

## APERÇU ET BUT DU JEU

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les cultures du désert ne sont pas toutes identiques. Par exemple, chez les Touaregs, ce ne sont pas les femmes, mais plutôt les hommes qui se couvrent le visage. La femme occupe d'ailleurs un rôle primordial au sein des tribus touarègues. Ces tribus regroupent les différentes familles de ces peuples nomades et sont dirigées par des nobles. Dans *Targui*, vous incarnez le chef d'une tribu touarègue et votre rôle est d'avoir la plus grande tribu. Pour ce faire, vous échangerez des biens locaux (tel que les dattes et le sel) et importés (comme le poivre) contre de l'or et divers avantages qui permettront à votre famille de grandir. Chaque tour, vous aurez accès à de nouveaux produits, mais méfiez-vous des voleurs et de la concurrence, car **seul le joueur avec le plus de points en fin de partie sera déclaré vainqueur.**

## MATÉRIEL DE JEU

80 cartes, dont :



45 cartes Tribu



19 cartes Marchandises



16 cartes Contour



8 Or



6 figurines Targui



4 marqueurs Tribu



1 Voleur



30 marchandises

(10 par type : Dattes, Sel et Poivre)



1 jeton premier joueur

(Amulette)



15 jetons Point de victoire (appelés jetons PV)

6x1 PV, 5x3 PV, et 4x 5 PV



## MISE EN PLACE

- Avant votre première partie, retirez soigneusement toutes les pièces du cadre.
- Les joueurs doivent être assis de telle sorte que les deux puissent lire les textes sur les cartes.
- Les **16 cartes Contour** délimitent la zone de jeu et sont placées comme sur l'illustration ci-dessous (elles y sont encadrées en rouge). Les cartes sont disposées en ordre de 1-16 et sont orientées afin que les petits nombres inscrits soient en haut à gauche. Les contours ne sont pas déplacés en cours de partie. **Remarque :** Sur une face des cartes Contour se trouvent les explications des cartes sous forme de symboles. Sur l'autre face, les explications sont données sous forme de texte. Nous vous conseillons, dans un premier temps, d'utiliser les cartes avec la face texte visible. Une fois que vous aurez assimilé les fonctions des cartes Contour, vous pourrez utiliser la face avec les symboles.



- Les **cartes Marchandises** et les **cartes Tribu** sont mélangées séparément. Comme représentée à la page suivante, la **zone centrale** est remplie avec 9 cartes face visible disposées aléatoirement et en alternance : **5 Marchandises** et **4 Tribu**.

- La pile des cartes *Tribu* restantes est placée à gauche de la carte *Contour* n° 14 (*Expansion tribale*) et la pile des cartes *Marchandises* est placée à côté de la carte *Contour* n° 13 (*Caravane*).
- Les **marchandises**, l'**Or** et les jetons **PV** sont placés dans une réserve commune près de la zone de jeu.
- Le **Voleur** (figurine grise) est placé au-dessus de la carte *Contour* n° 1 (*Noble*).
- Chaque joueur reçoit les **3 figurines Targui** et les **2 marqueurs Tribu** de sa couleur. De plus, il reçoit **2 Dattes, 2 Sel, 2 Poivre, 1 Or** et **4 jetons PV valant 1 point de victoire** (pour un total de 4 PV).
- Le dernier joueur à avoir mangé des dattes commence. Sinon, c'est le joueur bleu qui est le premier joueur (car on appelle souvent les Touaregs « les hommes bleus »).



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

### Aperçu d'une partie

Chaque tour de jeu, les joueurs placent à tour de rôle leurs 3 figurines *Targui* sur les cartes *Contour*. Ensuite, ils posent leurs marqueurs *Tribu* sur les points de croisement se trouvant entre 2 figurines de la même couleur. Un joueur peut réaliser les actions des cartes sur lesquelles se trouvent ses figurines et ses marqueurs. Les joueurs doivent donc combiner judicieusement leurs placements afin d'obtenir des points de victoire. La partie prend fin lorsqu'un des deux joueurs a placé 12 cartes *Tribu* devant lui ou après que le *Voleur* a atteint la dernière carte *Contour*, soit la carte n° 16.

### Déroulement d'un tour de jeu

#### 1. DÉPLACER LE VOLEUR D'UNE CASE (CARTES CONTOUR)

Au début de chaque tour, le *Voleur* est déplacé d'une carte en sens horaire. **Au premier tour de la partie**, il est placé sur la carte *Noble* (n° 1). On ne peut pas placer de figurine *Targui* sur la carte où se trouve le *Voleur*. Lorsque le *Voleur* atteint une carte en coin, un **Raid** a lieu lors duquel les joueurs perdent des marchandises, des PV ou de l'**Or** (voir la section **Raid**).

#### 2. PLACER À TOUR DE RÔLE LES TARGUI (CARTES CONTOUR)

- En commençant par le premier joueur, les joueurs placent **chacun leur tour et un à un** leurs 3 *Targui*. Chaque joueur peut occuper avec ses *Targui* 3 cartes *Contour* lors d'un tour de jeu. On **ne peut pas** placer de figurine sur les cartes suivantes :
  - Sur la carte où se trouve le *Voleur* ;
  - Sur une carte *Raid* (les quatre coins) ;
  - Sur une carte où se trouve déjà un *Targui* (un des vôtres ou de votre adversaire) ;
  - Sur une carte face à un *Targui* adverse ;
  - Sur une carte de la zone centrale.

**Exemple :** Le joueur Bleu commence et place son premier Targui (1). Ensuite, Blanc pose à son tour son premier Targui sur une autre carte. Blanc ne peut poser un Targui sur le X blanc, et Bleu sur le X bleu (règle du face-à-face).



Bleu place alors son deuxième Targui (2). Blanc ne peut placer une figurine sur les cartes marquées d'un X blanc. Blanc place son Targui sur la carte en vis-à-vis avec le Voleur. Ce placement est autorisé ; c'est le placement sur la carte où se trouve le Voleur qui n'est pas permis.



Finalement, les 2 joueurs placent leur troisième Targui :



### 3. PLACER LES MARQUEURS TRIBU SUR LES POINTS DE CROISEMENT (9 CARTES CENTRALES)

Une fois que les deux joueurs ont placé leurs 3 Targui, ils placent leurs 2 marqueurs Tribu. Pour ce faire, un joueur trace une ligne imaginaire partant de chacune de ses différentes figurines Targui. Sur la carte où les 2 lignes d'un joueur se croisent, ce joueur place un marqueur Tribu. Dans la plupart des cas, les joueurs placeront 2 marqueurs.

**Remarque :** Si un joueur place 2 de ses figurines Targui sur deux cartes de la même ligne ou colonne, il n'y aura pas de carte de croisement. Le joueur place alors un seul marqueur Tribu.

**Suite de l'exemple :** Les joueurs placent leurs marqueurs Tribu sur les croisements de leurs figurines Targui.



### 4. RÉALISER LES ACTIONS

- 🌴 Tout d'abord, **le premier joueur peut réaliser toutes ses actions** grâce à ses figurines Targui et ses marqueurs Tribu.
- 🌴 **L'ordre** dans lequel il réalise ses actions **est libre**. Toutefois, il doit réaliser complètement l'action d'une carte avant d'en entamer une autre.
- 🌴 Un joueur peut renoncer à effectuer une action, qu'elle provienne d'un Targui ou d'un marqueur Tribu.
- 🌴 Dès qu'un joueur utilise l'action d'une **carte Contour**, il récupère son Targui placé dessus. **La carte reste telle quelle.**



✿ Lorsqu'un joueur utilise **une des 9 cartes centrales**, le joueur reprend son marqueur *Tribu* placé dessus. Cette carte est immédiatement **remplacée par une carte de l'autre type** : Une carte *Marchandises* est placée sur la défausse des cartes *Marchandises* puis elle est remplacée par une carte *Tribu* **face cachée** sur l'emplacement tout juste libéré. De même, une carte *Tribu* est remplacée par une carte *Marchandises* **face cachée**.  
**Remarque** : Dès que la pioche de cartes *Marchandises* est épuisée, on mélange la défausse de cartes *Marchandises* pour constituer une nouvelle pioche.



✿ Si une carte *Marchandises* montre une ou deux **marchandises**, un **Or**, ou un **PV**, le joueur reçoit la ou les tuiles correspondantes. Si les 3 types de marchandises sont représentés et séparés d'une barre oblique, le joueur prend une seule marchandise de son choix.  
**Remarque** : Il est possible qu'un type de tuiles soit épuisé dans la réserve ; dans un tel cas, le joueur la remplace par une pièce de son choix (un sou, une datte, un sachet de sel, etc.).



✿ **Les cartes Tribu** sont placées devant le joueur. Un joueur doit en payer le cout soit en marchandises et/ou en Or. (Voir la section **Les cartes Tribu**.)



✿ Si un joueur ne peut ou ne veut pas payer pour une carte *Tribu*, il peut la garder en main. Toutefois,



**un joueur ne peut garder en main qu'une seule carte Tribu**. S'il reçoit plusieurs cartes *Tribu* et ne les place pas immédiatement, il doit défausser le surplus sur la défausse de cartes *Tribu*. Il est **interdit** de défausser une carte gardée précédemment en main ou de l'échanger contre une autre récemment piochée.

✿ On peut uniquement jouer une carte *Tribu* conservée dans sa main lorsque l'on utilise, dans un tour suivant, l'action de la carte *Contour – Noble*. Pour cela, on doit également payer le cout de la carte *Tribu*. (*Exception* : une des cartes *Tribu* permet de placer une carte *Tribu* de sa main sans utiliser l'action *Noble*.)

✿ Plutôt que de placer une nouvelle carte *Tribu*, il est possible, en utilisant l'action *Noble*, de défausser sa carte *Tribu* en main, libérant ainsi la place pour une meilleure carte.

## 5. NOUVELLES CARTES MARCHANDISES ET TRIBU – CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR



À la fin d'un tour, lorsque les 2 joueurs ont réalisé leurs actions, les cartes *Marchandises* et *Tribu* face cachée au centre sont retournées. Le premier joueur donne l'amulette à son adversaire qui devient à son tour le premier joueur. Un nouveau tour commence alors avec le déplacement du *Voleur*.

## Autres règles et détails complémentaires

### LES CARTES TRIBU

✿ **Le cout des cartes Tribu** est indiqué dans le coin supérieur droit.



**Remarque** : Sur certaines cartes, il y a une barre oblique entre des marchandises et de l'Or : le joueur choisit de payer en marchandises ou en Or.

- En bas à droite des cartes *Tribu* se trouvent **les PV qu'elles rapportent (de 1 à 3)**.
- Plusieurs cartes accordent un **avantage** durant la partie. Certains avantages sont à usage unique et d'autres sont permanents. Chaque carte présente une description de l'avantage qu'elle procure. Dès qu'une carte *Tribu* est posée devant un joueur, il peut utiliser son avantage. *Par exemple, si la carte accorde une marchandise supplémentaire, le joueur la reçoit dès que sa carte Tribu est posée.*
- Avec les cartes *Tribu* recueillies, chaque joueur constitue son étalage. Il est composé de **3 rangées de 4 cartes**. Dans chaque rangée, les cartes doivent être posées **de gauche à droite**. Une rangée ne doit pas être occupée totalement pour en commencer une autre.



- Chaque joueur peut donc remplir **plusieurs rangées en même temps**. Les cartes y restent toutefois jusqu'à la fin de la partie. (*Exception : une des cartes Tribu permet de déplacer 2 cartes posées – mais il est interdit de laisser un ou des « trous ».*)
- Les cartes *Tribu* sont réparties en 5 symboles :  
Puits    Chamelier    Oasis    Targuia    Camp



Si un joueur réussit à compléter une rangée de **4 cartes d'un même symbole**, il reçoit 4 points de victoire supplémentaires en fin de partie.  
Si un joueur réussit à compléter une rangée de **4 cartes de 4 symboles différents**, il reçoit

2 points de victoire supplémentaires en fin de partie. Les rangées non complétées, c'est-à-dire avec moins de 4 cartes, **ne rapportent pas de points supplémentaires**.

- L'Or n'est pas une marchandise.

### RAID

- Lorsque le *Voleur* se trouve sur une carte *Raid*, les joueurs doivent payer ce qui est indiqué sur cette carte.
- En commençant par l'actuel premier joueur, chaque joueur choisit s'il perd des marchandises, des points de victoire, ou, pour le dernier raid, 1 Or. Les pertes sont remises dans la réserve. Ensuite, le *Voleur* est immédiatement déplacé sur la carte *Contour* suivante et les joueurs posent tour à tour leurs *Targui*.



### LIMITE DE MARCHANDISES ET D'OR À LA FIN D'UN TOUR

Le nombre de marchandises et d'or qu'un joueur peut conserver pour le tour suivant est limité. Lorsqu'un joueur a en fin de tour **plus de 10 marchandises** et/ou **plus de 3 Or**, il doit défausser le surplus dans la réserve. Le joueur choisit les marchandises qu'il défausse. Durant les tours, les joueurs ne sont pas limités. **Astuce :** Utilisez les cartes *Marchand* et *Orfèvre* ou jouez des cartes *Tribu* pour ne pas dépasser la limite.

### FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

- La partie s'achève **à la fin du tour** lors duquel au moins un des joueurs a rempli son étalage avec **12 cartes Tribu**. Si ceci se produit durant le tour de l'actuel premier joueur, ce dernier termine son tour puis son adversaire termine également le sien.
- La partie s'achève au plus tard lorsque le *Voleur* atteint la 4<sup>e</sup> carte *Raid*. Dans ce cas, les joueurs



doivent encore donner 1 Or ou 3 PV, puis la partie prend fin immédiatement après.

On procède ensuite au décompte et les joueurs **comptabilisent leurs PV** (jetons PV et points de victoire des cartes Tribu).

Certaines cartes Tribu rapportent des points supplémentaires (voir le texte sur les cartes Tribu).

Pour finir, on comptabilise les points de victoire bonus pour les rangées de cartes Tribu de même symbole et/ou de symboles tous différents :

- 4 points pour une rangée avec 4 cartes du même symbole.
- 2 points pour une rangée avec 4 cartes de symboles tous différents.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui avec le plus d'or. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de marchandises l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs règlent l'égalité en jouant une autre partie.



**Exemple :** Le joueur Bleu a placé sa douzième carte Tribu et la partie s'achève à la fin du tour. Il a devant lui 3 jetons PV (valant 1 chacun). Il marque 21 points de victoire de ses cartes Tribu. Il reçoit également des points pour les 2 cartes encadrées sur l'illustration : 1 PV pour avoir 2 cartes Puits et 2 PV pour la carte Chamelier la plus à droite. De plus, il reçoit 4 PV pour sa rangée de 4 cartes Oasis et 2 PV pour sa rangée de 4 cartes toutes

avec un symbole différent. Il ne reçoit pas de points supplémentaires de la dernière rangée située le plus bas. Au final, il a donc 33 points de victoire.

### Résumé de l'exemple :

Cartes Tribu :	21 PV
Jetons Points de victoire (PV) :	3 PV
Cartes Tribu spéciales :	3 PV
Rangée de 4 symboles identiques :	4 PV
Rangée de 4 symboles différents :	2 PV
Total des points de victoire :	<u>33 PV</u>



**L'auteur :** Andreas Steiger, né en 1973, vit avec sa femme et ses deux enfants dans la région de Stuttgart. Il y travaille comme enseignant à la maternelle. Grand amateur de jeux de plateau, de jeux vidéo et d'improvisation, Andreas a un esprit très ludique. Pour lui, un jeu compétitif doit toujours offrir de nouveaux choix aux

joueurs. Maintenant, il préfère les jeux qui offrent une excellente expérience en couple. C'est pourquoi son premier jeu, *Targui*, est un « Jeu pour 2 ».

**Rédaction :** TM-Spiele

**Illustrations :** Franz Vohwinkel

**Graphisme :** Imelda Vohwinkel

**Version française :** Équipe Filosofia

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs. Filosofia tient à souligner l'aide de Stéphane Dehouck.

© 2012 KOSMOS Verlag

info@kosmos.de

kosmos.de

Version française

© 2013 Filosofia Éditions

3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,

Québec, Canada, J7V 5V5

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com

Tous droits réservés.

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

