Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

# NOMADI

MATERIEL
un plateau représentant le désert
6 dés
28 pions : 8 bleus, 8 jaunes, 5 rouges, 4 verts, 3 noirs
18 cartes Désert : 4x +1, 4 x +2, 4 x+ 3, 3 x -1, 3 x -2
50 pièces Désert (35 x 1 et 15 x 5)
un grand carré représentant l'arrivée (Ziel) qui est seulement employée si vous souhaitez raccourcir le jeu

PRÉPARATION
Chaque joueur prend tous les pions d'une couleur :
à 2 joueurs 8 pions
à 3 joueurs 5 pions
à 4 joueurs 4 pions
à 5 joueurs 3 pions
Les pions non utilisés, retournent dans la boîte. Chaque point d'eau du plateau est recouvert par une carte désert face cachée. Les cartes restantes sont placées face cachée au choix sur le plateau. Un joueur est désigné pour s'occuper de l'argent. Le joueur qui a expliqué le jeu commence.

DÉROULEMENT DU JEU
La caravane se forme. En commençant par le premier joueur, chaque joueur place à son tour un de ses pions sur une des cases de l'aire de départ (carré Start). Une fois que tous les pions ont été placés, la caravane peut bouger.
Le désert a ses propres règles. Le joueur dont c'est le tour lance les 6 dés et les utilise pour déplacer les pions. Il peut déplacer n'importe quel pion.
Il y a 2 règles de base pour le mouvement :
1. Tous les pions doivent rester en contact. Aucun pion ne peut se retrouver seul, il doit être adjacent à au moins un pion. Les cases en diagonal ne comptent pas.
2. Un pion doit avoir au moins un côté libre avant qu'il ne soit déplacé. Si un pion est déplacé, il doit avoir au moins une case voisine vide.
Il y a de divers exemples permis dans les figures 1 à 4 à la fin du livret allemand. La figure 5 montre ce qui est interdit.
Chaque dé est employé pour déplacer un seul pion. Un pion peut donc être déplacé jusqu'à 6 fois en un tour ou 6 pions une fois chacun, ou n'importe quelle combinaison. De cette façon la caravane se déplace lentement à travers le désert. Comme précédemment indiqué, tous les pions doivent rester en contact mutuel.
Les dés déterminent le déplacement :
- Un 1 permet à un pion d'être déplacé d'une case, horizontalement ou diagonalement. Le contact avec les autres pions doit être maintenu.
- un 2, un 3 ou un 4 permet à un pion de sauter par-dessus d'autres pions. Le 2 permet de sauter par-dessus un pion, un 3 permet de sauter par-dessus deux pions et un 4 par-dessus trois pions. Le mouvement doit être en ligne droite, horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonal.
- un 5 ou un 6 permettent respectivement un saut par-dessus 4 ou 5 pions.
Il est possible de faire un tournant de 90° pendant un saut.
Un pion ne peut pas sauter au-dessus d'espaces vides.
Chaque dé peut seulement être employé une fois. Si le même nombre apparaît sur deux dés ou plus, il n'est pas possible de déplacer le même pion en avant, puis en arrière selon le même chemin (voir la figure 6).
Pour chaque dé qui ne peut pas être employé, le joueur doit donner une pièce 1 à la banque. Si un joueur ne peut utiliser aucun dé, il peut les relancer. Si un joueur ne peut pas payer, alors la banque lui fait crédit, sans intérêt, qui sera payé à la fin de la partie.

ORAGES DE DÉSERT (SITUATIONS SPÉCIALES)
Les pions qui ont quitté la zone de départ ne peuvent plus y retourner, mais ils peuvent passer par-dessus. Le joueur dont les pions sont les derniers à quitter la zone de départ reçoit 5 de la banque (pas nécessairement le joueur qui a déplacé le pion, mais son propriétaire).

LES CARTES DÉSERT
La valeur de ces dernières est ajoutée à la valeur des pièces que chaque joueur possède à la fin du jeu pour calculer le total final. Si un joueur déplace le pion d'un autre joueur sur une des cartes désert, il prend la carte et la regarde secrètement. Il doit proposer un prix pour cette carte au propriétaire du pion dessus. Le propriétaire peut choisir de payer le prix, dans ce cas il prend la carte. Ou il peut refuser, dans ce cas le joueur qui a déplacé le pion garde la carte. Si un joueur déplace son propre pion sur une carte désert, il la prend et la garde.
Quoiqu'il arrive, le joueur qui a déplacé le pion sur la carte reçoit 1 comme récompense.

LA VALLEE
Le premier joueur à déplacer un pion au-dessus de la vallée au centre du plateau reçoit 5 de la banque, quel que soit le propriétaire du pion. Une fois qu'un pion a été déplacé au-dessus de la vallée, il ne peut être déplacé de l'autre côté. Le joueur dont le pion est le dernier à franchir la vallée, doit verser 5 à la banque. Parfois le jeu est terminé avant que tous les pions aient franchi la vallée et dans ce cas, personne ne paye la pénalité.

FIN DU JEU
L'oasis finale
Le premier pion à atteindre l'oasis (zone Ziel) à l'autre bout du plateau reçoit 8 de la banque. Cette somme est partagée entre le propriétaire du pion et le joueur qui l'a déplacé. Le deuxième pion reçoit 6, et le troisième 4. Un pion qui a atteint l'oasis ne peut plus être bougé. Une fois que le troisième pion a atteint l'oasis, le jeu est terminé. La valeur des pièces que les joueurs possèdent est ajoutée à la valeur de leurs cartes désert. Le joueur avec le plus d'argent a gagné.

VARIANTE
Si tous les joueurs sont d'accord, on peut employer la carte Arrivée pour réduire la longueur de la course en la plaçant sur une partie du plateau convenue à l'avance.
On peut autoriser la corruption. Les joueurs peuvent offrir des pièces au joueur dont c'est le tour pour qu'il serve leurs intérêts.