

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





LE GRAND DRUIDE

UN JEU POLITIQUE DE BRUNO FAIDUTTI

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 3 ou 4

But du jeu : Vous êtes l'un des candidats à l'élection annuelle du Grand Druides, qui a lieu lors du grand conclave du solstice d'été. Chacun des sept collègues druidiques qui participe à l'élection se prononcera avec toutes ses voix pour l'un des candidats. Le vainqueur sera celui totalisant le plus de voix des différents collègues, les ex æquo étant éliminés.

PRÉPARATIFS

Matériel : Le plateau de jeu, les jetons et les baguettes d'une couleur pour chaque joueur, les cartes numérotées, les cartes

dolmen, ainsi que 7 baguettes et 10 jetons d'une couleur neutre.

Mise en place : chaque joueur prend :

- à 3 joueurs : neuf jetons druide (la faction du joueur) et trois baguettes dans la couleur de son choix
- à 4 joueurs : sept jetons druide (la faction du joueur) et deux baguettes dans la couleur de son choix

Prenez également 7 baguettes et 10 jetons druide neutres, d'une couleur quelconque, non choisie par les joueurs. Placez des baguettes neutres côté jour des cases 1, 5, 11, 15, 19, 24, et 27 afin de créer sept collègues druidiques (les groupes de cases entre les baguettes) de trois à six cases chacun.

Retirez du paquet de cartes les cinq cartes dolmen et mélangez les cartes restantes. Donnez à chacun une carte face cachée, c'est la « pierre fétiche » du joueur. Le joueur marque des points supplémentaires s'il contrôle le collège dans lequel se trouve la case portant ce numéro.

Mélangez les cartes dolmen et donnez à chacun une carte, face cachée. C'est la « pierre

taboue » du joueur. Les druides du joueur situés sur des cases de cette couleur ne prendront pas part au vote.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tirez au sort le premier joueur. Chacun joue ensuite à tour de rôle, en sens horaire.

À son tour, un joueur peut :

- 1) Prendre un jeton druide de sa réserve et le placer sur une pierre libre du cercle extérieur, ou
- 2) Déplacer une baguette neutre d'une case et la remplacer par une baguette de sa couleur, ou

- 3) Passer. Un joueur peut passer parce que tous ses druides sont sur le plateau et/ou toutes les baguettes neutres ont été déplacées, ou parce qu'il le décide. Un joueur qui passe ne peut plus revenir en jeu et attend la fin de la partie.

Les baguettes neutres qui ont été déplacées sont maintenant de la couleur d'un joueur et ne peuvent plus être déplacées de nouveau. Cela signifie qu'une fois que les sept baguettes neutres ont été déplacées, les baguettes encore dans la réserve des joueurs n'ont plus d'utilité.

Bruno : « Les Européens sont souvent intrigués par l'étrange et quelque peu désuet système électoral utilisé pour l'élection présidentielle américaine, où toutes les voix des délégués d'un état vont à celui des candidats qui y a obtenu le plus de délégués. Puisque les immigrants qui ont imaginé ce système venaient pour beaucoup d'Angleterre et d'Irlande, pourquoi ne se seraient-ils pas inspirés d'un système en usage il y a bien longtemps pour désigner le plus grand des grands druides de la Plaine de Salisbury ? »



FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont passé. On place alors des jetons neutres sur les cases vides. Les joueurs rendent les pièces qu'il leur reste et on procède au décompte des collèges.

Décompte :

Chaque joueur révèle sa carte dolmen et retire du plateau de jeu tous ses druides se trouvant sur des pierres de sa couleur taboue.

Chaque collège de druides (les cases entre deux baguettes) a autant de votes qu'il y a de jetons à l'intérieur, y compris les jetons neutres.

Tous les votes d'un collège vont au joueur qui a le plus de druides dans ce collège. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de druides, les votes du collège vont au joueur suivant avec le plus grand nombre de druides, les joueurs à égalité étant éliminés. Cela vaut même si le joueur restant n'a pas un seul druide dans le collège concerné. Si chaque joueur est à égalité avec au moins un autre joueur dans un collège, ce collège ne vote pas.

Chaque joueur révèle ensuite sa carte de pierre fétiche. Un joueur ayant remporté les votes d'un collège contenant la pierre portant son numéro fétiche (que le joueur ait ou non un druide sur cette pierre) gagne deux votes supplémentaires.

Le joueur ayant le plus de votes l'emporte... En cas d'égalité, les joueurs



à égalité sont éliminés et c'est le joueur suivant qui l'emporte !

Exemple de partie : trois joueurs jouent, et blanc est la couleur neutre. C'est à jaune de jouer. Il voit que le collège

20-25 rapporte 6 points à bleu, qui y est en tête. Jaune peut cependant déplacer la baguette neutre entre les cases 18 et 19 et la remplacer par une baguette jaune. Le collège rapporte alors 7 points à jaune, car rouge et bleu y sont à égalité. Comme toutes les pierres du collège sont occupées et que les deux baguettes ne sont plus neutres, les autres joueurs ne peuvent rien y faire.

Variante : le placement initial des baguettes donné par la règle n'est qu'une des nombreuses possibilités de départ. Vous pouvez placer ces baguettes sur d'autres emplacements en faisant en sorte de ne pas créer de collège de plus de 7 cases, ni de moins de 2 cases. Prenez sept cartes au hasard de la pioche et placez une baguette sur l'emplacement jour de chacune des cases indiquées. Si vous piochez une carte indiquant une case voisine d'une baguette déjà placée, ignorez-la et piochez-en une autre. Au final, vous devez avoir sept collèges, tous d'au moins deux cases. Si deux baguettes sont sur la même ligne à la fin du jeu, le collège entre ces baguettes n'existe pas.

Parmi les jeux de Bruno Faidutti, on peut citer *Citadelles*, *Mystère à l'Abbaye*, *La Fièvre de l'Or*, et *Le Collier de la Reine*. Il a également rédigé une thèse d'histoire traitant du débat sur l'existence de la licorne aux XVIème et XVIIème siècle.