

APERÇU ET BUT DU JEU

L'expansion des Touaregs continue, avec de nouvelles tribus et de nouveaux contours.

Maintenant, les décisions sont encore plus délicates.

La Targuia voyage dans le sens opposé au Voleur, revalorisant de ses cadeaux les contours dédaignés.

Placer un Targui sur une dune de sable mouvant peut procurer de gros avantages, mais vous fait perdre le bénéfice d'une action dans la zone centrale. Enfin, l'eau est un nouvel élément offrant de la flexibilité et de nouvelles manières de jouer rafraîchissantes.

A la fin de la partie, le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL DE JEU



45 cartes Tribu



5 cartes Marchandises



10 cartes Contour *



20 cartes Dune de sable



1 figurine
Targuia



15 jetons Eau
(10x1, 3x3, 2x5)



1 Or



6 marchandises
(2 par type : Dattes,
Sel et Poivre)



8 jetons PV
(4x3, 4x5)



6 jetons Action

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, retirez soigneusement toutes les pièces de la planche. Les joueurs doivent être assis de manière à ce que chacun puisse lire les textes sur les cartes. Le mieux est d'être côte à côte.

Du jeu de base, vous aurez besoin:

- des 6 figurines Targui
- des 4 marqueurs Tribu
- du Voleur
- de toutes les marchandises, Or, jetons PV, et du jeton premier joueur
- des 6 cartes Contour montrant une marchandise
- de toutes les cartes Marchandises

Important : Lors de vos premières parties, n'utilisez pas les cartes Tribu du jeu de base.

Les 6 cartes Contour qui montrent une marchandise, ajoutées aux 10 nouvelles cartes Contour, forment les **16 cartes Contour**. Elles délimitent la zone de jeu centrale et sont placées comme sur l'illustration ci-dessous. Les cartes sont disposées dans l'ordre, de 1 à 16, et sont orientées afin que les petits nombres inscrits soient toujours en haut à gauche.



Remarque : Chaque carte Contour comporte une face avec une iconographie, et une face avec les explications sous forme de texte. Nous vous conseillons d'utiliser la face texte lors de vos premières parties.

- Mélangez les 5 nouvelles **cartes Eau** dans la pioche des cartes marchandises.
- Les **cartes Marchandises et Tribu** sont mélangées séparément. La **zone centrale** est remplie avec 9 cartes face visible, disposées aléatoirement et en alternance, comme représenté ci-dessous. Vous devez avoir un total de **4 cartes Marchandises et 5 cartes Tribu dans la zone centrale**.
- La pile des cartes Tribu restantes est placée à gauche de la carte Contour n°14 (Expansion Tribale), et la carte du dessus est révélée. La pile des cartes Marchandises est placée à gauche de la carte Contour n°13 (Trou d'Eau).

- Les **20 cartes Dune de sable** sont mélangées et **3 sont placées face visible** près de la zone de jeu, à côté de la pile restante face cachée.
- Les **marchandises, jetons Eau, jetons PV et jetons Action** sont placés dans une réserve près de la zone de jeu.
- Le **Voleur** (figurine grise) est placé au dessus de la carte Contour n°1 (Noble).
- La **Targuia** (figurine violette) est placée à côté de la carte Contour n°15 (Sel).
- Chaque joueur reçoit les 3 figurines **Targui** et les 2 **marqueurs Tribu** de sa couleur. De plus, il reçoit **1 Dattes, 1 Sel, 1 Poivre, 1 Or, 2 Eau, 1 jeton 1PV et 1 jeton 3PV** (pour un total de **4PV**).



Variante : Pour une découverte plus facile du jeu, commencez avec 1 marchandise supplémentaire de chaque sorte (soit 2 Dattes, 2 Sels, et 2 Poivres).

🌴 Le dernier joueur à avoir utilisé du poivre reçoit le jeton premier joueur et commence. Sinon, c'est le joueur blanc qui commence.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les règles sont les mêmes que celles du jeu de base, avec les ajouts suivants :

Symboles des cartes Tribu

⚡ Activez **immédiatement** et une seule fois la capacité de la carte lorsqu'elle est jouée dans l'étalage d'un joueur. Pour le reste de la partie, le texte de la carte n'est plus pris en compte.

∞ Dès lors qu'un joueur a joué cette carte dans son étalage, l'effet indiqué est **permanent** jusqu'à la fin de la partie.

△ Lorsque le joueur joue cette carte dans son étalage, il y place immédiatement 1 jeton Action. Le joueur peut bénéficier de l'avantage à **tout moment** durant son tour en défaussant le jeton Action. 

! L'avantage de cette carte ne sera pris en compte qu'à la **fin de la partie**.

Cartes Tribu spéciales



Si le coût d'une carte comporte un "/", le joueur peut décider librement lequel des deux coûts il veut payer.



Si le coût d'une carte comporte des marchandises entre **parenthèses**, le joueur a le choix de les payer ou non.

S'il le fait, il reçoit **immédiatement**, sous forme de jetons, les points de victoire indiqués entre parenthèses. Pendant le calcul du score de fin de partie, seuls les points de victoire en dehors des parenthèses sont décomptés.

La Targuia

🌴 Au début d'un tour, après le Voleur, la Targuia est déplacée dans le sens **anti-horaire** sur la carte Contour suivante. Au premier tour de jeu, elle est placée sur la carte n° 15 (Sel). 

🌴 Contrairement au Voleur, la Targuia ne bloque pas sa carte Contour.

🌴 Si un joueur place son Targui sur la carte Contour de la Targuia, il peut, en plus de la capacité de la carte, utiliser **un des deux avantages** de la Targuia:

- Recevez **1 Marchandise au choix** de la réserve *ou bien*
- Payez 1 marchandise au choix. Révélez ensuite la carte du dessus de la pile des **cartes Marchandises** et obtenez l'avantage indiqué sur la carte. Si les marchandises sont séparées par un "/", le joueur n'en choisit qu'une. Si le joueur n'est pas satisfait de la carte, il peut la défausser et payer à nouveau 1 marchandise de son choix pour révéler une autre carte Marchandises. Il peut effectuer cette action autant de fois qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il décide de profiter de la dernière carte révélée.

Jetons Eau

Tout comme l'Or, l'Eau n'est pas une marchandise. Les joueurs sont limités au **maximum de 10 Eau** à la fin d'un tour. Tout excédent doit être défaussé dans la réserve. L'Eau apporte de la flexibilité :



- A tout moment, vous pouvez échanger **3 Eau contre 1 Or** ou **2 Eau contre 1 marchandise** au choix
- A la fin de la partie, pour chaque 2 Eau restantes, recevez **1PV**
- L'Eau est un coût alternatif de certaines cartes Tribu, et parfois requise pour certains effets de cartes Contour et Dune de sable.

Cartes Dune de sable

 Lorsqu'un joueur place un Targui, il peut le faire sur une carte de Dune de sable **inoccupée**. Chaque carte de Dune de sable ne peut contenir qu'un Targui. Un joueur peut choisir une autre Dune de sable inoccupée lors d'un prochain placement.



 L'ordre dans lequel un joueur résout ses actions est libre. Cependant, une action doit être totalement terminée avant d'en résoudre une autre.

 Le joueur peut résoudre la capacité unique des cartes Dunes de sable qu'il occupe **une seule fois**, puis il défausse la carte de Dune de sable utilisée. Le joueur peut choisir de renoncer à l'action d'une carte Dune de sable, mais il doit toujours la défausser.

Important : Si un joueur a placé un Targui sur une carte Dune de sable, il a un croisement (c'est-à-dire un marqueur Tribu placé) en moins pour ce tour. S'il a placé deux ou même les trois Targuis sur des cartes Dune de sable, il n'a aucun marqueur Tribu. Cependant, les capacités des cartes Dune de sable sont plutôt fortes.

-  De nouvelles cartes Dune de sable sont mises en jeu de deux façons :
- **Au début d'un tour**, si aucune carte Dune de sable n'est en jeu, 1 carte Dune de sable est retournée face visible depuis la pioche.
- **Après un raid**, toutes les cartes Dune de sable restantes sont défaussées et 3 nouvelles cartes Dunes de sable sont révélées.

Remarque: S'il n'y a pas de cartes Dune de sable en jeu avant un raid, il n'est pas nécessaire d'en révéler une, car 3 nouvelles le seront de toute façon.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

-  La partie s'achève à la fin du tour lors duquel au moins l'un des deux joueurs a rempli son étalage avec **12 cartes Tribu**. Si cela se produit durant le tour de l'actuel premier joueur, son adversaire joue et termine également le sien.
-  La partie s'achève au plus tard lorsque le Voleur atteint la **quatrième carte Raid**. Dans ce cas, les joueurs doivent encore payer 1 Or ou bien défausser, depuis leur étalage, la carte Tribu la plus à droite d'une ligne de leur choix. Puis, la partie prend fin immédiatement après.



- ✿ Les joueurs procèdent ensuite décompte final en additionnant leur jetons PV aux points de victoire de leurs cartes Tribu (à l'exclusion de ceux entre parenthèses).
- ✿ Certaines cartes Tribu valent des points de victoire bonus (selon leur texte).
- ✿ Enfin, les joueurs vérifient s'ils marquent les points bonus pour les lignes avec le même symbole ou pour quatre symboles différents:
 - 4 points pour une ligne avec 4 cartes du même symbole
 - 2 points pour une ligne avec 4 cartes de symboles tous différents.
- ✿ 1 point par lot de 2 jetons Eau.
- ✿ Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur possédant le plus d'Or, puis le plus de marchandises. Si les joueurs sont toujours à égalité, la victoire est partagée.

Situations particulières



Cette carte autorise un joueur à placer un Targui sur une Dune de sable déjà occupée par son adversaire.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent :
Après que le premier joueur ait utilisé la carte Dune de sable, ne la défaussez pas.
Attendez que le second joueur l'utilise à son tour.



! Si un joueur place de cette façon un second Targui sur cette Carte, alors, c'est le premier joueur qui l'obtient (étant le premier à l'activer). Le deuxième joueur ne reçoit rien, sauf si le premier joueur décide de renoncer à résoudre la capacité.
Les mêmes règles s'appliquent dans le cas extrêmement rare où les marqueurs tribaux des deux joueurs se retrouvent sur la même carte de la zone centrale : si le premier joueur décide d'utiliser la carte, le deuxième joueur ne reçoit rien.

Combiner les cartes du jeu de base avec celles de l'extension

- ✿ Les nouvelles cartes **Tribu** sont équilibrées pour fonctionner entre elles. C'est pourquoi on devrait d'abord jouer uniquement avec les cartes de l'extension.
- ✿ Si des joueurs souhaitent les combiner avec celles du jeu de base, voici ce qui est recommandé :
 - Triez l'ensemble des 90 cartes Tribu (base et extension) **par symbole** (Camp, Oasis, Puits, Chamelier, Targuia) et mélangez chacune des 5 piles séparément.
Piochez aléatoirement **9 cartes** de chacune des piles et mélangez l'ensemble. Ces 45 cartes Tribu sont prêtes à l'emploi. Lors de la prochaine partie, vous pouvez simplement utiliser les 45 restantes.



- Bien sûr, les joueurs peuvent construire leur propre deck à leur convenance, mais il devrait au final contenir 9 cartes de chaque symbole tribal.

🌿 Les joueurs qui souhaitent encore plus de variations peuvent également expérimenter différentes combinaisons de cartes Contour du jeu de base et de l'extension.

🌿 Pour identifier les cartes de l'extension, il y a un symbole Targuia sur les cartes. Il est situé sur la face avant pour les cartes de tribu, et au verso (côté avec texte) pour les cartes Contour.



L'auteur : Andreas Steiger, né en 1973, vit avec sa femme et leurs deux enfants dans la région de Stuttgart. Il y travaille comme instituteur en maternelle. Andreas est un vrai passionné de jeux, qu'il s'agisse de jeux de société ou de jeux vidéo. Il aime également le théâtre d'improvisation. Les grands jeux compétitifs doivent selon lui toujours offrir de nouveaux choix aux joueurs. Ces temps-ci,

il consacre son temps de jeu aux titres qui fonctionnent très bien en couple. C'est pourquoi «Targui», son premier jeu édité, est un jeu à deux joueurs. Targui a été nommé pour plusieurs prix nationaux et internationaux comme le prix du «connaisseur de l'année 2012» et le prix «à la carte» en tant que meilleur jeu de cartes de l'année. Puisque l'auteur et sa femme aiment toujours jouer régulièrement à Targui, et étant donné l'attente de nombreux fans, il a développé cette extension qui apporte du sable frais dans le désert en ajoutant seulement quelques nouvelles règles.

L'auteur est particulièrement reconnaissant envers Xavi Bühlmann, Pierre De Boes, Patrick Egner, Olga Fedarynchyk, Claudia Gold, Anja Heppe, Jonas Heppe, Dennis Heydrich, Lines J. Hutter, Ralf Kuhn, Jörg Lehleitner, Wolfgang Lüdtke, Dominic Matthes, Peter Neugebauer, Martina Reichl, Torsten Sammet, Carsten Wannhoff, Genia Warnez et bien sûr Antonella Steiger, "ma source d'eau dans le désert". 😊

Note personnelle de l'auteur à la communauté franchophone des joueurs de Targui :

Chers joueurs Targui du monde entier, merci d'avoir joué à Targui en utilisant des vignettes et d'avoir donc une expérience de jeu un peu dégradée. Je vous prie de m'excuser pour la gêne occasionnée et l'effort supplémentaire pour l'opération de collage. Je suis vraiment désolé qu'il n'y ait pas de version française de l'extension de Targui pour le moment, donc merci de l'avoir malgré tout achetée une dans une autre langue pour jouer.

Merci encore pour votre patience et j'espère que vous vous amuserez avec cette extension.

*Cordialement,
Andy*

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les différents testeurs et relecteurs, notamment Dave Bootz (bgg: bikefreak) pour la relecture des règles anglaises et Sean Crooks (bgg: facemelt) pour avoir retravaillé les règles et les faire ressembler à celles d'origine.

Editeur : Wolfgang Lüdtke

Editeur assistant : Peter Neugebauer

Illustrations : Franz Vohwinkel

Graphismes : Imelda und Franz Vohwinkel

Traduction française non officielle : Grovast
(avec l'aimable accord de Andreas Steiger)

Relecture : Morlock Bob

Note sur la terminologie française : cette traduction utilise les termes de "cartes Contour" et de "Voleur" à l'image de la version française Filosofia de 2012. La version 2018 de Iello les nomme pour sa part "cartes Périphérie" et "Pillard".

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

