

RÈGLES DU JEU BANIA

BUT DU JEU

Celui qui marque le plus de points gagne la partie.

CONTENU

1 plateau de jeu	4 dés de marchandises
60 tuiles représentant des tentes	4 éléphants
60 cartes de marchandises	4 marqueurs de score
4 cartes de résumé du jeu	1 sac en tissu

PRÉPARATION

Placer le plateau de jeu au milieu de la table.

Trier les cartes de marchandises en quatre catégories : **huile**, **épices**, **soie** et **encens**. Placer les quatre tas de cartes correspondants à la portée des joueurs.

Chaque joueur prend une carte de résumé du jeu, un marqueur de score de sa couleur et un éléphant de sa couleur. On place les marqueurs de score sur le numéro 0 de la piste de score. Les éléphants serviront ultérieurement ; les cartes de résumé du jeu peuvent être consultées à tout moment par les joueurs pendant la partie.

Placer toutes les tuiles représentant des tentes dans le sac en tissu.

Au début de la partie, chaque joueur pioche, à l'aveuglette, quatre tuiles de tente dans le sac et les place, face visible devant lui. Ces quatre tuiles forment la réserve personnelle de tentes d'un joueur. Si le joueur dont c'est le tour achète une tente, il ne peut prendre cette tente que dans sa réserve personnelle.

Chaque joueur pioche huit cartes de marchandises, deux de chaque type (deux d'huile, deux d'épices, deux de soie et deux d'encens).

RÈGLES DE BASE

Les joueurs utilisent des cartes de marchandises pour acheter et pour planter des tentes. Ils placent leurs tentes stratégiquement sur le plateau afin de marquer des points. S'ils ne restent plus de places valables disponibles, le jeu prend fin et le joueur avec le plus de points gagne la partie.

TOUR DE JEU

Le joueur dont c'est le tour peut effectuer trois actions dans l'ordre suivant :

RÈGLES DU JEU BANIA

1. Encaisser le bonus-éléphant (si les conditions sont remplies).
2. Acheter des tentes et les placer OU lancer les dés de marchandise.
3. Placer son éléphant (si disponible).

1. Encaisser le bonus-éléphant

Si l'éléphant d'un joueur se trouve sur une tente, ce joueur peut encaisser au début de son tour des marchandises en bonus.

2. Acheter des tentes et les placer.

Si un joueur a les marchandises appropriées, il peut lors de son tour acheter une ou plusieurs tentes et les placer sur le plateau.

OU

Lancer les dés de marchandises

Si un joueur ne dispose que de très peu de marchandises, il peut — plutôt que de planter des tentes — décider de jeter les dés de marchandises. Le joueur reçoit les marchandises correspondant à la face supérieure des dés jetés. Si un joueur choisit de lancer les dés, il complète ainsi son tour : le joueur devra attendre son prochain tour pour acheter des tentes et les planter.

3. Placer son éléphant

Si l'éléphant d'un joueur n'est pas déjà sur le plateau, il peut le placer sur une tente qu'il aura plantée pendant ce même tour. On peut retrouver plusieurs éléphants dans un même campement, c.-à-d. qu'il peut contenir les éléphants de différents joueurs. Un joueur qui vient de placer son éléphant ne recevra le bonus en marchandises correspondant qu'à son prochain tour. [Si son éléphant s'y trouve toujours, car il peut être éliminé, comme on le verra ci-dessous.] Si un joueur préfère lancer les dés de marchandises (plutôt que d'acheter des tentes et de les planter), il ne peut pas, bien sûr, placer son éléphant sur le plateau de jeu lors de ce tour.

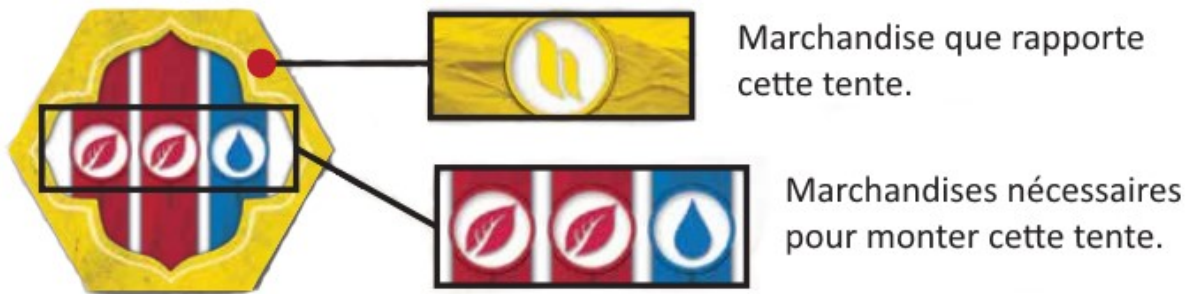
COMMENT JOUER

ACHETER DES TENTES ET LES MONTER

Si le joueur dont c'est le tour a les marchandises nécessaires, il peut acheter une ou plusieurs tentes de sa réserve personnelle de tentes et les placer sur le plateau de jeu.

Le verso des tuiles représentant une tente indique les marchandises nécessaires pour acheter cette tente. L'autre face indique quelle marchandise cette tente rapporte une fois placée sur le plateau.

RÈGLES DU JEU BANIA



Le joueur qui veut acheter une tente et la monter doit utiliser les marchandises appropriées. On considère comme valables : les cartes de marchandises que le joueur a en main, ainsi que les tentes déjà plantées sur la carte (voir ci-dessous). On peut donc utiliser :

- uniquement des cartes de marchandises que le joueur concerné a en sa possession ;
- une combinaison de cartes de marchandises que le joueur a en main et tentes qui sont déjà placées sur le plateau ;
- uniquement les tentes qui se trouvent déjà sur la carte.

EXEMPLES

- (1) Un joueur désire acheter/monter une tente pour laquelle il faut deux épices et une huile, il peut s'acquitter du prix à l'aide de deux cartes d'épices et d'une carte d'huile qu'il a en main.
- (2) Sinon, il peut payer cette nouvelle tente en utilisant une ou plusieurs tentes déjà plantées sur la carte dont le recto porte le symbole des épices ou de l'huile en combinaison avec une ou plusieurs cartes de marchandises en sa possession. Pour utiliser une ou plusieurs tentes comme paiement, le joueur dont c'est le tour doit placer sa nouvelle à côté d'une tente disponible (ou à côté de plusieurs tentes disponibles). La nouvelle tente doit TOUCHER ces anciennes tentes qui servent de paiement.
- (3) Enfin, si deux tentes d'épices et une d'huile se trouvent déjà sur le plateau de jeu et (a) qu'elles sont disponibles et (b) placées de telle sorte que, lorsque le joueur place sa nouvelle tente, ces trois tentes déjà plantées touchent TOUTES la nouvelle tente, alors le joueur peut utiliser ces tentes déjà présentes pour payer la nouvelle tente. Dans ce cas idéal, le joueur ne doit donc déboursier aucune carte de marchandises pour acheter et monter cette tente.

En outre, un joueur qui a besoin d'une certaine carte de marchandises qu'il n'a pas en sa possession peut également échanger TROIS cartes de son choix qu'il détient pour UNE carte de marchandise qu'il choisit.

REMARQUE : Après avoir utilisé une carte de marchandises pour payer une tente, le joueur doit replacer cette carte (ou ces cartes) sur la pile correspondante.

RÈGLES DU JEU BANIA

Quand c'est son tour, un joueur peut acheter autant de tentes qu'il le désire pour peu qu'il puisse déboursier les marchandises nécessaires à cet effet. Si un joueur, lors de son tour, achète et monte les quatre tentes de sa réserve personnelle, il doit immédiatement piocher à l'aveuglette quatre autres tuiles du sac et continuer son tour. S'il achète ou monte moins de quatre tentes, son tour prend fin en piochant à l'aveuglette autant de nouvelles tuiles qu'il lui faut pour qu'il en ait de nouveau quatre en réserve.



RÈGLES DU JEU BANIA

PLACER LES TENTES SUR LE PLATEAU

Si un joueur achète des tentes, il peut placer les tuiles correspondantes n'importe où sur le plateau de jeu, toutefois le nombre de points obtenus par le joueur dépend de l'endroit où les tuiles sont placées (voir la section « marquer des points »). Rappel : les campements n'appartiennent à aucun joueur en particulier, autrement dit le joueur dont c'est le tour peut ajouter sa tente à tout campement « ouvert » de son choix. Un joueur peut également planter ses tentes dans plusieurs campements différents, s'il le veut.

Le recto de chaque tuile est d'une seule couleur. Chaque couleur représente une marchandise : les épices (rouge), l'huile (bleu), la soie (mauve) et l'encens (jaune). Quand on place une tente sur le plateau, il faut que ce côté monochrome soit tourné vers le haut. Tous les joueurs peuvent, pour autant que cette tente soit disponible, utiliser celle-ci comme marchandise lors de l'achat et de la construction d'une nouvelle tente.



Un joueur ne peut utiliser une tente comme marchandise que si cette tuile est DISPONIBLE. Cela signifie qu'elle doit être voisine d'une case libre où l'on peut monter une tente et que la tente présente ne fait pas partie d'un campement fermé. On considère un campement fermé quand il se compose de sept tentes qui se touchent.

- (4) Un joueur établit un nouveau CAMPEMENT quand il place une tuile sur une case qui ne jouxte aucune autre tente. Le campement s'agrandit au fur et à mesure que ce joueur ou d'autres joueurs y plantent d'autres tentes qui se touchent.
- (5) On peut relier deux campements ouverts en plaçant une tuile sur une case qui les sépare. Toutefois, ceci n'est possible que si le campement ainsi constitué n'est pas composé de plus de sept tentes.
- (6) Dès qu'un campement se compose de sept tentes adjacentes, on le déclare aussitôt fermé. Une fois un campement fermé, il n'est PLUS DISPONIBLE. Un campement fermé est dès ce moment INDISPONIBLE, c'est-à-dire qu'on ne peut plus y placer de nouvelles tentes qui toucheraient ce campement.
- (7) Un campement ne doit JAMAIS comporter plus de sept tentes.

PLACER SON ÉLÉPHANT

RÈGLES DU JEU BANIA

Les joueurs peuvent reconstituer leur réserve de marchandises à l'aide de leurs éléphants. Si à la fin de son tour l'éléphant d'un joueur est disponible, il peut le placer sur une tente de son choix qu'il a montée pendant ce tour. Désormais, tant que son éléphant se trouvera dans un campement ouvert, le joueur bénéficiera au début de son tour d'un supplément de marchandises, appelé « le bonus d'éléphant ».

Dès qu'un campement est fermé, tous les éléphants qui s'y trouvent sont immédiatement restitués à leurs propriétaires qui pourront les replacer ailleurs au prochain tour. Un éléphant placé sur une tente doit y rester jusqu'à ce que le campement où il se trouve soit fermé.

ENCAISSER LE BONUS-ÉLÉPHANT

Chaque joueur reçoit le bonus-éléphant au début de son tour. Il permet au joueur de prendre une carte de marchandises correspondant à chaque couleur de tentes présentes dans le campement où se trouve son éléphant (pas plus d'une carte de marchandises par couleur de tente).

- (8) Si un joueur a, par exemple, placé son éléphant dans un campement constitué de deux tentes d'encens, de deux tentes d'huile et d'une tente de soie, il récolte à titre de bonus-éléphant trois cartes de marchandises : une d'encens, une d'huile et une de soie.

LES MOITIÉS D'ÉLÉPHANT SUR LES DÉS

On trouve sur les faces des dés deux moitiés d'éléphant. Si un joueur obtient, après avoir jeté les dés, les deux moitiés d'éléphant avec deux dés (pour former de la sorte un éléphant complet), il bénéficie du bonus-éléphant (une carte de marchandises pour chaque couleur de tente dans le campement où se trouve son éléphant) en plus des marchandises qu'il obtient grâce aux autres dés. Si un joueur populaire pour rouler deux éléphants complets, il peut recueillir deux fois la prime d'éléphant. Si un joueur n'obtient qu'une moitié d'éléphant, sans obtenir l'autre moitié avec un autre dé, il n'obtient aucune marchandise pour cette moitié d'éléphant.



Encens
(jaune)



Épices
(rouge)



Soie
(mauve)



Huile
(bleu)



Moitiés d'éléphant



Le joueur reçoit une carte d'encens, une d'épices et une carte de marchandises pour chaque couleur de tente dans le campement où l'éléphant se trouve.

RÈGLES DU JEU BANIA



Le joueur encaisse une fois de l'encens, deux fois des épices et aucune marchandise pour la moitié d'éléphant.



Il perçoit deux cartes de marchandises pour chaque couleur de tente dans le campement où son éléphant se trouve.

ATTENTION : Si un joueur, dont c'est le tour, a droit à une ou plusieurs cartes de marchandises, mais qu'il n'en reste plus dans le tas de cartes correspondant (ce tas est vide pour l'instant), alors le joueur n'obtient malheureusement pas les marchandises en rupture de stock.

FIN DE PARTIE/VICTOIRE

Le jeu se termine lorsqu'on ne peut plus placer aucune tente sur le plateau.

Le joueur qui a obtenu le plus de points, et dont le marqueur de score est donc en avance, GAGNE.

OBTENIR DES POINTS

PENDANT LA PARTIE

Quand un joueur établit un nouveau campement (en plaçant sur le plateau une tente que ne touche aucune autre tente), il obtient trois points et avance immédiatement son marqueur de score de trois cases sur la piste de score.

Quand un joueur place une tente à côté d'une autre tente, il gagne un point et avance immédiatement son marqueur d'une case.

À LA FIN DE LA PARTIE

En plus des points obtenus tout au long de la partie alors qu'un joueur plaçait ses tentes, celui-ci bénéficie de points supplémentaires à la fin du jeu :

RÈGLES DU JEU BANIA

- Le joueur qui a le plus de cartes de marchandises obtient deux points.
- Si deux joueurs ont le même nombre de cartes d'une certaine couleur, tous deux recevront deux points.
- Le joueur qui a placé la dernière tente sur le plateau est crédité d'un bonus de trois points.

On ajoute sur le champ ces points et l'on déplace les marqueurs de score d'autant de cases.