

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



AUX PIERRES DU DRAGON

COMPOSITION DU JEU:

1 sac en tissus noir

6 Dés spéciaux: (en forme de brique dont les grandes faces sont numéroté de 0 à 3)



33 Cartes

[\(voir détail en fin de page\)](#)



dos des 33 cartes

119 jetons en bois



60 pièces d'or des fées



40 pièces d'argent



15 pièces d'or vulgaire



2 pièces maudites



2 amulettes magique

36 Pierres des dragons en plastique (12 de chaque couleur)



6 Ecrans de jeu



RÈGLE DU JEU:

MISE EN PLACE

Chacun reçoit:

8 pièces d'or des fées (jaunes)

2 pièces d'or vulgaire (beiges)

5 pièces d'argent.

4 pierres, prises au hasard dans le sac.

1 dé de score. Le dé est placé devant le joueur, une face vierge visible (tournée vers le haut)

1 écran. Chaque joueur cache ses pièces derrière son écran, et place ses pierres et son dé devant son écran.

Les pierres restantes sont placées au centre de la table pour constituer la banque dans laquelle les joueurs se serviront au cours de la partie.

La carte sorcière est mise de côté, face visible, et les sept autres personnages de base sont placés en une pile, face cachées, au centre de la table.

Les personnages spéciaux sont mélangés et placés en une autre pile, face cachée.

Durant toute la partie, les scores et les pierres doivent être connus de tous. Les dés de score et les pierres doivent donc rester devant les écrans des joueurs, tandis que les pièces d'or vulgaire, d'or des fées et d'argent à la disposition des joueurs restent cachées derrière. De même lorsqu'un joueur reçoit des pièces d'or ou d'argent grâce au pouvoir d'un personnage, il les place derrière son écran.

Si la banque est à court de pierres ou de pièces d'un type quelconque, ces pierres ou pièces ne sont tout simplement plus disponibles pour les joueurs.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se compose d'un certain nombre de tours. Chaque tour est une suite d'enchères, pour les huit personnages de base et pour deux personnages spéciaux. Après chaque enchère, le meilleur enchérisseur doit utiliser le pouvoir de la carte. A la fin de chaque tour, les deux personnages spéciaux utilisés durant le tour sont défaussés et remplacés par deux autres pour le tour suivant. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le score de trois points.

UN TOUR DE JEU

1- Pioche des caractères spéciaux.

Piochez les deux premières cartes de la pile de personnages spéciaux, et lisez en le texte à haute voix, afin que chacun sache les personnages en jeu ce tour-ci. Ajoutées ensuite ces deux personnages aux sept personnages de base (la sorcière étant toujours de côté) et mélanger soigneusement ces 9 cartes.

Si la pioche de personnages spéciaux est épuisée mélangez tous les personnages spéciaux déjà utilisés pour constituer une nouvelle pioche.

2- Enchère pour la sorcière

La sorcière pouvant servir à annuler le pouvoir de l'une des cartes suivantes elle est toujours mise aux enchères en tout premier.

Le joueur qui remporte l'enchère pour la sorcière reçoit de la banque une pièce maudite (noire) qu'il place derrière son écran, avec ses pièces disponibles.

3- Enchère pour les autres personnages

Les autres personnages sont ensuite, un à un, mis aux enchères. La procédure est toujours la même: on retourne le premier personnage de la pile, et l'enchère se déroule pour ce personnage. Le meilleur enchérisseur doit ensuite utiliser le pouvoir du personnage avant que l'on ne révèle le personnage suivant.

Le tour se termine lorsque les dix personnages ont été mis aux enchères.

4- Fin du tour

À la fin de chaque tour, les joueurs reprennent derrière leur écran toutes leurs pièces d'or des fées, d'or des fées seulement qu'à l'or vulgaire et l'argent ne sont pas magique et ne reviennent pas par leur propriétaire original.

Les deux personnages spéciaux sont défaussés pour être remplacés par deux autres au début du tour suivant la sorcière est mise de côté. Le nouveau tour peut alors commencer.

ENCHERES

Lorsqu'un personnage est mis aux enchères, les joueurs peuvent miser des pièces d'or (or des fées et ou or vulgaire) pour tenter d'obtenir, pour ce tour, le pouvoir du personnage. Un joueur peut fort bien ne rien miser, mais il doit néanmoins faire semblant, tendant un point fermé mes lèves

Pour miser, chaque joueur prend secrètement dans son poing fermé autant de pièces d'or qui le souhaite. Les pièces seront dépensées quoi qu'il arrive, que le joueur remporte ou non l'enchère.

Tous les joueurs ouvrent leurs poings simultanément, révélant leur mise. Les pièces d'or des fées sont dépensées et placées devant l'écran du joueur; celles ne pourront plus être utilisées ce tour-ci. Les pièces d'or vulgaire sont dépensées et perdues définitivement, et vont donc à la banque.

Le joueur qui a remporté l'enchère doit alors utiliser le pouvoir du personnage

Égalité:

Lorsqu'elles deux ou plusieurs joueurs ont misé le même nombre de pièces d'or, il sont partagés par une nouvelle enchère, à laquelle ils sont seuls à participer et, dans laquelle seuls les pièces d'agent peuvent être utilisées. Toutes les pièces d'agent mises sont perdues définitivement et vont à la banque. C'est le vainqueur de cette enchère de "départage" qui doit utiliser le pouvoir du personnage.

S'il y a de nouveau égalité dans l'enchère de départage, aucun joueur ne peut utiliser le pouvoir du personnage, l'argent misé est quand même perdu.

Note: en cas d'égalité l'or de l'enchère pour le voleur, le "deuxième enchérisseur" visé par le voleur est le deuxième enchérisseur de l'enchère de départage.

Pas de mise !

Si aucun joueur ne mise la moindre pièce lors d'une enchère, on passe directement au personnage suivant.

SCORE ET VICTOIRE

Chaque fois qu'un joueur marque un point, il tourne son dé de manière à ce que la face supérieure indique son score. Le premier

joueur à parvenir ainsi à trois est immédiatement vainqueur.

POUVOIR DES PERSONNAGES

Personnages de base:



Sorcière:

Payez quatre pierres identiques à la banque et marquez 2 points, ou bien recevez une pièce d'or vulgaire de la banque.

La sorcière est toujours mise aux enchères en tout premier, au début du tour. Le joueur qui remporte l'enchère pour la sorcière reçoit de la banque une pièce maudite (noire) qu'ils placent derrière son écran. Il peut miser cette pièce pendant n'importe laquelle des autres enchères du tour. Lorsque les joueurs révèlent leurs mises pour une enchère, si un joueur a misé une pièce maudite, le personnage mis aux enchères est ensorcelé et son pouvoir est annulé, mais les sommes misesées par les joueurs sont quand même dépensées.

Note: si le propriétaire de la pièce maudite ne l'utilise pas durant son tour, il doit la rendre à la banque à la fin du tour.

Note: la seconde pièce noire est utilisée uniquement si le fantôme ou le Doppelganger imite le pouvoir de la sorcière. Si les deux le font, vous aurez besoin d'une troisième pièce noire, mais cela a fort peu de chances de se produire.



Dragons rouge, bleu et jaune:

Recevez une pierre xxxxxx de la banque

Le joueur qui remporte l'enchère pour un dragon prend à la banque une pierre de la couleur du dragon.



Enchanteur

Payez quatre pierres à la banque et marquez 1 point, ou bien recevez trois pièces d'argent de la banque.

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'enchanteur doit payer à la banque trois pierres, une de chaque couleur, pour marquer un point, soit prendre trois pièces d'argent à la banque.



Magicien

Payez trois pierres, une de chaque couleur, à la banque et marquez 1 point, ou bien recevez trois pièces d'argent de la banque.

Le joueur qui remporte l'enchère pour le magicien doit soit payer 4 pierres quelconques à la banque pour marquer un point, soit prendre trois pièces d'argent à la banque.



Sorcier

Payez quatre pierres identiques à la banque et marquez 2 points, ou bien recevez une pièce d'or vulgaire de la banque.

Le joueur qui remporte l'enchère pour le sorcier doit soit payer quatre pierres de même couleur à la banque, pour marquer deux points, soit prendre une pièce d'or vulgaire à la banque.

Voleur

Prenez une pierre de votre choix au second enchérisseur.

Le joueur qui remporte l'enchère pour le voleur prend une pierre, de son choix, au deuxième meilleur enchérisseur. Si deux ou plusieurs joueurs sont deuxième ex-aequo, il choisit lequel il vole.

Si un seul joueur a misé des pièces d'or pour le voleur, il remporte l'enchère et tous les autres joueurs sont



considérés comme deuxièmes ex-aequo.

Note: Si le deuxième meilleur enchérisseur n'a pas de pierres, le voleur peut lui prendre une pièce d'or vulgaire. S'il n'a pas non plus d'or vulgaire, il peut lui prendre une pièce d'or des fées. S'il y a plusieurs deuxièmes ex-aequo, le voleur doit, si cela est possible, voler un joueur ayant au moins une pierre.

PERSONNAGES SPECIAUX:



Alchimiste:

Recevez trois pièces d'or vulgaire de la banque.

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'alchimiste prend trois pièces d'or vulgaire à la banque.



Ancien Dragon (2 cartes):

Recevez de la banque une pierre de votre choix

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'ancien dragon prend à la banque une pierre de son choix.



Apprenti sorcier (2 cartes):

Payez deux pierres identiques à la banque et marquez 1 point.

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'apprenti sorcier paie deux pierres identiques à la banque (s'il les a) et marque un point.



Brigand:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le brigand désigne l'un des autres joueurs, qui doit lui donner toutes ses pièces d'or vulgaire et d'argent. Les autres joueurs n'ont bien sûr pas à révéler leur richesse au brigand.



Charlatan (2 cartes):

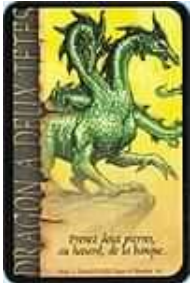
Le joueur qui remporte l'enchère pour le charlatan paie toutes ses pierres à la banque et marque un point. Si ce joueur n'a pas de pierre, il marque un point gratuitement.



Doppelgänger:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le doppelgänger conserve cette carte et la place devant lui, face visible. Durant la suite de la partie, il peut jouer cette carte après avoir remporté une enchère. Cela lui permet alors d'utiliser le pouvoir de cet autre personnage deux fois consécutives, au lieu d'une seule fois.

Note: Le doppelgänger ne peut pas être utilisé sur le Nécromant.



Dragon à deux têtes (2 cartes):

Le joueur qui remporte l'enchère pour le dragon à deux têtes prend dans la banque deux pierres de chaque couleur et les met dans le sac. Il prend ensuite dans le sac deux pierres au hasard, qu'il garde, puis remet les pierres restant dans le sac dans la banque.



Dragon arc-en-ciel:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le dragon arc-en-ciel prend toutes les pierres de la banque et les met dans le sac. Il annonce ensuite une couleur (bleu, jaune ou rouge) et prend une à une, au hasard, des pierres de cette couleur dans le sac. Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter en conservant les pierres déjà prises, ou jusqu'à ce qu'il prenne une pierre de la couleur choisie et doit alors rendre toutes les pierres qu'il a prises.

Note: Le joueur ne peut bien sûr pas choisir une couleur absente de la banque.



Ensorceleuse:

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'ensorceleuse doit soit payer à la banque cinq pierres quelconques pour marquer deux points, soit prendre une pièce d'or des fées à la banque.



Fantôme:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le fantôme choisit l'un des personnages déjà mis au jeu ce tour-ci (ce peut-être un personnage pas été joué faute de mises ou du fait de la sorcière) et utilise son pouvoir comme s'il venait de remporter l'enchère pour ce personnage.



Fée (2 cartes):

Le joueur qui remporte l'enchère pour la fée prend une pièce d'or des fées à la banque. Il jouera désormais avec une pièce d'or des fées supplémentaire.

Gnome:



Le joueur qui remporte l'enchère pour le gnome prend à la banque deux pièces d'or vulgaire et deux pièces d'argent.



Gobelin:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le goblin prend un personnage au hasard, parmi ceux qui n'ont pas encore été mis aux enchères ce tour-ci et utilise son pouvoir comme s'il venait de remporter l'enchère pour ce personnage. Ce personnage est ensuite considéré comme ayant été joué, et donc placé avec les personnages déjà joués ce tour-ci.

Note: Si le goblin est le dernier personnage du tour, il est sans effet et on passe au tour suivant.



Lutin:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le lutin choisit un personnage parmi ceux qui n'ont pas encore été mis aux enchères ce tour-ci et utilise son pouvoir comme s'il venait de remporter l'enchère pour ce personnage. Ce personnage est ensuite considéré comme ayant été joué, et donc placé avec les personnages déjà joués ce tour-ci.

Note: Si le goblin est le dernier personnage du tour, il est sans effet et on passe au tour suivant.

Note: Les personnages restant à jouer ce tour-ci sont ensuite mélangés afin que le joueur ne connaisse pas l'ordre de leur apparition.



Marchand:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le marchand peut acheter à la banque autant de pierre de son choix qu'il le souhaite, en payant à la banque une pièce d'or (or vulgaire ou or des fées) ou trois pièces d'argent pour chaque pierre.



Nain (2 cartes):

Le joueur qui remporte l'enchère pour le nain prend quatre ou cinq (selon le texte de la carte) pièces d'argent à la banque.



Nécromant:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le nécromant peut marquer un point en donnant à la banque toutes les pièces qu'il a mises dans cette enchère (y compris l'or des fées).

Note: Par exception, l'usage de son pouvoir n'est pas obligatoire. Le vainqueur de l'enchère peut décider de ne pas utiliser le pouvoir du nécromant, ce qui lui permet de ne pas perdre définitivement son or des fées.

Orfèvre:

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'orfèvre prend à la banque une Amulette magique (pièce rouge) et la



place derrière son écran. Durant la suite d la partie il pourra miser cette amulette lors de son enchère pour doubler la valeur des pièces d'or et d'argent mises avec elle. Ainsi, quatre pièces d'or et une Amulette valent huit pièces d'or. L'Amulette est remise à la banque après avoir été mise.



Troll:

Le joueur qui remporte l'enchère pour le troll choisit l'une des trois couleurs de pierres. Tous les joueurs, lui y compris, perdent toutes le pierres de cette couleur, qui sont rendues à la banque.



Cartes vierge:

Ces cartes vous permettent d'imaginer et d'utiliser vos propres personnages spéciaux.