

Pour se connecter les neurones !

Choisissez pièces et jardins et construisez ensemble une casbah différente à chaque partie. Mais les règles de connexion sont très strictes, les pièces ont des valeurs différentes selon leur difficulté de placement et vos adversaires font tout pour vous mettre des bâtons dans les roues. Dans Casbah, rien n'est remis au hasard. Chacun prend ses risques et les gère au mieux pour remporter la victoire. Et avec Casbah, vous pouvez également vous casser la tête en solitaire en vous inventant toutes sortes de challenges...

2



Le matériel



- 48 tuiles



- 60 jetons :

- 20 jaunes, d'une valeur de 10
- 20 verts, d'une valeur de 5
- 20 bleus, d'une valeur de 1

- 1 règle de jeu

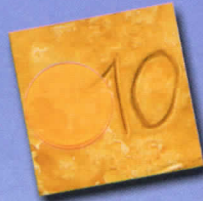


Les tuiles



• Elles sont de trois types :

- les indicateurs, au nombre de 3,
qui donnent la valeur des jetons :



- les jardins, au nombre de 5 :



- les salles de la casbah, au nombre de 40 :



Toutes les salles comportent des portes ou des portes et portes-fenêtres.



- Sur chaque jardin ou salle est indiquée sa valeur, de 1 à 15.
- Les salles sont pourvues de portes (marron) et de portes-fenêtres (bleues).
- L'une des salles a une double porte marron : c'est la porte d'entrée.



- Salles et jardins permettent de construire des casbahs de plusieurs tailles :

- $6 \times 6 = 36$ cases (2, 3 ou 4 joueurs)
- $4 \times 9 = 36$ cases (2, 3 ou 4 joueurs)
- $5 \times 8 = 40$ cases (2 ou 4 joueurs)
- $4 \times 10 = 40$ cases (2 ou 4 joueurs)
- $6 \times 7 = 42$ cases (2 ou 3 joueurs)
- $4 \times 11 = 44$ cases (2 ou 4 joueurs)
- $5 \times 9 = 45$ cases (3 joueurs)



Note
 Il est évidemment possible de réaliser des casbahs plus petites mais le jeu devient trop facile. Néanmoins, ceux qui souhaiteraient essayer doivent garder présent à l'esprit que le casbah doit toujours être carré ou rectangulaire.

Une case correspond à l'emplacement d'une salle ou d'un jardin.



Le jeu à plusieurs

- La mise en place de la partie



- Les joueurs décident d'un commun accord la taille et la forme de la future casbah, qui dépendent également de leur nombre.

Exemples :

- 45 cases, soit un rectangle de 9 cases sur 5 (3 joueurs uniquement)
- 36 cases, soit un carré de 6 cases sur 6 (2, 3 ou 4 joueurs)
- 36 cases, soit un rectangle de 9 cases sur 4 (2, 3 ou 4 joueurs)
- Toutes les tuiles salles et jardins sont étalées face visible.
- Le plus jeune joueur en choisit une, puis tous les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau tour de table s'effectue, puis un suivant etc. jusqu'à ce que le nombre de tuiles nécessaires ait été choisi. Tous les joueurs ont alors un nombre identique de tuiles.
- Si la salle comportant la porte n'a été choisie par personne, le dernier joueur est obligé de la prendre comme dernière tuile.

6

- Les tuiles de chaque joueur sont étalées devant lui, face visible.
- Les tuiles non choisies (dans le cas d'une casbah de moins de 45 cases) sont

rangées dans la boîte.

- Les tuiles indicateurs sont ensuite posées près d'un joueur, ainsi que les jetons correspondants. C'est ce joueur qui distribuera les points acquis tout au long de la partie.

Le déroulement de la partie

- Le joueur en possession de la porte d'entrée commence. Il pose sa salle et reçoit en paiement la valeur de cette salle (soit 1 point).
- Le joueur placé à sa gauche choisit ensuite l'une de ses tuiles, l'ajoute à la casbah en respectant les règles de construction ci-dessous et reçoit les points correspondants.
- Chacun pose ainsi une de ses tuiles à tour de rôle et reçoit les points correspondants. La casbah se construit donc peu à peu.
- Il peut arriver qu'un joueur ne puisse rien poser : il passe alors son tour. Il pourra (et devra) jouer de nouveau au tour suivant s'il en a la possibilité.



Règles de construction

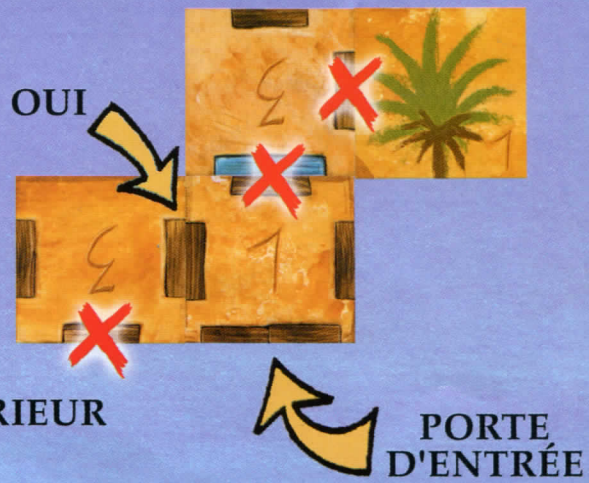


- La porte d'entrée donne automatiquement à l'extérieur.

- Aucune porte, sauf la porte d'entrée, ne peut donner à l'extérieur.

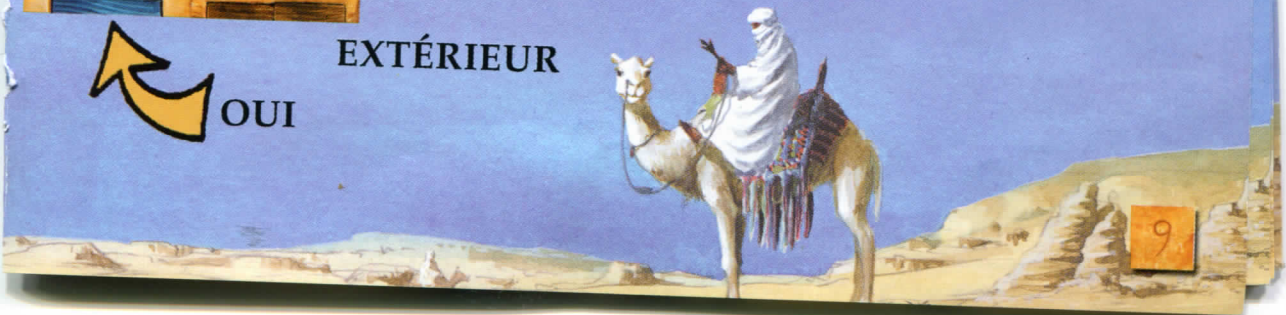
- Une porte doit toujours correspondre à une autre porte.

→ Une porte ne peut jamais donner à l'extérieur, sur une porte-fenêtre ou sur un jardin.





- Une porte-fenêtre peut donner :
 - à l'extérieur
 - sur un jardin.
- Une porte-fenêtre ne peut jamais correspondre à une porte ou une autre porte-fenêtre.



- Un jardin peut donner :
 - à l'extérieur,
 - sur une porte-fenêtre
 - sur un autre jardin.
- Un jardin ne peut jamais donner sur une porte.

- Chaque portion de mur extérieur doit être pourvue d'une porte-fenêtre. Les salles d'angles



doivent donc avoir au minimum 2 portes-fenêtres.

- Chaque nouvelle tuile posée doit être adjacente, par un côté, à une tuile déjà posée. Les tuiles s'enchaînent donc à partir de la salle posée par le premier joueur.
 - Les tuiles ne s'enchaînent jamais par les angles.
- Il est interdit de modifier la destination d'une "case". Si une porte-fenêtre donne déjà sur une "case" intérieure non encore remplie, cette "case" elle-même ne pourra être comblée que par un jardin. Les éventuelles autres salles donnant sur cette même "case" devront être également pourvues de portes-fenêtres.

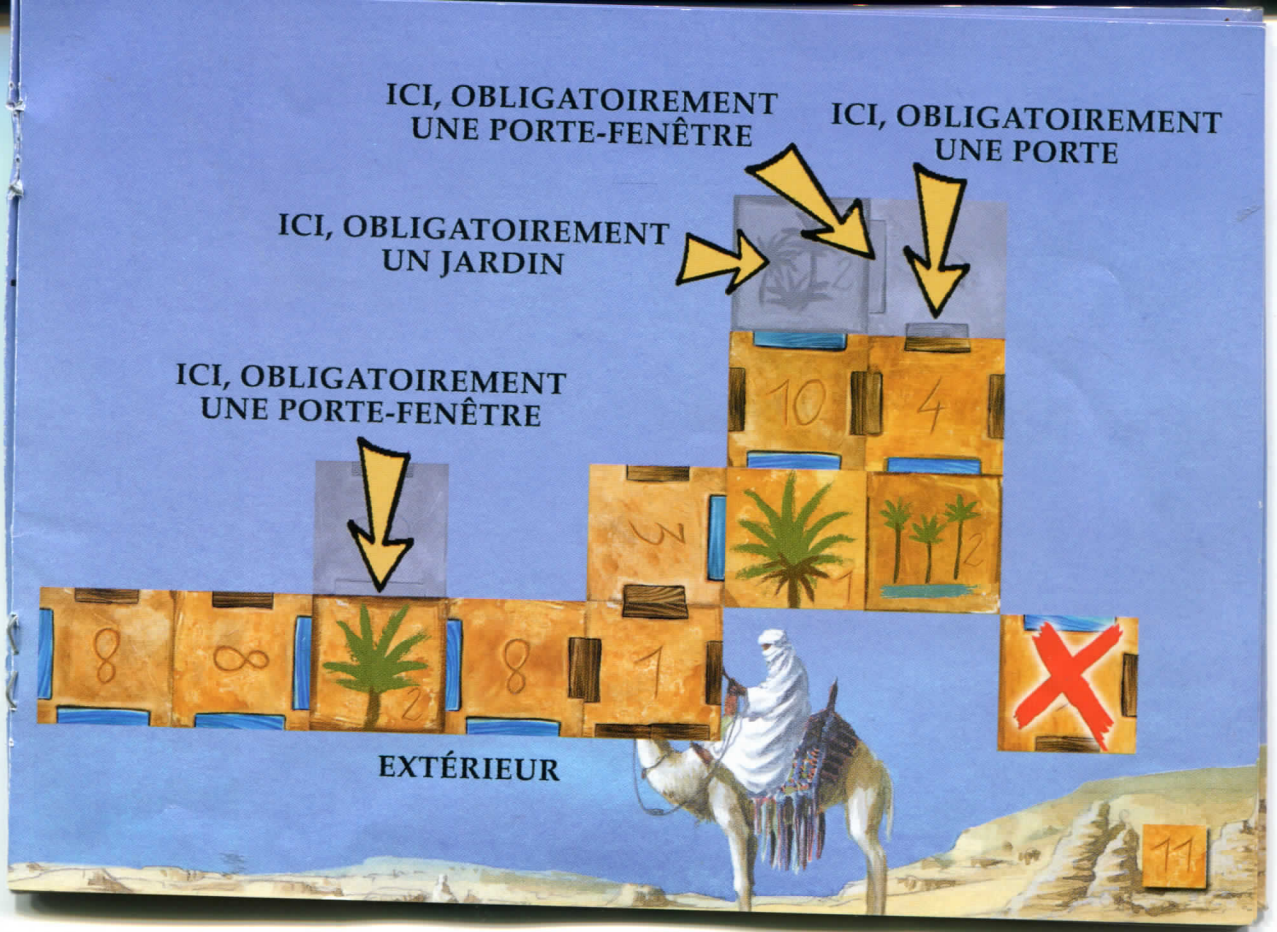


ICI, OBLIGATOIREMENT
UNE PORTE-FENÊTRE

ICI, OBLIGATOIREMENT
UNE PORTE

ICI, OBLIGATOIREMENT
UN JARDIN

ICI, OBLIGATOIREMENT
UNE PORTE-FENÊTRE



EXTÉRIEUR

- Il est possible de jouer une tuile même si plus rien ne lui correspond, par exemple une porte-fenêtre intérieure même si tous les jardins sont déjà placés. Certaines "cases" ne pourront donc pas être comblées.
- Lorsqu'il existe une possibilité de pose, cette pose est obligatoire.

Attention : seule la pose des tuiles déterminera la "longueur" ou la "largeur" de la casbah. Soyez vigilants !

12



ICI, OBLIGATOIREMENT
UNE PORTE-FENÊTRE
(MUR EXTÉRIEUR)

Exemple pour la casbah de 9 X 5 cases :



La fin de la partie



- Quand plus aucun joueur ne peut ajouter de tuile supplémentaire à la casbah, la partie s'arrête.
- Chaque joueur calcule alors le total des points correspondant à la valeur des tuiles qu'il n'a pas posées (qui restent devant lui) et la défalque des points qu'il a obtenus au cours de la partie.
- Le joueur auquel il reste le plus de points remporte la victoire.

Exemple : un joueur a 28 points en jetons devant lui.

Il n'a pas placé deux tuiles : une de valeur 5 et une de valeur 2.

Il rend donc la valeur de 7 points et atteint un score final de 21 points.



création du jeu : *Sylvie Barc*

illustrations : *David Cochard*



maquette : *Dominique Granger*



www.lahauteroche.com

© Sylvie Barc - 2004

www.sylviebarc.net

Le jeu en solitaire

- Le joueur détermine la taille de sa casbah.
- Il étale toutes les tuiles salles et jardins face visible devant lui puis écarte les tuiles "indicateurs" et les jetons.
- Les règles de construction sont exactement les mêmes que dans le jeu à plusieurs.
- Mais sa casbah doit être complète, il ne doit lui rester aucune "case" vide.
- Lorsque sa casbah est terminée, il effectue le décompte des points correspondant à la valeur des tuiles inutilisées et... essaie d'améliorer son score à la partie suivante.

édité par La Haute Roche 87500 Ladignac le Long
fabrication : GD Productions - 91 rue Tabuteau BP 408 78534 Buc Cedex
distribution : Asmodée Editions - 91 rue Tabuteau BP 408 78534 Buc Cedex



un grand merci à tous ceux qui ont testé *Casbah*

Rendez-nous visite sur
www.lahauteroche.com
pour découvrir nos autres jeux !



une solution de la casbah de 45 pièces (pour le jeu en solitaire) se trouve sur le site internet.