

Auteurs : Lena & Günter Burkhardt
Illustration : Jann Kerntke
Durée de la partie : env. 15 minutes



Dans les rues d'El Tahi, il y a beaucoup d'agitation, tout le monde est réuni autour du souk. Comme tous les ans, le vénérable sultan Semih veut récompenser le meilleur de ses vizirs* en lui offrant de l'or qu'il garde dans son trésor. Pour cela, il fait installer près du souk une tour constituée d'objets précieux : une lampe merveilleuse en or, un coffre rempli de trésors, un tapis volant et des pierres précieuses viennent s'empiler sur une colonne argentée magique. Dans cette palpitante compétition, chaque vizir essaie d'attraper en premier la colonne argentée. Mais, seul celui qui attrapera un objet rapidement et avec adresse et aura la chance de son côté remportera finalement le plus grand nombre de sacs d'or.

Dès le Moyen Âge les vizirs avaient une importante fonction d'assistant des sultans. Aujourd'hui, ils seraient appelés ministre ou conseiller. En Orient, dans certains pays, on emploie encore ce terme au lieu de ministre dans le langage courant.

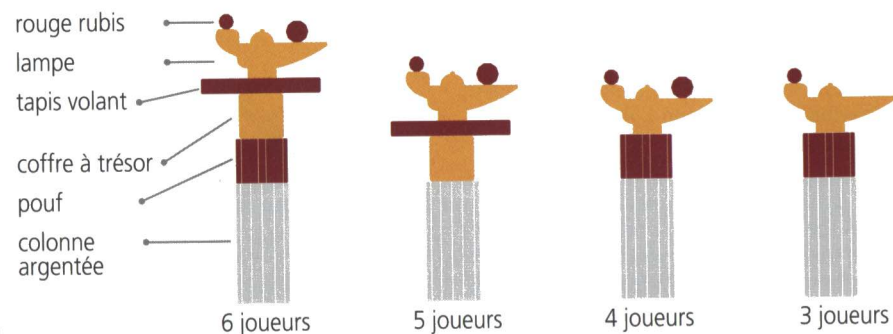
1 colonne argentée magique, 1 lampe merveilleuse en or, 1 coffre à trésor en or, 1 tapis volant rouge rubis, 1 pouf rouge rubis, 2 pierres précieuses rouges rubis, 1 place du souk, 8 dés multicolores, 1 gobelet à dés, 84 cartes de sacs d'or (valeurs de 1 à 5), 18 cartes d'instruction, 1 règle du jeu.



Préparatifs Pour 3 à 6 joueurs

(Les règles du jeu pour 2 joueurs sont indiquées à la fin de la règle)

Comme illustré, construisez au milieu du jeu la tour dont le nombre d'objets précieux dépend du nombre de joueurs :



Posez le souk à côté de la tour en laissant un peu d'espace et de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir.

Triez les cartes de sacs d'or suivant la quantité de sacs illustrée et empilez-les en piles séparées à côté du jeu.

Attention : A 3 ou 4 joueurs, on ne prend que 10 cartes de chacune 2 sacs d'or.

Mélangez les cartes d'instruction en les retournant faces cachées. Chaque joueur tire une instruction (carte d'instruction), regarde discrètement dessus et la pose devant lui. Les autres cartes d'instruction sont empilées, faces cachées, comme pile de pioche et sont posées sur le côté. Préparez les dés et le gobelet à dés.

Les cartes de sacs d'or en trop et les accessoires de la tour non utilisés sont remis dans la boîte.



disposition du jeu
pour 4 joueurs

Déroulement de la partie

La partie se joue en 10 tours de compétition. Un tour se termine quand la colonne argentée et tous les autres éléments de la tour ont été attrapés par les vizirs. Le vizir capable de parler le plus rapidement prend les dés et le gobelet et ouvre le premier tour de la compétition.

Tour de compétition

Au début de chaque tour de compétition, le vizir dont c'est le tour met les dés dans le gobelet et les lance sur la place du souk.

Quand les dés sont lancés, tous les vizirs doivent alors faire très attention. Tous les joueurs vérifient si le destin leur a porté chance :

Quand la chance est-elle de ton côté ?

- Au moins 3 dés indiquent la couleur de ta carte d'instruction : tu as été choisi par le destin et tu as le droit d'attraper la colonne argentée.

Ou

- Les 6 dés indiquent chacun une couleur différente : Le destin n'a choisi aucun vizir en particulier. Tous les joueurs ont le droit de saisir la colonne argentée et le joueur le plus rapide la récupère.



Dès qu'un joueur saisit la colonne argentée, les autres joueurs ont alors le droit de passer à l'action. Ils essaient alors d'attraper un ou au maximum deux autres objets précieux de la tour.

Si le destin n'a porté chance à aucun vizir, le joueur lance les dés encore une fois.

Règles importantes pour lancer les dés et attraper les objets

- Les dés qui n'atterrissent pas sur la place du souk ou qui atterrissent sur le bord de la place ne comptent pas.
- Si des dés sont superposés les uns sur les autres, cela ne compte pas et il faut les relancer.
- Celui qui a attrapé la colonne argentée et l'a posée devant lui n'a plus le droit d'attraper d'autres objets de la tour.
- Tous les autres joueurs ont le droit d'attraper un seul objet de la tour avec une seule main, en tout au maximum 2 objets.



A la fin de chaque tour de compétition, vous vérifiez si un joueur avait bien le droit d'attraper la colonne argentée pendant ce tour. Si sa carte d'instruction ne correspond pas au lancer des dés ou si les dés n'indiquent pas 6 couleurs différentes, il ne récupère pas de carte de sacs d'or de la réserve mais doit redonner une carte de sacs d'or de son choix parmi celles qu'il a déjà récupérées. Les autres joueurs ont, par contre, le droit de récupérer les cartes de sacs d'or correspondant aux objets de la tour qu'ils ont attrapés.

Répartition des sacs d'or

Après chaque tour de compétition, le sultan récompense les vizirs en leur donnant des sacs d'or correspondant aux objets précieux récupérés. Selon l'objet de la tour, ils récupèrent des cartes de sacs d'or de la couleur de l'objet attrapé :

- Colonne argentée (si dés de 6 couleurs différentes)
= 5 sacs d'or



- Colonne argentée (si instruction remplie)
= 4 sacs d'or



- Lampe merveilleuse, coffre aux trésors
= 2 sacs d'or



- Pierres précieuses, tapis volant, pouf
= 1 sac d'or



Nouvelle manche de compétition

Si le destin a porté chance à un vizir, c'est-à-dire si au moins 3 des dés indiquent la couleur de sa carte d'instruction et s'il a pu attraper la colonne argentée, il met cette carte d'instruction de côté après que les cartes de sacs d'or ont été réparties. Il tire une nouvelle instruction, la regarde discrètement et, quand tous les joueurs sont prêts, il commence le tour suivant de la compétition.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes représentant 2 sacs d'or ont été récupérées, c'est-à-dire après le 10ème tour où une répartition des sacs d'or a pu être possible. Les joueurs comptent les sacs d'or représentés sur les cartes qu'ils ont récupérées. Le joueur qui a le plus grand nombre de sacs d'or gagne la partie et est le vizir le plus adroit et le plus rapide de tout le pays. Le sultan le nomme grand vizir. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes.

Règles spéciales pour 2 joueurs

A 2 joueurs, on construit la tour avec les objets précieux suivants : colonne argentée, lampe merveilleuse, 1 pierre précieuse.

On joue sans le gobelet à dés.



On suit les règles du jeu de base, avec les différences suivantes :

- Tirez 10 cartes de 2 sacs d'or et sortez-les du jeu.
- Tirez 3 cartes d'instruction, faces cachées, et posez-les devant vous, faces visibles. Les couleurs de ces cartes d'instruction valent pour les deux joueurs.
- Les joueurs prennent chacun 4 dés et les lancent en même temps sur la place du souk.
- Les deux joueurs peuvent attraper la colonne argentée si le résultat obtenu sur les dés correspond à l'une des cartes d'instruction (ou si les dés indiquent en tout les six couleurs différentes).
- On n'attrape les objets qu'avec une seule main. On met l'autre main derrière le dos.
- Quand vous avez attrapé un objet de la tour et l'avez posé devant vous, vous avez le droit d'en attraper un autre avec la même main. Cela est également valable pour le vizir qui a attrapé la colonne argentée.



De zilveren zuil

Een geweldig grijpspel voor 2-6 behendige viziers van 5-99 jaar

Auteurs: Lena & Günter Burkhardt
Illustraties: Jann Kerntke
Speelduur: ca. 15 minuten



In de straten van El Tahir heerst een opgewonden drukte. Zoals elk jaar wil de eerwaardige sultan Semih de beste van zijn viziers* belonen met goud uit zijn schatkamer. Daarom laat hij op het bazaarplein een toren van prachtige kostbaarheden bouwen. Een gouden wonderlamp, een schatkist, een vliegend tapijt en kostbare edelstenen worden op een magische zilveren zuil gestapeld. Alle viziers willen hem, maar slechts één zal hem krijgen. In een spannende wedstrijd probeert elke vizier de magische zilveren zuil te bemachtigen. Alleen wie snel en behendig te werk gaat en bovendien het lot aan zijn zijde heeft, krijgt de meeste zakken goud en verlaat het plein als winnaar.

* Weet jij wat een vizier is?

In de middeleeuwen werden belangrijke helpers van de sultan viziers genoemd. Tegenwoordig zeggen wij minister of adviseur. In de Arabische wereld wordt de term in de spreektaal ook nu nog gebruikt in plaats van minister.

Inhoud van het spel

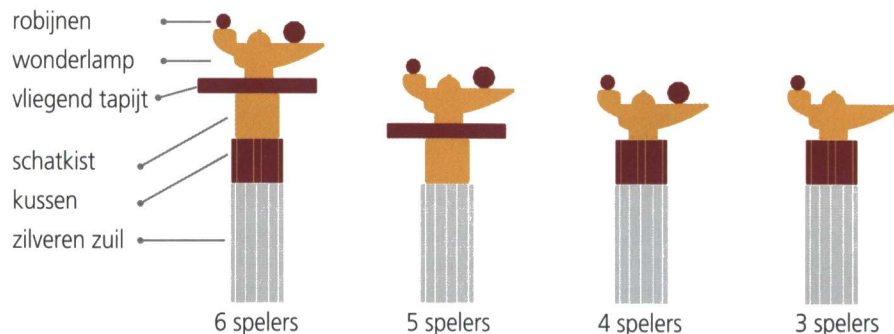
1 magische zilveren zuil, 1 gouden wonderlamp, 1 gouden schatkist, 1 robijnrood vliegend tapijt, 1 robijnrood kussen, 2 robijnrode edelstenen, 1 bazaarplein, 8 kleurendobbelstenen, 1 dobbelbeker, 84 goudkaarten (waarde 1 - 5), 18 opgavekaarten, 1 spelhandleiding



Vorbereiding van het spel voor 3-6 spelers

(De speciale regels voor 2 spelers vind je aan het einde van de handleiding.)

Bouw, zoals afgebeeld, volgens het aantal spelers de toren der kostbaarheden op in het midden van het speelveld.



Leg het bazaarplein op een kleine afstand naast de toren der kostbaarheden, zodat alle spelers het goed kunnen zien.

Sorteer de goudkaarten volgens het aantal afgebeelde zakken en leg ze op stapeltjes aan de rand van het speelveld.

Let op: voor een spel met 3 of 4 spelers zijn slechts 10 kaarten met 2 zakken goud nodig.

Meng de opgavekaarten zonder ze te bekijken. Elke speler trekt een opgavekaart, bekijkt deze in het geheim en legt de kaart vervolgens omgekeerd voor zich neer. De andere opgavekaarten worden omgekeerd op een stapel aan de kant gelegd. Plaats de dobbelstenen en de dobbelbeker erbij.

Overtollige goudkaarten en torenstukken leg je terug in de doos.



begin van het spel
voor 4 spelers

Verloop van het spel

Het spel bestaat uit 10 wedstrijdronde. Een ronde eindigt als de zilveren zuil en alle andere torenstukken door de viziers weggepakt zijn. De vizier die het snelste kan praten, neemt de dobbelstenen en de dobbelbeker en opent de eerste wedstrijdronde.

Wedstrijdronde

Bij het begin van iedere wedstrijdronde gooit de vizier die aan de beurt is, de dobbelstenen met de dobbelbeker op het bazaarplein.

Als de dobbelbeker wordt opgetild, moeten de viziers opletten! Alle spelers moeten snel nagaan of het lot hen heeft uitgekozen.

Wanneer heb jij het lot aan jouw zijde?

- Ten minste 3 dobbelstenen vertonen de kleur van jouw opgavekaart: jij bent uitgekozen en mag snel de magische zilveren zuil pakken.

Of

- De dobbelstenen vertonen de 6 verschillende kleuren: het lot heeft geen specifieke vizier uitgekozen. Alle spelers mogen de zilveren zuil proberen te pakken en de snelste krijgt hem.



Zodra een speler naar de magische zilveren zuil grijpt, mogen de andere viziers ook in actie komen. Ze proberen één of maximaal twee kostbaarheden van de toren te pakken.

Als het lot geen vizier heeft uitgekozen, gooit de speler de dobbelstenen opnieuw.

Belangrijke dobbel- en grijpregels

- Dobbelen die niet op het bazaarplein of op de rand ervan terechtkomen, tellen niet mee.
- Als de dobbelstenen op elkaar liggen, is de worp ongeldig en moet opnieuw worden gegooid.
- Wie de zilveren zuil gepakt en voor zich neergelegd heeft, mag geen andere stukken van de toren der kostbaarheden meer pakken.
- Alle andere spelers mogen met één hand telkens één stuk per keer en in totaal maximaal twee stukken van de toren der kostbaarheden pakken.



Op het einde van elke wedstrijdronde wordt gecontroleerd of de betrokken speler de zilveren zuil terecht heeft gepakt. Als zijn opgavekaart niet bij de worp op het plein past of als de worp niet alle 6 verschillende kleuren vertoont, krijgt hij geen goudkaart uit de voorraad en moet hij één van zijn goudkaarten naar keuze teruggeven, voor zover hij er al heeft verzameld. De andere spelers mogen wel goudkaarten nemen volgens de stukken van de toren die ze te pakken hebben gekregen.

Hoe worden de zakken goud verdeeld?

Na elke wedstrijdronde worden de viziers door de sultan met zakken goud beloond voor de weggepakte kostbaarheden. Afhankelijk van het torenstuk dat ze gepakt hebben, krijgen ze goudkaarten in de kleur van de kostbaarheid:

- Zilveren zuil (6 verschillende kleuren bij de worp)
= 5 zakken goud
- Zilveren zuil (kleuren volgens opgavekaart)
= 4 zakken goud



- Wonderlamp, schatkist
= 2 zakken goud



- Robijn, vliegend tapijt, kussen
= 1 zak goud



Nieuwe wedstrijdronde

Als het lot een vizier heeft uitgekozen (ten minste 3 van de dobbelstenen vertonen de kleur op zijn opgavekaart en hij heeft de zilveren zuil kunnen pakken), legt hij zijn opgavekaart weg nadat de goudkaarten zijn verdeeld. Hij trekt een nieuwe opgavekaart, bekijkt ze in het geheim en opent de volgende wedstrijdronde zodra alle andere spelers er klaar voor zijn.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle kaarten met 2 zakken goud verdeeld zijn, dus na 10 beloonde wedstrijdronde. Dan tellen de spelers de zakken goud op de kaarten die ze verzameld hebben. De speler met de meeste zakken goud, wint en is de behendigste en snelste vizier van het land. Hij wordt door de sultan tot machtige grootvizier benoemd. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste kaarten.

Speciale regels voor 2 spelers

Voor 2 spelers wordt de toren der kostbaarheden als volgt opgebouwd: zilveren zuil, wonderlamp, 1 robijn.

Er wordt zonder dobbelbeker gespeeld.



De regels van het gewone spel blijven gelden met de volgende uitzonderingen:

- Verwijder 10 kaarten met 2 zakken goud uit het spel.
- Zonder te kijken worden 3 opgavekaarten getrokken en die worden zichtbaar neergelegd. De kleuren van de opgavekaarten gelden voor beide spelers.
- Beide spelers krijgen elk 4 dobbelstenen en ze gooien die tegelijkertijd op het bazaarplein.
- Beide spelers mogen tegelijk de zilveren zuil proberen pakken, als de worp bij één van de getrokken opgavekaarten past (of als de dobbelstenen samen zes verschillende kleuren vertonen).
- Om iets te pakken, mag maar één hand worden gebruikt. De andere hand moet je achter je rug houden.
- Als je een stuk van de toren der kostbaarheden gepakt en voor je neergelegd hebt, mag je met dezelfde hand nog een stuk proberen te pakken. Dat geldt ook voor de vizier die de zilveren zuil heeft gepakt.

