# Souk

## BUT DU JEU

**Les joueurs doivent vendre leurs épices** aux meilleurs prix. Dans ce but, ils doivent faire en sorte que ces épices soient en plus grand nombre dans le Souk. En effet, la valeur en Dirhams de celles-ci est fixée en fonction de leur quantité. **Ils créent la demande** en quelque sorte. A la fin des 4 manches, le joueur qui a le plus de Dirhams est le vainqueur.

## MATERIEL

- 105 cartes Épice dont, dans l'ordre de gauche à droite : 20 poivres noirs, 19 pavots bleus, 18 anis étoilés, 17 curcumas, 16 cardamones et 15 piments forts.








- 5 cartes Aide-mémoire avec une face 3-4 joueurs et une face 5 joueurs. Elles indiquent le nombre de chaque carte Épice en jeu (en fonction du nombre de joueurs) ainsi que les Dirhams que les joueurs pourront en tirer.



- 1 pion premier joueur.



- 1 plateau représentant le Souk avec ses sept Échoppes qui sont autant d'emplacements de pose de cartes.



Ce pictogramme indique le nombre de Dirhams gagnés en vendant cette épice.



Ce pictogramme indique le nombre de cartes de cette épice présentes dans le Souk.



# MISE EN PLACE

1. Le plateau de jeu, appelé le Souk et constitué de sept Échoppes, est posé au centre de la table.

2. Chaque joueur reçoit une carte Aide-mémoire qu'il place devant lui.

3. A 3 et 4 joueurs, la carte Aide-mémoire restante est placée devant une des Échoppes du Souk qui reste fermée pour toute la partie. En effet :
   - à **3 et 4 joueurs**, on joue sur **6 Échoppes**,
   - à **5 joueurs**, on joue sur **7 Échoppes**.

4. Le premier joueur est choisi au hasard et prend le pion premier joueur devant lui.

5. A 3 et 4 joueurs, il faut d'abord enlever du paquet les cartes marquées d'un symbole ✤. Ces cartes sont rangées dans la boîte. Les cartes Épice restantes sont mélangées. Chaque joueur reçoit **7 cartes Épice**.

6. Le paquet de cartes Épice restantes est posé au centre du Souk, face cachée.

## *Le Souk est ouvert !*

*Ci-contre, un exemple de mise en place du jeu à quatre joueurs.*


2
5
2
5
1
6
4
3
2
5
5
2

# TOUR DE JEU

Le jeu se joue en 4 manches.

## Mise secrète

Chaque manche commence par une phase de Mise secrète. Chaque joueur doit alors placer devant lui, face cachée, un certain nombre de cartes Épice qu'il a en main :

- Pour la 1re et la 2e manche, chaque joueur pose 1 carte et pioche ensuite 1 carte,
- Pour la 3e et la 4e manche, chaque joueur pose 2 cartes et pioche ensuite 2 cartes.

## Actions

Lorsque tout le monde a misé secrètement, les joueurs peuvent commencer à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.
Pendant son tour un joueur doit effectuer :

une Mise ouverte ou une Pose de carte(s) Épice devant une Échoppe du Souk.

**Mise ouverte :** le joueur dont c'est le tour peut miser sur un type d'épice qu'il aimerait vendre. Il place alors une carte Épice de sa main, face visible, à côté de sa Mise secrète de début de manche. On appelle cela une Mise ouverte. Il pioche ensuite une carte.
Il est possible de miser ouvertement sur la même épice que la Mise secrète.
**Attention : cette action n'est possible qu'une seule fois par manche !**



**Pose de carte(s) Épice :** le joueur dont c'est le tour peut poser d'une à quatre cartes Épice du même type devant une des Échoppes du Souk. Il pioche ensuite le même nombre de carte(s) que celui qu'il vient de poser. Ainsi, s'il pose trois cartes devant une Échoppe, il pioche ensuite trois cartes du paquet pour compléter sa main à sept cartes.
Le nombre de cartes Épice devant chaque Échoppe représente les demandes des clients. Ainsi, plus il y a de cartes d'une épice devant une Échoppe, plus celle-ci sera vendue chère en fin de manche.

**Attention :**

- **Une Échoppe ne peut accueillir qu'un seul type de carte Épice.**
- **Le maximum de cartes Épice par Échoppe est de quatre.**
- **Une même épice ne peut être présente que sur deux Échoppes différentes au maximum.**



# FIN D'UNE MANCHE

- **A 3 et 4 joueurs**, une manche se termine IMMEDIATEMENT lorsque les six Échoppes du Souk contiennent au moins une carte Épice ou que deux Échoppes contiennent chacune quatre cartes Epice;

- **A 5 joueurs**, une manche se termine IMMEDIATEMENT lorsque les sept Échoppes du Souk contiennent au moins une carte Épice ou que trois Échoppes contiennent chacune quatre cartes Épice;

Tous les joueurs dévoilent leur Mise secrète. En fonction du nombre de cartes Épice présentes devant chaque Échoppe, les joueurs vont orienter leurs cartes misées dans le bon sens pour indiquer leur score (le nombre de Dirhams) pour la manche en cours :

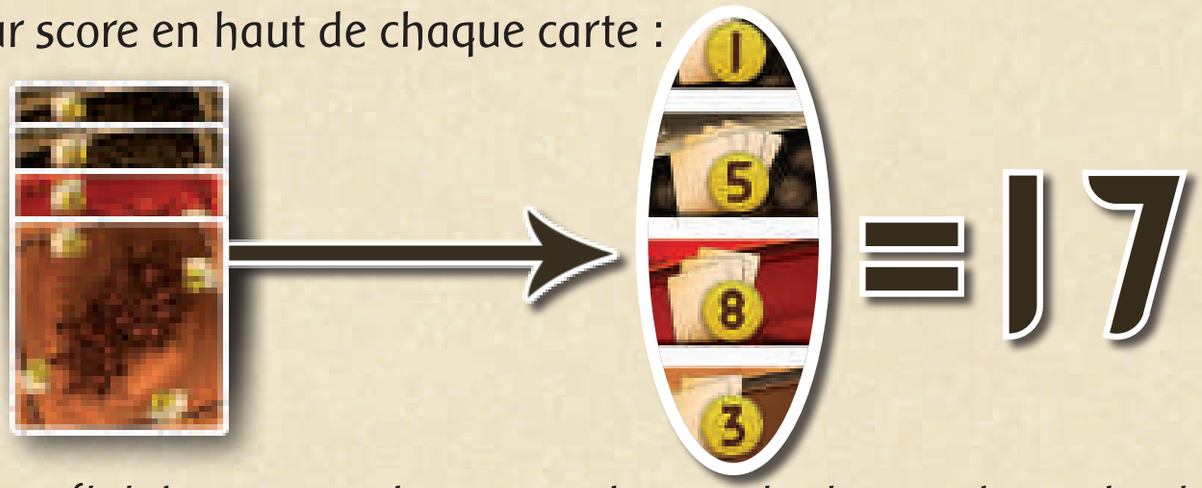
- si un joueur a misé sur une épice qui est présente devant l'une des Échoppes, alors il va gagner des Dirhams en fonction du nombre de cartes de cette épice dans l'Échoppe :



- si un joueur a misé sur une épice qui n'est pas présente dans le Souk, il ne gagnera pas de Dirham avec cette Mise.
- si un joueur a misé sur une épice et que celle-ci est présente devant deux Échoppes différentes, il va gagner des Dirhams uniquement en fonction du nombre de cartes présentes devant l'Échoppe qui en contient le plus.
- si un joueur a misé deux fois sur la même épice et que celle-ci n'est présente que devant une seule Échoppe, il va gagner des Dirhams pour une seule de ses deux Mises.
- si un joueur a misé deux fois sur la même épice et que celle-ci est présente devant deux Échoppes différentes, il va gagner des Dirhams en fonction du nombre de cartes présentes devant chaque Échoppe contenant cette épice :



D'une manche à l'autre, les joueurs empilent leurs cartes Épice misées les unes sur les autres de manière à laisser bien visible leur score en haut de chaque carte :




Lorsque tous les joueurs ont fini de marquer leur score, le premier joueur donne le pion premier joueur au joueur à sa gauche. Les cartes Épice présentes dans les Échoppes sont mélangées avec le paquet posé au centre du Souk. Les joueurs gardent les cartes Épice qu'ils ont en main et les cartes qui leur servent à marquer leur score.

**Attention : il est important de bien mélanger les cartes Épice entre chaque manche pour éviter que les séries d'une même épice créées précédement ne soient distribuées aux joueurs.**

Une nouvelle manche commence par une phase de Mise secrète (voir Tour de jeu > Mise secrète).

## FIN DU JEU

Le jeu se termine après la quatrième manche. Chaque joueur additionne alors la valeur indiquée sur chaque carte Épice vendue. Celui qui a le plus de Dirhams est le vainqueur.

## CREDITS

Auteur : Gary Kim
Illustrations : Mathieu Leyssenne
Merci à Benoît Forget pour nous avoir fait découvrir ce jeu, à l'Espace Ludique Marcel Aymé pour son aide précieuse lors des tests d'ergonomie et à Stéphane Athimon pour sa relecture.

©Deinko Games