





b



Florian Fay
1001
Heta o yek wal

g



d





Principe :

Le Sultan veut la suite des histoires que Shéhérazade a commencées les nuits précédentes. Les joueurs doivent coopérer afin de constituer les paires, personnage et paysage, formant les histoires que le Sultan souhaite entendre. Si les joueurs arrivent à constituer toutes les paires souhaitées par le Sultan, c'est gagné, sinon ce sera perdu.



Contenu : 55 cartes

9 cartes *sultan* :

- 4 cartes *sultan* demandant 2 histoires (1 *Aladin* rouge, 1 *Ali Baba* vert, 1 *marchand* jaune, 1 *Sinbad* bleu)
- 4 cartes demandant une histoire (1 *Aladin* rouge, 1 *Ali Baba* vert, 1 *marchand* jaune, 1 *Sinbad* bleu)
- 1 carte *sultan* demandant 1 histoire (peu importe le conte)

46 cartes *conte* :

- 21 cartes *personnage* : 5 *Aladin*, 5 *Ali Baba*, 5 *marchand*, 5 *Sinbad*, 1 *Shéhérazade*.
- 21 cartes *paysage* : 5 *Aladin*, 5 *Ali Baba*, 5 *marchand*, 5 *Sinbad*, 1 *palais*.
- 4 cartes *spéciale* : 2 cartes *tigre*, 2 cartes *livre*.



Mise en place :

Les cartes *sultan* sont mélangées.

a On forme une pile de 6, 7, 8 ou 9 cartes *sultan*, selon la difficulté choisie. Plus la pile contient de carte *sultan* plus il est difficile de gagner.

Les cartes *sultan* restantes sont remises dans la boîte face cachée et ne serviront pas pour cette partie.

b Les 3 premières cartes *sultan* sont retournées face visible. Elles indiquent la couleur et le nombre (1 ou 2) des paires qu'il est nécessaire de faire pour contenter le sultan.

c Les cartes *conte* sont mélangées et étalées face cachée sur la table, ces cartes seront nommées la pioche.

d Chaque joueur *pioche* 2 cartes *conte* de la *pioche* qu'il place face visible devant lui.

e Une carte *conte* est révélée face visible, elle constitue la première carte de la *défausse*. Si une carte *spéciale* est piochée lors de la mise en place, celle-ci est remise dans la *pioche* et une autre carte *conte* est piochée.

Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur va faire les actions suivantes dans cet ordre :

- Piocher une carte *conte* (obligatoire),
- Raconter une histoire au sultan (facultative),
- Défausser une carte (facultative).

Piocher une carte *conte* et la regarder :

Il a deux possibilités :

- soit il prend la carte *conte* du dessus de la *défausse*,
- soit il pioche une carte *conte* au hasard dans la *pioche*.

Si c'est une carte *personnage* ou *paysage*, il ajoute cette carte, face visible, aux cartes qu'il a déjà devant lui.

La carte *Shéhérazade* est une carte *personnage* joker, elle peut s'associer avec n'importe quelle carte *paysage*.

La carte *palais* est une carte *paysage* joker, elle peut s'associer avec n'importe quelle carte *personnage*.

Si c'est une carte *spéciale*, le joueur exécute immédiatement l'effet de celle-ci et la remet dans la boîte.

Cartes *spéciale*

Carte *livre* : le joueur doit retourner face visible 3 cartes *conte* choisies au hasard dans la *pioche*. Ces cartes resteront visibles et pourront être piochées par la suite. Si une carte *spéciale* est ainsi retournée, son action est immédiatement réalisée

Carte *tigre* : chaque joueur doit défausser une carte *conte* qu'il possède.

Raconter une histoire au Sultan :

f Si le joueur peut faire une paire demandée (une carte *personnage* et une carte *paysage* d'une même couleur, demandée par l'une des 3 cartes *sultan* visibles), **g** il la pose sur la carte *sultan* qui la demande.

Si la carte *sultan* a reçu le nombre de paires demandées (1 ou 2), celle-ci ainsi que les cartes *conte* posées dessus sont remises dans la boîte. Une nouvelle carte *sultan* est révélée face visible. Si la pile de cartes *sultan* est vide, aucune carte *sultan* n'est ajoutée.

Défausser une carte :

Si le joueur possède 3 cartes *conte* visibles devant lui, il doit défausser une carte sur la *défausse* pour n'en conserver que deux maximum. Si le joueur en possède deux ou moins, il peut tout de même défausser une carte sur la *défausse* s'il pense que cela est utile.

Conseil : regarder si l'une de vos cartes intéresse le joueur suivant afin de la défausser de sorte qu'il puisse la récupérer lors de son tour.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de faire son tour de jeu.



Fin de partie et victoire.

Le jeu prend fin soit :

- lorsque toutes les cartes *sultan* ont été remises dans la boîte. Dans ce cas les joueurs ont gagné tous ensemble.
- Lorsqu'il n'y a plus de carte *conte* dans la *pioche* et que les joueurs ne peuvent plus faire de paire correspondante aux cartes *sultan* encore visibles. Dans ce cas les joueurs ont perdu.

L'auteur tient à remercier : Maël, Mathis, Gaëtan, Valentin, Célia, Clément et tous les autres testeurs...