

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Carat

Un jeu de Dirk Henn

© Queen Games 1998

Traduction française : François Haffner

Contenu

- 36 Joyaux
- 49 Jetons de score
- 1 Bloc de marque
- 1 Plan de jeu
- Règles

Préparation

Avant la première partie, détachez les jetons de leur carton.

Disposez le plan de jeu au centre de la table. Tous les joueurs disposent les jetons de score sur les emplacements ronds du plan de jeu, à raison d'un jeton par cercle.

Chaque joueur choisit sa couleur parmi rouge, jaune, bleu ou vert.

On mélange les joyaux et on les place face cachée à côté du plan de jeu. Chaque joueur pioche un joyau qu'il garde caché dans sa main.

On choisit le premier joueur. On jouera à tour de rôle dans le sens horaire.

Tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour place son joyau sur une case libre du plan de jeu, puis prend un nouveau joyau de la réserve.

Le premier joueur peut placer son joyau sur une case de son choix qui n'est ni au bord ni dans un coin du plan de jeu. Après quoi, chaque joueur doit jouer son joyau à côté d'un joyau déjà posé. Il est désormais possible de jouer dans les coins ou sur les bords.

Les joyaux sont toujours placés de telle sorte que la partie supérieure d'une pierre précieuse est en contact avec un jeton de score.

Dès qu'un jeton de score est complètement entouré de pierres précieuses, il est tourné face cachée.

Le joueur qui a placé le plus de points de sa couleur à côté du jeton de score marque autant de points que la valeur de ce jeton. En cas d'égalité, les ex aequo s'annulent et c'est le meilleur second qui emporte le jeton. S'il n'y a pas de second ou si les seconds sont aussi à égalité, personne ne remporte le jeton.

Exemple : Un jeton est entouré d'un 5 rouge, d'un 3 bleu, d'un 2 bleu et d'un 1 vert. Rouge et Bleu sont à égalité, donc Vert gagne le jeton.

Score

Plus il y a de couleurs différentes autour d'un jeton, plus celui-ci rapporte de points. La valeur du jeton est en effet multipliée par le nombre de couleurs qui l'entourent.

Exemple : 4 couleurs autour d'un jeton de valeur 3 feront gagner 12 points à celui qui l'emportera.

Avec 2 ou 3 joueurs, il y a des couleurs neutres. Si c'est une couleur neutre qui est majoritaire, aucun joueur n'obtient de points pour le jeton.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les joyaux sont placés et que le dernier jeton a été attribué. Le joueur avec le plus de points gagne.

Conseils

Les points au centre du jeu sont plus difficiles à prendre, mais rapportent plus, car ils peuvent être entourés de plusieurs couleurs.

Variante 2 joueurs

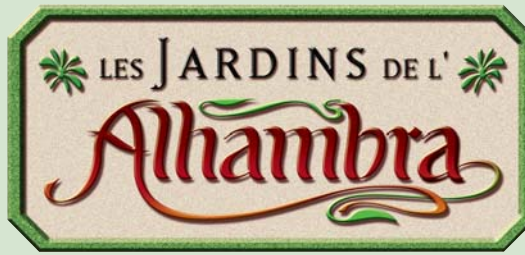
Chaque joueur peut prendre deux couleurs. Chaque couleur marque ses propres points et on additionne les scores en fin de partie.

Variante pour chevronnés

Donnez trois joyaux à chaque joueur au début de la partie. Chaque joueur peut jouer un des joyaux de sa main, puis en prend un nouveau de la réserve pour remplacer celui qu'il a joué.

Un jeu de Dirk Henn pour 2-4 personnes

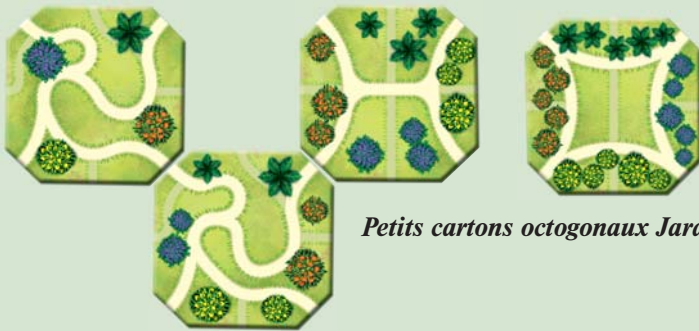
Plantez d'arbres les Jardins de l'Alhambra avec des citronniers et des orangers, des palmiers et des arbrisseaux de lavande. Devant vous se trouvent les petits cartons de jeu. Sur chaque carton sont reproduites quatre différentes espèces d'arbres,



toujours avec un chiffre différent. Plantez vos arbres avec habileté afin d'entourer le plus d'édifices possible. A cette occasion, une tour est par exemple plus intéressante qu'un séraïl ou les appartements plus précieux que les arcades.

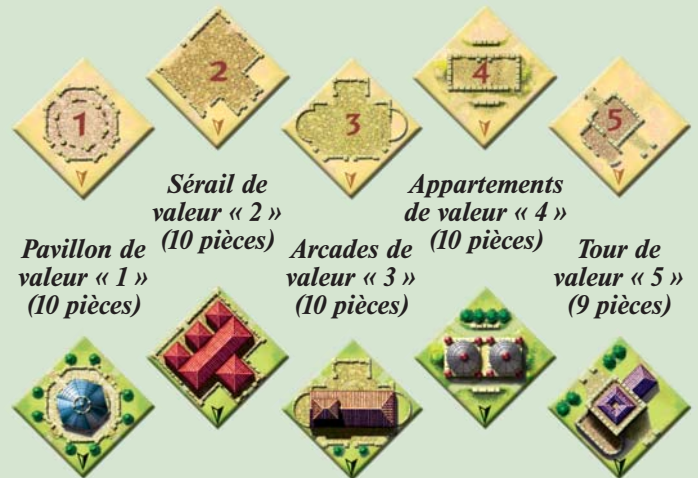
Matériel de jeu

- 36 petits cartons octogonaux Jardin - indiquent l'ensemble des 4 espèces d'arbres ; citronniers et orangers, palmiers et arbrisseaux de lavande, avec chiffre différent (de 1 à 6) ; le nombre d'arbres sur une pièce est toujours identique.
- 1 plateau de jeu avec barre de comptage
- 4 tours de comptage des points - dans les couleurs lilas, vert, jaune et orange.
- 1 règle du jeu



Petits cartons octogonaux Jardin

- 49 petits cartons carrés Edifice - indiquent sur une face la fondation d'un type particulier d'édifice et la valeur correspondante (de 1 à 5) ; sur l'autre face, on reconnaît l'édifice construit.



Durée du jeu

Plantez vos arbres avec habileté de manière à ce qu'à la fin du jeu, vous possédiez le plus d'arbres possible autour des édifices les plus prestigieux.

Remarque : La valeur d'un édifice individuel se trouve sur la face indiquant la fondation.

Préparation

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.

Tous les joueurs répartissent ensemble librement les petits cartons Edifice, avec la face comportant le chiffre vers le haut, sur les cases carrées du plateau de jeu. On pose sur chaque case exactement un petit carton dans le sens de la flèche.

Chaque joueur prend une tour dans la couleur de son choix et la place sur la case zéro de la barre de comptage.

Les petits cartons Jardin sont mélangés, face cachée, et placés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend en main un petit carton Jardin.

Le joueur le plus âgé commence, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement du jeu

■ Placer les petits cartons Jardin

Le joueur à qui c'est le tour de jouer place son petit carton Jardin sur **une case octogonale vide quelconque** du plateau de jeu et prend ensuite un nouveau petit carton Jardin dans la pile.

Si, vers la fin du jeu, les petits cartons Jardins sont épuisés, le jeu continue chacun son tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur dernier petit carton.

Au premier tour ...

... **du joueur qui commence**, le petit carton Jardin ne peut pas être placé sur une case sur les bords ou dans les angles du plateau de jeu.



Pendant le premier tour du joueur qui commence, ces cases sont tabou.

A chaque tour suivant ...

... le petit carton Jardin doit être ainsi placé qu'il touche au minimum **un petit carton Jardin déjà placé**. A cette occasion, les petits cartons Jardin peuvent, après le premier tour du joueur qui commence, également être placés sur les bords ou dans les angles du plateau de jeu.



Correctement placé signifie que les petits cartons Jardin se trouvent directement les uns à côté des autres et se touchent au minimum sur une arête.

Orientez les petits cartons Jardin de manière à ce qu'une espèce d'arbre touche toujours un petit carton Edifice.



Bien placé



Mal placé

Dès qu'un petit carton Edifice est **entièrement** entouré de petits cartons Jardin, on **marque des points**.

Remarque : Il peut se produire qu'en plaçant un seul petit carton Jardin, plusieurs petits cartons Edifice soient entièrement entourés en même temps. Tous ces édifices sont alors bien évidemment comptés.



Dans le cas normal, quatre petits cartons Jardin sont nécessaires pour entourer entièrement un petit carton Edifice ; pour les petits cartons Edifice se trouvant sur les bords, deux petits cartons Jardin suffisent ; pour les angles, un seul petit carton Jardin est même suffisant.

■ Qui remporte des points?

Seul le joueur qui a planté le **plus d'arbres** dans sa couleur autour du petit carton Edifice remporte des points.

A cette occasion, le fait que les arbres d'un joueur soient répartis sur **plusieurs petits cartons Jardin** autour de la fondation n'a **aucune importance**.

Si plusieurs joueurs ont planté le **même plus grand nombre** d'arbres autour de l'édifice concerné, c'est le joueur en deuxième position par le **nombre** d'arbres qui remporte les points.

Un joueur qui n'a pu planter **aucun arbre** autour de l'édifice **obtient les points** pour le petit carton Edifice, au cas où les autres joueurs seraient à égalité et s'excluent ainsi les uns les autres.

Si **4 joueurs ont planté le même nombre d'arbres**, **aucun joueur ne remporte les points** pour l'édifice, de même si respectivement 2 joueurs ont pu planter chacun le même nombre d'arbres.



Exemple :
Orange a planté 5 arbres et a, ainsi, obtenu les points de l'édifice (vert : 4 arbres, lilas : 2 arbres, jaune : 3 arbres).



Exemple :
Lilas a planté au total 6 arbres, a ainsi fait mieux qu'orange et remporte les points pour l'édifice (vert : 0 arbre, orange : 5 arbres, jaune : 0 arbre).



Exemple :
Orange et lilas sont à égalité (c.-à-d. qu'ils ont le même nombre d'arbres). Les points vont alors au joueur en deuxième position pour le nombre d'arbres, dans le cas présent, à vert.



Exemple :
Dans le cas présent, 3 joueurs ont planté le même nombre d'arbres ; les points sont donc attribués à jaune, bien qu'aucun citronnier (jaune) n'ait été planté à cet endroit.



Exemple :
Orange et vert ont, dans les deux exemples, respectivement planté le nombre maximum d'arbres. Comme les joueurs suivants les plus proches (lilas et jaune) sont également à égalité (dans l'exemple de gauche avec 3, dans l'exemple de droite avec 0 arbre), aucun joueur ne remporte de points.

■ Combien de points peut-on remporter?

Plus on a placé d'espèces d'arbres et de petits cartons Edifice, mieux c'est : la valeur du petit carton Edifice est multipliée par le nombre d'espèces d'arbres et le résultat correspondant est marqué sur la barre de comptage.

Si l'on joue à 2 ou 3 joueurs, une ou deux espèces d'arbres n'appartiennent à aucun joueur. Les points pour cette ou ces couleurs ne sont attribués à aucun joueur.

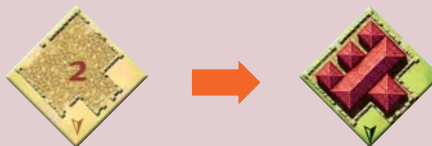


Exemple:
Les quatre espèces d'arbres sont représentées; orange en tant que gagnant obtient donc 4 (espèces d'arbres) \times 3 (valeur de l'édifice) = 12 points.



Exemple:
Trois espèces d'arbres entourent le petit carton Edifice; orange et lilas s'excluent parce qu'ils sont à égalité, vert en tant que gagnant reçoit $3 \times 3 = 9$ points.

Après un comptage de points, le petit carton Edifice est retourné, même si aucun joueur n'obtient les points lors d'un comptage (par ex. en cas d'égalité).



Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque les Jardins de l'Alhambra sont plantés d'arbres et que tous les édifices ont été construits. Le joueur dont le petit carton de comptage des points est le plus avancé sur la barre de comptage a gagné. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Conseils tactiques

Les petits cartons Edifice au milieu du plateau de jeu sont les plus difficiles à conquérir, mais également les plus lucratifs : ils rapportent au maximum quatre fois le nombre de points. Les fondations d'édifice sur les bords du plateau sont plus faciles à conquérir, mais elles ne rapportent qu'au maximum le double des points, tandis que les petits cartons placés aux angles ne peuvent jamais être multipliés.

Variantes

- Les joueurs commencent le jeu avec **trois petits cartons Jardin**. Dans cette variante, le joueur à qui c'est le tour joue toujours un petit carton Jardin et tire ensuite un petit carton dans la pile face cachée aussi longtemps que s'y trouvent encore des petits cartons Jardin. Il n'y a sinon aucun changement. (*Remarque : Cette variante peut prolonger la durée du jeu.*)
- Si vous jouez à deux et aimez les jeux « coton », laissez alors **chaque joueur jouer avec deux espèces d'arbres**. Les couleurs sont comptées séparément. Ce n'est qu'à la fin du jeu que les points sont ajoutés.

