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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

SOZOIKUM

Un jeu caillouteux de Rainer Kröhn pour 3 à 5 joueurs
Traduction de Carine Barbet – Mise en page de Ludo le gars - 2003

De quoi ça parle ?

Trouver un compagnon avec qui vivre n'est pas chose facile… Il en était déjà de même à l'Âge de pierres : qui se retrouvait seul ne vivait pas longtemps ! C'est pourquoi, dans le but de séduire un éventuel partenaire, les hommes de l'Âge de pierres s'évertuaient à construire des maisons robustes… en pierre ! Sans maison, on n'avait que peu d'espoir de trouver l'âme sœur…
Afin que chacun puisse disposer des mêmes atouts, nos aïeux ont inventé un jeu, leur permettant, petit à petit, de monter leur bâtisse. Avec passion, les pierres étaient troquées ou marchandées, dans une joyeuse cacophonie. De ces illustres travaux, il ne reste malheureusement que peu de choses et nous allons essayer de redécouvrir ensemble les règles de ce jeu, qui demeure sans doute le premier, et le plus significatif, jeu de l'Humanité.
Car, où sinon dans ces maisons de pierres, trône le berceau de l'Humanité ?

But du jeu

Avec 5 pierres, construire sa maison en premier.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu représentant l'environnement de l'Âge de pierres,
- 1 sac de vrais cailloux… en pierre,
- Des pierres précieuses en 4 couleurs (bleue, verte, jaune et rouge),
- Un set de 6 cartes différentes en 5 couleurs (bleue, verte, jaune, rouge et violet),
- 1 carte de premier joueur (StartSpieler) à dos vert,
- 1 carte de résumé du tour à dos vert.

Mise en place d'une partie

Chaque joueur reçoit un set de 6 cartes d'une couleur ainsi que 10 pierres précieuses. Chaque joueur choisit un emplacement sur le plateau pour y construire sa maison (l'une des zones où se trouve un homme préhistorique avec des pierres empilées). Il y pose ses pierres précieuses et ses cartes à proximité. Les pierres précieuses restantes sont placées sur la mine sur la droite du plateau. Le sac de cailloux est placé sur la carrière.

Déroulement d'une partie

Le jeu se déroule en tours de jeu, chacun étant découpé en 4 phases :

- Action du premier joueur,
- Jeu des cartes,
- Récolte des cailloux,
- Construction des maisons.

Action du premier joueur

Celui qui a le doigt le plus effilé reçoit la carte Premier joueur (StartSpieler) puis réalise 4 actions :

- Il prend 2 cailloux du sac et les pose sur le feu,
- Il décide si le tour sera joué avec ou sans carte,
- Il décide du type de règle de récolte de cailloux : vente aux enchères, mise cachée ou bluff,
- Il transmet la carte à son voisin de gauche, pour le tour suivant.

Jeu des cartes (si le Premier joueur a choisi cette option)

Chaque joueur dispose de 6 cartes, dont certaines sont disponibles à chaque tour d'autres utilisables une seule fois puis défaussées.

Les cartes disponibles à chaque tour sont :

- Rester au campement : im lager bleiben,
- Prendre des pierres précieuses : Edelstein holen,
- Dérober des pierres précieuses : Edelstein klauen.

Les cartes utilisables une seule fois sont :

- Semer la terreur avec un tigre aux dents de sabre : Säbelzahntiger,
- Voler un caillou avec un dumnopterix : Dumnopterix,
- Placer son véto : veto karte.

Chaque joueur choisit secrètement une carte et la pose face cachée sur le feu. Toutes les cartes sont révélées en même temps et les effets sont appliqués.

Rester au campement : im lager bleiben

L'objectif est de récupérer des cailloux sur le feu.
Si l'on est le seul joueur à avoir joué cette carte, on récupère les 2 cailloux, sinon on utilisera la règle choisie par le Premier joueur pour les acquérir.

Prendre des pierres précieuses : Edelstein holen

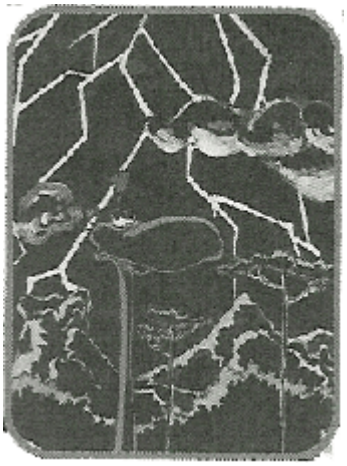
L'objectif est de prendre des pierres précieuses à la mine.
Tous les joueurs ayant joué cette carte prennent 5 pierres précieuses.

Toutes les effets des cartes suivantes ne se déroulent qu'en cas de nombre impair de joueurs les ayant choisies (1, 3 ou 5 joueurs). Seul le dernier joueur, par rapport au Premier joueur, bénéficie alors de l'effet. Si un nombre pair de joueurs joue une carte donnée, elles s'annulent.

Dérober des pierres précieuses : Edelstein klauen
L'objectif est de dérober les pierres précieuses aux joueurs qui reviennent de la mine.
Si un nombre impair de joueurs a joué cette carte, le dernier joueur, par rapport au Premier joueur, prend les pierres précieuses que les joueurs ayant joué la carte Edelstein holen avaient pris.

Semer la terreur avec un tigre aux dents de sabre : Säbelzahntiger
L'objectif est de semer le désordre dans la réserve de cailloux d'un joueur.
Si un nombre impair de joueurs a joué cette carte, le dernier joueur, par rapport au Premier joueur, prend un caillou dans la réserve d'un des joueurs et peut le garder pour lui.

Voler une richesse avec un dumnopterix : Dumnopterix
L'objectif est de priver un joueur, ou le campement, d'un caillou.
Si un nombre impair de joueurs a joué cette carte, le dernier joueur, par rapport au Premier joueur, prend un caillou à un joueur ou au camp. La pierre dérobée est remise dans le sac.



Placer son véto : veto karte
L'objectif est d'empêcher un joueur présent au camp de prendre des cailloux.
Si un nombre impair de joueurs a joué cette carte, le dernier joueur, par rapport au Premier joueur, empêche un joueur se trouvant au camp de prendre des cailloux pour ce tour, en annulant sa carte im Lager bleiben.

Récolte des cailloux

Toutes les personnes présentes au camp (ayant donc joué la carte appropriée) peuvent tenter de récolter les cailloux. Le Premier joueur ayant, en amont, choisi la règle du jeu, on utilisera soit :

La ventes aux enchères

Sans ordre particulier, chaque joueur présent au camp annonce combien il est prêt à payer de pierres précieuses pour acquérir les cailloux. Toutes les négociations sont possibles, même la création de coalition (groupement de 2 joueurs) et autant de tours que nécessaire ont lieu.
Lorsque la meilleur offre a été entérinée, le joueur paie les pierres correspondantes à la mine et récupère les cailloux. Dans le cas d'une coalition, le joueur ayant misé le plus de pierres choisit un premier caillou et le second joueur prend le deuxième.

La mise cachée

Chaque joueur présent au camp prend secrètement un nombre de pierres précieuses dans sa main. Les mains sont ouvertes simultanément et celui qui offre le plus de pierres précieuses obtient les cailloux et paie la mine avec ses pierres misées. En cas d'égalité entre deux joueurs, ils prennent chacun un caillou. En cas d'égalité entre plus de 2 joueurs, on recommence la mise.

Le bluff

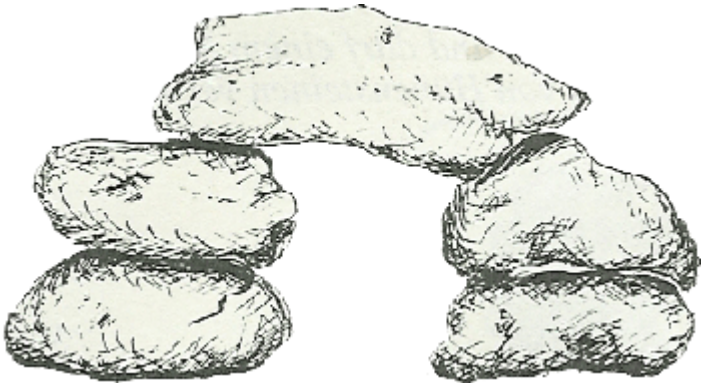
Chaque joueur présent au camp prend secrètement un nombre de pierres précieuses dans sa main. Le Premier joueur annonce est possible de soupçonner quelqu'un d'annoncer plus que ce qu'il a réellement misé.
Plusieurs cas peuvent se produire :

- Aucun soupçon : le joueur ayant annoncé la plus forte mise à cet instant récupère les cailloux et paie à la mine ce qu'il a réellement misé,
- Un joueur émet un soupçon à raison : le dénonciateur gagne les cailloux et ne paie aucune pierre précieuse en échange, le bluffeur payant les pierres précieuses qu'il a réellement misé,
- Un joueur émet un soupçon à tort : le dénonciateur paie la mine avec ses pierres misées et le joueur ayant annoncé la plus forte mise récupère les cailloux sans payer ce qu'il a misé.

Construction des maisons

Celui qui a acquis 5 cailloux peut essayer de construire sa maison. Les cailloux sont posés les uns après les autres de la façon suivante :

- Les murs ne doivent pas se toucher,
- Si une pierre tombe ou si la maison s'écroule, le joueur perd son tour et la partie se poursuit,
- Si le joueur le souhaite, il peut tenter d'échanger des cailloux avec d'autres joueurs (négociation libre),
- Si le joueur parvient à terminer sa maison en respectant ces règles, il remporte la partie et ne devrait pas tarder à rencontrer l'âme sœur…



© kröhnland-games
-spielend durch die Eiszeit-
F2 14-15
68159 Mannheim
0621/104921

Traduction française : Carine Barbet
Ré-écriture et mise en page : Ludo le gars
Merci à Ludwig pour les ajustements finaux.

http://lgimet.free.fr