

Club de Stratégie de La Rochelle

Accueil Forum Liste des jeux

Infos club Liens Le jeu c'est quoi ?

Contact Trombinoscope

Nos partenaires

LUDIK BAZAR. réservoir Jeux LA VARIANTES

# LES VOLEURS DE BAGDAD

[Retour présentation](#)

## COMPOSITION DU JEU:

**1 Plateau de jeu** ([voir fin de page](#))

**7 Figurines en carton** (a fixé sur des socles en plastique)



Grand Vizir

Shéhérazade

Saïd

Ali-Baba

Afif

Simbad

David

**120 Pions rond en cartons** (20 par joueur, ci dessous les pions du joueur vert)



6 pions  
Marchands

7 pions  
Caravaniers

4 pions  
Voleurs

3 pions  
Négocians

**20 Gemmes en plastique**



2 blanches

6 jaunes

3 rouges

4 vertes

5 bleus

**1 Babouche** en plastique bleu



## 5 Plaquettes de quartier



## 6 Cartes "Anniversaire du Grand Vizir"



Dos des cartes

Exemple de carte

Ces cartes indiquent les gemmes qu'il faut posséder pour gagner la partie, elles sont toutes différentes:

- Un Diamant
- Une Emeraude et un Saphir
- Deux vraies Gemmes qui ne soient pas des Saphirs.
- Deux vraies Gemmes dont un Rubis
- Deux vraies Gemmes de couleur différente.
- Trois vraies Gemmes

## 6 cartes "voleur" (une par joueur)



## 68 Cartes de commerce (voir détail en fin de page)

# RÈGLE DU JEU:

### SECTION 1: Mise en place du jeu

Enfilez votre djellaba.

Étalez le plateau sur le tapis du salon et servez un thé à la menthe.

Placer les pions et les gemmes dans le casier de rangement selon leur type.

Posez le pion du Grand Vizir dans le désert à l'entrée de Bagdad.

Triez les 80 cartes selon leur type et posez les faces cachées à côté du jeu.

Chaque joueur doit alors prendre:

- Une carte "Voleur" qui le représentera
- Une carte "Anniversaire du Grand Vizir" dont il prendra connaissance secrètement
- Trois pions: le pion Voleur qui lui correspond, ainsi que deux pions caravaniers de sa couleur
- Enfin, un sac vide.

Le joueur le plus jeune pose alors l'un de ses trois pions sur l'une des cases du Bazar. Le joueur à sa gauche peut ensuite faire de même, et ainsi de suite dans l'ordre des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs trois pions. Les

pions

sont obligatoirement posés dans des cases vides, les pions Voleurs dans des cases de rue et les pions Caravaniers dans des cases de boutique. Les rues sont de couleurs délavées alors que les boutiques sont de couleurs vives. Ils pourront plus tard dans le jeu être déplacés librement. Sur le plateau de jeu, vous remarquerez des chiffres marqués sur certaines des cases (il n'y en a pas sur le plateau de jeu en ma possession, note du transcripteur). Ils indiquent la distance d'une case par rapport au désert. Lorsque tout le monde s'est ainsi placé, le joueur le plus jeune prend la babouche et la partie peut commencer.

## **SECTION 2: la séquence de jeu**

Le jeu est divisé en Tours de Jeu (tours) qui doivent être résolus en respectant trois étapes successives: les revenus, les échanges et les achats.

### **1 ère étape: les revenus**

Chaque joueur pioche Une carte de commerce provenant d'un quartier pour chacun de ses pions qui occupe une boutique de ce quartier. Les assassins constituent cependant une exception car ils ne rapportent jamais de cartes de commerce. C'est le joueur qui détient la babouche qui commence. Ainsi, au premier tour, c'est le joueur le plus jeune qui tire ses cartes en premier, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### **Exemple 1:**

Lors du premier tour, chaque joueur pioche deux cartes de commerce dans le paquet du Bazar, car tout le monde possède deux pions dans les boutiques de ce quartier. Le pion voleur des joueurs ne leur rapporte rien car il est au départ posé dans une case de rue.

#### **Exemple 2:**

Pion négociant -boutique du Port Fluvial,  
pion assassin -boutique du port fluvial,  
pion marchand -rue de la Casbah,  
pion voleur -boutique de la Casbah,  
pion caravanier -boutique de la Casbah.

Le joueur qui est en possession de ces cinq pions à la première étape pioche une carte dans le paquet du Port Fluvial et deux cartes dans le paquet de la Casbah. L'assassin ne lui rapporte rien dans tous les cas, et le Marchand dans la Casbah ne lui rapporte rien non plus puisqu'il n'est pas dans une boutique.

Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes de commerce, on peut passer à l'étape des échanges.

### **2ème étape: les échanges**

Les joueurs peuvent librement s'échanger ou même se donner les cartes de commerce qu'ils possèdent. Par contre, ils ne peuvent en aucun cas s'échanger des gemmes ou des pions. Les cartes de commerces ont une valeur marchande qui va servir pendant la phase des achats. Cette valeur s'exprime en dinars.

Les joueurs ne sont pas autorisés à se monter leurs cartes au moment des échanges, ni à en donner la valeur. De même, les joueurs n'ont pas le droit de mentir sur la provenance (quartier) de leurs cartes. Ils sont par contre parfaitement en mesure de mentir sur le nom de ces cartes. Une fois que les joueurs se sont mis d'accord, ils s'échangent leurs cartes sans les montrer.

Il existe trois types de cartes de commerce différentes: les marchandises, les surprises, et les gemmes. Toute l'astuce consiste à se les échanger de la manière la plus profitable possible.

#### **Les marchandises:**

Ces cartes présentent la particularité d'avoir une valeur marchande différente pour chaque joueur.

Ainsi, la carte marchandise "cuivre" du Bazar vaut 6 dinars pour David, mais seulement 1 dinar pour Saïd.

#### **Les surprises :**

Il n'y en a que trois dans tout le jeu. Elles ont la même valeur pour tous les joueurs mais cette valeur augmente si on en possède plusieurs. Ainsi, une seule carte surprise vaut 1 dinar, un lot de deux cartes surprises vaut 10 dinars, un lot de trois cartes vaut 50 dinars.

#### **Les gemmes:**

Ces cartes permettent directement d'obtenir une gemme gratuitement sans avoir à l'acheter. Elles n'ont pas de valeur en dinars, et s'utilisent pendant l'étape des achats.

Ainsi, le joueur qui possède la carte "saphir" du Port Fluvial pourra obtenir un saphir gratuitement mais ne pourra rien acheter d'autre au moyen de cette carte. Les cartes gemmes sont réparties de la manière suivante:

- une fausse gemme au Bazar,
- un saphir au Port Fluvial,
- une émeraude au Souk.
- un rubis à la Casbah.
- et un diamant au Palais.

Lorsque les joueurs ne souhaitent plus faire d'échanges, on peut passer à la phase d'achat.

### 3ème étape: les achats

C'est le joueur qui détient la babouche qui commence la phase d'achat. Lorsque le joueur qui détient la babouche a fini ses achats, il donne la babouche à un autre joueur de son choix qui possède au moins une carte en main. Celui-ci va, à son tour acheter ce dont il a besoin. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient défaussé toutes leurs cartes. Le joueur qui a la babouche en main est obligé d'acheter quelque chose. Cependant, il peut très bien décider de garder quelques cartes pour réaliser des achats plus tard dans l'étape. Pour faire un achat, un joueur doit défausser une ou plusieurs cartes d'une valeur au moins égale au prix de ce qu'il veut acheter. Attention: les cartes marchandises ont des valeurs différentes en fonction des joueurs! On ne peut acheter qu'une seule chose avec une carte ou un groupe de cartes. La monnaie n'est pas rendue. On peut acheter trois choses différentes: un nouvel agent (pion), une gemme ou un déplacement. Lorsqu'il n'y a plus de gemmes ou plus d'agents de sa couleur, on ne peut plus en acheter.

#### Achat d'un nouvel agent

Le joueur qui achète un nouvel agent prend un pion de sa couleur qui correspond à la nature de cet agent et le place dans le désert. Ces différents agents ont des compétences spéciales qui vont ensuite pouvoir être utilisées pendant un déplacement.

Un Caravanier coûte..... 5 dinars

Un Marchand coûte..... 9 dinars

Un Négociant coûte..... 12 dinars

Un Assassin coûte..... 12 dinars

Le pion acheté est aussitôt placé dans le désert.

#### Achat d'une gemme

Le joueur qui achète une gemme a deux façons de la payer: soit par une carte gemme, soit par une carte ou un groupe de carte de la valeur de la gemme. Une fois qu'il a acheté une pierre précieuse, le joueur la prend et la place dans son sac.

Une fausse gemme (jaune) coûte..... 9 dinars

Un saphir (bleu) coûte..... 12 dinars

Une émeraude (verte) coûte..... 20 dinars

Un rubis (rouge) coûte..... 27 dinars

Un diamant (transparent) coûte..... 35 dinars

#### Achat d'un déplacement

L'achat d'un déplacement peut permettre à un joueur de bouger un pion au coût d'un dinar par case. Un joueur peut déplacer n'importe quel pion de sa couleur ou celui du Grand Vizir, que tout le monde peut déplacer. Un pion situé dans le désert doit rentrer dans la ville par une des cinq cases en bordure du Bazar.

Un pion peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais ne peut pas retourner dans le désert une fois qu'il est en ville. On ne peut passer d'un quartier à un autre que par les portes.

S'il est permis de traverser une case occupée par un autre pion quelle que soit sa couleur durant un déplacement, il faut absolument terminer le mouvement du pion sur une case vide.

Il ne peut jamais y avoir plusieurs pions sur une même case, sauf dans le désert.

Enfin, on ne peut pas diviser la valeur d'une carte entre plusieurs pions, une carte ne peut être utilisée que pour déplacer un seul pion.

La phase de déplacement peut également permettre d'utiliser les différentes compétences des agents.

Cependant, la compétence d'un agent ne peut s'utiliser qu'une fois par déplacement, et n'a d'effet que si le pion que vous voulez utiliser fini son déplacement dans une case adjacente à celle du pion victime.

Un pion ne peut pas agir à travers un rempart. Aucune action ne peut être commise à l'égard d'un pion situé dans le désert. Il est permis de faire un déplacement de 0 case si vous voulez que l'action de votre pion soit dirigée contre un pion d'une case déjà adjacente à la vôtre. Malgré tout, il vous en coûtera une carte de commerce.

La compétence du marchand ou du négociant est d'expulser un autre pion. Le pion sera aussitôt retiré de l'endroit où il se trouve pour être placé dans le désert.

- Le marchand peut expulser un caravanier.

- Le négociant peut expulser un marchand.

- Ils ne peuvent ni l'un ni l'autre expulser qui que ce soit d'autre.

Un assassin, lui, peut assassiner un pion qui est retiré du plateau de jeu (forcément, puisque c'est un assassin !). Cependant, nul ne peut assassiner le Grand Vizir ni un voleur. L'assassinat a des conséquences pour le pion assassin. S'il assassine un autre assassin, les deux pions sont retirés du jeu. S'il assassine n'importe quel autre pion, il est exilé dans le désert.

Le voleur peut voler un voleur adverse. Dans ce cas, le joueur propriétaire du voleur plonge sa main dans le sac de sa victime et prend une et une seule gemme au hasard. Après cela, il la place dans son propre sac sans la montrer aux autres joueurs.

Bien évidemment, vous avez la possibilité de tuer ou d'expulser un de vos propres pions mais je n'en vois pas l'intérêt !

**Exemple d'achats:**

- David défausse la carte FER (valeur 8), et achète un caravanier (coût 5). Puis il défausse la carte AGNEAUX (valeur 4) et la carte DROMADAIRE (valeur 8) pour acheter un saphir (coût 12). Il décide alors de conserver les cartes qu'il lui reste pour un achat ultérieur et passe la babouche à Ali Baba.

- Celui-ci possède ces cinq pions:

- pion négociant: boutique du Port Fluvial,
- pion assassin, boutique du Port Fluvial,
- pion marchand, rue de la Casbah,
- pion voleur, boutique de la Casbah,
- pion caravanier, boutique de la Casbah.

Ali Baba défausse la carte POISSON (valeur 7) et déplace son voleur de 6 cases en arrière (coût 6) et vole une gemme. Il passe ensuite la babouche à David.

Lequel défausse alors la carte PEAUX (valeur 2) et déplace son négociant de façon à expulser le marchand adverse (coût 2). Il passe la babouche à Saïd, et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes en main.

Les cartes de commerce défaussées sont alors mélangées avec celles de la pioche, sauf celles de gemmes qui ne sont plus disponibles. Le tour est fini, un nouveau peut commencer. Le joueur qui possède la babouche la garde, en conséquence de quoi c'est lui qui débutera le tour suivant.

**La fin de la partie****Quand la partie s'arrête-t-elle ?**

Le jeu s'arrête lorsque le Grand Vizir se trouve, à la fin du tour, c'est à dire lorsque tout le monde a terminé ses achats, sur une des cases boutique du Palais.

**Comment gagner ?**

Il peut y avoir plusieurs gagnants. Il faut posséder les gemmes indiquées sur votre carte "Anniversaire du Grand Vizir". Si aucun des joueurs ne peut fournir au Grand Vizir ce qu'il a demandé, le gagnant est alors le plus riche en gemmes. Les fausses gemmes n'ont plus de valeur à ce moment là. Les autres pierres gardent leur valeur d'achat, à savoir:

- Un saphir vaut. 12 dinars
- Une émeraude vaut. 20 dinars
- Un rubis vaut 27 dinars
- Un diamant vaut. 35 dinars.

**SECTION 3: règles avancées et résumé****Les règles avancées**

Les règles avancées offrent de nouvelles possibilités pour les joueurs confirmés. Cependant, nous vous conseillons vivement de ne pas vous lancer dans cette version sans avoir bien assimilé les règles normales de jeu.

**Règle de refuge**

Tous les pions caravaniers ou marchands qui se trouvent sur une case de rue sont protégés de l'expulsion. Par contre, ils peuvent toujours être assassinés.

**Règle de blocage**

Un pion qui se déplace ne peut pas traverser une case occupée par un caravanier adverse et est obligé de la contourner. Il peut cependant toujours traverser une case occupée par un caravanier de sa couleur.

**Règle d'assassinat du Grand Vizir**

Un pion assassin peut assassiner le Grand Vizir. Dans ce cas, l'assassin et le Grand Vizir retournent dans la case désert. On considère qu'un nouveau Grand Vizir a été nommé et qu'il formule de nouvelles demandes aux joueurs. On remélange donc les cartes "Anniversaire du Grand Vizir" et on les redistribue sans les montrer. Le Grand Vizir ne peut être assassiné qu'une fois dans la partie.

**Règle d'échange**

Lorsqu'un voleur commet un vol, il peut choisir entre voler une gemme au hasard ou procéder à un échange. Dans ce cas, il choisit dans le sac de sa victime la gemme qu'il veut et met à la place une vraie gemme de son choix, sans montrer aux autres joueurs les pierres qui ont fait l'objet de l'échange. Aucun voleur ne peut faire d'échange s'il ne possède pas une vraie gemme.

**Règle de fluctuation des prix**

Lorsqu'il ne reste plus qu'une gemme d'une couleur en vente, son prix augmente de 5 dinars.

## RESUME DU JEU

### PREPARATION :

Installez le plateau de jeu, puis chaque joueur:

- Prend la carte du Voleur de son choix et la pose devant lui
- Pioche une carte "Anniversaire du Grand Vizir"
- Prend un sac vide

Le plus jeune prend la babouche et pose un de ses pions dans le quartier du Bazar. Puis c'est au tour des autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs trois pions: un pion voleur sur une case de rue, deux pions caravaniers sur des cases boutiques, Le premier tour peut commencer.

### UN TOUR COMPORTE 3 ETAPES CONSECUTIVES.

#### 1) Les revenus:

Chaque joueur reçoit une carte du paquet d'un quartier pour chacun de ses pions qui occupe une boutique de ce quartier, en commençant par le joueur qui possède la babouche.

Les pions Assassins sont une exception, ils ne rapportent aucune carte.

#### 2) Les échanges:

Tous les joueurs peuvent librement s'échanger ou se donner les cartes en leur possession. Il n'est pas permis de mentir sur la provenance d'une carte.

#### 3) Les achats:

Le joueur qui détient la babouche doit faire un achat en défaussant une ou plusieurs de ses cartes. Une ou plusieurs cartes défaussées en même temps ne permettent de faire qu'un seul achat.

### ACHAT D'UN PION:

1 Caravanier coûte: ...5

1 Marchand coûte: 9 (il peut expulser les Caravaniers)

1 Négociant coûte: 12 (il peut expulser les Marchands)

1 Assassin coûte: 12 (il peut assassiner)

Les nouveaux pions achetés sont posés dans le désert.

### ACHAT D'UNE GEMME :

1 fausse gemme coûte: 9

1 saphir coûte: 12

1 émeraude coûte: 20

1 rubis coûte: 27

1 diamant coûte: 35

Une gemme est gratuite pour le joueur qui défusse la carte de cette gemme.

Les gemmes achetées sont placées dans le sac de l'acheteur.

### ACHAT D'UN DEPLACEMENT:

Le joueur déplace un pion de sa couleur d'un nombre de cases égal ou inférieur à la valeur de la (ou des) carte(s) défaussée(s) (ce nombre de cases peut être zéro). Les règles à respecter sont:

- Un pion hors de la; ville ne peut y entrer que par une des cinq cases en bordure du Bazar.
- Un pion dans la ville ne peut en sortir que s'il est expulsé.
- Un pion ne peut jamais traverser les remparts.
- Un pion peut traverser une case occupée par un autre pion quelle que soit sa couleur et son type.
- Un pion doit obligatoirement terminer son déplacement sur une case vide; il ne peut pas le faire sur une case déjà occupée par un autre pion.

#### Le déplacement d'un pion, Marchand ou Négociant:

Un pion Marchand peut expulser un pion Caravanier s'il finit son déplacement sur case adjacente à celle de sa victime.

Un pion Négociant peut expulser un pion Marchand s'il finit son déplacement sur case adjacente à celle de sa victime.

Un seul pion adverse peut être expulsé hors de la ville lors d'un déplacement.

#### Le déplacement d'un pion Assassin:

Si un pion Assassin termine son déplacement sur une case adjacente à celle occupée par un pion adverse, ce pion adverse peut être immédiatement assassiné et retiré du jeu. Un seul pion adverse peut être assassiné lors d'un déplacement.

Si le pion assassiné est un Caravanier, Marchand ou Négociant, le pion Assassin est expulsé hors de la ville.

Si le pion assassiné est un Assassin adverse, le pion Assassin est lui aussi retiré du jeu.

Un Voleur ou le Grand Vizir ne peuvent jamais être assassinés ni être retirés du jeu.

#### Le déplacement d'un pion Voleur:

Si un pion Voleur termine son déplacement sur une case adjacente à celle d'un Voleur adverse, il peut lui voler une gemme. Pour cela, le joueur qui a déplacé son Voleur plonge la main dans le sac de la victime et lui prend une gemme au hasard et sans la montrer. Un seul vol peut être commis lors d'un déplacement.

**Le déplacement du pion Grand Vizir :**

le pion Grand Vizir est le seul qui peut être déplacé par tous les joueurs.

A la fin d'un achat, le joueur choisit entre:

- Faire un nouvel achat s'il possède au moins une carte en main.
- Passer la babouche à un autre joueur de son choix qui possède au moins une carte en main .

Le joueur peut passer la babouche même s'il possède encore des cartes en main afin de faire un achat plus tard dans le tour. La fin du tour intervient lorsque tous les joueurs ont défaussé toutes leurs cartes. Mélanger ensuite les cartes défaussées avec les cartes non piochées. Si un type de gemmes n'est plus disponible, retirez du paquet la carte de cette gemme. Le joueur qui détient la babouche à la fin du tour, la conserve.

**FIN DU JEU**

Le jeu s'arrête lorsque le pion Grand Vizir se trouve dans une boutique du Palais à la fin d'un tour de jeu. Les joueurs dévoilent alors leurs cartes "Anniversaire du Grand Vizir". Les vainqueurs sont ceux qui possèdent les gemmes que, le Grand Vizir leur a demandées de trouver. Si personne ne possède les gemmes demandées, le gagnant est celui qui possède la plus grande valeur en gemmes (les fausses gemmes valent alors 0 dinar).

**DETAIL DES CARTES DE COMMERCE**

(consulter le tableau pour le détail des cartes marchandises)

**14 cartes de commerce provenant du Port Fluvial**



Dos des 14 cartes      1 carte Saphir      12 cartes marchandises      1 carte Surprise

**14 cartes de commerce provenant du Souk**



Dos des 14 cartes      1 carte Emeraude      12 cartes marchandises      1 carte Surprise

**14 cartes de commerce provenant de la Casbah**



Dos des 14 cartes      1 carte Rubis      12 cartes marchandises      1 carte Surprise

**13 cartes de commerce provenant du Bazar**



Dos des 13 cartes      1 carte fausse Gemme      12 cartes marchandises

**13 cartes de commerce provenant du Palais**



Dos des 13 cartes      1 carte Diamant      12 cartes marchandises

**Détail des cartes marchandises**

Provenance	Marchandise	Valeur pour					
		David	Saïd	Afif	Shéhérazade	Ali Baba	Simbad
Port Fluvial	Fer	9	2	6	3	6	3
	Fer Forgé	9	2	6	3	6	3
	Blé	6	6	3	9	3	2
	Huile	6	6	3	9	3	2
	Serviteur	6	9	3	2	6	3
	Chevaux	6	9	3	2	6	3
	Laine	3	6	2	6	3	9

	Coton	3	6	2	6	3	9
	Safran	3	3	9	6	2	6
	Menthe	3	3	9	6	2	6
	Pistolets	2	3	6	3	9	6
	Cimeterres	2	3	6	3	9	6
Souk	Parfum	5	5	12	8	3	8
	Piment	5	5	12	8	3	8
	Enclume	12	3	8	5	8	5
	Argent	12	3	8	5	8	5
	Poudre noir	3	5	8	5	12	8
	Sabres	3	5	8	5	12	8
	Teinture	5	8	3	8	5	12
	Chanvre	5	8	3	8	5	12
	Dromadaire	8	12	5	3	8	5
	Faucon	8	12	5	3	8	5
	Orge	8	8	5	12	5	3
	Miel	8	8	5	12	5	3
Casbah	Boussole	15	4	10	7	10	7
	Longue-Vue	15	4	10	7	10	7
	Poisson	10	10	7	15	7	4
	Poule	10	10	7	15	7	4
	Danseuses	10	15	7	4	10	7
	Mercenaires	10	15	7	4	10	7
	Tabac	7	7	15	10	4	10
	Poison	7	7	15	10	4	10
	Soie	7	10	4	10	7	15
	Cuir	7	10	4	10	7	15
	Poignard lux	4	7	10	7	15	10
	Sabre lux	4	7	10	7	15	10
Bazar	Lances	1	2	4	2	6	4
	Poignards	1	2	4	2	6	4
	Lin	2	4	1	4	2	6
	Peaux	2	4	1	4	2	6
	Cumin	2	2	6	4	1	4
	Curry	2	2	6	4	1	4
	Agneaux	4	6	2	1	4	2
	Chameau	4	6	2	1	4	2
	Fruits	4	4	2	6	2	1
	Sésame	4	4	2	6	2	1
	Plomb	6	1	4	2	4	2
	Cuivre	6	1	4	2	4	2
Palais	Or	18	5	12	9	12	9
	Vermeil	18	5	12	9	12	9
	Sucre	12	12	9	18	9	5
	Glace	12	12	9	18	9	5
	Eléphant	12	18	9	5	12	9

Tigre	12	18	9	5	12	9
Encens	9	9	18	12	5	12
Opium	9	9	18	12	5	12
Turban	9	12	5	12	9	18
Robe	9	12	5	12	9	18
Fusils	5	9	12	9	18	12
Canons	5	9	12	9	18	12

**PLATEAU DE JEU** (Taille réelle = 50 x 35 cm)



**XiTi**

[Retour présentation](#)