

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Das Amulett est un jeu de Alan R. Moon et Aaron Weissblum, édité par Goldsieber. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org

e-mail: info@geniedelalampe.org

1) But

Il s'agit de créer une amulette avec des pierres précieuses. Le premier joueur qui réunit 7 pierres différentes ou 8 pierres quelconque est vainqueur. Les métaux et les sorts que l'on possède sont importants. L'effet des sorts se réduit cependant avec la durée. C'est là que les magiciens doivent faire preuve de finesse pour obtenir les pierres convoitées qui s'achètent avec des métaux.

2) Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table Les 52 pierres précieuses sont mises dans le sac qui est secoué. Elles seront ensuite tirées une par une au hasard et placées sur le plateau de la manière suivante: 3 pierres sur chaque quartier de la ville 2 pierres sur chacune des autres cases Les six marqueurs circulaires sont mis dans le sac et celui-ci est posé à côté du plateau Les cartes de métal sont séparées par type (Aurum=or, Argentum=argent, Aes=cuivre, Ferrum=fer) et placées face visible en bordure du plateau. Chaque joueur reçoit une carte de chaque métal qu'il met dans sa main. Chaque joueur reçoit 10 manas (manas noire) qu'il conserve devant lui en réserve. Les manas surnuméraires sont remises dans la boîte. Les cartes de sorts sont mélangées puis distribuées à raison de quatre par joueur. Chacun choisit deux sorts qu'il garde. Les deux autres sont remis à la pioche qui est à nouveau mélangée. Il pose face cachée devant lui les deux sorts qu'il conserve puis décide du nombre de mana qu'il veut mettre sur chacun des sorts. Ce choix se fait en secret. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, ils placent les pierres en face de chaque sort puis les sorts sont retournés.

Un chapeau noir indique l'emplacement des magiciens (joueurs). Il est placé en début de partie sur la case de ville contenant la pyramide. Le second chapeau noir désigne le joueur qui débute. Au premier tour il est tiré au hasard.

3) Le plateau de jeu

Le plateau comprend 24 territoires (cases). Dans chaque territoire il est possible d'échanger un certain type de métal contre une pierre précieuse. Le symbole inscrit dans les territoires indiquent quel métal est rattaché à la case: Dans les 5 territoires bleus c'est l'or qui est requis Dans les 5 territoires verts c'est l'argent Dans les 5 territoire beige c'est le cuivre Dans les 5 territoires blancs c'est le fer Dans les 4 quartiers de la ville, les 4 types de métaux sont acceptés. En bas à gauche du plateau se situent 8 territoires avec des pyramides. La grande muraille de la moitié supérieure du plateau est adjacente à 5 territoires du nord et 6 territoires du sud dont 2 quartiers de la ville. La muraille et les pyramides ne représente pas d'obstacle pour le mouvement du groupe (chapeau noir). Cependant certains sorts ne fonctionnent que sur des territoires avec une pyramide ou adjacents à la muraille. La petite muraille qui entoure les 4 quartiers de la ville n'a pas d'influence.

4) Les cartes de sort

Elles donnent les indications suivantes: en haut à gauche: le type de métal et le nombre de cartes correspondantes que le joueur reçoit à la phase grise (métal) de chaque tour durant lequel le sort est actif. Si la carte comporte un joker, le joueur peut choisir librement le type de métal. Certaines cartes ne donnent pas de métal mais d'autres avantages. la bordure de la carte est de la couleur de la phase durant laquelle le sort a un effet en haut à droite: le coût en énergie (le nombre d'éclairs indique le nombre de mana que le joueur doit retirer lors de la phase énergie) au centre: le nom du sort et son effet (voir feuille annexe) en bas: une série de symboles qui résumant l'effet du sort

Pour le détail des cartes voir plus loin.

5) Phases de jeu

Chaque tour se décompose en 4 phases:

Phase blanche (acquisition de sorts)

Phase grise (métal)

Phase rouge (mouvements et achats de pierres précieuses)

Phase bleue (entretien des sorts)

5.1) Phase blanche

Le premier joueur (celui qui a le chapeau noir devant lui) tire face cachée de la pioche des sorts autant de cartes qu'il y a de joueurs, en constitue une pile qu'il place face cachée à côté du plateau. La première carte de cette pile est dévoilée. A tour de rôle, les joueurs proposent un nombre de manas pour ce sort (ils ne peuvent bien sûr pas dépasser le nombre de mana qu'ils ont en réserve). Le premier joueur commence et articule un chiffre. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun ne peut que surmiser l'offre précédente ou passer. Il y a un seul tour de table. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée emporte le sort, prend la carte, la place face visible devant lui et pose sur la carte le nombre de manas qu'il a misé. Ce joueur devient alors immédiatement le premier

joueur et prend le chapeau noir devant lui. Il dévoile alors la seconde carte de la petite pile et fait la première offre ou passe. La mise se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de la petite pile aient été acquises ou défaussées. Une carte de sort est défaussée si tous les joueurs ont passé (elle revient sous la pioche). **ATTENTION:** la mise minimum est de 1

5.2) Phase grise

Le premier joueur débute. Il applique ses sorts liés à cette phase (bordure grise) s'il le désire. Il peut faire usage de l'effet du sort (texte) et recevoir les métaux du type indiqué par le sort (symbole en haut à gauche de la carte). Il reçoit autant de métaux du type indiqué que le nombre de symbole. Pour chaque joker (les symboles des 4 métaux sont réunis en un seul symbole comme sur les cases de ville) il prend une carte métal de son choix. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la pioche d'un type de métal qu'un joueur devrait obtenir est vide, il prend une carte correspondante à un autre joueur de son choix.

5.3) Phase rouge

Cette phase se décompose en 3 actions

5.3.1) Tirer un marqueur circulaire

Le premier joueur tire un marqueur circulaire du sac. Le chiffre indique le nombre de mouvement auquel a droit le groupe durant ce tour (pour faciliter le décompte, on peut ensuite tirer du sac autant de marqueur que le chiffre indiqué par le premier marqueur tiré. Ces marqueurs supplémentaires sont placés face cachée, seul le premier reste face visible. Après chaque mouvement, un marqueur est remis dans le sac.

5.3.2) Acquisition de pierres

L'acquisition des pierres précieuses se déroule selon un système d'enchères. Ce sont les cartes de métal qui permettent de payer les pierres. Le symbole du territoire où se trouve le groupe (chapeau noir sur le plateau) indique quel métal est nécessaire pour obtenir les pierres précieuses de ce territoire. L'effet (texte) de certains sorts rouges peut avoir une importance, les joueurs peuvent faire usage des effets de leurs sorts rouge s'ils le désirent.

Le premier joueur commence l'échange. Il propose un nombre quelconque de carte du métal prescrit par la case. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre et passent ou surmisent l'offre précédente. Sur demande un joueur doit indiquer aux autres combien de cartes de métal il a en main (sans détailler le type). Le joueur qui passe ne peut plus revenir dans l'enchère. Lorsque tous les joueurs sauf un ont passé, celui qui a fait l'offre la plus élevée devient immédiatement premier joueur et prend le chapeau noir devant lui. Ensuite ce joueur place devant lui face visible les métaux qui composent son offre. Si un ou plusieurs joueurs ont des sorts rouges dont l'effet (texte) permet de reprendre une carte de métal, ils se servent sur l'offre en commençant par le premier joueur (celui qui a enlevé l'enchère) et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ceci fait, tous les joueurs qui ont un type de métal indiqué sur un ou plusieurs de leurs sorts rouge récupèrent sur les cartes restantes de l'offre les métaux indiqués par le symbole (en haut à gauche des cartes) en nombre égal au nombre de symbole, en commençant par le premier joueur. Si les métaux indiqués ne font pas partie de l'offre ou qu'il n'y a plus de carte correspondante dans l'offre, le joueur ne récupère rien (il n'est à cette phase pas possible de prendre une carte métal à un autre joueur). S'il reste des cartes métal une fois que tous les joueurs se sont servi, elles reviennent à la pioche.

Le joueur qui a emporté l'enchère choisit alors une pierre du territoire et la place sur son amulette. S'il détient un sort lui permettant de prendre plusieurs pierres (texte du sort), il le fait immédiatement.

Si aucun joueur ne fait d'offre, l'échange se termine immédiatement et le premier joueur déplace le groupe.

5.3.3) Déplacement

Après l'échange, le premier joueur déplace le groupe sur un territoire adjacent sur lequel se trouve encore au moins une pierre précieuse. Le groupe ne peut pas demeurer sur le même territoire. S'il n'y a pas de territoire adjacent avec une pierre précieuse, le joueur place le groupe sur n'importe quel territoire du plateau où se trouve encore au moins une pierre précieuse. Il remet ensuite un des marqueurs circulaires dans le sac et on passe alors à un nouvel échange sur le territoire où se trouve le pion du groupe.

Le phase est terminée lorsqu'il n'y a plus de marqueur circulaire.

5.4) Phase bleue

Cette phase est destinée à entretenir les sorts. Avant l'entretien, les sorts bleus peuvent être utilisés. A son tour, en commençant par le premier joueur (celui qui a le chapeau noir devant lui), le joueur qui a des sorts bleus prend les métaux en nombre et en type indiqués par ses sorts. Il peut aussi faire usage de l'effet de ses sorts (texte).

Ceci fait, il entretient tous ses sorts. Il retire de ses cartes de sort autant de mana qu'il y a d'éclair sur le coin supérieur droit. Les manas retirées reviennent à sa réserve. Les sorts qui n'ont plus de mana sont immédiatement placés sous la pioche des sorts. Si le joueur doit se défaire de plusieurs sorts, il décide de l'ordre dans lesquels il les replace sous la pile. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Même si un joueur a déjà effectué cette phase, d'autres joueurs après lui peuvent lui retirer des manas de ses sorts (en fonction de l'effet de leurs sorts bleus). Les sorts sans énergie sont immédiatement placés sous la pioche. Pour les sorts nécessitant 2 manas, il est possible qu'après retrait des 2 manas il ne reste qu'une seule mana sur la carte. Ce sort peut cependant être normalement utilisé jusqu'à ce qu'il n'a plus de mana.

6) Fin de partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a recueilli une pierre précieuse de chaque couleur ou lorsqu'un joueur a recueilli 8 pierres précieuses quelle que soit la couleur. Ce joueur gagne.

7) Précision sur les sorts

La phase d'utilisation des sorts est indiquée par la couleur de la bordure de chaque sort. Le texte peut aussi préciser le moment auquel le sort est joué. Si aucune indication n'est donnée dans le texte, le sort ne peut être joué que lorsque le joueur est en phase. Si un joueur peut jouer plusieurs sorts, il décide de l'ordre dans lequel il les joue. Il peut arriver que plusieurs joueurs puissent faire usage de leurs sorts au même moment. Dans ce cas l'ordre du tour est déterminant. C'est d'abord le premier joueur puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Certains effets sont très proches, ils s'additionnent le cas échéant.

Le sort rouge "Überlegenheit" a la priorité sur le sort rouge "Gewaltige Macht", autrement dit, si un joueur fait usage du sort Gewaltige Macht, le joueur qui possède Überlegenheit n'en tient pas compte et peut appliquer normalement l'effet de son sort Überlegenheit. Les symboles en bas des cartes résume l'effet du sort (tout comme le texte).

Variantes

Variante 1	La mise aux enchères des cartes de sorts se déroule différemment. Une fois les cartes tirées, elles sont toutes retournées et montrées à chaque joueur. Ensuite seulement elles sont mises aux enchères. L'avantage de cette solution est d'offrir une meilleure planification de sa manière de jouer. L'inconvénient est de supprimer la surprise de la révélation des cartes.
Variante 2	En début de partie au lieu de donner 4 cartes à chaque joueur qui doit en choisir deux, on tire autant de fois quatre cartes qu'il y a de joueurs puis on met ces cartes aux enchères, soit en les révélant toutes d'abord (comme indiqué à la variante 1) soit une par une comme lors de la mise aux enchères normale des cartes.
Variante 3	En début de partie, on tire autant de fois quatre cartes qu'il y a de joueurs et on les révèle. Le premier joueur choisit une carte, puis le second, le troisième et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur ait tiré une carte. Celui-ci choisit alors sa seconde carte puis les autres joueurs dans l'ordre inverse du premier choix. Les cartes restantes sont remises à la pioche. Chaque joueur décide ensuite du nombre de mana qu'il place sur chaque carte.
Variante 4	Les cartes de sort rouge qui permettent de prendre 2 pierres au lieu d'une seule coûtent 4 mana d'entretien (4 éclairs). Ceci permet de réduire leur effet sur la durée.
Variante 5	Dès qu'un joueur fait usage d'une carte de sort rouge qui lui permet de prendre 2 pierres au lieu d'une, il doit immédiatement retirer deux manas de la carte.

NOTE : ces variantes peuvent le cas échéant se combiner

Cartes grises

Magie des Bernstein: pour chaque pierre précieuse jaune que tu possèdes tu reçois 2 or.

Magie des Diamanten: pour chaque pierre précieuse transparente que tu possèdes tu reçois 2 argent.

Magie der Rubine: pour chaque pierre précieuse rouge que tu possèdes tu reçois 2 cuivre.

Magie der Smaragde: pour chaque pierre précieuse verte que tu possèdes tu reçois 2 fer.

Teleportation: tu déplaces une pierre précieuse du plateau d'un territoire vers un autre de ton choix. Les cartes Eiserner Uberfluss, Goldener Uberfluss, Kupferner Uberfluss, Silberner Uberfluss et Eiserner Uberfluss n'ont d'autre effet que de rapporter trois cartes du type de métal indiqué.

La carte **Zwei Wünsche** rapporte 2 métaux à choix.

Cartes rouges

Brennendes Verlangen: Au début de la phase pierre précieuse tu peux désigner un autre type de métal que les joueurs pourront aussi utiliser pour la mise en plus du métal de la case. Ce sort est joué avant de tirer les marqueurs circulaires du sac. Pour se rappeler du métal, on peut prendre une carte correspondante et la mettre sous les marqueurs circulaires.

Des Geizes übler Fluch: Si l'offre qui emporte la mise est inférieure ou égale à 4 métaux, tu reçois un métal de ce type. Aussi valable si tu emportes la mise.

Des Krösus übler Fluch: Si l'offre qui emporte la mise est supérieure ou égale à 6 métaux, tu reçois un métal de ce type. Aussi valable si tu emportes la mise.

Einfluss: Si tu gagnes une pierre précieuse, tu défausses une carte métal de moins que ta mise. Tu reprends une carte en main après avoir payé le montant complet.

Einfluss der Baumeister: Si tu gagnes une pierre précieuse dans un territoire adjacent à la grande muraille, tu défausses 2 cartes de métal de moins que ta mise. Tu reprends les deux cartes après avoir payé le montant complet.

Einfluss der Pharaonen: Si tu gagnes une pierre précieuse dans un territoire avec pyramide, tu défausses 2 cartes de métal de moins que ta mise. Tu reprends les deux cartes après avoir payé le montant complet.

Eiserne Metamorphose: Chacune de tes cartes fer compte comme une carte métal de ton choix (joker).

Geschenk: Si tu gagnes une pierre précieuse dans un territoire, tu peux immédiatement prendre gratuitement une seconde pierre précieuse dans ce territoire, à condition qu'il y en ait encore.

Geschenk der Baumeister: Si tu gagnes une pierre précieuse dans un territoire adjacent à la grande muraille, tu peux immédiatement prendre une seconde pierre précieuse dans ce territoire, à condition qu'il y en ait encore.

Geschenk der Pharaonen: Si tu gagnes une pierre précieuse dans un territoire avec pyramide, tu peux immédiatement prendre une seconde pierre précieuse dans ce territoire, à condition qu'il y en ait encore.

Gewaltige Macht: La prochaine surmise sur ton offre doit être supérieure d'au moins 2 (seul le joueur avec le sort Überlegenheit n'est pas soumis à cette obligation).

Goldene Metamorphose: Tes cartes or comptent comme n'importe quel métal de ton choix (joker).

Göttliche Metamorphose: Dans les territoires avec pyramide, tes cartes de métal sont toutes du type que tu choisis (joker pour toutes les cartes de métal).

Kupferne Metamorphose: Tes cartes cuivre comptent comme n'importe quel métal de ton choix (joker).

Magische Reise: Au début de la phase pierre précieuse tu détermine le nombre de mouvement du groupe (entre 3 et 6). On ne tire pas de marqueur circulaire du sac.

Schwingen des Phönix: Si tu déplace le groupe, tu peux le mettre sur n'importe quel territoire sur lequel il y a encore au moins une pierre précieuse.

Silberne Metamorphose: Tes cartes argent comptent comme n'importe quel métal de ton choix (joker).

Steinerne Metamorphose: Dans les territoires adjacents à la grande muraille, tes cartes de métal sont toutes du type que tu choisis (joker pour toutes les cartes de métal)

Überlegenheit: Tu n'es pas obligé de surmiser et peux te contenter de faire une offre de même montant que ton prédécesseur. Ton offre a alors la priorité. Ce sort a aussi la priorité par rapport au sort Gewaltige Macht.

Cartes bleues

Energiebogen: Tu peux déplacer de l'énergie de ce sort vers un autre de tes sorts. S'il n'y a plus d'énergie sur ce sort, il est naturellement défaussé.

Sog der Finsternis: Tu peux retirer jusqu'à deux énergies de n'importe quel sort, aussi les sorts des autres joueurs. Les énergies retirées reviennent à la réserve du joueur touché.

Sog des Lichts: Tu peux retirer une énergie de n'importe quel sort, aussi les sorts des autres joueurs. Les énergies retirées reviennent à la réserve du joueur touché.

Résumé des règles

1) Phase blanche (acquisition de sorts)

Le 1er joueur (chapeau noir) tire face cachée autant de cartes sorts qu'il y a de joueurs. Il constitue une petite pile avec ces cartes et retourne la première qui est mise aux enchères.

En commençant par le 1er joueur, les joueurs peuvent enchérir en proposant un nombre de mana sans excéder ce qu'ils ont en réserve. Un joueur ne peut que surenchérir ou passer. Il n'y a qu'un seul tour de table. Le joueur qui a proposé le montant le plus élevé gagne l'enchère, prend la carte sort, la place face visible devant lui et pose dessus le nombre de manas qu'il a misé.

Le joueur qui a emporté l'enchère prend le pion noir devant lui et devient immédiatement 1er joueur.

La phase se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été mises aux enchères. Si tous passent la carte est défaussée sous la pile.

2) Phase grise (métaux)

En commençant par le 1er joueur et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun peut faire usage des effets (texte) des sorts gris qu'il a devant lui. Ensuite il reçoit les métaux en nombre et en type indiqués sur le bord supérieur gauche de ses cartes de sort grises. S'il n'y a plus de métal du type indiqué en stock, le joueur peut demander à un autre joueur de lui donner une carte qu'il doit recevoir. Si le joueur peut prendre un métal quelconque, il doit se servir en priorité dans la réserve.

3) Phase rouge (pierres précieuses)

En commençant par le 1er joueur, chacun peut faire usage de l'effet (texte) de sorts rouge qu'il a devant lui et qui sont à utiliser en début de phase (précisé sur le sort). Le 1er joueur tire un jeton du sac et le pose face visible sur la table. Le chiffre indique le nombre d'enchères de pierres précieuses qu'il y aura pour ce tour. Le joueur prend un nombre de jetons égal au chiffre (pour faciliter le calcul du nombre d'enchères).

Enchère des pierres précieuses:

Le 1er joueur commence et annonce un nombre de cartes métal qu'il mise (métal requis par la case où se trouve le pion + autres métaux utilisables en fonction de l'effet de sorts rouges qu'il a devant lui). Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent surmiser ou passer. Un joueur qui passe sort définitivement de l'enchère. Il peut y avoir plusieurs tours de table.

. Le joueur qui propose le montant le plus élevé emporte la mise. Il place son offre face visible devant lui. Les joueurs qui ont des sorts dont l'effet (texte) permet de reprendre des cartes métal se servent, sur l'offre uniquement, en commençant par le 1er joueur. Ensuite les joueurs qui ont des sorts rouges indiquant un métal en haut à gauche peuvent se servir sur l'offre uniquement, en commençant par le 1er joueur. Si un joueur ne peut pas se servir (il n'y a pas le métal indiqué sur ses cartes ou il n'y a plus de métal correspondant) ne prend aucune carte.

. Le solde des cartes de l'enchère est remis à la réserve.

. Le vainqueur de l'enchère prend une pierre de son choix dans le territoire où se trouve le pion et la place sur son amulette. Si un sort rouge lui permet de prendre plusieurs

pierres, il le fait immédiatement (à condition qu'il y ait encore des pierres sur le territoire).

. Le vainqueur de l'enchère devient immédiatement 1er joueur et pose devant lui le pion noir.

. Le 1er joueur déplace le groupe (pion sur la carte) vers un territoire adjacent (obligatoire) qui contient au moins une pierre précieuse. Si ce n'est pas possible, il déplace le pion sur un territoire quelconque qui contient encore au moins une pierre précieuse. Il remet un jeton dans le sac.

Lorsque tous les jetons sont dans le sac, la phase est terminée.

4) **Phase bleue (entretien des sorts)**

Le 1er joueur commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur peut faire usage de l'effet (texte) des sorts bleus qu'il a devant lui. Ensuite il prend une carte métal de son choix par carte de sort bleu qu'il possède. Si plus aucune carte de métal n'est disponible à la réserve, il peut demander une carte de son choix à un autre joueur.

Le joueur retire de chacun des sorts qu'il a devant lui autant de mana que le sort a d'éclairs en haut à droite. Si un sort n'a plus de mana, il est défaussé et remis sous le paquet (le joueur décide de l'ordre dans lequel il remet les sorts sous le paquet s'il doit se défausser de plusieurs sorts). Tous les sorts qui ont encore au moins 1 mana sont encore actifs (même s'il requièrent 2 manas d'entretien)

Fin de partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a placé sur son amulette 7 pierres de couleur différente ou 8 pierres de couleur quelconque. Ce joueur est vainqueur.