

# Morgenland

## Mise en place

1 grand trésor = 3 trésors du même type.  
Échange possible à tout moment.

- À portée :
  - Les 10 pions garde (valeur ① à ⑩) face cachée.
  - Les trésors (couronne, perle, gemme, coupe et or) = La banque.
  - Les 15 cartes  trésor correspondant au nombre de joueurs, face cachée.

*Variante magie : Les cartes  sortilège face cachée.*

- N piles de 6 **objets** face cachée → au-dessus des salles du palais.

*Variante magie : Trier les **objets** par type. Garder N **objets** par type.*

*1 lampe d'Aladin → à chaque joueur.*

*N piles de 5 **objets** différents face cachée → au-dessus des salles.*

N = Nombre de joueurs

À 3 et 4 joueurs, retirer du jeu les **objets** en trop. Des salles restent vides.

- Chacun prend l'écran et les 8 pions (valeur ① à ⑨ sans ③) à sa couleur + 3 trésors au choix. Chacun pose ses pions et ses trésors derrière son écran.
- Le joueur le + jeune commence.

Le 1<sup>er</sup> joueur prend le chameau.  
**Ordre du tour** = À partir du 1<sup>er</sup> joueur ∪.

Objets	
	<b>Lampe d'Aladin</b> Permet de jouer librement ses  sortilège jusqu'à la fin du tour.
	<b>Double astral</b> Dédoublé un pion.
	<b>Tapis volant</b> Se pose sur le lieu en cours. Vaut un pion ③.
	<b>Contre sort</b> Annule les effets d'une  sortilège. La  est défaussée.
	<b>Clef</b> Permet de passer gratuitement la salle des gardes, même sans un pion dessus.
	<b>Parchemin</b> Départage les égalités à la fin du jeu.

### Variante magie

Chacun peut jouer 1 **objet** par tour.

Jouer 1 **objet** = Activer et poser face visible devant son écran (sauf le tapis volant).

Jouer 1   sortilège = Appliquer son effet autant que possible et défausser.

Si plusieurs **objets** ou   sortilège sont joués en cascade, les résoudre dans **l'ordre du tour**.

### Tour de jeu

1	<p>Retourner 1 <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> trésor face visible. Remplir les grottes comme indiqué avec les trésors de la banque. Mélanger les 10 pions garde face cachée. Poser 1 pion face cachée dans la salle des gardes.</p> <p><i>L'objet sur le dessus de chaque pile doit être face visible.</i></p>																
2	<p>Dans <b>l'ordre du tour</b>, chacun pose 1 de ses pions face cachée, jusqu'à poser tous les pions.</p> <p>Salle du palais ⇨ 5 pions max / joueur / salle. Grotte vide ⇨ 0 pion.</p> <p><i>Jeu de base : Tente d'Aladin et Maison du Djinn ⇨ 0 pion.</i></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Un joueur peut consulter ses pions à tout moment</p> </div>																
3	<p>Parcourir le plateau en commençant par les grottes →, puis la cité ←, puis le palais →.</p> <p>À chaque lieu, retourner les pions face visible, faire la somme des pions de même couleur, et résoudre. Si égalité avec les pions, le joueur le + fort est le premier dans <b>l'ordre du tour</b>.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <th style="width: 20%;">Lieu</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Grotte</td> <td>Le 1<sup>er</sup> joueur le + fort prend les trésors sur la 1<sup>ère</sup> case, le 2<sup>e</sup> joueur sur la 2<sup>e</sup> case, etc. Les trésors sont posés derrière les écrans.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Tente d'Aladin</i></td> <td><i>Le joueur le + fort pioche 2 <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> sortilège. Il en garde une et donne l'autre au 2<sup>e</sup> joueur le + fort, sinon à la défausse. Les <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> sont posées derrière les écrans.</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Maison du Djinn</i></td> <td><i>Le joueur le + fort peut jouer 2 <b>objets</b> ce tour au lieu d'1.</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Marché</td> <td>Le joueur le + fort échange 1 petit trésor contre 3 au choix.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Caravansérail</td> <td>Le joueur le + fort devient aussitôt le 1<sup>er</sup> joueur.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Salle des gardes</td> <td>Pour passer la salle des gardes, il faut :  <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding-left: 10px; margin-left: 20px;"> <p>Au moins 1 pion dans la salle.</p> <p>La somme de ses pions ≥ à la valeur du garde, sinon payer la différence en trésor.</p> </div> <p>Sinon retirer ses pions du palais.</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Salle du palais</td> <td><b>L'objet</b> sur le dessus de la pile est en vente. 1 <b>objet</b> en vente / salle / tour. Le 1<sup>er</sup> joueur le + fort peut acheter <b>l'objet</b> en vente, sinon le 2<sup>e</sup> joueur, etc. L'acheteur paye N trésors du même type pour chaque pion de valeur N qu'il a posé. Il doit utiliser un type différent / pion.                      L'acheteur pose <b>l'objet</b> derrière son écran.                      Si personne n'achète <b>l'objet</b>, il reste en vente.  <i>Un tapis volant ou un double astral comptent comme un pion.</i> </td> </tr> </tbody> </table>	Lieu	Effet	Grotte	Le 1 <sup>er</sup> joueur le + fort prend les trésors sur la 1 <sup>ère</sup> case, le 2 <sup>e</sup> joueur sur la 2 <sup>e</sup> case, etc. Les trésors sont posés derrière les écrans.	<i>Tente d'Aladin</i>	<i>Le joueur le + fort pioche 2 <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> sortilège. Il en garde une et donne l'autre au 2<sup>e</sup> joueur le + fort, sinon à la défausse. Les <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> sont posées derrière les écrans.</i>	<i>Maison du Djinn</i>	<i>Le joueur le + fort peut jouer 2 <b>objets</b> ce tour au lieu d'1.</i>	Marché	Le joueur le + fort échange 1 petit trésor contre 3 au choix.	Caravansérail	Le joueur le + fort devient aussitôt le 1 <sup>er</sup> joueur.	Salle des gardes	Pour passer la salle des gardes, il faut : <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding-left: 10px; margin-left: 20px;"> <p>Au moins 1 pion dans la salle.</p> <p>La somme de ses pions ≥ à la valeur du garde, sinon payer la différence en trésor.</p> </div> <p>Sinon retirer ses pions du palais.</p>	Salle du palais	<b>L'objet</b> sur le dessus de la pile est en vente. 1 <b>objet</b> en vente / salle / tour. Le 1 <sup>er</sup> joueur le + fort peut acheter <b>l'objet</b> en vente, sinon le 2 <sup>e</sup> joueur, etc. L'acheteur paye N trésors du même type pour chaque pion de valeur N qu'il a posé. Il doit utiliser un type différent / pion. L'acheteur pose <b>l'objet</b> derrière son écran. Si personne n'achète <b>l'objet</b> , il reste en vente. <i>Un tapis volant ou un double astral comptent comme un pion.</i>
Lieu	Effet																
Grotte	Le 1 <sup>er</sup> joueur le + fort prend les trésors sur la 1 <sup>ère</sup> case, le 2 <sup>e</sup> joueur sur la 2 <sup>e</sup> case, etc. Les trésors sont posés derrière les écrans.																
<i>Tente d'Aladin</i>	<i>Le joueur le + fort pioche 2 <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> sortilège. Il en garde une et donne l'autre au 2<sup>e</sup> joueur le + fort, sinon à la défausse. Les <span style="background-color: #ccccff; border: 1px solid black; padding: 0 2px;"> </span> sont posées derrière les écrans.</i>																
<i>Maison du Djinn</i>	<i>Le joueur le + fort peut jouer 2 <b>objets</b> ce tour au lieu d'1.</i>																
Marché	Le joueur le + fort échange 1 petit trésor contre 3 au choix.																
Caravansérail	Le joueur le + fort devient aussitôt le 1 <sup>er</sup> joueur.																
Salle des gardes	Pour passer la salle des gardes, il faut : <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding-left: 10px; margin-left: 20px;"> <p>Au moins 1 pion dans la salle.</p> <p>La somme de ses pions ≥ à la valeur du garde, sinon payer la différence en trésor.</p> </div> <p>Sinon retirer ses pions du palais.</p>																
Salle du palais	<b>L'objet</b> sur le dessus de la pile est en vente. 1 <b>objet</b> en vente / salle / tour. Le 1 <sup>er</sup> joueur le + fort peut acheter <b>l'objet</b> en vente, sinon le 2 <sup>e</sup> joueur, etc. L'acheteur paye N trésors du même type pour chaque pion de valeur N qu'il a posé. Il doit utiliser un type différent / pion. L'acheteur pose <b>l'objet</b> derrière son écran. Si personne n'achète <b>l'objet</b> , il reste en vente. <i>Un tapis volant ou un double astral comptent comme un pion.</i>																
4	<p>Chacun repose derrière son écran les pions <i>et les objets</i> qu'il a utilisés. Défausser les trésors restant dans les grottes.</p>																

**Fin du jeu** : Dès que le dernier **objet** est acheté.

Le joueur avec le + **d'objets** gagne. *Si égalité, le + de parchemins.*