Scott Huntington
Shaun Graham

Maud Chalmel

GOBI

10+ 2-4 40’

« Mon nom est Gobi.

Je suis le plus grand et le plus sec des déserts d'Asie.

D'habitude, je suis calme, mais hier je me suis mis en colère.

Hier, il y a eu une tempête et les tribus ont été dispersées aux quatre vents. »

En tant que conducteurs de caravanes, votre tâche est maintenant d'aider les nomades à se réunir. Ils seront très reconnaissants pour vos efforts et vous accorderont des cadeaux et des bénédictions.

Gobi est un jeu fluide de pose de tuiles et de construction de routes. Préparez-vous pour des mouvements habiles et remportez le plus de soie, de parfum et d'épices.

Résumé

À tour de rôle, les joueurs posent une tuile, puis posent des chameaux sur les tuiles adjacentes. Chaque tuile contient un nom de tribu. Une fois qu'une route de chameaux relie deux tuiles avec le même nom, le joueur choisit un cadeau donnant des points de victoire et une capacité à utiliser plus tard pendant la partie.

Une route de cinq chameaux ou plus donne accès à du café, un cadeau particulier. La partie se termine lorsque toutes les tuiles désert ont été jouées.

Matériel

* 40 tuiles désert (8 pour chacune des 5 tribus)
* 40 tuiles récompense : 18 cadeaux (rouge), 12 bénédictions (bleu), 10 cafés (marron)
* 40 chameaux : 10 pour chaque couleur de joueur.

Mise en place

1 - Mélangez les tuiles désert et tirez en 4 au hasard que vous placez au centre de la table, en damier de deux par deux. Si deux tuiles avec le même nom se retrouvent côte à côte, placez les en diagonale (c'est à dire non adjacente). Dans le cas très improbable où vous tirez 3 tuiles avec le même nom, mélangez de nouveau toutes les tuiles et recommencez cette étape.

2 - Répartissez en parts égales entre les joueurs les tuiles désert restantes (9 tuiles par joueur pour 4 joueurs, 12 pour 3 joueurs ou 18 pour 2 joueurs).

3 - Mélangez les 30 tuiles récompense rouges et bleues. Écartez en 6 que vous remettez dans la boite. Placez les tuiles restantes en 4 piles de 6 tuiles, face visible.

4 - Placez la pile des tuiles café à côté des tuiles récompense.

5 - Donnez à chaque joueur 10 chameaux de sa couleur préférée.

Déroulement

Chaque joueur à tour de rôle pose au milieu de la table une tuile désert et des chameaux, en essayant de connecter les nomades entre eux. Gardez toujours à l'esprit la règle d'or :

À aucun moment deux tuiles désert avec le même nom ne peuvent être en contact bord à bord.

Le tour d'un joueur est divisé en 2 étapes :

1ère étape - Jouer une tuile et des chameaux

A votre tour, prenez la tuile désert du dessus de votre pile et au choix :

Placez la avec au moins un bord en contact avec une tuile déjà en jeu.

Elle peut être en contact avec plusieurs tuiles tant que la règle d'or est respectée.

Ensuite, vous devez placer un chameau sur chaque tuile en contact bord à bord avec la tuile que vous venez de placer.

OU

Défaussez la

Placez la alors face visible devant vous. Elle vaudra 1 point négatif à la fin de la partie.

Si vous choisissez de défausser ainsi une tuile, vous pouvez alors placer un chameau sur n'importe quelle tuile déjà en jeu.

Gardez à l'esprit les points suivants :

1- Ne placez pas de chameau sur la tuile que vous venez de jouer.

2 - Il peut y avoir plusieurs chameaux sur une même tuile, y compris de la même couleur.

3 - Si un joueur n'a pas assez de chameaux dans sa réserve, il doit en prendre sur les tuiles déjà en jeu.

2d étape - Vérifier les routes et accepter les récompenses

Si vous créez entre deux tuiles portant le même nom de tribu une suite de chameau de votre couleur, sur des tuiles en contact bord à bord, vous devez les réunir ! Effectuez les étapes suivantes :

1. Retirez un chameau à chaque extrémité de la route ainsi créée et replacez les dans votre réserve (il s'agit des chameaux se trouvant sur les tuiles avec le même nom).

2. Acceptez une récompense de la part des tribus réunies. Prenez la première tuile récompense d'une des 4 piles sur la table. Si votre route fait 5 chameaux ou plus, vous pouvez prendre à la place une tuile café qui vaut 7 points !

Exemple de route

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur bleu a connecté deux tribus Chingis avec une route de 5 chameaux et peut prendre une récompense y compris un café.

Le joueur noir connecte 2 tribus Sarnai et peut prendre une récompense, mais pas de café.

Le joueur blanc n'a pas encore connecté de tribu.

Note : Si plusieurs routes valides sont créées, le joueur doit toutes les résoudre, mais une par une, dans l'ordre de son choix. Il est possible qu'en retirant les chameaux à l'extrémité d'une route il "casse" une autre route qu'il ne pourra alors plus résoudre. Il est crucial de bien planifier ses combos !

Fin de la partie

La partie s'achève quand toutes les tuiles désert ont été jouées. Les joueurs comptent les points sur leurs récompenses. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Cadeaux

À l'exception du café, les cadeaux (tuile rouge) vous donne une capacité spéciale en plus de leurs points de victoire. Vous pouvez utiliser autant de capacité que vous voulez pendant votre tour, mais la capacité d'un cadeau ne peut être utilisée qu'une seule fois. Retournez la tuile dont vous venez d'utiliser la capacité.

Parfum

Vous pouvez placer un chameau sur la tuile que vous venez de poser.

Donne 3 points de victoire en fin de partie.

Coton

Quand vous défaussez une tuile désert, utilisez le coton pour placer n'importe où sur le plateau deux chameaux au lieu d'un seul. Il peuvent être séparés ou ensembles sur la même tuile.

Donne 2 points de victoire en fin de partie.

Porcelaine

Vous pouvez déplacer un chameau jusqu'à trois cases orthogonalement.

Donne 3 points de victoire en fin de partie.

Thé

Vous pouvez accepter un café en récompense d'une route de 4 chameaux seulement (au lieu de 5).

Donne 2 points de victoire en fin de partie.

Soie

Au lieu de placer vos chameaux sur les tuiles adjacentes, placez les n'importe où sur les lignes de tuiles perpendiculaires à la tuile que vous venez de poser.

Donne 3 points de victoire en fin de partie.

Épices

Vous pouvez résoudre une route avec des connections en diagonale. Vous ne pouvez résoudre ainsi qu'une seule route, pas toutes les routes du tour.

Donne 2 points de victoire en fin de partie.

Café

Donne 7 points de victoire à la fin du jeu.

Bénédictions

Certaines récompenses sont des bénédictions (tuile bleue). Les bénédictions donnent des points de victoire si certaines conditions sont remplies en fin de partie.

Si vous respectez la condition à la fin de la partie, vous gagnez les points indiqués (4 ou 5), sinon retournez la tuile et vous ne marquez qu'un seul point pour la bénédiction.

Marquez 4 points si vous avez au moins 2 chameaux sur des tuiles intérieures*.

Sinon marquez 1 point.

* Tuiles dont les 4 bords sont en contact avec des tuiles.

Marquez 5 points si vous avez au moins 2 chameaux sur une même tuile.

Sinon marquez 1 point.

Marquez 4 points si vous avez au moins 2 chameaux sur des tuiles extérieures*.

Sinon marquez 1 point.

* Tuiles avec au moins un bord qui n'est pas en contact avec une autre tuile.

Marquez 5 points si vous n'avez défaussé aucune tuile désert pendant la partie.

Sinon marquez 1 point.

Marquez 4 points si vous n'avez pas utilisé la capacité d'au moins un cadeau.

Marquez 1 point si vous avez utilisé toutes les capacités de vos cadeaux.

Marquez 5 points si vous avez au moins un de vos chameaux sur une tuile avec le chameau d'un autre joueur.

Sinon marquez 1 point.

Un jeu de
Scott Huntington et Shaun Graham

SPIELWERK HAMBURG

Illustré par
Maud Chalmel

Édité par Capsicum Games

Scott : « Merci à mes testeurs Dilan, Mei-Li et Sascha de nous avoir aidé à réunir les nomades du désert de Gobi, et tout spécialement à Balázs, mon testeur favori parmi tous. »

Shaun : « Je voudrais remercier Tilly de toujours jouer avec moi , Juliane de toujours me soutenir, et le soleil de toujours briller!»

Capsicum Games : « Mille mercis à Céline, Sam et Nico d'avoir testé et soutenu Gobi. »

© 2018 Capsicum Games - Tous droits réservés

CAPSICUM GAMES