

Remarque : Au lieu d'apprendre la signification de tous les symboles avant la première partie, les joueurs peuvent, au départ, jouer avec le texte visible au verso des cartes. Une fois les fonctions assimilées, ils utilisent la face avec les symboles, mais ils peuvent relire le texte à tout moment

Mélangez les 5 nouvelles cartes Marchandises (qui représentent de l'eau) avec les autres cartes **Marchandises**. Comme indiqué sur le schéma, **4 cartes Marchandises tirées au hasard sont placées au milieu**.

Mélangez les **cartes Tribu** de l'extension. **5 cartes Tribu tirées au hasard** sont placées au milieu, sur les emplacements libres.

Placez la pile de cartes Tribu restantes à côté de la carte Périphérie « Essor de la Tribu ». Révélez-en la première carte et placez-la à côté de la pioche : c'est la première carte de la défausse des cartes Tribu.

Placez ensuite la pile de cartes Marchandises restantes à côté de la carte Périphérie « Eau ».

Mélangez les **20 cartes Dune Mouvante**. Piochez **3 cartes Dune Mouvante** au hasard et placez-les **face visible** à côté de la zone de jeu. Formez une pioche avec les cartes Dune Mouvante restantes.

Les jetons **Marchandises**, l'**Eau**, l'**Or**, les **Points de Victoire** et les marqueurs **Action** sont regroupés près de la zone de jeu et constituent la réserve.

Le **Pillard** (pion gris) est placé près de la carte 1 (« Noble »).

La **Targuia** (pion violet) est placée près de la carte 15 (« Sel »).

Chaque joueur reçoit **3 pions Targui** ainsi que **2 marqueurs Tribu** de la même couleur. Il reçoit en outre **1 jeton Dattes**, **1 jeton Sel**, **1 jeton Poivre**, **2 jetons Eau**, **1 jeton Or** et **2 jetons PV d'une valeur**

totale de 4 (1 jeton de 1 PV, 1 jeton de 3 PV).

Conseil : Si vous souhaitez rendre la partie un peu plus facile, vous pouvez donner une **Marchandise de plus à chaque joueur**. Ils commencent donc la partie avec **2 jetons Dattes**, **2 jetons Sel** et **2 jetons Poivre**.

Le dernier joueur à avoir poivré un plat reçoit l'amulette Premier joueur et commence la partie. Si aucun d'entre vous n'a poivré de plat récemment, c'est le joueur avec les pions blancs qui commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Appliquez toutes les règles du jeu de base, ainsi que les règles suivantes :

Les icônes sur les cartes Tribu

⚡ Le joueur applique l'avantage **unique** de la carte **immédiatement** après l'avoir posée. Ensuite, le texte (et donc l'avantage) de la carte est ignoré.

∞ À partir du moment où un joueur pose cette carte, les avantages qu'elle apporte **durent jusqu'à la fin de la partie**.

⚠ À partir du moment où un joueur pose cette carte, il doit immédiatement placer **1 marqueur Action** de la réserve sur cette carte. Il peut utiliser l'avantage de cette carte **une seule fois, au moment qui lui semble le plus opportun**. Ensuite, il replace le marqueur Action dans la réserve.

! L'avantage de cette carte ne sera comptabilisé qu'en fin de partie.

Cartes Tribu spécifiques

Certaines cartes Tribu comportent une barre oblique « / ». Le joueur peut ainsi choisir entre les deux options le coût qu'il souhaite payer.



Certaines cartes Tribu indiquent un coût entre parenthèses "(...)" . Dans ces cas-là, le joueur choisit, au moment de poser la carte, s'il souhaite payer les Marchandises **supplémentaires** entre parenthèses. S'il choisit de le faire, il obtient **immédiatement** les jetons PV indiqués en bas à gauche entre parenthèses. Lors du décompte final, ne comptez que les PV qui ne sont pas entre parenthèses.

La Targuia

Au début de chaque tour et après avoir déplacé le Pillard, déplacez également le pion Targuia de **1 case dans le sens antihoraire**. Pour le premier tour, placez-la sur la case 15 « Sel ».

Contrairement au Pillard, la Targuia ne bloque pas la case sur laquelle elle se trouve.

Lorsqu'un joueur place l'un de ses Targuis sur la case de la Targuia, il peut utiliser, en plus de l'action de la carte, l'un des **pouvoirs de la Targuia**, soit :

• Prendre **1 Marchandise de son choix** dans la réserve.

ou

• Replacer **1 de ses Marchandises dans la réserve**, retourner la **première carte de la pile Marchandises** et obtenir ce qui est indiqué dessus.

Remarque : Si la carte en question présente un trait oblique « / », le joueur doit faire un choix. Si la ressource obtenue ne lui convient pas, il peut continuer de payer des Marchandises jusqu'à obtenir ce qu'il souhaite (illimité).

Les jetons Eau

L'Eau, tout comme l'Or, n'est **pas une Marchandise**. Si un joueur a **plus de 10 Eaux** à la fin de son tour, il doit utiliser le surplus, s'il le peut, ou le replacer dans la réserve.

L'eau permet aux joueurs d'avoir plus de flexibilité.

Ils peuvent l'utiliser de différentes façons :

• **À tout moment** il est possible de l'**échanger** :

3 Eaux = 1 Or, 2 Eaux = 1 Marchandise.

• **À la fin de la partie :**

2 Eaux = 1 PV.

• Sur beaucoup de **cartes Tribu** sur lesquelles apparaît un « / », l'Eau fait partie des coûts possibles.

Les Dunes Mouvantes

Chaque fois qu'un joueur place un pion Targui, il peut, **au lieu de le placer sur une carte Périphérie**, le placer sur une carte Dune Mouvante **non occupée** (par lui ou par l'adversaire). Il ne peut donc y avoir qu'un seul Targui par Dune Mouvante. En revanche, chaque joueur pourra à son tour poser l'un de ses pions Targui sur une autre carte Dune Mouvante non occupée.

Au moment d'appliquer les actions de ses Targuis et de ses marqueurs Tribu, le joueur utilise l'**avantage unique** de la Dune Mouvante sur laquelle se trouve son pion Targui. Ensuite, il retire son pion Targui et **défausse la carte Dune Mouvante utilisée**.

Important : Si un joueur place un Targui sur une carte Dune Mouvante, il possède **1 point d'intersection de moins** sur la zone de jeu. Il a donc une action de moins. S'il choisit pendant le même tour de placer 2 voire 3 de ses pions Targui sur des Dunes Mouvantes, il ne possédera aucun point d'intersection pour ce tour.



Remarque : La perte de points d'intersection et d'actions est compensée par les avantages très importants auxquels donnent accès les cartes **Dune Mouvante**.

Un joueur peut choisir l'ordre dans lequel retirer ses Targuis (cartes Périphérie, Dune Mouvante) ou ses marqueurs Tribu afin de réaliser ses différentes actions. Toutefois, il doit entièrement réaliser l'action d'une carte avant d'en commencer une autre.

Un joueur peut renoncer à utiliser une action « Dune Mouvante ». Dans ces cas-là, la carte est défaussée.

Il y a deux façons d'ajouter de nouvelles cartes Dune Mouvante au jeu :

• S'il n'y a **aucune carte Dune Mouvante face visible au début du tour**, piochez-en **1** et placez-la face visible à côté de la zone de jeu.

• **Après une Attaque** et après avoir déplacé le pion Targuia de 1 case, **défaussez toutes les cartes Dune Mouvante qui étaient face visible**. Piochez-en **3 nouvelles** et placez-les face visible à côté de la zone de jeu.

Remarque : Dans le second cas, ne piochez pas de nouvelle carte Dune Mouvante au début du tour.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTÉ

Le jeu **se termine à la fin du tour** durant lequel un des joueurs a posé sa **douzième carte Tribu**. S'il s'agit du premier joueur du tour en cours, son adversaire peut encore jouer et finir le tour.

Le jeu se termine au plus tard lorsque le Pillard atteint la **quatrième carte Attaque**. Les joueurs donnent ensuite l'Or exigé ou l'une de leurs cartes Tribu situées tout à droite de leur étalage. La partie se termine aussitôt.



Les joueurs comptabilisent alors tous leurs PV présents sous forme de Croix du Sud (jetons PV et PV représentés sur les cartes Tribu).

Certaines cartes Tribu (celles ayant l'icône « point d'exclamation ») rapportent des points supplémentaires.

Les PV se comptent ensuite comme dans le jeu de base, en fonction des symboles des rangées complétées (4 cartes) :

- 4 PV par rangée comportant 4 symboles identiques,
- 2 PV par rangée comportant 4 symboles différents.

Chaque paire de jetons Eau vaut 1 PV.

Le joueur qui a le plus de PV gagne.

En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Or remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de Marchandises remporte la partie.

Si les Marchandises ne suffisent pas non plus à départager les adversaires, il n'y a pas de vainqueur.

SITUATIONS PARTICULIÈRES



Un joueur peut utiliser cette carte pour placer son pion Targui sur une carte Dune Mouvante où se trouve déjà son adversaire.

Dans ces cas-là, appliquez les règles spéciales suivantes : une fois que le premier joueur a appliqué l'action de la carte Dune Mouvante, il ne la défasse pas immédiatement. Défaussez-la seulement quand le deuxième joueur a appliqué les avantages de la carte.



Un seul joueur peut profiter du bonus de cette carte Dune Mouvante, et ce, même si un deuxième joueur s'y place grâce à la carte Tribu

précédente. C'est le premier joueur du tour qui obtient cette carte, puisqu'il est le premier à réaliser ses actions. Le deuxième joueur reste bredouille. En revanche, si le premier joueur renonce à cette carte, le deuxième joueur peut en profiter et la placer devant lui.

La même règle s'applique si, grâce à une rare combinaison de cartes, deux marqueurs Tribu se trouvent sur une même case dans la zone de jeu. Dans ces cas-là, c'est aussi le premier joueur qui a la priorité.

JOUER AVEC LES CARTES DU JEU DE BASE ET CELLES DE L'EXTENSION

Les nouvelles cartes Tribu sont bien équilibrées pour le jeu. Nous vous recommandons, au moins pour les premières parties, de ne jouer qu'avec elles.

Si vous souhaitez par la suite mélanger les cartes Tribu du jeu de base et de l'extension, procédez comme suit :

- Triez les 90 cartes Tribu (jeu de base et extension) en fonction de leur symbole (Tente, Oasis, Puits, etc.), puis mélangez chaque paquet séparément. Choisissez ensuite au hasard 9 cartes face cachée dans chacun des paquets et formez un nouveau paquet avec ces dernières, puis mélangez-les. Jouez avec ces 45 cartes Tribu. Pour la partie suivante, jouez avec les 45 autres cartes.



L'auteur : Andreas Steiger, né en 1973, vit avec sa femme et ses deux enfants dans la région de Stuttgart, en Allemagne, où il travaille comme enseignant en maternelle. Outre les jeux de plateau, il est aussi grand amateur de jeux vidéo et de théâtre d'improvisation. Il affectionne particulièrement les jeux qui fonctionnent bien à deux joueurs, c'est pourquoi il a développé *Targui*, un jeu destiné exclusivement à deux joueurs.

Ce jeu est son premier succès. Il a été nommé pour plusieurs prix nationaux et internationaux, notamment le « *Kennerspiel des Jahres* » en 2012. La même année, il a remporté le « *A-la-carte-Kartenspielpreis* » en Allemagne. Comme l'auteur y joue encore régulièrement avec sa femme, et conformément au souhait de nombreux fans, il a développé cette extension qui fera souffler un vent nouveau sur les sables du désert.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu ainsi que les relecteurs. L'auteur remercie en particulier Xavi Bühlmann, Pierre de Boes, Patrick Egner, Olga Fedarynychk, Claudia Gold, Anja Hepe, Jonas Hepe, Dennis Heydrich, Lines J. Hutter, Ralf Kuhn, Jörg Lehlitner, Wolfgang Lüdtkke, Dominic Matthes, Peter Neugebauer, Martina Reichl, Torsten Sammet, Carsten Wannhoff, Genia Warnez et bien sûr Antonella Steiger, « mon eau de source en plein désert ». 😊

KOSMOS



Bien évidemment, vous pouvez aussi constituer un paquet en choisissant les cartes que vous préférez, mais même dans ces cas-là, veillez à ce qu'il y ait 9 cartes de chaque symbole.

Si vous aimez varier, vous pouvez aussi mélanger les cartes Périphérie du jeu de base et de l'extension en choisissant celles que vous préférez.

Pour séparer à nouveau les cartes du jeu de base et de l'extension, vous trouverez ce symbole sur le recto des cartes Tribu et sur le côté texte des cartes Périphérie.



Rédaction : Wolfgang Lüdtkke

Assistance à la rédaction : Peter Neugebauer

Illustrations : Franz Vohwinkel

Graphisme : Imelda et Franz Vohwinkel

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture pour la version française : Maëva Debieu, Marie-Laure Faurite (Tradixit), Pierre-François Llorente

Graphisme pour la version française : Lenaïg Bourgoïn

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2021 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE



2
joueurs

12+

60min

TARGUI
L'EXTENSION

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Continuez à favoriser l'essor de la Tribu grâce à de nouvelles cartes Tribu et Périphérie. Vous allez devoir prendre des décisions encore plus difficiles que dans le jeu de base. La Targuia, la femme touareg, se déplace dans le sens inverse du Pillard et confère de nouveaux avantages à certaines cartes Périphérie.

Si un Targui se rend sur une Dune Mouvante en périphérie, cela lui permet une action particulièrement puissante. Mais il faut pour cela accepter de sacrifier une action de la zone du milieu. Quant à l'eau, ressource précieuse, elle vous offrira plus de flexibilité lors du placement de vos pions et donnera un tout nouveau souffle au jeu. **À la fin du jeu, seul celui qui a le plus de points gagne la partie.**

MATÉRIEL DE JEU

80 cartes de jeu, dont :



45 cartes Tribu



5 cartes Marchandises



10 cartes Périphérie



20 cartes Dune Mouvante



1 pion Targuia



15 jetons Eau
(10 x 1 Eau, 3 x 3 Eaux,
2 x 5 Eaux)



1 jeton Or



6 jetons Marchandises
(2 x Dattes, 2 x Sel,
2 x Poivre)



8 jetons Points de Victoire
(aussi appelés jetons PV :
4 x 3 PV, 4 x 5 PV)

6 marqueurs Action

PRÉPARATION DU JEU

Avant la première partie, détachez avec précaution tous les éléments du jeu.

Placez-vous de manière à pouvoir bien lire les inscriptions sur les cartes. L'idéal est que les joueurs soient assis l'un à côté de l'autre.

Prenez le matériel suivant du jeu de base :

- les 6 pions Targui
- les 4 marqueurs Tribu
- le Pillard
- toutes les Marchandises, l'Or, les jetons PV et l'amulette Premier joueur
- les 6 cartes Périphérie qui représentent une Marchandise
- toutes les cartes Marchandises

Important : Les cartes Tribu du jeu de base ne sont pas utilisées.

Les 6 cartes Périphérie qui représentent une Marchandise forment, avec les 10 cartes Périphérie de l'extension, les 16 cartes Périphérie (cartes encadrées en rouge ci-dessous) qui délimitent la surface de jeu commune. Ces cartes sont numérotées de 1 à 16. Elles sont orientées de manière à ce que les numéros inscrits dessus se trouvent en haut à gauche de la carte. Elles restent ainsi en place tout au long de la partie.

