

Résumé pour Caravane

Résumé Chaque joueur incarne un *chamelier* cherchant la gloire en terminant la course organisée par l'empereur Mongol Kubilay-Khan avec le plus de *ballots de soie*. Cette course est constituée de *trois étapes* : au bout de chacune, des ballots de soie sont offerts aux participants selon leur ordre d'arrivée (mais on peut aussi en récolter un peu durant la course). Pour chaque étape les joueurs disposent d'un stock de *gourdes d'eau* (respectivement 15, 25 et 20 pour les étapes 1, 2 et 3, à placer dans les 3 étages de son *conteneur d'eau*). Un tour de jeu consiste à miser des gourdes d'eau : on parcourt d'autant plus de cases en un tour, que l'on aura misé plus de gourdes. Les gourdes mises sont défaussées, et comme elles sont en nombre limité...

Préparation du jeu Chacun choisit une couleur, pose son chameau au départ (en bas à droite) et remplit les 3 étages de son conteneur comme un indiqué ci-dessus (les joueurs peuvent aussi choisir de tous répartir les 60 gourdes comme ils l'entendent dans les 3 étages).

Avancée des chameaux

Un tour consiste à confronter les nombres de gourdes mises par chacun (on peut tout à fait miser zéro gourde) : s'il y a n participants, le rang 1 avance de n cases, le rang 2 de $n - 1$ cases, etc... En cas d'égalité les ex-aequo partagent la place la plus avantageuse, mais le ou les rangs laissés "vacants" restent pris en compte pour les avancées des éventuels chameaux suivants.

→ *par exemple* à 4 joueurs, si (A,B,C,D) misent (3,1,1,0) gourdes (resp. (3,3,0,0)) alors ils avancent de (4,3,3,1) cases (resp. (4,4,2,2)).

Quand on arrive sur une case spéciale, on en applique immédiatement les conséquences (une case avec 2 gourdes ou un ballot en bon état, c'est un bonus ; 2 gourdes percées ou un ballot endommagé, un malus). On peut évidemment occuper à plusieurs une même case.

Les chameaux ayant déjà achevé l'étape en cours, ne participent plus aux paris et *ne comptent plus* dans le calcul des rangs, jusqu'à ce que tous les chameaux aient fini l'étape. Ce n'est qu'après cela que l'on peut entamer celle d'après (attention ! aucune des gourdes non-utilisées n'est conservable pour l'étape d'après)

Arrivées d'étapes

On gagne des ballots de soie à chaque arrivée d'étape, selon un système similaire à celui permettant d'avancer les chameaux. Par exemple, à la première étape, si A arrive premier, B second,... et E cinquième, alors (A,B,C,D,E) gagnent respectivement (4,3,2,1,0) ballots de soie (mais si B et C arrivent seconds simultanément, et D et E troisièmes simultanément, alors les gains sont (4,3,3,1,1)). Les gains pour les second et troisième palais sont respectivement 5,4,3,2,1, et 7,5,4,3,2 ballots. La partie s'achève quand le dernier chameau atteint le troisième palais.

Règle optionnelle : les sacs de nourriture

Chaque joueur se munit de ses 3 sacs de nourriture, qu'il dispose comme il l'entend dans son conteneur à raison d'*un sac par étage*. Un sac équivaut à autant de gourdes d'eau que de points figurant sur le sac. Le sac peut constituer à lui seul l'offre d'une mise ou bien être en sus. Au moment du dévoilement des mises en gourdes, le ou les joueurs qui ont misé un sac de nourriture se contentent de l'annoncer, sans indiquer la taille du sac : tous les joueurs n'ayant pas misé de sac ont alors le droit de revoir leur mise avant que les valeurs des sacs ne soient dévoilés.