

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



GOBI BAZIK

Un jeu de Philippe Leurquin pour 2 à 5 joueurs – durée approximative : 30 minutes

En ouvrant le paquet, vous trouvez :

- 35 cartes CHAMEAU chargés de 5 marchandises associées à une couleur : Riz blanc, Thé vert, Jade bleu, Or jaune et Soie rouge
- 11 cartes PARI comportant un chiffre : 3, 4, et "5 ou +"
- 9 cartes "TAKTIK", illustrées par un personnage.

PRÉPARATION

Retirez du jeu les 9 cartes "taktik". Mélangez bien Chameaux et Paris, distribuez 4 cartes à chaque joueur, puis retournez les 3 cartes suivantes du paquet au centre de la table, côte à côte et légèrement espacées les unes des autres : ces cartes sont les bases des 3 PILES que vous allez tenter de prendre pour gagner des chameaux. Quand tous les joueurs les ont bien vues, retournez-les FACE CACHÉE. Le reste des cartes constitue la pioche.

BUT DU JEU

Votre objectif est de former une caravane, en étalant devant vous une série de cartes Chameau. Hélas, on ne peut jamais poser un chameau directement depuis sa main, il faut d'abord le placer sur une pile, face cachée. Pour gagner des chameaux, il faut prendre des piles, à l'aide des cartes Pari. Ces cartes permettent de PARIER sur le nombre de chameaux présents dans une pile à un moment donné. Le vainqueur est le premier qui parvient à réunir dans sa caravane 4 chameaux chargés de la même marchandise.

COMMENT FAIRE ?

Au début de la partie, personne n'a de caravane, et les piles ne sont que d'une seule carte, celles retournées sur la table lors de la distribution : à tour de rôle, chaque joueur commence par piocher une carte pour la mettre dans sa main. Puis il DOIT choisir une carte de sa main et la poser FACE CACHÉE sur n'importe laquelle des 3 piles au milieu de la table ; en même temps, il DOIT ANNONCER à voix haute ce que transporte le chameau posé (par exemple, "Soie").

En effet, *OFFICIELLEMENT*, on ne peut poser que des chameaux sur les piles ! Mais, comme on joue les cartes face cachée, rien n'empêche de bluffer en mentant sur la marchandise transportée, ou même en faisant passer une carte Pari pour un chameau...

Si cela vous semble plus facile, vous pouvez décider avant de jouer d'annoncer la couleur du ballot (par exemple, "rouge") au lieu de la marchandise transportée.

A force d'y poser des cartes, les piles vont grossir et devenir alléchantes : il est temps d'essayer de s'en emparer en pariant ! Pour ça, à son tour de jouer, au lieu d'ajouter une carte à une pile, un joueur peut poser une carte PARI devant la pile de son choix, face visible. Le chiffre figurant sur la carte indique le NOMBRE DE CHAMEAUX (et non pas de cartes!) que le joueur croit trouver dans la pile, quelle que soit leur couleur. Il pose alors son jeu et retourne les cartes de la pile, afin que tous puissent compter les chameaux :

- S'il a parié juste, il récupère tous les chameaux et peut les étaler devant lui, face visible, pour composer sa caravane; Toutes les cartes qui ne sont pas des chameaux sont défaussées face visible sur le côté.
- S'il s'est trompé, toutes les cartes de la pile sont défaussées, et le joueur subit une pénalité : il doit se défausser d'un chameau de sa caravane (ou de sa main, s'il n'a pas de caravane) !

Enfin, quel que soit le résultat du Pari, il démarre une nouvelle pile en piochant une carte qu'il retourne, après l'avoir montrée à tous, à la place de la pile disparue. La carte Pari "5 ou +" signifie qu'il y a 5 chameaux OU plus (6, 7, etc. dans une pile.

POUR GAGNER

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur étale 4 CHAMEAUX CHARGÉS DE LA MÊME MARCHANDISE dans sa caravane ! Pour y parvenir, il faut souvent prendre plusieurs piles, mais attention ! Une caravane ne peut jamais contenir plus de 5 chameaux : lorsque, suite à la prise d'une pile, un joueur a trop de chameaux, il doit choisir lesquels garder et défausser les autres.

" GOBI ! "

Se souvenir des chameaux qui passent est une chose, encore faut-il avoir confiance dans la parole de vos adversaires ! Chaque fois qu'un joueur pose une carte face cachée, dès qu'il a annoncé la "couleur", n'importe lequel des autres joueurs (et même plusieurs) peut dire "GOBI !" ("Menteur", en patois des steppes), forçant ainsi le joueur à MONTRER à tous la carte jouée : la carte sera quand même posée face cachée sur la pile, mais celui qui a tort (le menteur ou son accusateur) doit immédiatement défausser une carte de sa main.

MANQUE DE CARTES PARI

Pour s'emparer d'une pile, il faut jouer la bonne carte Pari au bon moment. Or il arrive qu'à son tour de jouer, un joueur n'ait aucune carte Pari en main. S'il le décide, il peut passer son tour et, après avoir montré son jeu aux autres pour prouver qu'il ne possède aucune carte Pari, le défausser complètement pour piocher autant de nouvelles cartes.

PÉNURIE DE CARTES

Chaque fois qu'on se trompe en disant "GOBI !", on perd une carte de sa main : à force, cela peut devenir un sérieux handicap ; aussi, à son tour de jouer, on peut décider de passer son tour pour récupérer des cartes. On peut alors piocher autant de cartes que nécessaire pour en avoir à nouveau 4 en main, mais attention ! Cette opération coûte un chameau de sa caravane, que l'on doit défausser... Si on n'a pas de caravane, on ne peut piocher que 2 cartes.

LES (FÉROCES) LOIS DE LA STEPPE

- Il est interdit de toucher les piles pour en compter les cartes, sauf en cas de Pari.
- Il doit toujours y avoir 3 piles en jeu; la première carte de chaque nouvelle pile est piochée et montrée aux joueurs avant d'être retournée.
- Les cartes défaussées le sont toujours face visible; lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pioche.
- Plusieurs joueurs peuvent dire "GOBI !" en même temps; un joueur qui n'a pas de cartes en main ne peut pas dire "GOBI !".
- Se faire prendre à mentir, ou accuser de mensonge à tort, coûte une carte de sa main; se tromper dans un Pari coûte un chameau de sa caravane (ou de sa main si l'on n'a pas de caravane).
- On ne peut étaler que des chameaux dans une caravane; une caravane est limitée à 5 chameaux.
- Oubli de piocher ? Tant pis pour l'étourdi, qui jouera avec une carte en moins...
- On ne peut jamais poser un chameau directement de sa main dans sa caravane.
- On peut passer son tour pour échanger sa main de cartes, à condition de n'avoir aucune carte Pari.
- On peut passer son tour pour reconstituer sa main de 4 cartes (3 à 5 joueurs), mais cela coûte un chameau de sa caravane.
- Le premier qui parvient à réunir 4 chameaux de la même couleur dans sa caravane a gagné !

GOBI TAKTIK

ET SI ON PASSAIT AUX CHOSES SÉRIEUSES ?

Maintenant que vous voilà devenus des Pros du Chameau, il est temps de mettre en jeu les 9 cartes personnages, TAKTIK et de découvrir toutes les possibilités amusantes de Gobi Taktik.

Les règles sont les mêmes, sauf si vous êtes 5 joueurs, auquel cas vous ne jouerez qu'avec 3 cartes en main. Comme toutes les autres, les cartes personnages sont jouées sur les piles, soit face cachée pour bluffer, soit face visible (avant d'être retournées) si on veut profiter de leur effet ... spécial !

Les ESPIONS

Quand on joue une carte Espion sur une pile, on pose son jeu, on prend la pile et on regarde son contenu en secret, avant de la remettre en place.

Les BRIGANDS

Il y a 3 Brigands différents, mais c'est juste pour faire joli ! Quand on joue une carte Brigand sur une pile, on procède comme avec un Espion mais en plus, on peut VOLER une carte de la pile pour la mettre dans sa main, à condition de montrer à tous la carte dérobée.

Le MARCHAND

Il s'échange contre la carte du dessus d'une pile : on pose la carte Marchand devant la pile choisie, et on en retourne la carte du dessus : si c'est un chameau, on peut le placer directement dans sa caravane ! Sinon, la carte est défaussée. Le marchand est ensuite retourné sur la pile, à la place de la carte.

Le VENT de SABLE

Quand on pose la carte Vent de Sable sur une pile, on pose son jeu, on prend en main 2 piles (celle où on a mis la carte et une autre au choix) et on échange leur position sur la table !