent les vastes dunes de sable de l'Afrique du Nord. Facilement reconnaissables à leur vêtement traditionnel indigo, les Touaregs sont un peuple résilient et plein de ressources.

Depuis des siècles marchands Touaregs ont établi et maintenu des comptoirs à travers le désert du Sahara pour faciliter le commerce entre les villes d'Afrique de l'Ouest et du Nord.

Ces caravanes des Touaregs transportaient de nombreuses marchandises à travers les sables. Les épices, le blé, l'or, le sel et bien plus étaient tous transportés par des chameaux et autres bêtes de somme à travers les diverses routes commerciales établies au fil des ans.

Comme les caravanes pouvaient rarement transporter suffisamment d'eau pour répondre à leurs besoins sur ce territoire inhospitalier, les oasis, les puits et toute autre source d'eau et de nourriture étaient devenus essentielles à leur survie.

Vous dirigez une tribu touareg à travers le désert, en lice pour les meilleures routes commerciales dans cette région désertique. Développez judicieusement vos caravanes en utilisant les points d'eau épars et en accédant à autant d'oasis que possible. Parmi les sables mouvants du Sahara, le sort de votre peuple est entre vos mains.

Aperçu du jeu

Dans **Through the Desert**, chaque joueur contrôle un certain nombre de caravanes composées de chameaux de couleur pastel. Les joueurs placent à tour de rôle ces chameaux sur le plateau, élargissant leurs caravanes afin de marquer des points. Le jeu se termine immédiatement après que le dernier chameau d'une couleur a été joué, après quoi les joueurs comparent leurs totaux de points pour déterminer le gagnant.

Composants



175 Chameaux Pastel
(5 couleurs, 35 de chaque)



5 Chameaux Gris



30 Cavaliers en plastique
(5 couleurs, 6 de chaque)



5 Palmiers en plastique



45 Jetons Trou d'eau
(3 types, 15 de chaque)



15 Jetons 10 points



29 Jetons 5 points



5 Jetons Caravane



1 Plateau de Jeu Double Face

Avant Votre Première Partie

Avant votre première partie, vous devrez assembler les cavaliers et leurs chameaux. Prenez les six cavaliers d'une même couleur et fixez-les **chacun à un chameau de couleur différente** (vert, rose, jaune, violet, turquoise et gris). Faites cela pour chaque groupe de cavaliers. Fixez également le haut de chaque palmier à sa base. Gardez tout ce plastique assemblé entre les jeux.





Installation

Pour installer une partie de **Through The Desert**, procédez comme suit:

1. **Placez le plateau de jeu :** Placez le plateau de jeu avec le côté que vous souhaitez utiliser, face visible. Le plateau a deux côtés, chacun avec sa propre caractéristique (montagne ou rivière). Le côté avec la rivière est utilisé dans une variante de jeu. Si c'est votre première partie, utilisez le côté du plateau avec la montagne.

   - Prenez note de la ligne d'élévation sur le tableau. Cette ligne marque la zone qui n'est utilisée que dans les parties à deux et trois joueurs (voir «Ligne d'élévation» à droite).

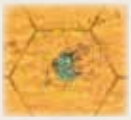
2. **Rassemblez les Chefs :** Chaque joueur choisit une couleur de joueur et rassemble les six chefs (cavaliers à dos de chameau) de cette couleur. Les chefs sur des chameaux gris sont placés devant chaque joueur pour rappeler qui joue quelle couleur.
   - Dans une partie à cinq joueurs, chaque joueur retourne l'un de ses chefs dans la boîte. Chacun des chefs retournés doit être monter sur **un chameau de couleur pastel différent** (assurez-vous que tous les joueurs gardent leur chef gris).

3. **Créez une Réserve de Chameaux :** Placez tous les chameaux sans cavaliers près du plateau, séparés par couleur. Selon le nombre de joueurs, procédez comme suit :
   - **3 Joueurs :** Remettez 4 chameaux de chaque couleur dans la boîte.
   - **2 Joueurs :** Remettez 8 chameaux de chaque couleur dans la boîte.

4. **Placez les Oasis** : Placer au hasard les cinq palmiers, un à la fois, sur les cases du plateau qui montrent un grand bassin d'eau (limite d'un palmier par case). Les palmiers marquent ces cases comme des oasis.



5. **Placez les Trous d'eau :** Placez au hasard un jeton trou d'eau **face visible** sur chaque case du plateau marqué avec un petit bassin **et** sur chaque case grand bassin qui n'a pas de palmier. Défaussez tout jetons Trou d'eau non utilisés dans la boîte.



6. **Créez la Réserve des Jetons :** Placez les jetons restants près du plateau, séparés par type.
7. **Déterminez le premier joueur :** Le plus jeune joueur à la table est le premier joueur.
8. **Placez les chefs :** En commençant par le premier joueur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place l'un de ses chefs (à l'exception du gris) sur une case vide du plateau. Continuez jusqu'à ce que tous les chefs de tous les joueurs (sauf gris) soient placés. Les joueurs doivent suivre ces restrictions lorsqu'ils placent les chefs :

   - Un chef ne peut pas être placé dans une case **contenant** un jeton Trou d'eau, une Oasis (grand bassin avec un palmier), une Montagne ou un autre Chef.
   - Un chef ne peut pas être placé dans une case **adjacente** à une oasis ou **n'importe** quel chef.
   - Le **premier chef** que chaque joueur place ne peut pas avoir la même couleur de chameau qu'un autre chef qui est déjà sur le plateau.

Caractéristiques du terrain

Il existe différents types de cases et de terrain sur le plateau de jeu :

Ligne d'élévation

Les parties à **deux et trois joueurs** utilisent une partie plus petite du plateau, marquée par la ligne d'élévation. Dans ces jeux, toutes les cases à droite et en dessous de cette ligne ne sont pas utilisés.



Désert et Petits Bassins



Les cases désertiques montrent du sable ou de la terre fissurée, mais elles peuvent également avoir une petite mare d'eau, qui n'a d'importance que lors de l'installation.

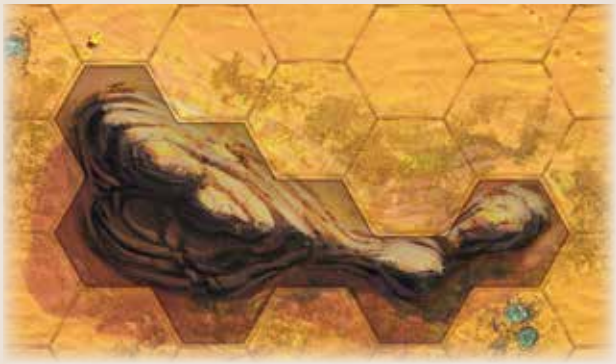
Grands Bassins

Un grand bassin est soit une oasis (s'il y a un palmier), soit une case normale contenant un point d'eau. S'il s'agit d'une oasis, les chameaux **ne peuvent pas** y être placés. S'il s'agit d'un point d'eau, des chameaux **peuvent** y être placés.



Chaînes de Montagnes

Il y a quelques chaînes de montagnes sur le plateau. Les montagnes ne sont pas des cases, donc les chameaux ne peuvent pas y être placés.



Déroulement du Jeu

Lors d'une partie de **Through the Desert**, vous et les autres joueurs contrôlez chacun un certain nombre de caravanes en utilisant chacune des couleurs de chameaux pastel. Au début du jeu, chacune de vos caravanes est composée d'un seul chef (chameau avec cavalier). Au fur et à mesure que le jeu progresse, vous étendez vos caravanes en plaçant des chameaux de couleurs assorties, en essayant de découvrir des points d'eau, à relier des oasis et à enfermer des zones afin de marquer des points. Le jeu se joue en une série de tours, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous **devez** prendre un total de deux chameaux parmi les cinq couleurs de chameaux dans la réserve et les placer sur le plateau. Vous pouvez prendre deux chameaux de la même couleur ou deux chameaux de couleurs différentes.

Placement au Premier Tour

Les deux premiers joueurs à tour de rôle ne placent **qu'un chameau chacun** lors de leur premier tour (dans une partie à deux joueurs, cela s'applique uniquement au premier joueur). Pour le reste du jeu, les joueurs placent toujours deux chameaux.

Placer les Chameaux

Un chameau peut être placé dans n'importe quelle case à côté de votre caravane de la même couleur, mais vous devez suivre certaines règles et restrictions :

- Vous ne pouvez pas placer un chameau dans une chaîne de montagnes, une case qui contient déjà un chameau ou une oasis (grand bassin avec un palmier).
- Votre caravane n'a pas à former une seule ligne ; elle peut «bifurquer».
- Vous pouvez placer un chameau dans une case adjacente à un **autre chameau, quelle que soit sa couleur.**
- Vous ne pouvez pas placer un chameau dans une case adjacente à un autre chameau de la **même couleur** si cet autre chameau appartient à un autre joueur (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas «fusionner» deux caravanes différentes de la même couleur de chameau).

Marquer des Points

Il existe plusieurs façons de marquer des points pendant la partie. Ces points sont suivis par les jetons de points que les joueurs gagnent pendant le jeu, et qui sont conservés devant eux. À la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs points pour déterminer le gagnant.
Vous saurez approximativement combien de points les autres joueurs ont au cours de la partie. La plupart des jetons de point sont conservés face visible, à l'exception des jetons de point d'eau, qui sont placés face cachée lorsqu'ils sont pris.

Trous d'eau

Lorsque vous placez un chameau dans une case avec un jeton Trou d'eau, prenez-le et placez-le **face cachée** devant vous. Il reste caché des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie.



Exemple de Placement



Le joueur violet veut étendre sa caravane jaune ; les cases vertes ombragées indiquent où il peut placer un chameau jaune. Il veut se connecter à l'oasis voisine (en bas à droite), mais la caravane jaune de Bleu bloque le chemin le plus direct, ainsi que plusieurs autres cases (tous ombragées en rouge).
Finalement, il décide de placer le premier chameau au-dessus du trou d'eau "1", en prenant ce jeton, puis place son deuxième chameau à côté de celui-ci afin de relier sa caravane jaune à l'oasis.



Oasis



Une case qui contient un palmier est une oasis. Lorsque vous placez un chameau dans une case adjacente à une oasis, la caravane correspondante est reliée à cette oasis. Prenez un jeton à 5 points et placez-le face visible devant vous.

- **Chaque caravane** peut être reliée à **chaque oasis** uniquement une fois, mais une seule caravane peut être reliée à plusieurs oasis.
- Si l'une de vos caravanes est reliée à une oasis, vous pouvez toujours placer des chameaux de cette caravane à côté de cette oasis, mais vous ne marquez aucun point supplémentaire.
- Une seule oasis peut être reliée à **n'importe quel nombre** de caravanes appartenant à **n'importe quelle combinaison** de joueurs, y compris plusieurs caravanes du même joueur. Cela n'est limité que par le nombre de cases à côté de l'oasis (et les règles de placement des chameaux).

Exemple d'Oasis



Pendant ce tour, le joueur bleu veut accomplir deux choses : il veut relier sa caravane rose à l'oasis, et il veut empêcher le joueur rouge de relier sa caravane verte à cette oasis (via l'une des cases vertes ombragées). Il place un chameau rose dans l'une des cases, reliant sa caravane rose à l'oasis et prenant un jeton "5 points". Ensuite, il place un chameau vert. Comme il a déjà relié sa caravane verte à l'oasis, il ne prend pas d'autre jeton "5 points". Cependant, y placer un chameau bloque le joueur rouge (qui ne peut pas placer un chameau vert de sa caravane à côté d'un chameau vert de la sienne).

Zones Fermées

Lorsque vous placez un chameau qui entoure avec **une seule caravane** un secteur du plateau, vous avez enfermé ce secteur, qui peut fournir des avantages substantiels.
Pour qu'une zone du plateau soit fermée, une caravane doit former une **chaîne ininterrompue entourant complètement la zone**, soit seule, soit à l'aide du bord du plateau ou de la montagne (voir «Exemples de Zones fermées» à droite). Vous ne pouvez pas utiliser des caravanes d'autres couleurs pour enfermer une seule zone, et une zone fermée ne peut pas contenir de chameaux.
Quand une zone devient fermée, prenez tous les jetons Trou d'eau dans la zone fermée et placez-les face cachée devant vous. De plus, s'il y a des oasis dans la **zone fermée auxquelles la caravane qui l'entoure n'est pas encore liée**, prenez un jeton 5 points pour chacune de ces oasis.
Une fois qu'une zone a été fermée, les joueurs ne peuvent placer aucun chameau à l'intérieur.
De plus, à la fin du jeu, chaque zone fermée vaut **un point** pour chaque case vide à l'intérieur. Ces points sont calculés lors du scoring final, donc aucun jeton de point n'est pris lorsqu'une zone est fermée.

Limitations des Composants

Même si les jetons appropriés sont épuisés, les joueurs marquent toujours des points. Utilisez d'autres jetons de la boîte ou d'autres moyens pour suivre les scores.

Fin du Jeu

Le jeu se termine à la fin du tour d'un joueur au cours duquel l**e dernier chameau d'une couleur** a été placé sur le plateau. Lorsque le jeu se termine, les joueurs déterminent d'abord qui a la plus grande caravane de chaque couleur avant de calculer le score final de chaque joueur.

La Plus Grande Caravane

Pour **chaque couleur de chameau**, déterminez qui parmi tous les joueurs a le plus de chameaux dans sa caravane de cette couleur. Ce joueur prend le jeton de caravane 10 points correspondant à cette couleur.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus de chameaux d'une couleur, **tous les joueurs à égalité** prennent un jeton 5 points, et personne ne prend le jeton 10 points.

Scoring Final

Pour calculer les scores finaux, procédez comme suit :

- Chaque joueur ajoute les valeurs de tous les jetons points qu'il possède.
- Chaque joueur ajoute la valeur de ses zones fermées.
  Une zone fermée vaut un point pour chaque case vide qu'il contient, **sans compter les oasis**.

Les joueurs comparent leur score, et le joueur avec le plus de points gagne. S'il y a égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemples de Zones Fermées



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur vert enferme la zone en plaçant un chameau jaune comme indiqué. Elle n'était pas déjà reliée à l'oasis, il prend donc un jeton 5 points ainsi que les deux jetons Trou d'eau dans la zone fermée. À la fin de la partie, il recevra huit points pour cette zone fermée.



Dans cet exemple, le joueur rouge enferme la zone en plaçant un chameau vert comme indiqué, en utilisant le bord du plateau pour l'aider. Dans ce cas, il n'y a pas d'oasis, il prend donc simplement les deux jetons Trou d'eau dans la zone fermée. À la fin de la partie, il recevra 16 points pour les cases de cette zone fermée.

Variantes

Si vous souhaitez personnaliser vos parties de **Through the Desert**, vous pouvez utiliser l'une de ces variantes.

Le Plateau Rivière

Le verso du plateau montre le fleuve Niger traversant le sud du Sahara et offre aux joueurs un nouveau défi tactique.



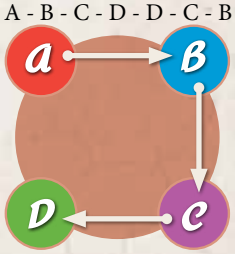
Outre la disposition différente des cases terrain, il existe des règles spéciales pour la rivière :

- Pendant l'installation, vous pouvez placer des chefs dans les cases adjacentes à la rivière. Toutes les autres règles de placement des chefs sont inchangées.
- Pendant le jeu, les règles de placement sont les mêmes, mais la première fois que chacune de vos caravanes «traverse» la rivière, prenez un jeton 5 points.

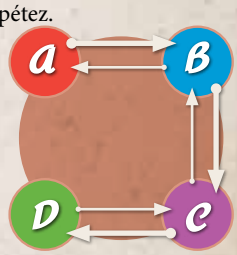
Placement En Serpentin

Pendant l'installation, les joueurs peuvent utiliser un ordre serpentin pour le placement des chefs. Dans une partie à quatre joueurs, le placement de chef standard se déroule dans le sens horaire à partir du premier joueur: A (premier joueur) - B - C - D, répétez.

Le placement de chef en serpentin commence comme en standard mais inverse ensuite l'ordre, dans le sens antihoraire du dernier joueur: A - B - C - D - D - C - B - A, répétez.



Placement Standard



Placement En Serpentin

Aquifères

De nombreuses sources d'eau dans le désert sont en fait des aquifères, des réservoirs souterrains d'eau juste sous la surface. Généralement accessible en creusant des puits, vous ne connaissez généralement pas la taille de l'aquifère avant d'en tirer de l'eau.

Pendant la configuration, placez les jetons Trou d'eau comme d'habitude, mais placez-les face **cachée au lieu de face visible**, en retournant les jetons Trou d'eau restants dans la boîte sans les regarder.

Les jetons Trou d'eau pris pendant le jeu sont toujours gardés face cachée jusqu'à la fin de la partie. Pendant le jeu, vous pouvez secrètement regarder tous les jetons que vous avez pris sans les montrer aux autres joueurs.

Rappels Importants

Modifications de Règles

La configuration du jeu et quelques règles mineures peuvent changer en fonction du nombre de joueurs en jeu.

Deux Joueurs

- **Configuration :** Après avoir créé la réserve de chameaux, renvoyez huit chameaux de chaque couleur dans la boîte.
- **Ligne d'élévation :** La section au-delà de la ligne d'élévation n'est pas utilisée pendant l'installation et pendant le jeu.
- **Placement de chameaux :** Pendant le premier tour de jeu, seul le premier joueur est limité à placer un chameau lors de son premier tour. L'autre joueur en place deux lors de son premier tour.

Trois Joueurs

- **Configuration :** Après avoir créé la réserve de chameaux, renvoyez quatre chameaux de chaque couleur dans la boîte.
- **Ligne d'élévation :** La section au-delà de la ligne d'élévation n'est pas utilisée pendant la configuration ou pendant le jeu.

Cinq Joueurs

- **Configuration :** Lors du choix des chefs, chaque joueur en remet un dans la boîte. Chacun des chefs retournés doit monter sur un chameau de couleur pastel **différent** (assurez-vous que tous les joueurs gardent leur chef gris). Cela signifie que, pendant le jeu, **chaque joueur** contrôle un ensemble différent de **quatre caravanes.**

Règles Souvent Ignorées

- Au cours de l'étape «Placer les Chefs» de la configuration, le premier chef de chaque joueur doit être d'une couleur différente de tout autre chef déjà placé par les autres joueurs.
- Les deux premiers joueurs à tour de rôle ne peuvent placer qu'un seul chameau chacun durant leurs premiers tours. Dans une partie à deux joueurs, cela s'applique uniquement au premier joueur.
- Vous ne pouvez pas placer de chameau dans une case adjacente à un autre chameau de même couleur si cet autre chameau appartient à un autre joueur.
- Vous ne pouvez pas délimiter une zone à l'aide de caravanes de différentes couleurs.
- Une zone close ne peut pas contenir d'autres chameaux (quel que soit leur propriétaire).
- Une fois qu'une zone a été fermée, elle est fermée ; les joueurs ne peuvent pas y placer de chameaux.

Credits

Auteur : Reiner Knizia

Développement Règles Optionnelles : Steven Kimball & Alexandar Ortloff

Rédaction Technique : Steven Kimball avec Justin Kemppainen

Édition & Relecture : Andrea dell'Agnese, Julia Faeta & Jean-François Gagné

Artiste Couverture & Plateau: Atha Kanaani

Conception Graphique : Marie-Eve Joly

Direction Artistique & Graphique : Samuel R. Shimota

Éditeur : Steven Kimball

Testeurs : Marie-Elaine Bérubé, Christopher Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin & Chris Lawson

Traduction Française : Tonton Christobal

EURO CLASSICS

Z-MAN games™

PROOF OF PURCHASE
Through the Desert KN28

www.ZManGames.com

© Dr. Reiner Knizia 2017 & © 2017 Z-Man Games. ***Through the Desert***, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TM of Z-Man Games. Z-Man Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

