

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 (Bourgogne du sud), 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



Préparation

Mélanger les 11 places de cérémonie (sans l'hexagone "finitum". Mettre de côté face cachée les sept premiers hexagones du paquet. Mélanger l'hexagone "finitude" aux 4 hexagones restants et placer ces cinq hexagones sous la pile. Retourner les 3 premiers hexagones et les placer au centre de la table de manière à ce qu'ils soient adjacents deux à deux.

À 3 ou 4 joueurs, le matériel suivant est remis dans la boîte:

- ❖ À 3 joueurs: 2 grandes cartes de rôle tirées au hasard et les 2 petites cartes de rôle correspondantes ainsi que les 2x8 cartes de pouvoir associées à ces rôles.
- ❖ À 4 joueurs: 1 grande carte de rôle au hasard, la petite carte de rôle correspondante et les 8 cartes de pouvoir associées à ce rôle.

(les règles particulières pour 3 joueurs sont précisées à la fin)

Les cartes de rôle sont placées face visible en bordure du plateau.

Les cartes de pouvoir, qui incluent toujours les cartes "hibou", sont mélangées et placées face cachée en bordure du plateau.

Les 14 cartes de magie sont mélangées et placées face cachées en bordure du plateau (séparément des cartes de pouvoir).

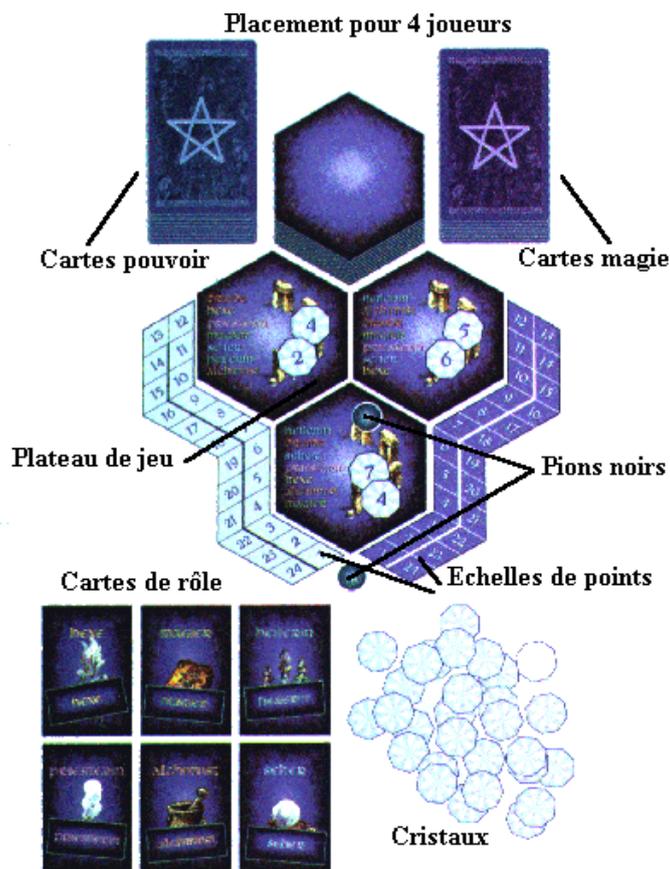
Chaque joueur pioche 6 cartes de pouvoir et 1 carte de magie qu'il conserve à l'abri du regard indiscret des autres joueurs.

Les deux échelles de points sont placées à droite et à gauche des trois places de cérémonie déjà installées.

Un pion noir est posé à l'intersection des deux échelles et l'autre sur l'hexagone du bas.

Les grands cristaux sont mélangés et posés face cachée en bordure du plateau (ils constituent le réserve). De cette réserve on en tire un certain nombre qui seront placés face visible sur chacun des hexagones du plateau. A 3 ou 4 joueurs, on place deux cristaux sur chacun des trois hexagones. A 5 joueurs on place trois cristaux sur chacun des trois hexagones.

Les 13 petits cristaux demeurent dans la boîte (ils ne sont utilisés qu'en fin de partie.



Mise en

Déroulement

les règles qui suivent sont valables pour 4 ou 5 joueurs, les règles pour 3 joueurs se trouvent au dernier paragraphe.

Une partie se déroule en un maximum de 11 tours. Chacun se compose des phases suivantes:

1. Choix des rôles
2. Négociations pour former les alliances
3. Confrontation
4. Décompte de points
5. Pose d'une nouvelle place de cérémonie

La confrontation se déroule toujours sur la place où se trouve le pion noir (= place de cérémonie actuelle).

a. Choix des rôles

Le joueur le moins sage débute (bon, ça ne veut pas dire grand chose, un habile jet de dé peut aussi désigner celui qui commence, ndt).

Il choisit un rôle parmi ceux disponibles, prend la grande et la petite carte correspondantes qu'il place face visible devant lui. Les autres joueurs font de même dans le sens horaire. Lorsque le dernier joueur a fait son choix, la phase suivante débute.

b. Création des alliances

Les joueurs peuvent maintenant négocier entre eux (ouvertement ou secrètement). Ils peuvent se montrer leurs cartes et conclure des accords (qu'ils ne sont pas obligés de tenir). Tout ceci n'a pour but ultime que de constituer deux alliances:

- ❖ A 4 joueurs: chaque alliance comprend 2 joueurs
- ❖ A 5 joueurs: une alliance comprend 3 joueurs et l'autre 2 joueurs

Dès que deux joueurs ont décidé de former une alliance, ils placent leurs petites cartes de rôle en regard de l'une des échelles de points.

A 4 joueurs, l'alliance adverse est dès lors déterminée. Elle est formée des deux autres joueurs qui placent chacun leur petite carte de rôle en regard de l'autre échelle de points.

A 5 joueurs, un troisième joueur peut s'intégrer à l'alliance, les deux joueurs qui ont formé l'alliance ne peuvent pas s'y opposer.

Si plusieurs joueurs désirent s'intégrer dans l'alliance existante, le joueur qui a le plus haut rang dans la hiérarchie a la priorité.

Lorsque les deux alliances sont formées, les alliés de chaque camp peuvent se montrer leurs cartes (pouvoir et magie) comme ils l'entendent. Une fois les échanges terminés, la phase suivante peut débiter.

Voir aussi en fin de règles une variante pour la création d'alliances

c. Confrontation

L'alliance qui, au terme de la confrontation, a posé le plus de points, empoche les cristaux placés sur la place de cérémonie où a eu lieu la confrontation (hexagone où se situe le pion noir).

Le déroulement de la confrontation est le suivant:

Le joueur dont la position hiérarchique est la plus élevée commence. Il peut soit poser devant lui face visible **une** de ses cartes (a) ou alors se retirer (b). Les autres joueurs font de même *dans le sens horaire* (et non pas selon la hiérarchie). Lorsque revient le tour d'un joueur, il peut soit poser une carte soit se retirer. Un retrait est définitif pour la confrontation en cours (un joueur qui s'est retiré ne peut plus poser de carte). Les tours de tables se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs se soient retirés.



Pour une meilleure lisibilité, les joueurs placent leurs cartes de manière à ce que la valeur de chacune soit visible de tous.

. Poser une carte

A son tour, le joueur qui veut poser une carte a les possibilités suivantes:

- Jouer une carte de **pouvoir** quelconque liée à son rôle

OU

- Jouer une carte **hibou** quelconque (joker)

OU

- Jouer une carte de **magie** quelconque

Il ne peut pas poser d'autres cartes que celles indiquées ci-dessus.

Tout au long de la confrontation, le pion noir sur les échelles de points se déplacera pour indiquer la **différence de points** entre une alliance et l'autre. Au début de la confrontation, ou lorsque le score est identique de part et d'autre, le pion noir se trouve entre les deux échelles.

Lorsqu'un joueur pose une carte, il déplace le pion en fonction des points qu'il a posé en direction de l'échelle de l'alliance adverse.

ATTENTION: lorsqu'un joueur pose la seconde carte **pouvoir** de valeur "1" de **son** rôle, cette carte ne vaut pas 1 point mais 10 points.

Lorsqu'un joueur pose une carte **magie**, il effectue **immédiatement** ce qui est inscrit sur la carte.

ATTENTION: chaque joueur ne peut poser qu'une seule carte **magie** par confrontation.

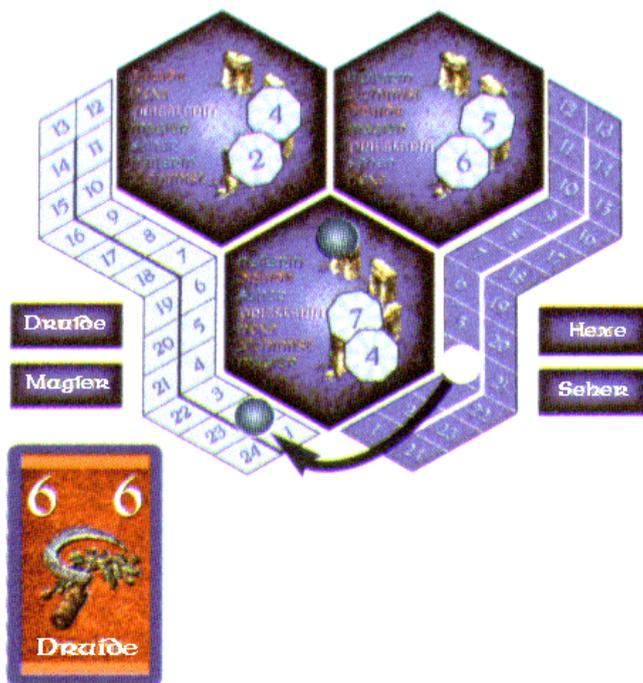
Se retirer

A son tour, le joueur peut (ou doit) se retirer de la confrontation, donc renoncer à poser une carte. Il ne pourra plus participer à la confrontation en cours. Les cartes qu'il a déjà posées restent cependant valables.

Le premier joueur qui se retire prend dans sa main les 5 premières cartes de la pile des cartes de **pouvoir**. Le second joueur qui se retire reçoit du premier joueur qui s'est retiré 3 cartes **pouvoir** que ce dernier choisit dans **l'ensemble** de sa main. Le second joueur à abandonner tire en plus deux cartes de la pile des cartes pouvoir. Le troisième joueur qui se retire reçoit du second 3 cartes de **pouvoir** que ce dernier choisit dans **l'ensemble** de sa main. Le troisième joueur tire 2 cartes sur la pile des cartes de pouvoir. La procédure est identique pour les retraits suivants. Le dernier joueur qui se retire reçoit 3 cartes **pouvoir** de son prédécesseur et pioche 2 cartes sur la pile des cartes de **pouvoir**. Il doit ensuite défausser face visible 3 cartes choisies dans **l'ensemble** de sa main.

d. Décompte

L'alliance qui a posé le plus de points (donc le pion noir se trouve sur son échelle) a gagné. Chaque membre de l'alliance prend un cristal sur la place de cérémonie où s'est déroulée la confrontation (RAPPEL: il s'agit de l'hexagone où se trouve le



Le Druide pose une carte de valeur 6. Le pion noir est déplacé de six cases en direction de l'échelle de l'alliance à laquelle appartient le Druide. ATTENTION: la case "0" (entre les deux échelles) est prise en compte.

second pion noir). Le joueur de l'alliance gagnante le plus élevé dans la hiérarchie prend en premier, suivi du suivant dans la hiérarchie puis éventuellement du troisième. Lorsqu'un joueur prend un cristal, il le pose devant lui face cachée. Le nombre de cristaux doit être visible de tous, mais pas leur valeur. S'il subsiste un cristal sur l'hexagone (possible uniquement à 5 joueurs si l'alliance comprenant deux joueurs l'emporte), ce cristal est défaussé définitivement.

Les joueurs de l'alliance vaincue piochent chacun une carte magie. Si aucune carte magie n'est disponible, ils ne piochent rien.

Egalité

Si la confrontation se termine par une égalité (le pion noir se trouve donc entre les deux échelles), les cristaux sont pris selon la hiérarchie des joueurs et indépendamment des alliances.

Dans ce cas également les "perdants" (les joueurs qui n'ont pas pu prendre de cristal) piochent une carte **magie**.

Important

Dès qu'une alliance a 25 points ou davantage d'avance sur l'autre, elle gagne immédiatement la confrontation qui s'arrête à ce moment. Les joueurs qui ne se sont pas encore retirés se retirent dans l'ordre du tour (sens horaire) pour régler la pioche et le don de cartes.



Il y a égalité. La sorcière (Hexe) prend un cristal, puis la prêtresse (Priesterin) et enfin le magicien (Magier).

e. Pose d'une nouvelle place de cérémonie

Le joueur le plus bas dans la hiérarchie déplace le pion vers un des deux hexagones libre. Il pioche ensuite une nouvelle place de cérémonie qu'il pose sur la place que vient de quitter le pion (en fait c'est la place sur laquelle il n'y a plus de cristaux). Il prend deux (trois à 5 joueurs) cristaux de la réserve qu'il pose face visible sur l'hexagone nouvellement posé.

Tous les joueurs remettent leur rôle en bordure de plateau. Les cartes de pouvoir et de magie jouées durant la confrontation sont défaussées face visible sur une pile ad hoc. Le pion marqueur de points est remis entre les deux échelles.



Un nouveau tour peut commencer. Le joueur qui vient de placer la nouvelle place de cérémonie choisit en premier son rôle. Les autres suivent en sens horaire.

Le voyant (Seher) est le plus bas dans la hiérarchie parmi les rôles choisis. C'est donc à lui de placer la place de cérémonie suivante.

Fin de partie

Dès que l'hexagone "finitum" est tiré, plus aucune nouvelle place de cérémonie ne sera placée. Lorsque la confrontation sur la place où se trouve actuellement le pion noir est terminée, le joueur le plus bas dans la hiérarchie peut décider soit de déplacer le pion vers la dernière place de cérémonie où il y a encore des cristaux ou alors vers la place "finitum". Dans le premier cas, une dernière confrontation a encore lieu (entièrement, y compris pioche de cartes pouvoir qui ont une importance dans le décompte final). Dans le second cas, la partie se termine immédiatement.

Décompte final

Chaque joueur dévoile les cartes **pouvoir** qu'il a en main (les cartes magie ne jouent plus aucun rôle). Le joueur qui présente le plus de points pour chacun des rôles en jeu (c'est-à-dire présent en début de partie) gagne 1 petit cristal (=1 point). En cas d'égalité à la première place, chaque ex æquo gagne 1 petit cristal.

Chaque joueur additionne ensuite la valeur de tous ses cristaux (y compris les petits). Le joueur qui a le total le plus élevé gagne. En cas d'égalité est déclaré vainqueur le joueur qui a le cristal de valeur le plus forte parmi les ex æquo.

Règles spéciales pour 3 joueurs

a. Choix des rôles

Se déroule comme le jeu à 4 ou 5 joueurs

b. Création des alliances

Le joueur qui a le rang le plus élevé dans la hiérarchie (joueur A) pose sa petite carte de rôle à côté d'une des échelles de points. Il peut ensuite déclarer qu'il joue seul. Dans ce cas les deux autres

joueurs (B et C) forment obligatoirement l'autre alliance.

Le joueur A peut cependant laisser l'alliance ouverte. C'est alors au joueur suivant dans la hiérarchie (joueur B) de décider s'il fait partie de l'alliance ou non. Il pose sa petite carte de rôle soit à côté de celle du joueur A soit en regard de l'autre échelle. Dans le premier cas, une alliance est formée entre A et B qui jouent contre C. Dans le second cas, le joueur C a le choix entre l'un des deux camps. Naturellement, toute discussion entre les joueurs est libre.

Les alliés peuvent ensuite s'échanger des cartes comme indiqué dans les règles du jeu à 4 ou 5.

c. Confrontation

Le joueur solitaire commence **toujours**. Les autres joueurs suivent en sens horaire. Lors du premier tour de pose, le joueur solitaire ne pose pas de carte. En lieu et place, il marque sur son échelle le bonus qui lui est attribué. Ce bonus est égal à la somme des valeurs des deux cristaux situés sur la place de cérémonie où se déroule la confrontation. Ceci fait, son voisin de gauche joue normalement une carte. Dès lors la confrontation se déroule normalement.

Si le joueur solitaire gagne, le cristal surnuméraire est défaussé définitivement.

d. Décompte

Le décompte se déroule comme pour une partie à 4 ou 5 joueurs.

e. Pose d'une nouvelle place de cérémonie

La pose se déroule comme décrit dans la règle pour 4 ou 5 joueurs.

Les cartes de magie

Un joueur peut poser une carte de magie même s'il ne peut pas l'utiliser. Le fait de poser une carte de magie, que son pouvoir soit utilisé ou non, compte dans la limite de 1 carte de magie jouable par confrontation.

Remarque finale

L'éditeur se réjouit de toute contribution, critique, idées ou question. Ecrire à:

Alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee
(une fort jolie région, ndt)

Site: www.aleaspiele.de - e-mail: info@aleaspiele.de

Variante du Génie de la Lampe

Après avoir testé le jeu nous avons constaté que la règle concernant les alliances est parfois difficile à appliquer, surtout lorsque personne ne prend d'initiative. Cette phase peut durer très long. Pour y remédier voici une proposition alternative:

Le 1^{er} joueur dans l'ordre hiérarchique fait une proposition d'alliance à un autre joueur; ce joueur peut accepter ou refuser l'alliance. Dans le premier cas, l'alliance est formée. Dans le second cas, le second joueur dans l'ordre hiérarchique fait une proposition à un joueur de son choix. Si la proposition est acceptée, l'alliance est formée, sinon le 3^e joueur fait une proposition d'alliance à un joueur de son choix, et ainsi de suite.

Si aucune alliance n'a pu être formée, le 1^{er} joueur dans l'ordre hiérarchique pose sa petite plaquette d'un côté du plateau. Les autres joueurs, dans l'ordre hiérarchique devront ensuite poser tour à tour leur plaquette d'un côté ou de l'autre. Si un joueur pose sa plaquette du même côté que le 1^{er} joueur, l'alliance à 2 est formée. Les autres joueurs devront placer leur plaquette sur l'autre alliance. Si trois plaquettes sont posées d'un côté, le dernier joueur devra poser sa plaquette sur le côté du 1^{er} joueur pour former l'alliance à deux.

Il n'est en outre pas impossible de jouer à six (alliance 3 contre 3), éventuellement sept (alliance 3 contre 4), joueurs. Dans ce cas, il y a soit la possibilité de poser un cristal de plus (à 7 joueurs) ou de laisser 3 cristaux et, à 7 joueurs, celui qui n'aurait pas pu prendre de cristal dans l'alliance à 4 pioche une carte de magie. Il y a ainsi davantage de cartes de magie en usage.

Description des cartes de magie

Chaque carte existe en deux exemplaires.

Volensia: Le joueur prend sur la table une des cartes "hibou" déjà posée. Il convient alors d'adapter les points sur les échelles. Le joueur peut, s'il le désire, jouer la carte hibou volée lorsque revient son tour.

Moventi: Le joueur peut échanger de place **deux** cristaux.

Anulensa: Le joueur met dans la défausse une des cartes de pouvoir (hibou comprise) déjà jouée. Adapter les échelles de points.

Potentia: Le joueur pioche les trois premières cartes de la pile des cartes de **pouvoir**.

Absentus: Le joueur peut, à chaque fois que revient son tour, passer sans pour autant se retirer. Il décide lui-même du moment auquel il se retire. Ce peut être après que tous les autres joueurs se soient retirés.

*ATTENTION: si la seconde carte **Absentus** est jouée dans la même confrontation, elle élimine la première qui part à la défausse. Le joueur qui a posé la première carte ne bénéficie évidemment plus de ses avantages.*

Mutantus: Le joueur peut échanger son rôle avec un autre joueur de la même alliance. Il lui donne sa grande carte de rôle et prend devant lui celle de l'autre joueur. Chacun joue ensuite avec son nouveau rôle.

*ATTENTION: il s'agit d'échanger les **rôles** et non d'autres cartes. Si le joueur qui subit l'échange s'est retiré, il ne peut plus revenir dans la confrontation suite à l'échange.*

Binensus: Le joueur prend un des rôles encore disponible (uniquement la grande carte). Dès que revient son tour, et pour les tours suivants de la confrontation en cours, il peut jouer une cartes de pouvoir de l'un de ses deux rôles.

ATTENTION: ce second rôle n'est utilisable que pour la confrontation. C'est le rôle principal du joueur qui est pris en compte pour la pioche de cristaux et la pose d'une nouvelle place de cérémonie.



Cartes à imprimer

Rétablir la grandeur à 100% (735 x 1146 pixels)

volensia

prends en main
une CARTE hibou
déjà posée

moventi

échange de place
deux CRISTAUX
déjà placés

anulensa

défausse une CARTE
de pouvoir
déjà posée

potentia

pioche trois
CARTES de pouvoir

absentus

tu peux passer
sans te RETIRER
jusqu'à ce que
tous les AUTRES
JOUEURS se soient
RETIRÉS

mutantus

échange TA CARTE
de rôle contre
la CARTE de rôle
d'un joueur allié

binensus

choisis un nouveau
rôle
tu peux poser
les CARTES de ce
rôle en plus
de ton rôle principal