



Un jeu de Thorsten Gimmler pour 2-4 personnes

Le soleil se couche sur Bagdad et le crépuscule enveloppe silencieusement la ville de son grand manteau. Les ombres s'allongent dans les ruelles. Le bazar se vide lentement et les citoyens respectables de cette métropole du désert rentrent chez eux.



C'est l'heure à laquelle Achmed et ses hommes s'activent. Car ils ont de grands projets pour la nuit : ils veulent dérober dans les palais pas moins de 4 trésors. Pour le prouver à tous :

Il n'y a qu'un seul voleur de Bagdad !

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu – représentant 6 palais



- 48 voleurs – respectivement 12 dans les quatre couleurs de jeu



- 24 gardiens – respectivement 4 dans les quatre couleurs de jeu et 8 gardiens noirs neutres

- 102 cartes « Palais » – respectivement 17 représentant l'un des six palais



Verso des cartes



- 8 cartes « Danseuse » – elles servent de joker et sont utilisées comme les cartes « Palais »
- 24 trésors – respectivement six coffres comportant 4 à 7 voleurs



Recto des coffres



Verso des coffres

- 1 règle du jeu

But du jeu

Avec ses cartes « Palais », chaque joueur peut déplacer ses voleurs et ses gardiens. Il convient évidemment de regrouper ses voleurs le plus vite possible près des coffres et de coller sous le nez des autres voleurs ses

propres gardiens.

Le joueur qui parvient à dérober le plus vite le nombre de coffres exigé termine et remporte la partie.

Préparation

Poser le plateau de jeu au centre de la table.

- ▶ Former **6 piles identiques** avec les **coffres**. Pour cela, placer tout d'abord un coffre comportant 7 voleurs, puis au-dessus un coffre avec 6 voleurs, ensuite un coffre avec 5 voleurs et pour terminer un coffre avec 4 voleurs.

Poser ensuite une telle pile dans **chaque** palais sur la terrasse de couleur.

- ▶ Poser devant **chaque** palais un **gardien noir neutre** sur une case « Gardien ».

- ▶ Mélanger les cartes « Palais » et les poser à côté du plateau de jeu en une pile face cachée. Les cartes « Danseuse » sont placées à côté du plateau de jeu **faces découvertes**.

- ▶ C'est le joueur le plus âgé qui commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit :

à 2 joueurs :

- tous les voleurs (12) de la couleur de son choix et
- 4 gardiens de cette même couleur ;
- le joueur qui commence reçoit 6 cartes « Palais » faces cachées de la pile et le deuxième joueur 7 cartes.

à 3 joueurs :

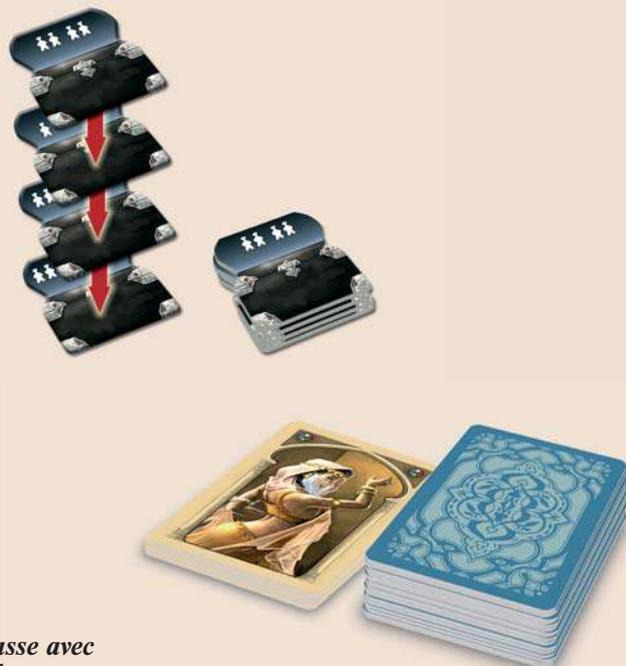
- tous les voleurs de la couleur de son choix et
- 3 gardiens de cette même couleur ;
- le joueur qui commence reçoit 6 cartes « Palais », le deuxième joueur 7 cartes et le troisième 8 cartes.

à 4 joueurs :

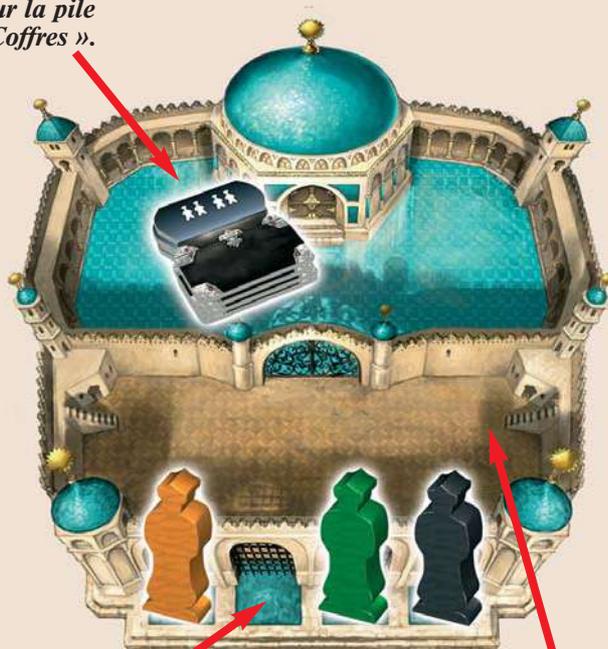
- tous les voleurs de la couleur de son choix et
- 2 gardiens de cette même couleur ;
- le joueur qui commence reçoit 6 cartes « Palais », le deuxième joueur 7 cartes, le troisième 8 cartes et le quatrième 9 cartes.

- ▶ Les joueurs postent maintenant chacun leur tour un gardien de leur propre couleur sur une case « Gardien » libre quelconque et ainsi de suite jusqu'à ce que les gardiens de tous les joueurs soient postés.

Chaque joueur se constitue sa propre réserve de voleurs et prend ses cartes en main.



Terrasse avec emplacement pour la pile « Coffres ».



4 cases « Gardien » pour jusqu'à 4 gardiens.

Les voleurs entrent dans la cour intérieure.

Remarque : 4 gardiens au maximum peuvent se trouver devant un palais.

Déroulement du jeu

En jouant leurs cartes « Palais », les joueurs tentent de placer ou de déplacer leurs voleurs et gardiens de telle manière qu'ils puissent dérober le plus vite possible les coffres dans les palais.

Mais les coffres sont lourds et doivent être portés par un certain nombre de voleurs. Il faut donc tout d'abord introduire suffisamment de propres voleurs dans le palais avant de pouvoir dérober un coffre.

Actions avec les cartes « Palais »

Jouer les cartes « Palais » qui conviennent permet d'exécuter les actions suivantes :

- Placer un voleur de sa propre réserve dans un palais (l'introduire clandestinement).
- Changer un propre gardien de place.
- Changer un propre gardien de place en emmenant un propre voleur.
- Changer un gardien neutre de place.

Les cartes « Palais » jouées constituent une pile de défausse commune.

■ Placer un voleur de sa propre réserve dans un palais [coûte 1 carte par gardien étranger].

Pour placer 1 voleur de sa propre réserve dans un palais, il faut, pour **chaque gardien étranger** (gardien d'un adversaire ou gardien neutre) qui s'y trouve, jouer **respectivement 1 carte du palais concerné**.

Il faut à cette occasion qu'au **minimum 1 propre gardien** et **1 gardien étranger** soient postés devant le palais.

Exemple : pour 2 cartes rouges (une pour le gardien neutre et une pour le gardien bleu), le joueur « Vert » place 1 voleur dans le palais rouge. Pour son propre gardien, il ne remet aucune carte.

Remarque : un nombre quelconque de voleurs peut se trouver dans un palais.

■ Changer un propre gardien de place [coûte 1 carte].

Le joueur qui veut envoyer un propre gardien d'un palais à un autre **doit** jouer **1 carte**. Cette carte doit représenter **soit** le palais devant lequel le gardien était posté jusque-là **soit** le palais auquel le gardien est envoyé.

Pour cela, au minimum 1 case « Gardien » doit encore être libre.

■ Changer un propre gardien de place en emmenant un propre voleur [coûte 1 carte].

Un propre gardien qui est déplacé dans un autre palais peut emmener avec lui un propre voleur. Cette action ne coûte **aucune** carte « Palais » supplémentaire. Pour pouvoir être emmené, ce voleur doit évidemment se trouver dans le même palais que le gardien. Le voleur est placé dans la cour intérieure du palais.

■ Changer un gardien neutre de place [coûte 2 cartes].

Le joueur qui veut envoyer un gardien neutre d'un palais à un autre **doit** jouer **2 cartes** : une carte représentant le palais devant lequel le gardien était posté jusque-là et l'autre carte représentant le palais auquel le gardien est envoyé. Pour cela, au minimum 1 case « Gardien » doit encore être libre.

Remarque : on n'a pas le droit d'emmener de voleurs étrangers.

Remarque : on n'a pas le droit de déplacer les gardiens des autres joueurs.

■ Combiner des actions à volonté

Par principe, le joueur dont c'est le tour a le droit d'exécuter autant d'actions qu'il veut et qu'il peut payer avec des cartes « Palais » correspondantes. Il a également le droit d'exécuter plusieurs fois la même action. L'ordre d'exécution des actions est libre.

Exception : pendant un coup, un joueur a le droit d'exécuter au total **au maximum 3 actions avec un voleur** (■ ■ ■).

Dérober un trésor

Dès qu'un joueur parvient à introduire clandestinement dans un palais le nombre de voleurs exigé pour dérober un coffre, il prend le coffre correspondant dans le palais et le pose ouvertement, verso vers le haut, devant lui. Les voleurs impliqués sont remis dans la propre réserve et à nouveau disponibles immédiatement.

Le nombre de voleurs exigé est indiqué respectivement sur le coffre supérieur de la pile posée dans le palais.

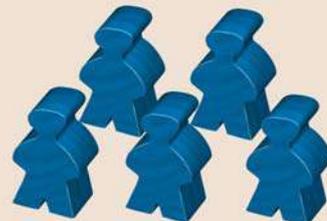
Tirer de nouvelles cartes « Palais »

Une fois que l'on a terminé ses actions, on prend en main **3 cartes de la pile** face cachée.

S'il n'y a plus de cartes dans la pile, les cartes « Palais » défaussées sont mélangées et constituent la nouvelle pile face cachée.

Si l'on n'a exécuté **aucune** action durant son tour, on tire **4 cartes**, dont l'une peut être une danseuse.

La danseuse (joker) peut être jouée dans un coup ultérieur comme une carte « Palais » quelconque. Les danseuses jouées ne sont pas placées dans la pile de défausse, mais à nouveau dans les cartes « Danseuse » faces découvertes.



Exemple : le joueur qui veut dérober ce coffre a besoin de 5 voleurs.

Remarque : les voleurs étrangers – ils ne participent pas au vol – restent dans le palais.

Remarque : si, à ce moment, il n'y a plus de cartes dans la pile des danseuses, on tire alors une carte dans la pile face cachée.

Fin du jeu

Le premier joueur qui parvient à dérober, à :

2 joueurs**6 coffres**,

3 joueurs**5 coffres**,

4 joueurs**4 coffres**

termine **immédiatement** la partie.

Ce joueur a gagné et est couronné
» *Voleur de Bagdad* «.



Variante

Si on aime le jeu tactique, on peut jouer la variante suivante :

avant le début du jeu, chaque joueur ne poste pas seulement des gardiens de sa propre couleur, mais aussi 2 gardiens neutres. Le joueur décide lui-

même l'ordre dans lequel il souhaite poster ses propres gardiens et les gardiens neutres.

Aucun autre gardien neutre n'est sinon posté.

