

# SHAHRAZAD



UN JEU DE YUO

ILLUSTRE PAR KOTORI NEIKO

TOUS DANS LE ROYAUME AVAIENT PEUR DU ROI,  
MAIS SHAHRAZAD AVAIT UN PLAN. "JE VAIS LUI RACONTER  
DES HISTOIRES", DIT-ELLE AVEC UN SOURIRE. ET AINSI A  
COMMENCÉ VOTRE JEU ...

Shahrazad est un jeu pour 1 joueur ou 2 joueurs en coopératif. Il y a 22 tuiles « histoire » représentant des contes du monde entier. Deux autres tuiles servent à noter le score.

En résumé, le ou les joueurs vont poser à tour de rôle une tuile sur la table en contact avec les tuiles déjà posées. Les tuiles se posent dans l'ordre croissant de gauche à droite afin de créer des groupes de la même couleur pour marquer des points.

## LES TUILES "HISTOIRE"

Chaque tuile possède une couleur, un numéro entre 0 et 21, un titre et une illustration, ainsi que les numéros des autres tuiles avec cette couleur. Il y a quatre couleurs de tuile : rouge, bleu, noir et jaune. Chaque couleur a un nombre différent de tuiles.



- A.** Le numéro de la tuile
- B.** La couleur de la tuile, avec le symbole correspondant.
- C.** Les numéros des tuiles avec la même couleur.



2

## COMMENT JOUER

### MISE EN PLACE

- Mettez les deux tuiles servant à noter le score de côté, et mélangez les tuiles histoire.
- Placez une tuile au hasard face visible au milieu de la table. Pour votre première partie, trichez un peu et placez la tuile 10 ou 11 au milieu de la table.
- Distribuez deux tuiles faces cachées à chaque joueur (ils doivent les garder secrètes), puis placez le reste des tuiles dans une pile face cachée qui forme la pioche.

### DÉROULEMENT

A tour de rôle, en commençant par le joueur qui a distribué les tuiles et jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées, chaque joueur peut faire une des deux actions suivantes :

- placer une tuile ;
- remplacer une tuile déjà posée.

Quelle que soit l'action choisie, les joueurs tirent une nouvelle tuile de la pioche à la fin de leur tour.

Les tuiles de votre main doivent rester secrètes et vous devez choisir la tuile à jouer par vous-même. Une fois choisie, vous pouvez discuter avec l'autre joueur du meilleur emplacement, mais la décision finale est la vôtre.

3

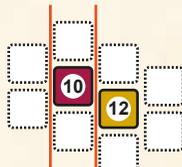


## PLACER UNE TUILE

Imaginez que les tuiles sont posées en colonne en quinconce.



Avec 1 tuile posée sur la table,  
il y a 6 emplacements possibles.



Avec 2 tuiles posées sur la table,  
il y a 8 emplacements possibles.

Une tuile peut être placée n'importe où sur la table, selon les règles suivantes :

- elle doit toucher au moins une tuile déjà posée ;
- si vous placez une tuile à gauche ou à droite d'une tuile déjà posée, elle doit être décalée d'une demi tuile vers le haut ou le bas ;
- chaque colonne peut compter un maximum de 3 tuiles dans le jeu à deux joueurs, et 4 tuiles dans le jeu solo.

Il n'y a pas de limite au nombre de colonnes autorisées.

## REEMPLACER UNE TUILE

Au lieu de placer une tuile, vous pouvez échanger n'importe quelle tuile déjà posée sur la table avec une tuile de votre main. Vous devez placer la nouvelle tuile dans le même espace que la tuile remplacée. Comme vous devez toujours piocher une nouvelle tuile à la fin de votre tour, vous aurez trois tuiles en main après avoir remplacé une tuile.

Si vous avez remplacé une tuile le tour précédent, alors vous devez placer deux des trois tuiles que vous avez en main, et ne pouvez en remplacer aucune.

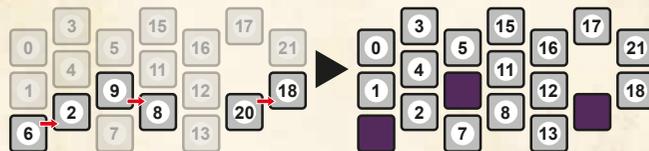
Vous ne pouvez plus remplacer une tuile lorsque la pioche est épuisée.

## COMPTER LES POINTS

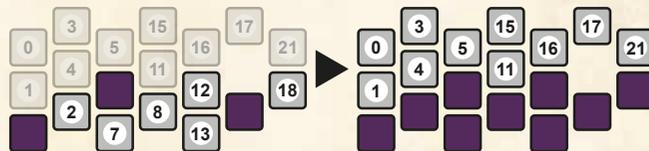
La manche s'arrête quand toutes les tuiles sont posées sur la table.

Avant de pouvoir compter les points, vous devez vous assurer que vos histoires ont un sens ! Vérifiez ces deux conditions, dans cet ordre :

1. chaque tuile doit être en contact à sa droite avec une tuile de numéro supérieur et à sa gauche de numéro inférieur. Si ce n'est pas le cas, retournez la tuile avec le numéro le plus grand. ;



2. chaque tuile doit être en contact sur sa droite et sur sa gauche avec au moins une tuile face visible. Les tuiles de la première et de la dernière colonne doivent être en contact avec une tuile face visible uniquement sur leur droite et sur leur gauche respectivement. Si ce n'est pas le cas, retournez la tuile.



Autrement dit, chaque tuile face visible doit faire partie d'un chemin qui passe de tuile de gauche à droite, en commençant par la colonne la plus à gauche, et en touchant une tuile face visible dans la colonne suivante jusqu'à ce que vous terminiez dans la colonne la plus à droite. Les tuiles face cachée ou les espaces entre tuiles ne comptent pas. Cela signifie que si une colonne entière est face cachée, y compris la première ou la dernière colonne, alors toutes les tuiles sont retournées et aucun point ne peut être marqué.

Maintenant vous êtes prêts à compter les points !

Pour chaque couleur, identifiez le plus grand groupe de tuiles connectées. Marquez un point pour chaque tuile dans ce groupe. Si une couleur a plusieurs groupes de la même taille, vous ne marquez que pour l'un d'entre eux.

Soustrayez un point pour chaque tuile face cachée et soustrayez un point pour chaque espace vide au milieu d'une colonne.

Groupe rouge = 4  
 Groupe bleu = 3  
 Groupe jaune = 2  
 Groupe noir = 2  
 Tuiles retournées = -5  
 "Trous" = -1  
**Score de la manche = 5**

## MISE EN PLACE DE LA SECONDE MANCHE

Si votre score est supérieur à zéro à la fin de la première manche, continuez avec une seconde manche ! Sinon il vaut peut-être mieux recommencer.

Retirez toutes les tuiles face cachée du jeu et remettez-les dans la boîte. Elles ne peuvent pas être consultées pendant la seconde manche.

Conservez une colonne de tuiles de votre choix sur la table, en les poussant ensemble s'il y a un espace entre elles. Cela devient la configuration de départ pour la seconde manche.

Mélangez les tuiles restantes pour former une nouvelle pioche, et distribuez deux tuiles à chaque joueur.

Le jeu se poursuit comme pour la première manche.

Additionnez les scores de chaque manche pour obtenir votre score final et comparez-le à l'échelle donnée sur les tuiles de score.

## LES TUILES DE SCORE

Utilisez les deux tuiles servant à noter le score pour garder une trace de vos points, en les plaçant l'une sur l'autre comme indiqué. La rangée du bas contient les unités entre zéro et neuf, tandis que la colonne sur le côté contient les dizaines. Il y a deux côtés, un pour le jeu solo et un pour le jeu à deux joueurs.

**SOLO**  
 COMPAREZ VOTRE SCORE AVEC LE VERDICT DU ROI APRÈS 2 MANCHES.

SCORE	VERDICT
0-9	Ça n'a aucun sens !
10-19	Des clichés tout ça.
20-29	Pas mal, mais je préfère le film.
30-39	J'aime beaucoup.
40+	C'est merveilleux.

SCORE (DIZAINES) ▲  
 SCORE (UNITÉS) ▼  
 40  
30  
2 3 4 5 6 7 8 9  
**SOLO**

Ici les tuiles indiquent 32 points qui est un score très honorable.

© 2017 Yu Ogasawara

Adaptation française par Capsicum Games - © 2018 Capsicum Games

Tous droits réservés.

[www.capsicungames.com](http://www.capsicungames.com)

This translated edition of Shahrazad is published by Capsicum Games SAS by arrangement with  
Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc

