

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**

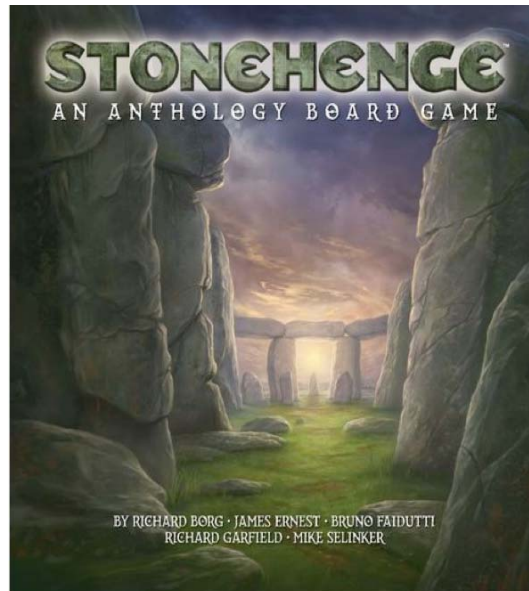
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Par **Richard Borg – James Ernest – Bruno Faidutti**
Richard Gardfield – Mike Selinker

Liste des règles

Les pierres de Stonehenge [James Ernest].....	2
La magie de Stonehenge [Richard Garfield].....	4
Le haut druide [Bruno Faidutti].....	6
Les chars de Stonehenge [Mike Selinker].....	8
Les chevaliers fantômes Arthuriens [Richard Borg].....	10
La roulette du sacrifice [Jason Bulmahn].....	12
L'examen final [Shane Tilton].....	14
L'Awele afro-celtique de Stonehenge [Rich Hutnik].....	16
Les faux-cilles [Sean Fletcher].....	18
Les 5 prétendants [Cédric Blaise].....	20
Le Combat des Dieux [Mike Leonardi].....	23
Le Backgammon de Stonehenge [Rich Hutnik].....	25
Le whist celtique [Rich Hutnik].....	27

Les pierres de Stonehenge

Un jeu d'offres et d'enchères pour 3 ou 5 joueurs, de James Ernest.

Objectif du jeu

Vous êtes des acheteurs essayant de vous offrir les pierres de Stonehenge. Votre but est d'obtenir 20 points en achetant les pierres lors d'enchères.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

" Les pierres de Stonehenge " utilise une figurine par joueur, la figure " neutre " servant de commissaire-priseur, le paquet de cartes, le plateau de jeu, les 5 trilithons et 5 jetons de chaque couleur pour représenter les pierres mises aux enchères.

Préparation du jeu :

- Mettez toutes les figurines sur l'autel de pierre.
- Placez la figurine neutre sur la case " 1 " du plateau : elle représente le maître-priseur.
- Mettez les 5 trilithons au centre du plateau, sur leurs emplacements.
- Prenez ensuite 5 jetons, un de chaque couleur, et placez-en un sur chaque trilithon, de façon aléatoire.
- Prenez 30 pierres, six de chaque couleur et mettez-en une sur chaque case du plateau de façon aléatoire (ne prenez pas les couleurs figurants sur ces cases: elles ne sont pas utilisées sur ce jeu)
- Mélangez les cartes puis distribuez-en 3 à chaque joueur. Placez le paquet de cartes restantes au centre du plateau.

Et c'est parti !

Le commissaire-priseur se déplace autour du plateau, d'une case, à chaque tour et vend aux enchères la pierre présente sur la case.

Les joueurs jouent des cartes dans chaque enchère, sans avoir le droit de communiquer, afin d'acheter les pierres. Le joueur qui emporte l'enchère gagne des points (voir plus loin), et le premier en obtenant 20 l'emporte.

Pour noter votre score, déplacez votre figurine de l'autel de pierre vers les petits cercles entourés par les trilithons (choisissez le sens horaire)

Ils sont au nombre de 19, dès que vous dépassez la dernière case, vous y êtes !

Le commissaire-priseur se déplace d'une case par tour.

Après avoir atteint la case 30, si personne n'a alors gagné, il continue en se dirigeant vers les trilithons, dans le sens horaire et met en vente les 5 pierres présentes sur les trilithons.

Si aucun joueur n'a obtenu 20 points après ces 5 enchères, la partie prend fin et le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Premier tour d'offre :

Au premier tour du jeu, tous les joueurs doivent jouer exactement une carte face cachée.

Ils ne peuvent pas passer durant ce tour ni jouer plus d'une carte. L'ordre de tour est donc sans importance.

Durant les prochains tours, le joueur ayant gagné le tour précédent jouera en premier, comme il est précisé plus loin.

Les offres :

Mis à part le premier tour du jeu, les offres se déroulent ainsi : En commençant par le joueur ayant remporté le tour précédent, chaque joueur peut jouer une ou plusieurs cartes de sa main face cachée, ou passer.

Il n'y a qu'un seul tour de table et on ne peut pas surenchérir sur son offre.

Vous ne pouvez jouer plusieurs cartes que si elles sont d'une même couleur ! Vous pouvez ajouter une ou plusieurs cartes trilithon à votre offre, sans prendre en compte leur couleur.

Dès que chaque joueur a joué ou passé, on révèle toutes les offres. Le vainqueur de l'enchère empêche la pierre.

Résolution des enchères :

Pour comparer les offres, regardez la couleur des cartes jouées: celles étant de la même couleur que la pierre mise en vente sont des atouts. La valeur d'une offre d'un joueur est égale à celle de ces cartes, les atouts battant les non-atout quel que soit leur total.

- **Cas d'égalité** : En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant la carte la plus forte (isolément du total de toutes les cartes) Une carte " jour " (gris) est plus forte qu'une carte " nuit " (noire)
- **Cartes Trilithons** : Les cartes Trilithons sont considérées comme n'ayant aucune couleur et peuvent s'ajouter à n'importe quelle offre. Quand une carte Trilithon est jouée, elle annule pour le tour la règle des atouts (= il n'y a aucun atout ce tour-ci) Les cartes trilithon n'ajoutent par contre aucune puissance à l'offre (elles sont considérées comme des cartes " zéro ")
- **Offres nulles** : Si tous les joueurs passent ou font des offres de zéro, alors personne n'emporte la pierre, qui est retirée de la partie et le premier joueur ne change pas.

Calcul des points :

Le joueur qui remporte la pierre gagne un point pour la pierre et un point pour chaque pierre de la même couleur qu'il a déjà remporté.

Les cinq dernières pierres, sur les trilithons rapportent quant à elles le double de la normale.

Pioche de nouvelles cartes :

Les joueurs piochent des cartes à la fin de chaque tour. Leur nombre dépend de l'offre proposée à ce tour :

- Le joueur qui a remporté l'enchère ne pioche aucune carte.
- Le joueur avec l'offre la plus basse (" zéro " ou " passe " n'est pas considéré comme une offre. N'oubliez pas de compter sur les atouts et non-atouts) pioche deux cartes.
- Tous les autres joueurs piochent une carte.

Il n'y a aucune limite au nombre de carte en main. Toute carte jouée est défaussée et quand la pioche est terminée on remélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint 20 points ou plus et que sa figurine est retournée à l'autel de pierre (case départ ET case 20) ou quand toutes les pierres ont été achetées: le joueur avec le plus de points l'emporte.

La magie de Stonehenge

Un jeu de bluff pour 3 à 5 joueurs, de Richard Garfield.

Objectif du jeu

Vous êtes des druides en compétition pour ériger les blocs de Stonehenge.

Pour y parvenir, vous devez être le premier à lancer un puissant sort. Pour lancer ce sort, vous devez réussir à obtenir le premier, à l'aide de vos apprentis, six des pierres se trouvant à l'extérieur du cercle du plateau de jeu, ériger un trilithon et ensuite réussir de nouveau à récupérer six pierres pour pouvoir enfin lancer le sort.

Les apprentis sont placés sur le plateau en gagnant des défis. On peut bien entendu en placer plusieurs dans une même manche.

Un défi (pli) est remporté par le joueur ayant la carte la plus élevée. Les autres joueurs seront pénalisés à moins qu'ils avaient prédit qu'ils perdraient.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

" La magie de Stonehenge " utilise le plateau de jeu, un trilithon par joueur, 7 jetons par joueur (chacun choisissant une couleur différente) ou seulement 6 si la partie se joue à cinq joueurs.

On se servira aussi d'une unique barre (la couleur importe peu) et les deux jeux de cartes, séparés l'un de l'autre: les cartes trilithon ET les cartes " chiffres "

Préparation du jeu:

- Chaque joueur place un jeton sur un trilithon et le conserve avec les six jetons restants, qui sont les apprentis du joueur.
- Distribuer 5 cartes " chiffres " à chaque joueur ainsi qu'une carte trilithon. Si vous jouez à moins de cinq joueurs, les cartes trilithon restantes sont retirées de la partie.
- Placez la barre dans la petite case noire avec le dessin d'une pierre de la case "1" sur le cercle du plateau.
- Ceci sert alors à indiquer qu'il fait nuit (l'emplacement gris à côté indiquant le "jour", par opposition.)
- La barre indique donc durant la partie quel type de carte est l'atout. Au début, il s'agit donc des cartes "nuit" dont les chiffres vont de 1 à 30. L'atout peut bien entendu changer durant la partie. Par exemple, quand le "jour" est l'atout, le "1, jour" bat le "30 nuit".

Et c'est parti !

La partie est jouée en plusieurs manches, elles mêmes composées de plusieurs tours. A chaque tour, tous les joueurs choisissent une carte secrètement puis la révèlent simultanément.

Le joueur remportant le pli place un apprenti sur la pierre correspondante sur le plateau (même chiffre que la carte qu'il a joué) Si l'emplacement est déjà occupé, le joueur place alors son apprenti sur la case inoccupée de plus faible valeur la plus proche de lui: cela peut donc vouloir dire que dans de rares occasions, il ne pourra placer son apprenti.

Si le joueur a remporté le pli avec une carte non-atout, il pioche alors 3 cartes.

Les cartes jouées par les joueurs sont défaussées une fois que les "pénalités de carte" ont été jouées (voir "pénalité des cartes", plus loin.) Un joueur ne prendra pas de pénalité de carte s'il avait joué une carte trilithon.

Les cartes trilithon servent à concéder, le joueur la jouant la reprenant ensuite en main sans prendre de pénalité.

Si au moins un joueur prend une "pénalité de carte", la manche continue et les joueurs rejouent simultanément une carte de leur main.

Pénalité des cartes :

Si vous avez joué une carte "chiffre" et que vous n'avez pas remporté le pli, vous avez alors une "pénalité de carte".

Si vous avez au moins un apprenti sur le plateau de jeu et une pénalité de carte, reculez l'un de vos apprentis, au choix, de la valeur de la pénalité de carte. Si l'apprenti arrive sur une case occupée, continuez à reculer jusqu'à pouvoir le placer sur une case libre. Sinon, il quitte et le plateau et revient dans votre réserve.

Bien entendu, la pénalité de carte correspond au chiffre marqué sur la carte jouée.

Un joueur, s'il peut choisir un apprenti restant sur le plateau suite à la pénalité de carte, doit le faire, c'est la seule contrainte sur le choix de l'apprenti.

Si plusieurs joueurs doivent déplacer leurs apprentis, c'est celui avec le chiffre le plus important qui commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la manche :

Si aucun joueur ne prend de pénalité de carte, la manche prend fin. Chaque joueur pioche alors 3 cartes. Si un joueur possède plus de 6 cartes, en comptant la carte trilithon, il doit alors se défausser jusqu'à revenir à 6 cartes en main (tout en conservant parmi elles la carte Trilithon)

Si plus d'un joueur défausse ainsi des cartes, alors chacun choisi les cartes qui sont ensuite révélées simultanément. Le joueur dont le total est le plus élevé choisi entre la "conversion du temps" et la "conversion de l'esprit" (voir plus loin) et le joueur avec le second plus haut score prend l'autre. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant défaussé la carte la plus forte (en prenant compte de l'atout) qui l'emporte. Si un seul joueur défausse des cartes, il choisi la conversion de son choix. Si personne ne défausse, aucune conversion n'est sélectionnée (et on reste sur le même atout).

Conversion du temps :

Un joueur choisissant cette conversion peut décider si on change ou non l'atout (et donc si on déplace ou non la barre pour le signaler)

Conversion de l'esprit :

Un joueur choisissant cette conversion peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite et en repiocher autant.

Eriger les trilithons :

Quand un joueur a placé son dernier apprenti sur le plateau, il obtient le pouvoir d'ériger son trilithon : il retire du plateau tous ses apprentis et place un trilithon avec le disque dessus sur l'une des places prévue à cet effet sur le plateau. Le jeu peut ensuite reprendre.

Fin du jeu et décompte

Quand un joueur qui a déjà érigé un trilithon place de nouveau tous ses apprentis sur le plateau, il peut alors lancer le sort !

Le joueur devient le sorcier avec la barbe la plus effrayante et restera alors connu sous le nom de "barbe puissante" jusqu'à ce qu'un autre joueur lui reprenne le titre dans une prochaine partie !

Le haut druide

Un jeu politique pour 3 ou 4 joueurs, de Bruno Faidutti.

Objectif du jeu

Vous jouez une faction de druides cherchant à gagner l'élection annuelle du " haut druide ".

Sept collèges druidiques vont voter pour ces élections et chacun vote pour le joueur ayant le plus grand nombre de druides dans ce collège (les cas d'égalité s'annulent et c'est alors le score suivant qui est pris en compte)

A la fin du jeu le vainqueur sera celui avec le plus grand nombre (les égalités étant exclues/éliminées) de druides ayant voté pour lui.

Cela signifie donc que vous essayerez parfois de gagner le plus de collèges possible et que d'autres fois ce sera la dernière chose que vous souhaiterez...

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

" Le haut druide " utilise le plateau de jeu, les jetons et les barres d'une couleur pour chaque joueur (9 jetons et trois barres chacun à 3 joueurs, 7 jetons et 2 barres chacun à 4...) mais aussi le paquet de cartes, les cartes " Trilithon "(celles sans chiffres) que l'on séparera des autres cartes et 7 barres et 10 jetons d'une nouvelle couleur, que l'on appellera " couleur neutre ".

Les jetons, quand à eux, constitueront l'assemblée de chaque joueur.

Préparation du jeu:

- Placez les barres " neutres " du côté jour (le côté le plus proche du chiffre supérieur) des cases 1,5,11,15,19,24 et 27.
- Vous venez ainsi de créer 7 collèges (il s'agit des espaces séparant chacune des barres)
- Mélangez les cartes " chiffres " et donnez en une face cachée à chaque joueur, qui la consulte secrètement.
- Il s'agit de la pierre fétiche du joueur : au moment du décompte, le joueur contrôlant le collège contenant la case avec ce chiffre obtiendra un bonus.
- Mélangez ensuite les cartes " trilithon " et donnez une face cachée à chaque joueur qui la consulte en secret.
- Il s'agit des pierres tabous du joueur: tous les druides du joueur qui auront été joués sur des emplacements de cette couleur seront ignorés lors du décompte...

Et c'est parti !

Choisissez le premier joueur au hasard.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Durant son tour, un joueur peut :

- Prendre un pion druide de son assemblée et le placer sur une case libre de l'un des 7 collèges.
- Déplacer une barre neutre d'une case dans n'importe qu'elle sens, vers une case libre ou occupée et la remplacée ensuite par une des siennes.
- Passer. Un joueur peut passer car tous ses druides sont déjà placés sur le plateau et/ou toutes les barres ont été déplacées, ou tout simplement parce qu'il ne veut plus jouer.
Un joueur qui passe ne peut plus jouer jusqu'à la fin du jeu où surviendra le décompte.

Seules les barres neutres peuvent être déplacées: dès qu'elles le sont, étant changées par celles des joueurs les ayant déplacé, elles ne peuvent plus bouger !

Fin du jeu et décompte

La partie s'arrête dès que tous les joueurs ont passé. Les pièces non-jouées sont défaussées.

On place alors un pion neutre sur chaque case inoccupée.

Tous les joueurs dévoilent leur carte " tabou " et retirent du plateau leurs pions présents sur des cases de la même couleur.

Le nombre de votes (points gagnés) correspond dans chaque collège au nombre de druides (pions) restés présents, pions neutres compris.

Tous les votes dans un collège iront en faveur du joueur ayant le plus de druides présents dans ledit collège.

En cas d'égalité sur la première place, les votes sont alors accordés au joueur ayant le second score le plus important... et ainsi de suite.(prenez les jetons remportés et mettez les devant vous)

De ce fait, un collège peut parfois n'être attribué à personne.

Une fois les résultats des votes calculés, les joueurs révèlent leur " pierre fétiche ". Si un joueur a remporté des votes dans le collège où se trouve sa pierre fétiche, il obtient 2 votes supplémentaires (il prend deux jetons neutres parmi ceux non utilisés)

Le joueur avec le nombre de votes le plus important l'emporte. En cas d'égalité, bien entendu, les ex-aequo sont éliminés et c'est le nouveau joueur avec le plus de votes qui est déclaré vainqueur !

Les chars de Stonehenge

Un jeu de course pour 3 ou 4 joueurs, de Mike Selinker.

Objectif du jeu

Vous êtes aux commandes d'un char alien surpuissant. Votre but est de parcourir un tour de piste complet avec votre engin (de la case 1 à la case 30) avant vos adversaires. Les autres joueurs peuvent utiliser leurs faisceaux télékinésiques pour vous faire vous cogner contre les pierres de Stonehenge ou pour bloquer votre chemin. N'oubliez donc jamais de laissez un oeil ouvert sur vos roues, si elles venaient à dévier...

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

" Les chars de Stonehenge " utilise une figurine pour chaque joueur, le paquet de cartes, le plateau de jeu, les trilithons et 10 jetons et barres pour chaque joueur (même couleur que sa figurine, évidemment !)

Préparation du jeu:

- Mélangez les cartes puis chaque joueur:
- Mettre les 10 barres ("Pierres bloquantes") de sa couleur en tas, à l'extérieur du plateau.
- Mettre 4 jetons (" cristaux à pouvoir ") en tas avec ses barres: c'est sa réserve.
- Mettre un jeton sur les cases 5, 10, 15, 20 et 25.
- Mette un jeton sur un trilithon.
- Placer sa figurine (le conducteur du char) sur la case 1, puis 2 etc ... (une figurine par case. Procédez de façon aléatoire)
- Piocher 3 cartes.

Et c'est parti !

Le plateau de jeu est considéré être un champs de course dont le cercle numéroté est le parcours. Ce dernier est composé de :

- La partie " chiffrée " sur laquelle les joueurs se déplacent rapidement puisqu'ils n'ont que 30 cases de parcours.
- La partie avec les petits cercles sur fond gris et noir, appelés " puits ". Les puits sont un ensemble de trous dans la terre qui fait que les traverser est d'une difficulté inégale. Les joueurs les traversent plus doucement, d'autant plus qu'il y en a 60.

A plusieurs moment vous aurez a déterminer quel joueur est en tête. Considérez que, dans une même case, le conducteur de char se trouvant dans le puit gris est devant celui qui est sur la partie chiffrée, lui même devant le conducteur étant sur le puit noir. Si deux conducteurs de chars venaient à se trouver dans le même puit, mettez en un juste à côté de l'autre dans la partie intérieure du circuit pour conserver de la visibilité.

Le jeu est décomposé en plusieurs tours, eux mêmes composés de 4 phases:

- la phase de pouvoir
- la phase de blocage
- la phase de poussée
- la phase de charge

Tous les joueurs jouent la phase en cours avant de passer à la suivante.

Phase de pouvoir :

Au début de chaque tour, chaque joueur prend tous ces cristaux à pouvoir et les met secrètement dans ses mains droite et gauche. Il peut en mettre autant qu'il le désire dans chaque main (même zéro)

Puis les joueurs révèlent simultanément leur choix.

Phase de blocage :

Durant cette phase, les joueurs vont tenter de bloquer l'avancée des chars adverses. Chaque cristal de pouvoir placé dans la main gauche du joueur autorise ce dernier à placer ou déplacer une de ses pierres bloquantes (=

barres).

C'est le joueur ayant proposé le plus de cristaux à pouvoir pour cette phase qui la débute. En cas d'égalité, le joueur le plus en avance sur le parcours, parmi les ex-aequo, débute.

Jouer une ou plusieurs cartes permet au joueur de placer une pierre bloquante sur un des bords de la case correspondant au numéro inscrit sur cette ou ces dernières. On peut " additionner " plusieurs cartes entre elles pour former un chiffre plus important. Peu importe le nombre de cartes jouées : le coût de placement d'une pierre bloquante est d'un cristal de pouvoir.

Vous pouvez placer votre pierre dans différents emplacements : sur l'emplacement horizontal entre les puits et la partie " rapide ", sur les bords de la case bloquant soit le côté des puits soit celui de la partie chiffrée.

Chaque emplacement ne peut accueillir qu'une seule pierre bloquante sauf dans le cas suivant : un joueur peut placer une de ses pierres sur une autre lui appartenant également pour ainsi créer un mur. Un mur ne peut pas être constitué de plus de deux pierres et une fois construit ne pourra pas être défait de toute la partie.

Chaque fois qu'un joueur place une pierre bloquante, il doit jouer les cartes nécessaires pour le faire. Pour mettre deux pierres dans la même case du circuit, le joueur devra donc posséder deux cartes (ou lots de cartes) faisant le total de ladite case.

Un joueur peut également dépenser un cristal de pouvoir pour jouer une carte trilithon et une ou plusieurs cartes chiffrées durant cette phase. Il peut alors à la place mettre son trilithon sur l'un des deux bords de la case correspondant à la carte chiffrée jouée (ou au total de toutes les cartes jouées)

Il ne peut placer son trilithon si une ou des pierres bloquantes se trouvent sur ce bord de case.

Phase de poussée :

Durant cette phase (qui se déroule une fois que tous les joueurs ont joué la phase précédente) les chars vont se déplacer.

Le joueur ayant le plus de cristaux de pouvoir dans sa main droite débute cette phase. En cas d'égalité, le joueur le plus en avance sur le circuit parmi les ex-aequo commence.

Chaque joueur va donc déplacer son char du nombre de places EGAL (il ne peut choisir moins, même si cela l'arrangeait) au nombre de cristaux qu'il a attribué à cette phase.

Il ne peut jamais aller en arrière.

Un joueur peut cependant se déplacer d'un puits vers une zone " rapide " et vice-versa.(piste vers puit blanc et puit noir vers piste)

Se Déplacer de la zone rapide vers un puit " blanc " est un déplacement considéré comme normal. Par contre, se déplacer d'un puit " noir " vers la piste nécessite l'utilisation de deux cristaux à pouvoir au lieu de un.

Les joueurs peuvent également traverser leurs pierres bloquantes (et seulement les leurs) gratuitement.

Si ils veulent traverser une pierre bloquante adverse il leur en coûtera 2 cristaux de pouvoirs supplémentaires et la pierre sera ensuite retirée du plateau.

Traverser un mur demandera 4 cristaux de pouvoirs supplémentaires au coût de déplacement initial !

Le joueur doit donc pouvoir faire toutes ses actions de déplacement.

Si il n'y parvient pas, alors il se crash :il perd un de ses cristaux de pouvoir pour tout le reste de la partie et retire la pierre bloquante qui l'a bloqué.

Un trilithon est considéré comme une pierre bloquante mais il ne peut pas être retiré du jeu suite à un crash. Il faudra deux cristaux pour le traverser.

Si un joueur se retrouve sur une case contenant un de ses cristaux de pouvoir il peut alors le prendre.

Dès le tour prochain, il pourra s'en servir avec ceux qu'il lui reste et ce jusqu'à la fin de la partie.

Si un conducteur de char termine sur la même case qu'un autre il est alors placé derrière lui, mais reste sur cette case.

Phase de charge

Chaque joueur peut se défausser d'autant de cartes qu'il le désire et pioche ensuite jusqu'à avoir une main de 3 cartes.

Mélangez la défausse pour refaire une pioche quand cette dernière est terminée.

Les joueurs reprennent leurs cristaux et on repart pour un nouveau tour.

Fin du jeu et décompte

Le premier conducteur de char à traverser la ligne se trouvant entre les cases 30 et 1 l'emporte.

On peut continuer la partie pour déterminer qui finira second...

Si vous jouez plusieurs parties vous pourrez ainsi mettre en tête de ligne le joueur ayant gagné la précédente partie et ainsi de suite...

Les chevaliers fantômes Arthuriens

Un jeu de guerre et de majorité pour 4 ou 5 joueurs, de Richard Borg.

Objectif du jeu

Vous êtes l'esprit d'un défunt chevalier essayant d'améliorer votre statut au sein des non-vivants en glanant de l'honneur en combattant des esprits diaboliques.

Vous avancerez dans la course à l'honneur tout au long des 4 tours de jeux en ayant le plus de gardes aux côtés des trilithons de Stonehenge.

Chaque fois que quelqu'un pioche une carte trilithon, chacun va lutter à l'aide de cartes et d'épées pour renforcer sa présence en gardes ou pour éliminer ceux des autres.

Le vainqueur sera celui qui, parmi les survivants, aura le plus de points de victoire/

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

" Les chevaliers fantômes Arthuriens " utilise le plateau de jeu, les trilithons, le jeu de cartes, 4 cartes trilithon (séparée du reste des cartes), une figurine par joueur et dix jetons et dix barres pour chaque joueur (bien entendu, ces derniers correspondants à la couleur de la figurine)

Préparation du jeu :

- Placez les trilithon sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau.
- Chaque joueur prend son stock d'épées (les barres) et de gardes (les pions).
- Déterminez au hasard un premier joueur. Placez sa figurine sur la case " 1 " du plateau: on se servira de cette piste pour marquer les points de gloire obtenus.
- Chaque joueur place deux de ses épées sur la pierre d'autel, au centre du plateau.
- Prenez 4 cartes à la couleur de chaque joueur dans la pioche (peu importe les chiffres) et mélangez les. Distribuez les face aux trilithons puis révélez les. Placez alors un garde à la couleur de chaque carte à côté des trilithons concernés (à ce moment là de la partie, il est possible que 4 gardes de la même couleur se retrouvent aux pieds d'un même trilithon).
- Remélangez les cartes précédemment utilisées au reste du paquet de cartes.
- Distribuez ensuite 4 cartes face cachée à chaque joueur, qui les prend en main et les consulte.
- Coupez le reste de la pioche en deux paquets les plus égaux possibles et mélangez dans chacun deux des quatre cartes trilithon utilisées. La cinquième ne sera pas utile pour ce jeu-ci.

Couleur :

Chaque joueur a une couleur, tout comme la sorcière "Morgane " (dont la couleur sera le noir) qui jouera un rôle ici. Dans une partie à 4 joueurs, la couleur non utilisée sera considérée comme une couleur commune: elle appartiendra à tous les joueurs à la fois.

Et c'est parti !

La partie se joue en plusieurs tours. Durant votre tour, vous devez piocher une carte puis soit jouer une carte, soit en piocher une seconde, auquel cas votre tour prend immédiatement fin.

Si vous jouez une carte colorée vous pouvez :

- Si la carte jouée est de votre couleur (ou donc commune à tous dans une partie à 4 joueurs) vous pouvez jouer un garde depuis votre réserve devant n'importe quel trilithon. (n'oubliez pas que la couleur noire n'est considérée comme appartenir à aucun joueur)
- Si la carte que vous jouez est de la couleur d'un autre joueur, vous devez jouer un des gardes de sa réserve devant un trilithon de votre choix. Pour vous récompenser de votre aide, vous gagnez automatiquement un point de victoire (avancez votre figurine d'une case sur le plateau de jeu) et vous placez l'une de vos épées sur l'autel de pierre.
- Si un joueur ne possède plus de gardes dans sa réserve, vous ne pouvez pas jouer une carte à sa couleur.
- Si la carte jouée est noire, c'est à dire qu'elle correspond à Morgane, vous pouvez placer n'importe quel garde de
- n'importe quel réserve devant n'importe quel trilithon. Vous ne recevez pas pour autant de point d'honneur

et ne placez pas d'épée sur l'autel de pierre.

Défaussez la carte jouée et passez ensuite votre tour.

Lutte et décompte:

Si un joueur pioche une carte trilithon, il l'a montre et la défausse immédiatement. Puis il place l'un des gardes de son stock devant le trilithon de son choix, avance sa figurine sur l'échelle des points d'honneur d'une case et termine son tour.

Avant de passer au joueur suivant, on résout alors les deux étapes suivantes : celle de la lutte entre les gardes suivie d'un décompte de points d'honneur.

Lutte entre les gardes:

En commençant par le joueur qui a pioché la carte trilithon, chaque joueur, à tour de rôle, peut jouer une carte tant qu'il lui reste au moins une épée sur l'autel de pierre. (plusieurs tours ont donc lieu jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé) Toute action possible à entreprendre, en plus d'une carte, nécessite une épée de l'autel (qui est ensuite directement enlevée de l'autel et qui retourne dans la réserve de son propriétaire.)

Les joueurs qui passent ne peuvent revenir ensuite. On est pas obligé de jouer jusqu'à ce qu'on ait plus d'épée: on peut en utiliser une, aucune, ou toutes...

De plus:

- Si le joueur joue une carte à sa couleur, il peut placer un garde de sa réserve devant le trilithon de son choix.
- Si le joueur joue une carte de la couleur d'un autre joueur, il retire alors l'un des gardes du joueur, présent devant un trilithon de son choix. Le garde retourne dans la réserve de son propriétaire.
- Si vous jouez une carte noire, vous pouvez faire l'une des deux actions précédentes, au choix. (vous pouvez aussi retirer l'un de VOS gardes)

On tourne dans le même sens que celui utilisé durant le reste de la partie.

Quand tous les joueurs ont passé, on passe à la phase de décompte.

Décompte :

Chaque trilithon est décompté séparément.

Le joueur ayant le plus de gardes gagne autant de points d'honneur que de gardes présents devant ce trilithon. Si ce joueur est le seul présent, il gagne le double de points. En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent ce même nombre (qui n'est donc pas redivisé entre eux)

Si un joueur possède au moins un garde devant chacun des 5 trilithons, il gagne 5 points d'honneur.

Une fois le décompte terminé, tous les joueurs ajoutent une épée à l'autel et le jeu reprend normalement. C'est le joueur qui joue habituellement après celui qui a pioché la carte provoquant le décompte qui re démarre.

Fin du jeu

Dès que la quatrième carte trilithon est piochée, on fait un dernier décompte puis la partie prend fin.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus d'épées sur l'autel parmi les ex-aequo qui gagne.

Si l'égalité persiste, on regarde alors le nombre de cartes en main: celui en ayant le plus l'emporte.

La partie s'achève aussi si une figure d'un joueur prend un tour à une autre figure sur le disque des scores.

Si cela arrive pendant une phase de décompte, on termine cette dernière et la partie est ensuite achevée.

La roulette du sacrifice

Un jeu pour 2 à 5 joueurs, de Jason Bulmahn.

Objectif du jeu

Vous êtes un druide tentant de devenir le " haut druide " avant la prochaine équinoxe. Votre but est d'écraser toutes les offrandes des autres druides tout en préservant les vôtres des autres joueurs tentant comme vous d'écraser leurs adversaires.

Le vainqueur sera mené jusqu'à chez lui porté par ses congénères, les autres se contenteront de porter des seaux...

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Ce jeu utilise une figurine pour chaque joueur, la figurine neutre (grise), les cartes, le plateau et 10 jetons pour chaque joueur, à leur couleur.

Préparation du jeu :

- Mélangez les cartes puis distribuez en 10 à chaque joueur. Chaque joueur place alors ses " jetons offrandes " sur les cases correspondantes du plateau, sur la partie " puit " correspondante: une carte grise = sur le point gris, une noire = sur le point noir.
- Si un joueur possède dans ses 10 cartes une carte trilithon, il place son jeton où il le souhaite.
- Si plusieurs cartes trilithons sont présentes, on place selon l'ordre suivant : d'abord le joueur ayant la carte blanche, puis bleue, verte, jaune et enfin rouge.
- Pour une partie à deux joueurs, prenez une couleur neutre et piochez 10 cartes pour placez 10 jetons de cette couleur.
- Piochez ensuite une carte et placez la figurine neutre(le rocher : et oui, il est représenté par un druide !) sur l'emplacement attribué. (pour les poses de jetons et de figurine neutres, si vous piochez une carte trilithon, défaussez la et reprenez en une autre)
- Les joueurs placent leur figurine devant eux pour que chacun se souviennent de la couleur de chaque joueur.
- Remélangez toutes les cartes et distribuez en 5 à chaque joueur.

Et c'est parti !

Le plateau de jeu doit être vu comme une roulette géante, le rocher tournant tout autour de ce dernier pour y écraser les offrandes présentes dans les puits. Le rocher peut se déplacer rapidement sur le plateau, se déplaçant d'une couleur à l'autre et pouvant même changer de direction.

Durant son tour, un joueur peut jouer une ou plusieurs cartes d'une même couleur et déplacer le creuseur sur le plateau dans le sens horaire. Les cartes jouées peuvent avoir les effets suivants:

- Si le joueur ne joue qu'une carte, le rocher se déplace jusqu'à la prochaine case du plateau dont le bord du plateau est de la même couleur que la carte. Le joueur peut également jouer une carte supplémentaire de la même couleur pour faire tomber le rocher dans un puit (voir les écrasements, plus loin) Une fois l'écrasement résolu, le tour du joueur prend fin.
- Si plus d'une carte de la même couleur sont jouées, le rocher est déplacé de la même façon. Ainsi, si deux cartes ont été jouées, il ira non pas jusqu'à la prochaine case de cette couleur, mais jusqu'à la suivante, et ainsi de suite. Le joueur peut également jouer une carte supplémentaire de la même couleur pour faire tomber le rocher dans un puit (voir l'écrasement, plus loin) Une fois l'écrasement résolu, le tour du joueur prend fin.
- Si, à n'importe quel moment du jeu, le rocher termine son déplacement sur une case correspondant au chiffre de sa carte jouée (ou de l'une de ces cartes), il tombe automatiquement et on résout l'écrasement qui en résulte.

Un joueur peut combiner toutes ses règles dans un même tour. Les cartes jouées sont défaussées. Puis le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir de nouveau 5 cartes en main (ou davantage : voir les écrasements, plus loin) et on passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) Si il ne reste plus de carte à piocher, on remélange les cartes de la défausse pour en faire une nouvelle pioche.

Inversion :

Un joueur peut jouer une carte trilithon en plus de sa ou ses cartes jouées, sans tenir compte de la couleur de la carte trilithon. Le rocher change alors de direction et tourne en sens inverse (tournez la figurine dans le sens de marche du rocher) Cet effet continue jusqu'à ce qu'une autre carte trilithon soit jouée et fasse le même effet.

Sacrifice :

Quand le rocher tombe dans un puit, on pioche une carte pour savoir dans lequel il tombe : si une carte grise est piochée, il tombe dans le puit de la même couleur. Même chose si la carte est noire, il tombe alors dans le puit noir. Si une carte trilithon est piochée, il tombe alors dans les deux puits ! Défaussez ensuite la carte.

Le rocher écrase alors les offrandes présentes dans le ou les puits, les rendant inutiles : les pions offrandes présents dans les puits dans lesquels il est tombé sont retirés du plateau et le joueur dont c'est le tour les récupère.

Puis le rocher est remis sur la piste, sur la case où se trouve le puit dans lequel il est tombé et la partie reprend.

Quand il refait sa main, un joueur reprend assez de cartes pour revenir à 5, mais il pioche en plus autant de cartes qu'il a récupéré de jetons à sa couleur.

Fin du jeu et décompte

La partie s'arrête quand la pioche est vidée pour la seconde fois (ou pour la troisième fois si vous jouez à 5 joueurs)

On procède alors au décompte :

Les joueurs obtiennent deux points par jeton à leur couleur encore présents sur le plateau de jeu.

Ils obtiennent aussi un point par jeton qu'ils ont réussi à récolter (quelle qu'en soit la couleur, même la couleur neutre dans une partie à deux joueurs)

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur parmi les ex-aequo avec le plus de jetons à sa couleur présents sur le plateau qui gagne.

L'examen final

Un jeu pour 2 à 5 joueurs, de Shane Tilton.

Objectif du jeu

6 Juin 2057, vous allez passer l'examen d'anthropologie du Dr Xavier Abe. Ce dernier passe devant chaque élève, leur donnant une enveloppe " ouvrez moi ! " marqué dessus. Obéissant, dès que vous l'ouvrez vous vous retrouvez téléporté dans la plaine de Salisbury. Vous tenez maintenant un papier sur lequel est écrit:

" Examen final d'anthropologie n° 754:

- 1) Collectez cinq objets provenant tous de la même époque et faites en un bref descriptif.
- 2) Collectez cinq objets provenant tous d'époques différentes et faites en un bref descriptif.
- 3) Ecrivez un essai de 25 pages sur l'histoire de Stonehenge et sur sa localisation.

Vous avez deux heures pour terminer cet examen et me le ramener à mon bureau."

L'élève (joueur) réussissant à terminer l'examen en premier remportera la partie.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Pour ce jeu, vous utiliserez tous les composants à l'exception de la figurine neutre.

Préparation du jeu:

- Mettez un jeton blanc sur chacune des cases correspondant à leur couleur (cases 1, 7, 13, 19 et 25) puis procédez de la même façon pour toutes les autres couleurs. Les jetons représentent les fameux objets que les élèves doivent récolter.
- Placez ensuite les trilithons sur les emplacements prévus à cet effet au centre du plateau.
- La figurine blanche est placée sur la case nuit de la case 1 du plateau (le petit rond sur fond noir), la bleue sur la case nuit de la case 2 et ainsi de suite avec la verte, la jaune puis la rouge. (Ne mettez que les X premières figurines, X étant le nombre de joueurs pour cette partie)
- Chaque joueur pioche ensuite 4 cartes. Puis chacun choisi secrètement l'une de ses cartes et toutes sont révélées simultanément (pour les cas d'égalité de chiffre, on part du principe que les cartes nuit sont plus fortes que les cartes jour) Le joueur ayant joué la carte la plus forte choisi en premier sa couleur: il prend alors deux jetons de la réserve de cette couleur et les posent devant lui et prend également 2 barres, sans tenir compte de leur couleur.

ATTENTION : ne pas mélanger ces deux jetons à ceux récoltés durant la partie !

Puis le joueur ayant joué la seconde carte la plus forte fait de même et ainsi de suite.

Les cartes jouées sont ensuite défaussées.

Et c'est parti !

Durant son tour un joueur peut jouer autant d'action qu'il désire, du moment qu'il a les cartes pour le faire.

Il peut utiliser les actions suivantes :

Mouvement :

Un joueur se déplace sur le plateau en jouant une ou plusieurs cartes et en tenant compte de leur chiffre.

Si il veut se rendre, par ex sur la case 15, il peut jouer la carte 15, bien entendu, mais aussi les cartes 20 et 5 ($20-5=15$), 10 et 5 ($10+5=15$), 16,6 et 5 ($16-6+5=15$) etc...

Le joueur peut alors prendre l'objet présent dans la case si il a joué des cartes de même couleur ou une carte trilithon.

Toutes les cartes jouées pour le mouvement sont ensuite défaussées.

Attaque :

Si la figurine d'un joueur se retrouve sur la même case qu'une autre figurine, le joueur dont c'est le tour peut attaquer le joueur possédant la figurine rencontrée (qui est alors le " défenseur ")

Chaque joueur choisit alors une carte de sa main face cachée. Les cartes sont ensuite révélées simultanément : le joueur ayant joué la carte avec le score le plus élevé remporte l'affrontement. En cas d'égalité, la carte étant de la même couleur que celle de la case remporte l'égalité.

Le joueur remportant le combat peut alors s'octroyer l'un des objets de son choix parmi ceux de son adversaire. Si ce dernier n'en possède pas, il doit se défausser d'une carte de sa main au hasard. Si il n'a pas de carte non plus,

il allonge sa figurine et passera son prochain tour.

Blocage :

Un joueur peut jouer un bloc (une barre) sur une case. Pour ce faire il doit se défausser d'une carte de la même couleur que la barre utilisée.

Tant que le bloc est présent, on ne peut récupérer l'éventuel objet présent sur la case.

Pour détruire ce bloc, un joueur pourra se défausser d'une carte de la même couleur que le bloc ou de deux cartes de la même couleur, 3 cartes jour ou nuit ou une carte trilithon.

Le joueur peut aussi placer un bloc sur le parcours intérieur du plateau selon les mêmes règles. Ils peuvent être détruits de la même façon.

Déplacement vers le trilithon :

Après avoir obtenu cinq objets de même couleur ou cinq objets de différentes couleurs, le joueur peut se rendre au centre du plateau. Pour le faire, il lui faudra utiliser trois cartes d'une même couleur ou 4 cartes jour ou 4 cartes nuit ou une carte trilithon. Le joueur place alors sa figurine sur le premier emplacement attribué aux figurines (face à l'autel, la case au fond à gauche), le joueur place ensuite un de ses jetons sur la dernière case de ce parcours. La figurine suivante arrive au même endroit mais le jeton de cette dernière est posé trois cases moins loin, et ainsi de suite...

Le second jeton de chaque joueur sert juste à bien visualiser qui est qui.

Pour retourner au bureau du professeur, le joueur doit se téléporter en se rendant jusqu'au jeton à sa couleur.

Pour se déplacer sur ce nouveau parcours, les joueurs jouent une carte par case et avancent d'une case supplémentaire pour chaque carte trilithon jouée.

Plusieurs figurines peuvent se retrouver sur une même case.

A la fin de son tour, chaque joueur pioche deux cartes.

Fin du jeu

La partie prend fin dès que la figurine d'un joueur atteint le jeton à sa couleur. Il remporte alors la partie.

Variante proposée par l'auteur de la traduction française :

Changements dans la préparation :

- Pour la phase de déplacement vers les trilithons, faites plutôt ainsi : Placez un jeton neutre sur chaque emplacement où devrait arriver les jetons de téléportation de la règle de base.
- Prenez ensuite un jeton à la couleur de chaque joueur et placez les de façon aléatoire au sommet de chaque trilithon (qui seront placés sur leurs emplacements de façon à ce que le premier soit le plus à gauche de sa case, le suivant le plus à droite, puis gauche, droite et ainsi de suite...)

Changement dans le déplacement vers les trilithons :

Le premier joueur arrive sur le premier emplacement (retirez le jeton neutre le plus à gauche et placez y la figurine) et les suivants arriveront de la même façon sur l'emplacement suivant...

Pour l'emporter, ils doivent maintenant se téléporter en passant respectivement sous le trilithon à leur couleur.

Pour se faire il suffira de se déplacer d'une case de plus que celle se trouvant face au centre des deux pieds du trilithon (si vous les avez placés correctement, les cases en question sont très visibles)

Ainsi, il vous faudra calculer si il vous serait profitable d'être premier, second, troisième... à arrivé au centre du plateau. Et vous ferez plus attention à ce que certains n'y arrive pas à la place de leur choix pour l'emporter plus facilement.

L'interaction devrait en être améliorée.

L'Awele afro-celtique de Stonehenge

Un jeu abstrait pour 2 à 5 joueurs de Rich Hutnik.

Objectif du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible à la fin d'un certain nombre de tours, dépendant du nombre de joueurs présents et de la variante de jeu sélectionnée.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Le plateau de jeu, 10 jetons de chaque couleur (50 jetons, donc.), la figurine neutre (pour montrer sur quelle case les joueurs ont pris des jetons durant leur tour) et les cinq figurines colorées (pour marquer le score de chaque couleur à chaque tour), 10 barres de chaque couleur, les 5 cartes trilithon, un papier et un stylo pour comptabiliser les scores.

Préparation du jeu :

Déterminez au hasard le premier joueur.

Au début de chaque tour :

- Placez deux jetons sur chaque case, ces jetons devant être de la même couleur que la case. (au début de la partie les cases noires sont donc vides)
- Placez les 6 figurines au centre du plateau.

Et c'est parti !

Il y a trois jeux possibles. Le premier est la forme " standard " du jeu. Pour les deux autres, il sera expliqué plus tard en quoi ils diffèrent du standard...

Jeu standard :

- 1) A tour de rôle, les joueurs choisissent une couleur parmi celles restantes.
On jouera autant de tours qu'il y a de joueurs.
- 2) Le joueur dont c'est le tour choisi une case où se trouve au moins un jeton à sa couleur.
- 3) Le joueur prend alors tous les jetons présents sur cette case et y met à la place la figurine neutre.
- 4) Le joueur replace ensuite les jetons récoltés sur chaque case suivant.
Exemple: si le joueur prend deux jetons de la case 28, il en met un sur la case 29, puis un sur la 30.
- 5) Si un jeton ainsi déplacé devait être le dixième présent dans la case, il n'est alors pas mis dans celle-ci et est retiré du plateau. (les jetons ainsi retirés sont gardés de côté car ils seront réutilisés plus tard.)
- 6) Si le jeton ainsi déplacé devait être placé dans une case correspondant à sa couleur, il est à la place retiré du plateau. (les jetons ainsi retirés sont gardés de côté car ils seront réutilisés plus tard.)
- 7) Le tour passe ensuite au joueur suivant (on suit le sens des aiguilles d'une montre)
- 8) La partie continue jusqu'à ce qu'une couleur soit ainsi entièrement retirées du plateau. On place alors la figurine de cette couleur sur la case numéro 5 du plateau et le joueur de cette couleur ne joue plus. La prochaine couleur à disparaître fera placer la figurine correspondante sur la case 4 et ainsi de suite...
Dès qu'il ne reste qu'un joueur en lice, on stoppe et on donne les points : chaque joueur empoche autant de points que le nombre sur lequel sa figurine se trouve. Le joueur finissant dernier sur ce tour (celui auquel il est resté des jetons) ne marque pas un seul point !
Il se peut que des couleurs n'appartiennent à personne. Dans ce cas, on a quand même posé la figurine mais on ne score pas cette couleur.
- 9) On remet le plateau à neuf et une nouvelle manche redémarre. Le joueur à la gauche de celui qui avait démarré la manche précédente entame celle-ci.

Fin du jeu et décompte.

Quand on a joué autant de manches qu'il y a de joueur, la partie s'arrête. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

L'Awele afro-celtique de Stonehenge - Les variantes de l'auteur.

Bluff / Déduction :

Le principe du jeu reste le même mais au lieu de choisir une figurine pour sa couleur, on pioche une des cartes trillithon dont on prend secrètement connaissance : le joueur jouera avec cette couleur. Les autres n'en seront rien. Bien entendu, les joueurs peuvent alors prendre les jetons de n'importe quelle case sans tenir compte du fait que leur couleur soit présente ou pas.

Quand une couleur est sortie, le joueur la jouant se révèle et a terminé cette manche (mais rien ne vous empêche de jouer en gardant tous les joueurs jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une couleur et de révéler les cartes trillithon seulement après)

Cette variante est intéressante quand on joue à moins de 5 joueurs pour ajouter du bluff car certaines couleurs sont alors des couleurs "mortes".

Jeu de prédiction / Pari :

5 piles de 10 barres sont posées près du plateau. Les joueurs ne choisissent pas de couleur au début de chaque manche. A la place, à la fin de son tour, chaque joueur prend une barre de la couleur de son choix parmi celles restantes.

A la fin de la manche les joueurs marquent X points par barre qu'ils possèdent à la couleur, X étant la case où se trouve la figurine à cette couleur.

Dans cette variante aussi, les joueurs peuvent prendre les jetons de n'importe quelle case sans tenir compte du fait que leur couleur soit présente ou pas.

Partie rapide :

Dès qu'une première couleur disparaît totalement du plateau on fait alors le décompte de la manche. La couleur n'étant plus présente sur le plateau rapporte 5pts, la suivante 4 et ainsi de suite jusqu'à la dernière, ne rapportant rien. Pour les cas d'égalité, les deux couleurs marquent le score inférieur.

Ex : si vert et bleu sont seconds ex aequo, ils marquent tous deux comme si ils étaient troisième. La couleur suivante est donc bien évidemment quatrième pour ce qui est du marquage des points.

Partie lente :

L'objectif du jeu est maintenant d'avoir le moins de points possible...

Variante aux effets de déplacements des jetons :

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser cette variante avec le jeu de base ou n'importe laquelle des précédentes variantes. Elle a tendance à accélérer le jeu et le change totalement dans sa façon de jouer

Les joueurs ont maintenant la possibilité de retirer le jeton qu'ils déplacent si il arrive sur une case dans laquelle se trouve au moins un jeton de la même couleur. Ils n'y sont pas tenus : ils choisissent si ils le font ou pas.

Vous pouvez également décider que cette action n'est envisageable que si il y a deux jetons de la couleur déjà présents sur la case au lieu de deux.

Bien entendu, vous pouvez encore décider de jouer cette variante avec un point de règle légèrement différent et proposer que quand un jeton arrive sur une case dans laquelle se trouve au moins un autre jeton à cette couleur, le joueur a alors le choix de retirer tous les jetons de cette couleur présents sur la case, le jeton venant d'arriver compris.

Bref, à vous de voir comment vous préférez jouer à ce jeu !

Les faux-cilles

Un jeu humoristique pour 2 joueurs, de Sean Fletcher.

Objectif du jeu.

Vous allez tenter d'être le premier archéologue à réussir à éponger ces dettes. Pour cela, il vous faudra enterrer vos faucilles celtes récemment façonnées à Stonehenge et les déterrer en les faisant passer pour de véritables objets d'époques...

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire

Pour ce jeu, vous utiliserez le plateau, le paquet de cartes, une figurine pour chaque joueur ainsi que la figurine neutre. Chaque joueur aura besoin des 10 barres et 10 jetons à sa couleur (celle de sa figurine)

Préparation du jeu

- Retirez les cartes trilithon du paquet et mettez les de côté. Elles représentent de véritables antiquités de valeur datant de l'époque des druides de Stonehenge et n'ont donc pas de place dans le jeu...
- Mélangez le reste des cartes et posez le paquet, face cachée au centre du plateau de jeu.
- Placez les figurines des joueurs sur la première case centrale du plateau (parmi les 19, celle au fond à gauche face à l'autel)
- Mettez ensuite la figurine neutre (l'inspecteur en chef) à cheval entre les cases 30 et 1 de la piste chiffrée.
- Les joueurs gardent avec eux leurs barres et jetons (qui représentent leurs fausses pièces de musée: faucilles, toges, chaudron, dessin à la gouache illustrant Panoramix...)
La seule différence notable durant la partie entre un disque et une barre est que le premier coûtera un point de mouvement, la seconde, deux. Peu importe de savoir ce qu'ils représentent exactement: des archéologues peu scrupuleux ne s'en soucient pas, n'est-ce pas ?
- Jouer la première place à l'aide d'un dé truqué. Si vous n'en avez pas, utilisez n'importe quel moyen de hasard à votre goût.

Et c'est parti !

Le jeu se joue en plusieurs manches, elles mêmes découpées en différentes phases : Enterrer, creuser et décompter.

Enterrer :

Les joueurs placent à tour de rôle un jeton ou une barre sur une case chiffrée de leur choix : ils enterrent une fausse relique. On continue jusqu'à ce que tout soit enterré sous quelques conditions : il ne peut y avoir qu'une barre ou un jeton de chaque couleur sur chaque case (il est donc impossible de placer un cinquième élément sur une case).

Dès que les joueurs ont enterrés toutes leurs pièces " historiques ", ils peuvent se mettre à creuser.

Creuser / fouiller :

Chaque joueur pioche 5 cartes. Si il n'y a pas assez de cartes à piocher, mélangez la défausse et reformez avec une nouvelle pioche. Le joueur ayant été second à la phase précédente est premier à celle-ci. Il joue l'une de ses cartes, déplace l'inspecteur en chef et déterre tous les objets présents sur la case d'arrivée (il récupère barres et jetons éventuels)

Quand il joue sa carte, le joueur choisi si il tient compte de la couleur ou du chiffre de la carte.

Pour jouer une carte en prenant compte de son chiffre, vous devez avoir au moins un de vos objets sur la case correspondante. Comptez alors la valeur de mouvement de la case (2 pour les barres, 1 pour les jetons) et déplacez l'inspecteur de ce nombre de cases dans la direction de votre choix.

Quand il joue une carte en tenant compte de sa couleur, le joueur doit compter combien de cases de cette couleur contiennent au moins l'un de ses objets. Déplacez ensuite l'inspecteur de ce même nombre de cases, dans la direction de votre choix.

La carte, quelle que soit la façon dont elle a été utilisée, est ensuite défaussée.

Si aucune carte ne vous permet de vous déplacer, défaussez vous de l'une d'entre elles (gardez cette carte près de vous et ne la mettez pas dans la défausse : il s'agit d'une " carte morte ") et passez votre tour: l'inspecteur n'aura trouver aucun lieu de fouille intéressant. Si cette situation se produit 4 fois de suite, ce dernier déclare que ce chantier a tout donné et stoppe immédiatement toutes les fouilles; On passe alors à la " fin du jeu et décompte "...

ATTENTION : si il peut jouer, le joueur est tenu de le faire.

Une fois le déplacement terminé, l'inspecteur en chef décide de creuser et de fouiller l'endroit. Tous les objets enterrés ici sont alors découverts et sont déclarés comme " de grands objets d'immense valeur culturelle " par ce grand connaisseur ceux appartenant au joueur dont c'est le tour et " de pauvres babioles insignifiantes " chacun des objets de l'autre joueur.

Le joueur dont c'est le tour prend ses propres jetons et barres et les place devant lui. Ceux de l'adversaire sont placés dans la boîte de jeu et ne seront plus utilisés de la partie.

Quand les 5 cartes ont été jouées / défaussées, cette phase (et les fouilles) est alors terminée.

Décompte :

Chaque joueur déplace sa figurine sur la piste centrale d'autant de points de mouvement que lui donnent les objets qu'il a récolté. (rappel : barres :2 ; jetons : 1)moins une case pour chaque " carte morte " en sa possession (il peut ainsi reculer). Il peut ensuite défausser ses " cartes mortes ".

Si aucun joueur n'arrive à faire terminer la partie, on reprend la phase d'enterrement : tout ce qui a été déterré, marquant des points seulement, est maintenant enterré de nouveau et une nouvelle manche est entamée (c'est le joueur avec le plus de points qui commence)

Fin du jeu et décompte

Quand la figurine d'un joueur atteint la dernière case du parcours central après un décompte total la partie prend fin et ce joueur remporte la partie. En cas d'égalité on tient compte des éventuelles cases additionnelles que les joueurs auraient pu parcourir. Si l'égalité persiste, la partie est considérée comme nulle.

La partie peut aussi s'arrêter sous l'ordre de l'inspecteur (4 tours d'affilée sans fouille) et c'est alors le joueur le plus loin sur la piste de score centrale qui l'emporte.

Quoi qu'il en soit, le perdant peut pleurer dans son coin ou se consoler en lisant un livre sur l'histoire celte...

Les 5 prétendants

Un jeu de pouvoir pour 2 à 5 joueurs, de Cédric Blaise.

Objectif du jeu.

Vous jouez le rôle d'un grand druide qui espère pouvoir avoir le privilège de célébrer la prochaine cérémonie druidique de Stonehenge.

Pour s'en assurer, vous essayez le plus discrètement possible d'influencer les votes des druides indécis. Mais vos camarades en font autant bien qu'il soit interdit de discuter pendant la période des votes avec d'autres druides. Saurez vous être convainquant et ne pas trop vous faire remarquer à prêcher pour votre paroisse ?

A la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de vote obtiendra le privilège d'être aux commandes de la cérémonie druidique et de remporter la partie.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Pour ce jeu, vous aurez besoin du plateau de jeu, des cartes trilithons, du paquet de cartes, des 5 figurines colorées, 30 jetons (6 de chaque couleur) et des 50 barres. La figurine neutre servira à déterminer le premier joueur. De plus, un sac en tissu serait pratique pour ce jeu, même si vous pouvez vous en passer.

Seuls les trilithons ne sont pas utilisés mais vous pouvez les placer sur le plateau pour que l'on rentre plus dans le thème du jeu.

Préparation du jeu :

- Distribuez à chaque joueur une carte trilithon qu'il regarde et garde secrètement tout du long de la partie. Cette carte montre aux joueurs sous quelle couleur il joue. Son but est alors d'amener la figurine de cette couleur le plus loin possible sur la piste des scores.
- Placez les 5 figurines au centre du plateau : pour le moment, chacun des druides ne possède pas le moindre score en sa faveur. Plus tard, ils se déplaceront sur la piste des scores.
- Chaque joueur pioche ensuite deux lots de trois cartes. Il place le premier lot face cachée devant lui après l'avoir consulté (il peut consulter ces cartes à tous moments durant la partie) et prend les 3 autres cartes en main.
- Les barres sont triées par couleur et posées près du plateau. Les jetons sont placés dans le sac en tissu (si vous n'en avez pas, contentez vous de les piocher aléatoirement durant la phase appropriée)
- Un premier joueur est déterminé au hasard. Pour bien le visualiser, on lui donne la figurine neutre.
- Une partie se joue en dix tours, normalement, mais l'action "procuration" peut rallonger la durée de la partie...

Et c'est parti !

Note : Dans le cas peu probable où un joueur devrait prendre une barre d'une couleur donnée et qu'il n'en restait plus, il prend alors une barre de la couleur de son choix.

On pioche trois jetons en provenance du sac en tissu. S'ils sont tous de la même couleur, on remélange et on recommence (dans le cas où il ne resterait que ces jetons là = dernier tour, on garde alors les jetons et on joue avec.)

Les jetons représentent des votes en faveur des druides aux mêmes couleurs que ces jetons.

Mais encore faut il savoir combien de votes chacun a remporté !

Chaque joueur, à tour de rôle, choisit comment il prend part à la tentative d'influence des votes.

Ainsi, chacun peut :

- 1) Passer : Dans ce cas, le joueur défausse autant de cartes de sa main qu'il le souhaite et pioche autant de cartes que nécessaire pour revenir à 3 cartes en main.
Il peut choisir de ne pas échanger de cartes de sa main et à la place de le faire avec les trois qu'il a mis face cachée
Il pioche ensuite une autre carte et prend une barre de la couleur donnée par la carte. Si le joueur a pioché une carte noire, il la défausse et recommence jusqu'à piocher une carte colorée. Puis la carte est défaussée et son tour prend fin.
- 2) Le joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui.
Une fois que chaque joueur à joué, on dévoile la ou les cartes jouées. Le joueur avec le plus gros chiffre remporte la tentative d'influence. En cas d'égalité c'est le joueur ayant joué le plus tôt qui l'emporte. Les autres, s'étant fait repérés à discuter, prennent une barre de la couleur de la carte qu'ils ont joué. (si la carte jouée est noire, ils prennent une barre de la couleur de leur choix)

Si personne n'a joué de cartes, c'est le premier joueur qui résout la phase d'influence. Il ne joue pas de cartes pour cela. Après avoir résolu la phase d'influence, chaque joueur repioche des cartes pour en avoir de nouveau trois en main et sur la table aussi.

Le joueur ayant remporté la phase d'influence devient le premier joueur et prend la figurine neutre pour le signaler puis on démarre une nouvelle manche jusqu'à terminer et ce jusqu'à ce que tous les jetons soient piochés.

(Note : si il n'y a qu'un ou deux jetons, on ne joue pas la manche et chaque jeton fait avancer la figurine à sa couleur de deux cases.)

Phase d'influence :

Le joueur place les trois cartes qu'il avait face cachée devant lui devant chaque jeton (une carte par jeton) On résout les 3 cartes dans l'ordre décroissant: La carte avec le chiffre le plus important fait avancer la figurine à la couleur du jeton de trois cases, la carte avec le second chiffre le plus gros fait avancer la figurine associée de deux cases et la dernière carte fera donc avancer d'une case. De plus, si une ou plusieurs cartes est /sont de la même couleur que le jeton associé, l'action associée à la couleur est enclenchée (voir plus loin.)

Si le premier joueur a gagné le droit de résoudre la phase d'influence sans jouer de carte, il se contente d'avancer les figurines correspondantes aux jetons de 3, 2 et une place. Il ne joue aucune carte (et n'en défaussera donc aucune) et ne peut donc enclencher aucun pouvoir associé.

Note : Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une même case.

Action associée à chaque couleur :

Note : Le joueur n'est jamais obligé de jouer l'action : elle est enclenchée mais pas forcément résolue et il décide donc si il souhaite la réaliser ou non.

Blanc (faute oubliée)

Les druides passent l'éponge sur l'une de vos tentatives d'influence : Choisissez une barre en votre possession et remettez-là dans la réserve générale.

Rouge (honte sur toi)

Un druide a été remarqué en train de tailler son nom sur des cailloux de Stonehenge : reculez d'une case le druide de la couleur de votre choix.

Vert (vert de rage)

Vous venez d'apprendre les intentions d'un autre druide : après que tous les joueurs aient refait leur main à 3 cartes, consultez la main d'un de vos adversaires.

Jaune (signe de beau temps)

Après avoir ramené vos paquets de cartes à 3 cartes chacun, vous pouvez intervertir une carte de chacun des paquets.

Bleu (procuration)

De nouveaux votants arrivent ! Mettez un jeton de chaque couleur dans le sac en tissu. Vous jouerez donc un tour supplémentaire... ou plus !

Fin du jeu et décompte.

La partie prend fin lorsque il n'y a plus de jetons à piocher ou lorsque il ne reste que X-1 (ou moins) barres dans la réserve commune (" X " correspondant au nombre de joueurs), ou si une figurine, après un vote, atteint la case 30. On termine le tour en cours et on fait le décompte des points:

- 1) Chaque joueur révèle sa couleur. On retire du plateau les figurines n'appartenant à aucun joueur.
- 2) P1) Pour chaque couleur de barre, on regarde, parmi les joueurs en possédant au moins une, quel joueur en possède le moins. Il recule sa figurine d'une case, le suivant recule de 2 et ainsi de suite. En cas d'égalité, les deux joueurs reculent de ce même chiffre.
Si un joueur ne possède pas de barre d'une couleur donnée, il ne perd donc évidemment aucun point.
- 3) Une fois cela fait, le joueur dont la figurine est sur la case la plus élevée du parcours remporte la partie : son druide célébrera le prochain solstice de Stonehenge !
En cas d'égalité, on regarde la couleur dominante de barres de chaque joueur : celui en ayant le moins l'emporte. Si l'égalité persiste, on continue avec la seconde couleur et ainsi de suite.
Si malgré tout l'égalité continue, la célébration ne pouvant pas se faire, les votes sont repris du début... et on redémarre une partie ! ;)

Les 5 prétendants - Variante pour deux joueurs :

Enlevez les cartes bleues du paquet. Retirez la carte trilithon bleue, la figurine et les barres de cette couleur. Mettez dans le sac 5 jetons de chaque couleur (excepté le bleu).

Note : *Le jeu peut se jouer avec une autre couleur retirée à la place du bleu pour varier le plaisir et la stratégie.*

Vous ne tirez que deux jetons par tour mais jouez toujours avec trois cartes de chaque. Si les deux jetons sont de la même couleur, remettez les dans le sac et refaites un tirage. Si il ne reste que deux jetons d'une même couleur, contrairement à une partie à plus de deux, vous jouez tout de même cette manche. A la fin de la phase d'influence défaussez les deux cartes jouées ainsi que la troisième, sans la révéler. Lors du décompte final, chaque joueur, pour chaque couleur, recule sa figurine d'une case si il possède une barre de plus, 3 cases pour deux, 6 cases pour 3, 10 cases pour 4, 15 cases pour 5 et ainsi de suite...
Le départage pour les égalités reste inchangé.

Les 5 prétendants - Variante au jeu :

Dans une partie à deux joueurs ou plus, les joueurs peuvent se décider à jouer avec les tirages de jetons pré-définis.

En ce cas, on fait d'abord les tirages, qu'on laisse visibles aux joueurs dans l'ordre dans lequel ils seront joués. Pour un peu plus de prévision...

Le Combat des Dieux

Un jeu de guerre pour 2 à 4 joueurs, de Dave Pasquantonio et Mike Leonardii.

Objectif du jeu.

Vous êtes un Dieu qui va tenter de convertir le plus de disciples possible. Mais serez vous celui qui possèdera le plus grand nombre de partisans ?

Car pour l'emporter, il faudra être celui dont la religion est portée par le plus grand nombre. Et pour être le plus respecté de tous, il va falloir en venir à la guerre...

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Chaque joueur devra disposer d'une figurine, 10 barres et 10 jetons d'une même couleur. Le plateau servira à compter les points et les 65 cartes (cartes trilhon comprises) seront également utilisées.

Préparation du jeu :

- Chaque joueur place sa figurine (représentant son Dieu) et ses barres et jetons en tas devant lui. Ils doivent rester visibles aux autres joueurs durant la partie.
- Après avoir mélangé les cartes, on en distribue 4 à chaque joueur qui les garde secrètes en main. Le reste des cartes formera la pioche et est placé face cachée, au centre du plateau. Les cartes défaussées durant la partie le seront également face cachée, à proximité de la pioche.
- Déterminez un premier joueur. Ensuite, chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Et c'est parti !

Durant votre tour vous allez pouvoir jouer des disciples, éliminez ceux de vos adversaires ou refaire votre main.

Vous allez essayer de placer un maximum de disciples et même de former des clans, en plaçant ces mêmes disciples sur des cases contiguës. Plus un clan est important, plus il marquera de points en fin de partie.

Notez aussi que le plateau est découpé en 4 quartiers (selon les pliures du plateau), le premier allant de la case un à la case " 7 et demi " et ainsi de suite.(les cases 8 et 23 appartiennent donc à deux quartiers.)

Il ne faudra pas oublier ce principe de quartier quand vous tenterez d'éliminer des disciples adverses.

Durant votre tour vous devez faire une des actions suivantes (et une seulement !) :

- 1) Jouer une carte et placez un de vos disciples sur la case correspondante (pour jouer cette carte pour cette action, il faudra que la case soit inoccupée) La carte est ensuite défaussée.
- 2) Jouer une carte selon les mêmes restrictions pour jouer votre Dieu. Contrairement aux disciples, ce dernier ne peut pas être tué. De plus il protège tous les disciples formant son clan.
- 3) Jouer une carte trilhon (qui sera ensuite défaussée) pour jouer un de vos disciples ou votre Dieu sur n'importe quelle case vide du plateau.
- 4) Jouer une carte dont le chiffre correspond à l'un de vos disciples étant dans un clan (au moins un autre disciple ou un Dieu de la même couleur doit lui être adjacent). Vous pouvez alors éliminer un disciple adverse se trouvant dans le quartier opposé (si ce disciple n'est pas protégé, bien entendu). La carte est ensuite défaussée. Le disciple éliminé est retiré de la partie et celui l'ayant éliminé prend sa place.
- 5) Jouer une carte numérotée ET une carte trilhon pour éliminer le disciple non protégé se trouvant sur la case portant le même numéro que celui de la carte. Les cartes sont ensuite défaussées.
- 6) Défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Pour cette action seulement, vous n'avez pas à montrer les cartes que vous défaussez.
- 7) Une fois l'action faite, piochez autant de cartes que nécessaire pour ramener votre main à quatre carte puis passez votre tour.

Fin du jeu et décompte

La partie continue jusqu'à ce que :

- La pioche soit épuisée
- Un joueur n'a plus son Dieu ni aucun disciple dans sa réserve OU
- Les 30 cases du plateau soient occupées.

A ce moment là, tous les joueurs (y compris celui qui a provoqué cette fin de jeu) disposent d'un dernier tour, durant lequel ils ne peuvent pas jouer de carte trilithon.

On compte ensuite les points de cette manière :

- 1pt pour chaque disciple ou Dieu à sa couleur sur le plateau, qu'il soit isolé ou fasse parti d'un clan.
- 1pt supplémentaire pour chaque clan de deux pions exactement, composé de disciples ou de Dieu à sa couleur.
- 4pts supplémentaires pour chaque clan de trois pions exactement, composé de disciples ou de Dieu à sa couleur.
- 9pts supplémentaires pour chaque clan de quatre pions exactement, composé de disciples ou de Dieu à sa couleur.
- 16pts supplémentaires pour chaque clan de cinq pions exactement, composé de disciples ou de Dieu à sa couleur.
- 25pts supplémentaires pour chaque clan de six pions ou plus, composé de disciples ou de Dieu à sa couleur.

Le joueur avec le score le plus important remporte la partie.

Le Backgammon de Stonehenge

Un jeu de stratégie, abstrait pour 2 joueurs, de Rich Hutnik.

Objectif du jeu.

Le but du jeu est d'être le premier à sortir toutes ses pièces, y compris son roi, ou de capturer le roi adverse.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Ce jeu nécessite le plateau de jeu, les 10 jetons rouges et les 10 blancs, les figurines de ses mêmes couleurs (qui représenteront les rois), 6 barres de chacune des deux couleurs et deux dés à six faces, non inclus dans le matériel de base.

Préparation du jeu :

- Mettez 3 barres blanches entre les cases 30 et 1 pour former une ligne ininterrompue entre ces deux cases. Faites de même entre les cases 6 et 7.
- Procédez à la même opération avec les barres rouges entre les cases 29 et 30 et 23 et 24.
- Les barres délimitent les zones de jeu de chaque joueur.
- Placez ensuite deux jetons blancs sur chacune des cases suivantes : 2,3,4,5,6.
- Faites de même avec les jetons rouges sur les cases 24,25,26,27 et 28.
- Au début du jeu les rois sont posés au centre du plateau de jeu.

Et c'est parti !

Le premier joueur est déterminé aléatoirement.

Chaque joueur avance ses pièces depuis sa zone vers celle de son adversaire.

Durant son tour, un joueur jette les dés et avance ses pièces. Si il obtient un double, il doit relancer.

Si un joueur ne peut faire un déplacement, il passe alors son tour.

Même si on lance les dés simultanément, on les traite séparément pour déterminer un déplacement légal (on ne peut pas additionner leur total) ; cela n'empêche pas que les deux peuvent être utilisés pour un même pion, l'un après l'autre.

Les conditions de déplacement sont les suivantes :

- Le pion peut se déplacer jusqu'à une case vide ou une case contenant au moins un autre de ses propres pions.
- Il peut également se déplacer jusqu'à une case contenant un et un seul pion adverse qu'il capture alors : retirez le de cette case. Si il s'agit du roi, le joueur a gagné.
- Le joueur peut aussi jouer un des pions (ou son roi) non présent sur une case et le mettre sur la case correspondante de sa zone. Par exemple, si il obtient un 2, il peut placer un pion sur la seconde case de sa zone (la première est celle se trouvant le plus loin de la zone adverse) et ainsi de suite.
- Pour placer ce pion, le joueur doit arriver sur une case vide ou contenant au moins un de ses jetons ou contenant un et un seul jeton adverse qui est alors capturé.

Note : les jetons capturés sont retirés du plateau mais sont directement de nouveau disponibles pour leur joueur.

Pour sortir une de ses pièces un joueur doit obtenir le chiffre correspondant à la case sur laquelle il se trouve, qui doit être une case de la zone adverse.

Par exemple, si un joueur se trouve sur la deuxième case de la zone de son adversaire, il peut sortir sa pièce avec un deux.

Les pièces " sorties " sont définitivement retirées du jeu.

Les seules exceptions à ces règles sont les cases noires, 12 et 18, qui peuvent contenir un nombre illimité de pièces; ces dernières ne pouvant pas être capturées.

Fin du jeu

La partie s'arrête dès qu'un joueur a sorti toutes ses pièces ou capturé le roi adverse. Il gagne alors la partie

Le Backgammon de Stonehenge - Variantes

Jeu rapide :

Pour gagner il suffit maintenant soit de capturer le roi adverse soit de sortir son propre roi.
Vous pouvez ajouter à cette variante (ou pas) que chaque autre pièce capturée est définitivement retirée du jeu et ne peut donc revenir sur le plateau.

Tous en jeu :

Cette variante oblige les joueurs à remettre leurs jetons en jeu tant qu'ils en ont à l'extérieur du plateau avant de déplacer ceux qui y sont déjà. Le roi quand à lui ne subit pas cette contrainte et le joueur peut le placer quand bon lui semble.

Rebelote :

Si ses dés donnent un 1 et un 2, le joueur peut les relancer comme si il s'agissait d'un double.

Le whist celtique

Un jeu de plis pour 1 ou 5 joueurs, de Rich Hutnik.

Objectif du jeu.

Arriver à obtenir 30pts avant que la figurine neutre n'y parvienne. Les joueurs perdent la partie si la figurine neutre arrive à ce score avant eux. Si un joueur en perdant des points arrive à zéro, les joueurs perdent également aussitôt la partie.

Pour commencer le jeu...

Matériel nécessaire :

Une moitié de cartes (plus précisément, une carte de chaque chiffre, de 1 à 30), les 5 cartes trilithons, le plateau de jeu, la figurine neutre et une figurine supplémentaire pour chaque joueur présent. Chaque joueur aura également besoin d'un jeton et d'une barre à sa couleur.

Valeurs des combinaisons :

Voici les différentes cartes qui seront jouées ainsi que leur valeur, de la moins forte à la plus importante (non-atout):

Blanc : 1, 7, 13, 19, 25.
Bleu : 2, 8, 14, 20, 26.
Vert : 3, 9, 15, 21, 27.
Jaune : 4, 10, 16, 22, 28.
Rouge : 5, 11, 17, 23, 29.
Noir : 6, 12, 18, 24, 30.

A chaque tour une carte trilithon sera piochée et déterminera l'atout. Les atouts sont plus forts que n'importe quelle autre carte.

Note : Le noir n'ayant pas de carte trilithon, il est bon de remarquer qu'il ne peut jamais être de l'atout.

Préparation du jeu:

- Mettez toutes les figurines sur la case " 15 " du plateau.
- Faites deux tas de cartes : un avec les 5 cartes trilithons, l'autre avec les 30 cartes chiffrées. Mélangez ces paquets et posez les face cachée.

Et c'est parti !

Jeu en solitaire :

- 1) Piochez une carte trilithon au hasard et consultez la : la couleur de la carte indique la couleur de l'atout pour ce tour.
A la fin de ce tour, remélangez la avec les autres cartes trilithons.
- 2) Distribuez 2 lots de 13 cartes sans les regarder et prenez en un : il s'agit de votre main. L'autre jeu sera celui du " mort " .
Note : Vous pouvez faire deux lots de 15 cartes si vous le désirez, pour minimiser le hasard.
Une fois cela fait, il vous faut estimer le nombre de plis que vous pensez remporter. Si vous pariez sur " aucun pli " vous choisissez le nombre de points que vous mettez en jeu: vous gagnerez ou perdrez ce nombre de point en fonction de la réalisation ou non de cette prédiction. Vous ne pouvez néanmoins choisir plus de points en mise que celui correspondant au nombre de cartes que vous avez en main.
Pour vous souvenir de votre " pari ", placez votre jeton sur la case correspondante sur le plateau de jeu.
En cas de pari " aucun pli " mettez votre jeton sur les cases " jour/nuit " de la case pour bien visualiser qu'il s'agit d'un pari de " aucun pli " .
- 3) On place la barre sur la case où se retrouverait la figurine en cas de réussite du pari: elle avance du même nombre de cases que le nombre de plis remportés (si bien entendu il s'agit du nombre prédit) ou du nombre de points mis en jeu en cas de pari d' " aucun pli " .
- 4) On dévoile la première carte du jeu du " mort " . Le joueur doit jouer une carte à la couleur de la carte. Si il ne le peut pas il doit alors jouer un atout. Si il ne peut jouer ni l'un ni l'autre, il peut alors jouer n'importe quelle carte de son choix et perd le pli. Si le " mort " joue un atout, il doit jouer aussi un atout. Si il ne le peut pas il joue n'importe quelle carte et perd le pli.

- 5) Si le mort n'a pas joué un atout : Si le joueur a joué un atout ou une carte de la même couleur mais plus forte, il remporte le pli. Autrement il le perd.
Si le mort a joué un atout : le joueur ne remporte le pli que si il a aussi joué un atout ET que cet atout est plus fort que celui du mort.

Exception aux règles pré-citées: Si le " mort " joue une carte noire, alors on ne tient plus compte des couleurs et des atouts : c'est la carte la plus forte qui l'emportera. En cas d'égalité, la carte jouée en premier l'emporte.

- 6) Calcul du score :
Comptez le nombre de plis que vous avez réalisé. Si vous avez réalisé moins de plis que prévu, vous perdez autant de point que ceux que vous aviez parié réussir. Si vous avez réussi exactement votre pari, vous gagnez autant de points. Si vous avez réalisé plus de plis que prévu (sauf pour le " aucun pari " où vous devez réussir à en faire exactement aucun pour ne pas subir un malus égal à votre mise.) vous déduisez le nombre de plis gagnés en plus du score que vous auriez put gagner pour savoir combien de points vous gagnez ou perdez.

Exemple 1: Vous avez parié faire 3 plis et vous en faites 5. Vous avez fait deux plis de trop. Vous gagnez donc : $3 - 2 = 1$ pt.

Exemple 2: Vous avez parié faire un pli et vous en faites trois. Vous avez fait deux plis de trop et perdez donc un point ($1 - 2 = -1$ pt)

Variante : Vous pouvez décider que si vous faites plus de plis que prévu (sauf pour le cas de " aucun pli")vous ne gagnerez ni ne perdrez de point (score obtenu = zéro, quel que soit le nombre de plis remportés)

Avec cette variante, finir avec un score positif (supérieur à 15) est déjà un challenge !

- 7) Si vous n'êtes pas encore parvenu à 30pts (gain de partie) ou à zéro (perte de la partie) vous avancez la figurine neutre d'une case. Si elle arrive ainsi sur la case 30, vous avez perdu la partie.
Sinon, remélangez les cartes et refaites un tour complet (pioche de la carte trilhon, distribution des cartes etc...) jusqu'à la fin de la partie...

Jeu à plusieurs :

- 1) Les joueurs démarrent à 15pts ici aussi mais personne n'est éliminé si il tombe à zéro (et la partie ne s'arrête pas). On distribue toutes les cartes à tous les joueurs de façon à ce qu'ils en aient le même nombre. Les éventuelles cartes en trop sont mises de côté sans être révélées et seront remélangées aux autres cartes au prochain tour.
Pour une partie à 5 joueurs ajoutez les 5 cartes noires restantes.
Chaque joueur possède bien entendu une figurine. La figurine neutre reste toujours en place et fonctionne différemment que lors des parties en solitaire : A chaque tour elle avance jusqu'à la figurine la plus avancée. Si elle est devant toutes les autres figurines (ou sur la même case que celle le plus avancée) elle avance alors d'une case.
Il n'y a évidemment plus de " mort " dans une partie à plusieurs.
- 2) A chaque pli, c'est le joueur qui a remporté le pli précédent qui joue la première carte.
A chaque tour, c'est le joueur qui a remporté le plus de points au tour précédent qui joue la première carte.
En cas d'égalité, c'est le plus avancé sur le plateau parmi ceux là. Si l'égalité persiste, c'est celui qui a remporté le pli le plus récent.
On joue ensuite dans le sens horaire.
- 3) La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint 30 pts (il gagne alors) ou lorsque la figurine neutre atteint la case 30 du plateau, auquel cas le joueur le plus avancé remporte la partie. En cas d'égalité, jouez un tour supplémentaire pour départager les ex-aequo.

Cas particulier : Si tous les joueurs parient sur " aucun pli " alors à la fin du tour chacun perd autant de points que de plis remportés.

Variantes au jeu :

Quitte ou double :

Si un joueur réussit à gagner 7 pts (" aucun pari " réussi avec 7pts ou " 7 plis " réussi) il peut décider de faire un " quitte ou double " : il ne marque rien mais s'il réussit son pari (exactement) lors du prochain tour il marquera 14pts au lieu de ce qu'il aurait dû marquer. Dans le cas contraire, il perdra 14pts.

Cartes noires :

Si le premier joueur joue une carte noire, les autres joueurs sont tenus de jouer à cette couleur si possible. Le reste ne change pas. Cette variante permet de diminuer le chaos entraîné par les cartes à cette couleur.

Aucun pli " restrictif " :

Quand un joueur choisi " aucun pli " il ne peut miser que 1pt ou le max de points (correspondant au nombre de cartes en main) et rien d'autre.

Plus de cartes :

Jouez avec toutes les cartes. En cas d'égalité cette fois, c'est la première carte jouée qui l'emporte. Ainsi, vous pouvez jouer à plus de 5, il vous suffit de trouver un objet pouvant servir de figurines aux nouveaux arrivants.

Egalités renversées :

En cas d'égalité, c'est maintenant la carte jouée en dernier qui l'emporte.

Jeu en coopératif :

Les joueurs ont une figurine commune et jouent contre le jeu. Si ils réussissent la totalité de leurs paris, ils avancent leur figurine d'autant de cases qu'ils sont. La figurine neutre avance d'une case par tour. Pour une version dure de cette variante, vous pouvez décider de reculer la figurine du nombre de cases correspondant au nombre de paris ratés... mais cela devient très difficile. Si vous arrivez à zéro vous avez alors perdu : le principe sera alors d'arriver à 30 avant la figurine neutre ou de tenir le plus de tours possible.

Parties courtes / longues :

Pour faire varier la durée des parties il vous suffit de placer les figurines sur des cases plus proches de la case 30 (parties courtes) ou plus éloignées (parties longues)