



Ce soir, à Samarra

un jeu de **Strangelander** (2008).

pour 2 joueurs, à partir de 10 ans
durée : 5 à 10 minutes.

Un marchand de Bagdad donne des pièces à son serviteur pour que celui-ci aille au marché faire quelques courses. Le serviteur part mais revient, très vite, complètement affolé.

« Que se passe-t-il, mon ami ? », lui demande, inquiet, le marchand.

« C'est qu'au marché... j'ai vu une femme... elle m'a regardé en faisant un geste !... Et j'ai su que c'était la Mort, Maître, c'est la Mort que j'ai croisée ! Alors, je vous en supplie, Maître : donnez-moi un cheval pour que je m'enfuisse le plus loin possible. Je pourrai aller jusqu'à Samarra ! J'y arriverai avant la nuit et là-bas, je suis sûr que la mort ne me trouvera pas ! ».

« Si tu penses que c'est ce qu'il y a de mieux à faire pour toi, alors fais ! », lui dit le marchand.

Aussitôt, le serviteur court jusqu'à l'écurie, grimpe sur un cheval, et part au grand galop.

Perplexe, le marchand se rend au marché et il voit, à travers la foule, la femme dont lui a parlé son serviteur. Il la reconnaît immédiatement. Ça ne peut être qu'elle. Il s'en approche et lui demande :

« Femme, pourquoi as-tu effrayé mon serviteur en lui faisant un geste ? ».

Elle lui répond : « Ce n'était pas un geste destiné à lui faire peur, mais un geste de surprise. J'étais très étonnée de le rencontrer... car je n'ai pas rendez-vous avec lui, ici, à Bagdad, mais, ce soir, à Samarra ! ».

MISE EN PLACE

Un joueur est noir (Bagdad) et l'autre, blanc (Samarra). Chaque joueur possède 3 pions en forme de tente (à fabriquer) à sa couleur, avec, chacune, un symbole différent.

Sous chaque tente, les joueurs cachent un personnage. Il y en a 3 : un serviteur, un marchand et la Mort.

Le tablier de jeu est posé entre les deux joueurs et un écran est mis au milieu, durant le placement. Secrètement, les joueurs placent un personnage par tente, puis posent leurs tentes dans leur ville, à raison d'une tente par case. Quand ils ont fini de se placer, on enlève l'écran et la partie commence.



FONCTIONNEMENT

On désigne un premier joueur. Celui-ci fait 1 action. On joue ensuite chacun son tour, mais en ayant 2 actions par tour. Une action consiste à déplacer l'un de ses pions sur une case orthogonale et inoccupée ou à utiliser un pouvoir particulier.

Pouvoir du marchand : Une seule fois pendant la partie, un joueur peut révéler le personnage que cache une tente adverse. En pratique, le joueur actif retire la tente qui cache son marchand, il pointe du doigt la tente qu'il souhaite révéler (elle sera adjacente à son marchand) et ordonne à son adversaire : « Révèle ! ». Ce dernier enlève la tente de la case pour y laisser le personnage qu'elle cache.

Pouvoir de la Mort : La Mort peut tuer un personnage adverse. Le joueur actif retire la tente qui cache la Mort (pour montrer qu'il va utiliser ce pouvoir) et pointe une tente (ou un personnage) qui lui est adjacent, en disant « Meurs ! ». Le joueur adverse retire alors la tente (avec son pion) - ou le pion seul s'il a déjà été révélé - du plateau : Ce personnage est éliminé du jeu.

Si le pion était caché par la tente, le joueur ne dit pas quel pion est ainsi éliminé (sauf s'il s'agit du serviteur !). La tente de la Mort qui vient d'être jouée n'est pas non plus remise sur le tablier.

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par joueur.

FIN DE PARTIE

Un joueur gagne s'il amène son serviteur dans la ville adverse et que celle-ci ne loge pas la Mort à ce moment-là.

Un joueur gagne immédiatement aussi s'il tue le serviteur adverse.

Si la situation est telle qu'aucun des joueurs n'est plus capable de répondre à ces conditions de victoire, alors, le joueur dont le serviteur est le plus proche de son objectif gagne la partie.

REGLES OPTIONNELLES

Mort automatique : Si un joueur bouge l'une de ses pièces jusqu'à la ville adverse et que dans celle-ci se trouve la Mort, alors cette pièce meurt immédiatement (si le pouvoir de la Mort n'a pas déjà été utilisé). Cette action est gratuite pour le joueur qui tue mais son pouvoir est donc utilisé pour le reste de la partie.

Passer : Un joueur peut choisir de passer à son tour (1 action, voire les 2!). Cependant, si son adversaire passe aussi, puis, qu'une seconde fois, les 2 joueurs passent, alors le joueur qui a lancé ce processus perd immédiatement la partie.

Répétition : Hors action de passer, un joueur n'a pas le droit de finir son tour avec une situation de jeu identique à ce qu'elle était au début de son tour (autrement dit, on ne peut pas faire un aller et retour avec une pièce pendant son tour de jeu). De la même façon, les deux joueurs n'ont pas le droit de répéter plusieurs mouvements de suite qui ne fassent pas avancer le jeu !

