



20 min



2-5



8+



V.1.0

Zerzura

L'Oasis des merveilles

Romarc Galonnier
Sébastien Caiveau



Chaque année, les oiseaux de la Méditerranée migrent vers Zerzura. Cette mystérieuse oasis accueille aussi à l'occasion un marché où s'échangent des objets fantastiques. Les marchands s'y retrouvent dans l'espoir d'en ramener des merveilles pour leurs clients et mécènes. Ils considèrent les oiseaux de Zerzura comme sacrés. Quand un de ces migrateurs se pose sur des marchandises, aucun commerçant ne cherchera à l'en chasser.

Si bien des objets assurent la gloire et la fortune, quelques-uns réservent des surprises. Serez-vous le plus habile des marchands de Zerzura ?

But du jeu

Les joueurs acquièrent des cartes Marchandises qui représentent de 1 à 3 Objets (turban de djinn, kanoun alchimique, piments maléfiques, bague magique, lampe merveilleuse). Chaque collection d'Objets voit sa valeur en point de victoire varier en fonction de la quantité d'Objets (et non de cartes) possédés.

À la fin de la partie, le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire est déclaré vainqueur.

Contenu



5 silhouettes Oiseau



5 plateaux (recto : Facile / verso : Expert)



1 tuile Dromadaire



50 cartes Marchandises



9 tuiles Commande



1 bloc de score



5 x 5 cubes pour tenir les comptes en points de victoire en cours de partie (plateau Facile).



10 cartes Personnage

Mise en place

- 1) Chaque joueur prend 1 Oiseau et le plateau de la couleur associée. Les joueurs choisissent d'un commun accord la face du plateau avec laquelle ils joueront : Facile (vous aurez alors besoin des cubes : disposez 1 cube de la couleur adéquate sur l'objet au début de chaque ligne) ou Expert (rangez les cubes dans la boîte). Cela ne change pas le barème des points, mais le verso Expert demande plus de concentration pour suivre la progression de chacun au cours de partie. **1**
- 2) **À 4 et 5 joueurs**, toutes les cartes sont utilisées. **À 2 ou 3 joueurs**, des cartes sont écartées au hasard et rangées dans la boîte de jeu sans en prendre connaissance : **à 2 joueurs**, écartez 20 cartes, 15 cartes **à 3 joueurs**. Mélangez toutes les cartes restantes afin de constituer une pile de cartes Marchandises et Personnage face cachée appelée « pioche ». **2**
- 3) Tirez au hasard 4 tuiles Commande et disposez-les face visible à la vue de tous. **3** Les autres tuiles Commande sont remises dans la boîte car elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.
- 4) Un joueur désigné aléatoirement reçoit la tuile Dromadaire. Il tire de la pioche autant de cartes que de joueurs et les dispose face visible au centre de la table près des tuiles Commande. **4** L'espace ainsi constitué s'appelle le Marché. **À 2 joueurs**, chaque tour, le joueur qui a la tuile Dromadaire pioche 4 cartes pour constituer le Marché.



Mise en place (4 joueurs)

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire en commençant par le détenteur de la tuile Dromadaire. Chaque joueur doit effectuer à son tour 1 des 3 actions suivantes :

- **Prendre 1 carte du Marché** et la placer face visible entre son plateau et le marché, puis poser son Oiseau sur la carte récupérée. **A** En mode Facile, décalez autant de cubes que nécessaire pour permettre aux autres joueurs de suivre votre progression.
- **Échanger 1 carte visible** en sa possession contre 1 carte visible d'un autre joueur, à condition qu'il n'y ait pas un Oiseau dessus, puis poser son Oiseau sur la carte récupérée. **B** En mode Facile, décalez vos cubes en conséquence.
- **Mettre en réserve** : Prendre jusqu'à 2 cartes sans Oiseau dessus disposées entre le Marché et son plateau, puis les placer face cachée sous ce dernier. De cette manière, ces cartes ne peuvent plus être la cible de l'action précédente. **Quand un joueur met au moins 1 carte en réserve**, il pose son Oiseau sur la tuile Dromadaire. Si un autre joueur effectue ensuite cette action dans le même tour de table, il posera son Oiseau sur son plateau à la place. **C**





- Quand un joueur récupère 1 carte (grâce à l'une des deux premières actions ci-dessus), cette carte ne peut pas être récupérée par un autre joueur au cours d'un échange jusqu'au prochain tour car elle est protégée par un Oiseau.
- Un joueur peut regarder à tout moment les cartes placées sous son plateau.
- **À 2 joueurs**, les deux adversaires jouent 1 action à la fois à tour de rôle mais jouent 2 fois dans le tour.

À la fin de chaque tour de table...

- Les cartes qui sont restées dans le Marché sont remises dans la boîte de jeu. Elles ne serviront plus à personne ;
- Si un joueur a placé son Oiseau sur la tuile Dromadaire, il la récupère. Dans le cas contraire, cette tuile passe au joueur à gauche de celui qui la possédait au début du tour de table ;
- Un nouveau tour de table peut alors commencer. L'actuel propriétaire de la tuile Dromadaire pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs et les dispose face visible afin de créer un nouveau Marché. Il est le premier joueur d'un nouveau tour de table.

Dès qu'un joueur a rempli la condition indiquée par l'une des tuiles Commande disponibles (que ce soit avec des cartes devant son plateau et/ou sous son plateau), il peut récupérer la tuile en question. Dès qu'il le fait, il prend cette tuile et la pose sous son plateau. Cela ne compte pas comme 1 action. Une fois 1 tuile sous 1 plateau, elle ne peut plus changer de propriétaire.


Variante Expert

Si vous jouez en mode Expert, vous n'utilisez pas les cubes pour suivre vos gains en points de victoire après chaque manipulation de cartes.

Il vous faut alors mémoriser les prises de chacun afin de vous faire une idée de l'issue de la partie et jouer en conséquence.



Fin de partie

Lorsque la pioche est vide, les joueurs terminent le tour de table en cours. Puis chaque joueur fait le décompte de l'ensemble des Objets de ses cartes Marchandises, que ces dernières soient devant ou sous son plateau. Leur quantité ( sur le plateau expert) indique combien de points de victoire la collection d'Objets rapporte. En mode Facile, les joueurs vérifient leurs totaux afin qu'il n'y ait pas d'erreur.

Exemple : Romaric termine sa partie avec une collection de 5 Lampes. Ces Lampes ne rapportent donc que 1 point. Dommage, une Lampe de plus lui aurait permis de gagner 9 points de victoire !



Quantités
de chaque
objet

Plateau recto : Facile

Cube compteur de score

Calculez de la même manière les points de victoire que rapporte chaque type d'Objet.

Ajoutez ensuite en bonus les points apportés par les cartes Personnage, puis ceux des tuiles Commande récupérées.

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire est le vainqueur.

Exemple :

Gaëlle qui possède au moins 5 Turbans et 3 Bagues peut récupérer la tuile ci-dessous qui lui rapportera 3 points de victoire supplémentaires en fin de partie.



Zorura	Gaëlle	Séb	Romarc	Manu
	6	4	0	1
	4	5	4	7
	6	-3	0	3
	0	8	4	8
	7	3	1	1
Bonus	3	0	0	3
TOTAL	26	17	9	23



À remplir à la fin de la partie

Compteurs de score :



Tuiles Commande

En cours de jeu, vous pourrez récupérer des tuiles Commande.
Ces dernières altèrent votre total de points **en fin de partie**.



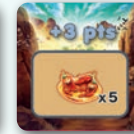
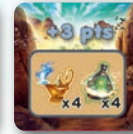
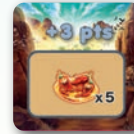
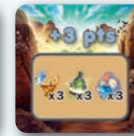
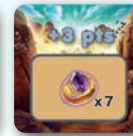
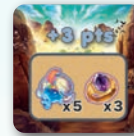
Le nombre de cartes visibles et en réserve doit être égale à 12. Ne peut pas être mis en jeu à 5 joueurs.



Le nombre de cartes en réserve doit être égale à 6.



Avoir 2 cartes Personnage.



Avoir le nombre d'Objets correspondant.

Cartes Personnage

En cours de jeu, vous pourrez récupérer des cartes Personnage.
Ces dernières altèrent votre total de points **en fin de partie**.



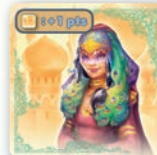
Le Garde : Permet de réduire ou d'augmenter la quantité totale d'un type d'Objet présent sur les cartes Marchandises, ce qui peut modifier les points gagnés.



Le Mage : 1 point de victoire supplémentaire par lot de 2 ou 3 objets selon les cartes.



Le Sultan : 1 point de victoire supplémentaire par ensemble de 2 cartes Marchandises.



La Sultane : 1 point de victoire supplémentaire par carte Personnage (y compris celle-ci).