

Targui

Mise en place

- Poser les **cartes** contour comme illustré, face texte ou face symboles.
Remplir en alternant 1 **carte** marchandises et 1 **carte** tribu face visible.
Les **cartes** restantes face cachée → près de la **carte** n°14.
Les **cartes** restantes face cachée → près de la **carte** n°13.
Le voleur → sur la **carte** n°1.
- À portée (stock illimité) :
 - Les tuiles marchandises dattes , sel , poivre .
 - L'or .
 - Les jetons point de victoire , , .
- Chaque joueur prend :
 - Les 3 pions targui + les 2 marqueurs tribu à sa couleur.
 - 2  + 2  + 2  + 1  + 4 points (, )
- Le 1^{er} joueur prend l'amulette.

16	1	2	3	4
15				5
14				6
13				7
12	11	10	9	8



Puits	Chamelier	Oasis	Targuia	Camp
				

L'or  n'est pas une marchandise   
A / B ⇔ Soit A, soit B.

Tour de jeu

1 – Déplacer le voleur	Sauf au 1 ^{er} tour, déplacer le voleur sur la carte contour suivante ∪. Si c'est une carte RAID ⇒ a) Le 1 ^{er} joueur paye, puis l'autre joueur. Si un joueur ne peut pas payer le 4 ^e RAID, l'autre reçoit 3 points. b) Déplacer le voleur sur la carte suivante.																				
2 – Poser les pions	À partir du 1 ^{er} joueur, chacun pose 1 de ses pions sur une carte contour vide, jusqu'à poser tous les pions. Pas sur une carte RAID. Pas face à un pion adverse.																				
3 – Poser les marqueurs	Chacun pose ses marqueurs sur les cartes centrales, au croisement des lignes passant par ses pions. 1 marqueur max / carte centrale.																				
4 – Faire des actions	À partir du 1 ^{er} joueur, chacun reprend ses pions et marqueurs dans l'ordre de son choix. À chaque pion ou marqueur repris, le propriétaire peut activer la carte dessous. <table><tr><td></td><td>Effet si activé</td></tr><tr><td>Carte contour</td><td>Voir si besoin la face texte de la carte. Laisser la carte en place.</td></tr><tr><td>Carte marchandises</td><td>Prendre les marchandises   , l'or  ou le jeton 1 dessus. Puis défausser.</td></tr><tr><td>Carte tribu</td><td>SOIT La jouer = Payer son coût + Poser dans une rangée devant soi. L'avantage est actif dès la carte posée. 3 rangées max devant soi. 4 cartes max / rangée. Remplir de gauche à droite. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> SOIT Si le joueur a 0 carte en main ⇒ La prendre en main. SOIT La défausser.</td></tr></table> Après avoir activé une carte centrale ⇒ Remplacer par une carte face cachée de l'autre type (carte ou carte). Mélanger la défausse carte marchandises, si la pioche épuisée.		Effet si activé	Carte contour	Voir si besoin la face texte de la carte. Laisser la carte en place.	Carte marchandises	Prendre les marchandises    , l'or  ou le jeton 1 dessus. Puis défausser.	Carte tribu	SOIT La jouer = Payer son coût + Poser dans une rangée devant soi. L'avantage est actif dès la carte posée. 3 rangées max devant soi. 4 cartes max / rangée. Remplir de gauche à droite. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> SOIT Si le joueur a 0 carte en main ⇒ La prendre en main. SOIT La défausser.												
	Effet si activé																				
Carte contour	Voir si besoin la face texte de la carte. Laisser la carte en place.																				
Carte marchandises	Prendre les marchandises    , l'or  ou le jeton 1 dessus. Puis défausser.																				
Carte tribu	SOIT La jouer = Payer son coût + Poser dans une rangée devant soi. L'avantage est actif dès la carte posée. 3 rangées max devant soi. 4 cartes max / rangée. Remplir de gauche à droite. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> SOIT Si le joueur a 0 carte en main ⇒ La prendre en main. SOIT La défausser.																				
5 – Fin du tour	a) 10 marchandises    + 3  max par joueur. Défausser le surplus. b) Révéler les cartes centrales cachées et changer de 1 ^{er} joueur.																				

Si	Alors Fin du jeu
Un joueur a posé 12 cartes tribu	à la fin du tour de jeu
Le voleur est sur la carte n°16	après le 4 ^e RAID

Décompte
+ 1, 3 ou 5 / jeton
+ 1 à 3 / carte tribu
+ ? / avantage de fin des cartes tribu
+ 4 / rangée de 4 symboles identiques
+ 2 / rangée de 4 symboles différents

Le joueur avec le + de points gagne.

Si égalité, départager par le + d'or ●.

Si encore égalité, départager par le + de marchandises ■ □ ■.