

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 10 000 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



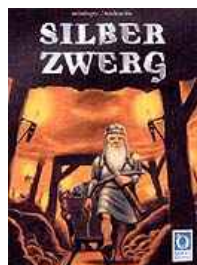
SILBERZWERG [Le nain d'argent]

3 à 4 joueurs

+ 10 ans

60 mn

CONTENU



1 Plateau de jeu

4 caches

4 tableaux d'ordre

1 pion "premier joueur"

34 contrat

84 gemmes en verre

16 nains-mineurs
(cubes en bois)

8 seigneurs nains / nains
fantômes

4 sacs

8 chefs

8 marqueurs
(cubes en bois)

Deiningering & Michealis • 2000 • Queen Games | traduction "Francis Cottiaux" 1.1



En extrayant les gemmes de leurs mines, en remplissant des contrats pour les riches joailliers elfes, en profitant au mieux du sinistre et redouté nain fantôme, les joueurs cherchent à s'enrichir. Chaque joueur dispose de mineurs, dont le rôle principal est d'extraire les précieuses pierres, ainsi que de seigneurs nains, chargés des ventes de pierre à l'extérieur, et de nains fantômes, utilisés essentiellement pour gêner les autres joueurs

Préparation

Avant la première partie, détachez les caches et les tableaux d'ordre de leur support. Pliez les caches soigneusement.

Placez les étiquettes autocollantes sur les gros pions cylindriques "seigneur nain / nain fantôme". Chacun des huit pions doit avoir une face "seigneur nain" et une face "nain fantôme".

Posez le plateau de jeu sur la table. Placez les gemmes, triées par couleur, dans leurs mines respectives. Une gemme de chaque couleur sera en outre utilisée pour indiquer les prix sur le tableau de cotation (tableau blanc avec une colonne pour le nombre de gemmes extraites et une autre pour le cours). Les contrats sont mélangés et placés en pile, faces cachés, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit:

1 cache, 1 tableau d'ordre, 1 sac, 2 seigneurs nains / nains fantômes, 4 nains mineurs et 2 marqueurs de la même couleur. Ces deux marqueurs servent à comptabiliser la richesse du joueur. L'un, sur la piste extérieure du plateau de jeu, indique les dizaines et les unités,; l'autre, sur les coffres dessinés au centre du plateau, indique les centaines.

Chaque joueur démarre avec 50 Thalers. Placez, pour l'indiquer, un marqueur de chaque joueur sur la case 50 de la piste extérieure.

Prenez une gemme de chaque couleur et mettez les dans un sac. Chaque joueur pioche ensuite une gemme jusqu'à ce que toutes les pierres aient été prises. Celui qui reçoit la gemme jaune prend le pion "premier joueur". Chaque joueur conserve la gemme qu'il a tirée, qui constitue son capital initial, et la met dans son sac.

Chaque joueur pioche un contrat, et le met face visible dans l'espace carré de sa couleur sur le plateau de jeu. Les contrats sont toujours placés, lorsqu'ils sont tirés, avec la flèche pointée vers la valeur inscrite en jaune.

Placez ensuite, de la même manière, deux autres contrats sur les emplacements en gris, au milieu du plateau de jeu. Ils représentent les contrats publics.

Le jeu

Silberzwerg se joue en plusieurs tours. Chaque tour est composé de 11 phases, exécutées dans l'ordre suivant :

1. Placement des nains

1.1 Le tableau d'ordre

Le tableau d'ordre est divisé en 6 colonnes, dont les quatre premières correspondent à des mines. Il est également divisé en trois rangées, correspondant chacune à un type de nain (fantômes, seigneurs, mineurs).

Un joueur ne peut placer qu'un seul nain fantôme et/ou seigneur nain par colonne. En revanche, il n'y a pas de limite au nombre de mineurs pouvant être placés dans la même colonne.

Chacun, derrière son cache, place ses quatre mineurs et ses deux nains fantômes et/ou seigneurs nains sur les cases de son choix; les mineurs dans la rangée inférieure, les seigneurs nains dans la rangée intermédiaire, les fantômes dans la rangée supérieure. Les cases où sont placés les nains déterminent les actions qu'ils s'efforceront d'effectuer dans la suite du tour.

1.2 Les nains mineurs

Les quatre mineurs doivent être placés dans une ou plusieurs des cases "mines" de la rangée inférieure, afin de creuser pour extraire les gemmes. Chaque mineur extraira une gemme de la couleur correspondante, à moins que ce mineur ait été précédemment effrayé par un nain fantôme, ou qu'il ne reste plus de gemme de la couleur désirée.

1.3 Les nains fantômes et les seigneurs nains

Les grands pions cylindriques ont un seigneur nain sur une face, un nain fantôme sur une autre. Selon la face utilisée, chaque pion sera placé sur la première ou la seconde rangée. À chaque tour, chaque joueur est libre d'utiliser deux nains fantômes, deux seigneurs nains ou un seigneur nain et un nain fantôme.

2. Révélation

Après que tous les joueurs ont placé leurs nains, les caches sont enlevés simultanément de telle sorte que chacun puisse voir où chaque joueur a mis ses nains.

3. Cotation des gemmes

Une fois les caches enlevés, on compte le nombre total de mineurs placés dans chaque mine par l'ensemble des joueurs, et on ajuste les prix sur le tableau de cotation. La gemme de chaque couleur utilisée à cet effet est placée sur la ligne représentant le nombre de mineurs travaillant dans la mine de cette couleur. Le prix des gemmes pour ce tour est indiqué sur l'échelle à la droite de chaque gemme. Ces prix s'appliquent seulement pour ce tour.

4. Actions des nains fantômes

Les actions des nains fantômes sont résolues en commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire. Les joueurs qui n'ont programmé aucun nain fantôme, ne sont pas concernés. Un joueur ayant joué ses deux nains fantômes effectue ses deux actions avant que l'on ne passe au joueur suivant.

Les deux actions entre lesquelles doit choisir le propriétaire du nain fantôme dépendent de la colonne où le nain fantôme a été joué.

4.1 Dans les colonnes « mine » :

- Enlever 1 ou 2 nains adverses de son choix se trouvant dans la même mine. Les nains enlevés peuvent être mineurs,

seigneurs et/ou fantômes.

ou bien

- Prendre dans la mine une gemme de la couleur correspondante.

4.2 Dans la colonne « contrat » :

- Augmenter la valeur de son contrat, ou la valeur d'un contrat public, en tournant d'un cran le contrat choisi de sorte que la flèche désigne la nouvelle valeur.

ou

- Diminuer la valeur du contrat de l'un de ses adversaires, ou la valeur d'un contrat public, en tournant d'un cran le contrat choisi de sorte que la flèche désigne la nouvelle valeur. Si le contrat avait déjà sa valeur minimum, il est enlevé du plateau de jeu. Si le contrat ainsi enlevé appartenait à un adversaire, ce dernier doit payer la pénalité correspondante.

4.3 Dans la colonne « gemmes » :

- Échanger 2 des gemmes de son sac contre 2 gemmes prises dans les mines.

ou

- Prendre 2 gemmes, au hasard, dans le sac d'un adversaire ou de deux adversaires différents.

5. Extraction des gemmes

Chaque mineur encore présent dans une mine rapporte à son propriétaire une gemme de la couleur correspondante, prise dans la mine. Il peut arriver que la mine soit épuisée, auquel cas le joueur ne reçoit rien (dans ce cas, il est important d'effectuer l'extraction en sens horaire, en commençant par le premier joueur).

6. Actions des seigneurs nains

Les actions des seigneurs nains sont résolues en commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire. Un joueur ayant joué ses deux seigneurs nains effectue ses deux actions avant que l'on ne passe au joueur suivant.

Les deux actions entre lesquelles doit choisir le propriétaire du nain fantôme dépendent de la colonne où le seigneur nain a été joué.

6.1 Dans les colonnes « mine » :

Les seigneurs nains encore présents dans une mine peuvent acheter à la mine des gemmes de la couleur correspondante de la réserve. Le prix unitaire des gemmes est indiqué sur le tableau de cotation. Le joueur peut acheter autant de pierres qu'il le souhaite, s'il peut se le permettre et si elles sont disponibles, en reculant son marqueur de richesse en conséquence. N'oubliez cependant pas qu'un joueur ne doit pas avoir plus de 12 pierres dans son sac à la fin du tour.

6.2 Dans la colonne « contrat » :

Un seigneur nain sur cette case peut effectuer son contrat, ou l'un des deux contrats publics, et recevoir le paiement correspondant.

Pour remplir un contrat, le joueur doit avoir la combinaison de 8 gemmes indiquée sur le contrat. Les gemmes correspondantes sont remplacées dans leurs mines respectives. La valeur courante du contrat, indiquée par la flèche, est créditée au joueur dont le marqueur de richesse est avancé en conséquence.

Si, sur la carte contrat, au dessus de la pénalité pour les contrats non remplis, se trouve un symbole, le joueur conserve la carte contrat, face visible, devant lui. Il pourra, dans la suite de la partie, effectuer l'action spéciale permise par ce contrat.

6.3 Dans la colonne « gemmes » :

Un joueur ayant un seigneur nain dans cette case peut revendre une ou plusieurs gemmes de son sac, aux prix indiqués par le tableau de cotation. Les pierres vendues retournent dans les mines correspondantes.

7. Dévaluation des contrats

Après que toutes les actions des nains ont été résolues, les contrats se trouvant encore sur le plateau de jeu sont "dévalués", c'est à dire tournés d'un quart de tour de manière à ce que la valeur indiquée par la flèche diminue d'un cran..

8. Pénalités

Les contrats dont la valeur était déjà au minimum ne peuvent pas être dévalués, et sont donc retirés du jeu (ils ne sont pas remis dans la pioche, mais bien retirés du jeu).

- Si un contrat public est retiré, rien ne se produit.
- Si le contrat d'un joueur est retiré, ce joueur doit payer la pénalité indiquée sur le contrat. Son marqueur de richesse est reculé en conséquence..

9. Placement de nouveaux contrats

De nouveaux contrats sont placés sur tous les emplacements libres, en commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire. Les contrats publics sont placés en dernier.

10. Restitution des gemmes

À ce moment du tour, aucun joueur ne doit avoir plus de 12 gemmes dans son sac. Les joueurs qui en ont plus doivent rendre, en les remplaçant dans les mines respectives, les gemmes de leur choix de manière à n'en conserver que douze..

11. Changement de premier joueur

Le premier joueur passe le pion "premier joueur" à son voisin de gauche qui devient le nouveau premier initial. Un nouveau tour débute.

Effets des symboles sur les contrats

- Dès qu'un joueur a effectué trois contrats ayant le même symbole outil (hache, pioche ou marteau), il défausse les trois contrats et reçoit un bonus de 40 thalers..
- Un contrat avec le symbole " +5/-5 " peut être utilisé pour gagner 5 Thalers supplémentaires et enlever 5 Thalers à un autre joueur de son choix.
- Un contrat avec le symbole "nain fantôme barré" peut être utilisé pour annuler l'action d'un nain fantôme.
- Un contrat avec le symbole " -3 " peut être utilisé à tout moment pour réduire le prix de n'importe quelle couleur de gemme de 3.

Les contrats publics

Dès que, la pioche de contrats étant épuisée, l'une des cases des contrats publics reste vide, tous les contrats de tous les joueurs deviennent publics.

Au sujet des dettes

Les joueurs débutent la partie avec 50 Thalers. Si, en cours de jeu, suite au paiement d'une pénalité par exemple, un joueur se retrouve en deçà de 0 Thalers, son marqueur est laissé sur le 0 de la piste de richesse. Les dettes ne sont donc pas prises en compte.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 manières:

- Si un joueur atteint 600 Thalers, le jeu finit immédiatement et ce joueur est le gagnant.
- Lorsque le dernier contrat est effectué, on termine le tour, et le joueur le plus riche est le gagnant..

Silberzwerg pour 2 joueurs

Le jeu est identique à la version 4 joueurs, avec les changements suivants :

Préparation

Chaque joueur prend deux ensembles de pions, soit 8 mineurs et 4 fantômes/seigneurs, mais un seul cache, un seul tableau d'ordre, un seul sac et seulement 2 marqueurs de la même couleur pour la piste de comptage des avoirs. Les deux joueurs ont deux espaces de contrat sur le plateau de jeu, aux couleurs de leurs pions.

Placement des nains

- Un joueur ne peut pas placer plus de 4 mineurs sur la même case.
- Un joueur peut placer deux seigneurs nains sur la case contrat, et peut de cette manière effectuer deux contrats dans le même tour.

Actions des seigneurs nains et des nains fantômes :

Durant les phases 4 et 6, les nains fantômes et les seigneurs nains effectuent leurs actions une par une, en alternant les joueurs.

Exemple: Le joueur A (le premier joueur) a placé 2 nains fantômes, alors que le joueur B n'en a placé qu'un. A fait agir l'un de ses nains fantômes, puis B fait agir le sien, puis A fait agir son second nain fantôme..

Silberzwerg pour 3 joueurs

Avant de commencer, retirez du jeu les contrats suivants :

Tous les contrats avec 2 gemmes bleues plus les 3 contrats ci-dessous :

- 4 gemmes bleues et 4 vertes
- 4 gemmes bleues et 4 jaunes
- 4 gemmes bleues et 4 rouges

Pour le reste, les règles sont identiques à la version 4 joueurs.

Pour une version plus longue à trois joueurs, vous pouvez conserver tous les contrats.

Variante pour 4 joueurs

Pour un jeu court et rapide, utilisez simplement moins de contrats. Retirez les contrats mentionnés dans la version pour 3 joueurs.

Autres variantes

- Bruno Faidutti propose quelques petits réglages : « Les cartes monocolores rapportent 120 Thalers, ce qui est surévalué et favorise le joueur qui pioche ce type de contrat. Je suggère de les ramener à 100 Thalers. En outre, un bonus de 15 Thalers pour la réalisation des contrats publics les rendrait sans doute plus intéressants ».
- On peut aussi, en forçant un peu plus le jeu, considérer tous les contrats comme publics, c'est à dire réalisables par n'importe quel joueur. Les pénalités subsistent pour son propre contrat non réalisé.

Traduit par F. Cottiaux pour Le Clube, revu et corrigé par Bruno Faidutti

