

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



STRATAGEMMES

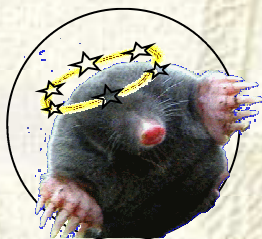


REGLES

Un vieux pêcheur de Saint Malo, borgne et boiteux, vous a remis une carte en vous disant:
« Si vous alliez sur l'île de StrataGemmes, vous pourriez peut-être y trouver les gemmes et pierres précieuses que James Lapidaire, un pirate légendaire, aurait jadis enfouies. Mais il serait mort avant d'avoir pu les récupérer. Il vous faudra creuser partout ! »
Vous voici donc sur l'île, mais vous n'êtes pas les seuls à convoiter ce trésor. A quels stratagemmes aurez vous recours pour devenir le plus riche ?

But du jeu :

Gagner le plus de carats en participant au creusement des trous qui mènent aux plus belles gemmes enfouies dans l'île.



MATERIEL

- 3 strates de jeu en plexi glace
- 1 plateau de base en 2 parties
- 57 tuiles « trou » de 4 couleurs
- 4 pions « carat »
- 16 marqueurs « gemme »
- 4 « plaques de gemmes » recto verso
- 4 planches « range tuiles »
- 2 tableaux à gemmes pour 2 joueurs
- 1 taupinière

Pour 2 à 4 joueurs
À partir de 8 ans

Durée : 30 à 45 minutes

INSTALLATION DU JEU

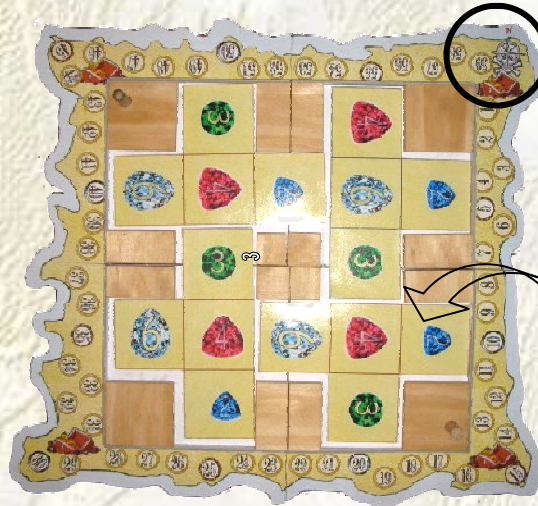
Le plateau de jeu est constitué de :

- 3 strates dont chacune doit recevoir un type de tuile particulier
- 1 socle formant le niveau où sont placées les gemmes à récupérer
- le parcours de l'île où se déplacent les pions « carats »

MISE EN PLACE DU SOCLE DE JEU

1 Rassembler les 2 parties de l'île.

2 Les 4 plaques « Gemmes » sont placées aléatoirement par chacun des joueurs (à 3, le plus jeune en pose deux) et forment ainsi les 16 emplacements « fonds » des trous à creuser.

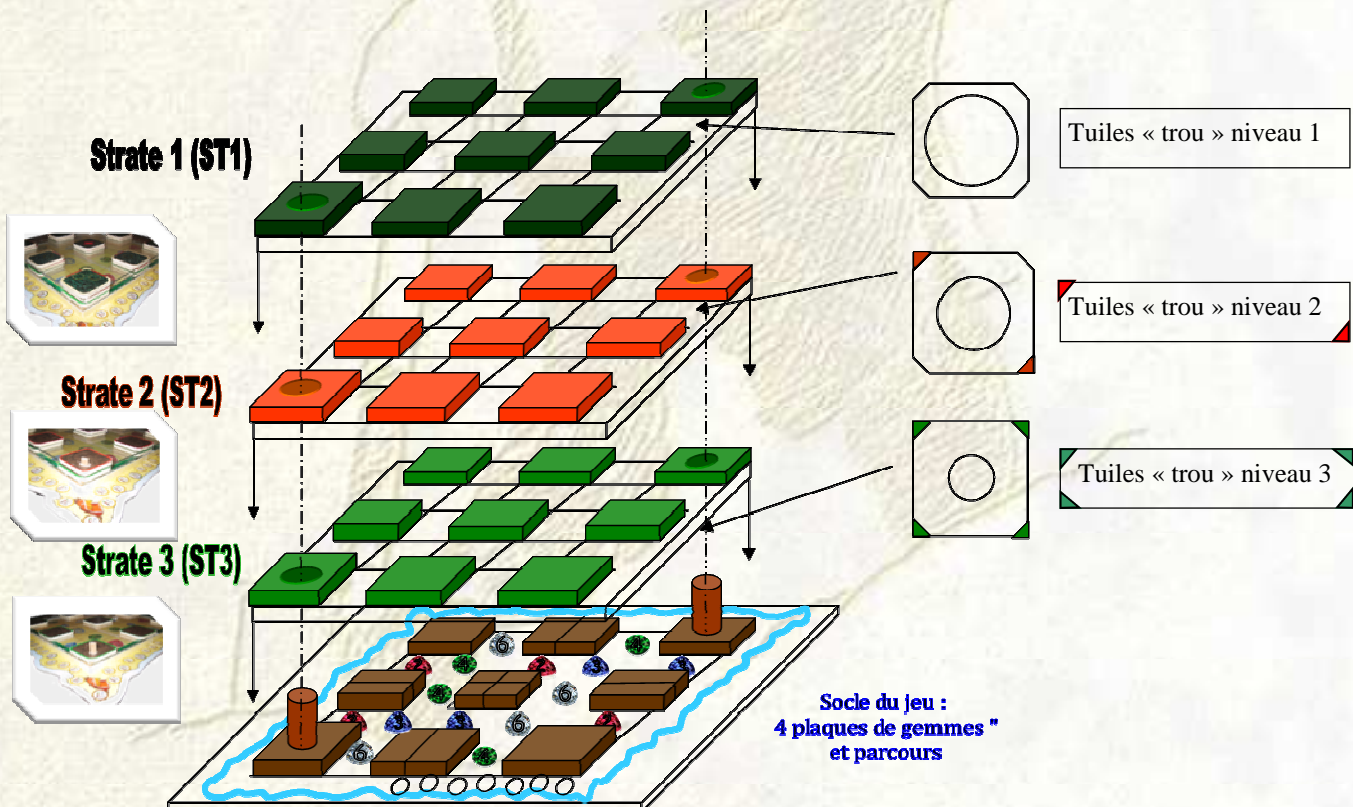


3

Les pions « Carats » sont placés au début du parcours

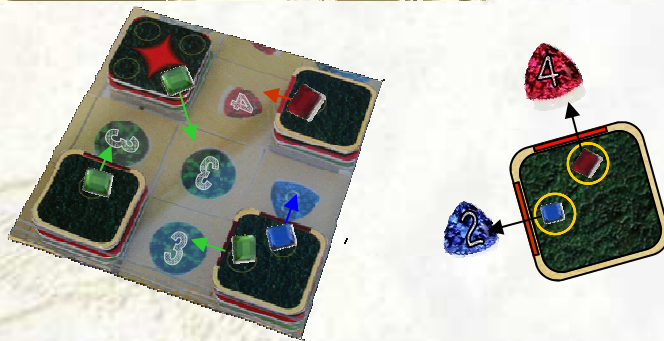


ASSEMBLAGE DES PLATEAUX



STRATE1 : POSITIONNEMENT DES MARQUEURS « GEMME »

On place enfin les **16 marqueurs** « **gemme** » sur les tuiles « forêt » (dans les cercles jaunes) selon la gemme qui figure sur le fond, face à la marque rouge.



PRESENTATION DES TUILES

Les tuiles « trou » sont évidées. Elles sont percées d'un trou de diamètres différents selon la strate où elles doivent être placées. Pour chaque strate, une tuile spéciale complète les tuiles « trou ».

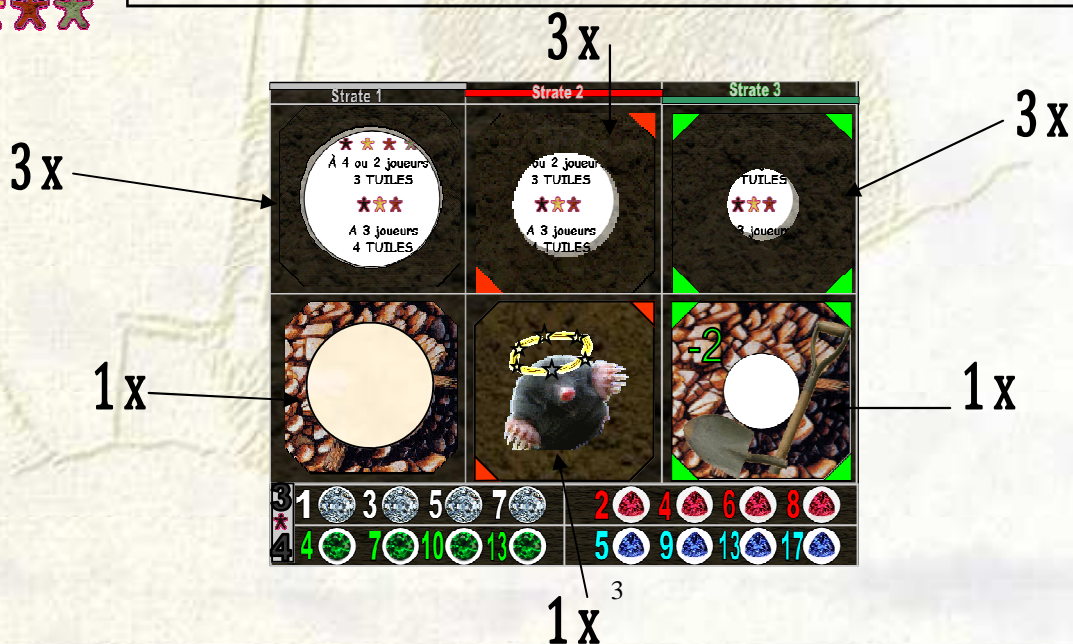


RÉPARTITION DES TUILES « TROU » ENTRE JOUEURS

Les tuiles « trou » sont triées selon le nombre de joueurs, réparties et empilées sur les emplacements correspondant sur les planches « Range-Tuiles » respectives de chaque joueur.

A 4 joueurs

Utiliser 3 tuiles trou et 1 tuile spéciale par strates.
Chaque joueur dispose alors de 12 tuiles (suivre les indications écrites sur la planche).

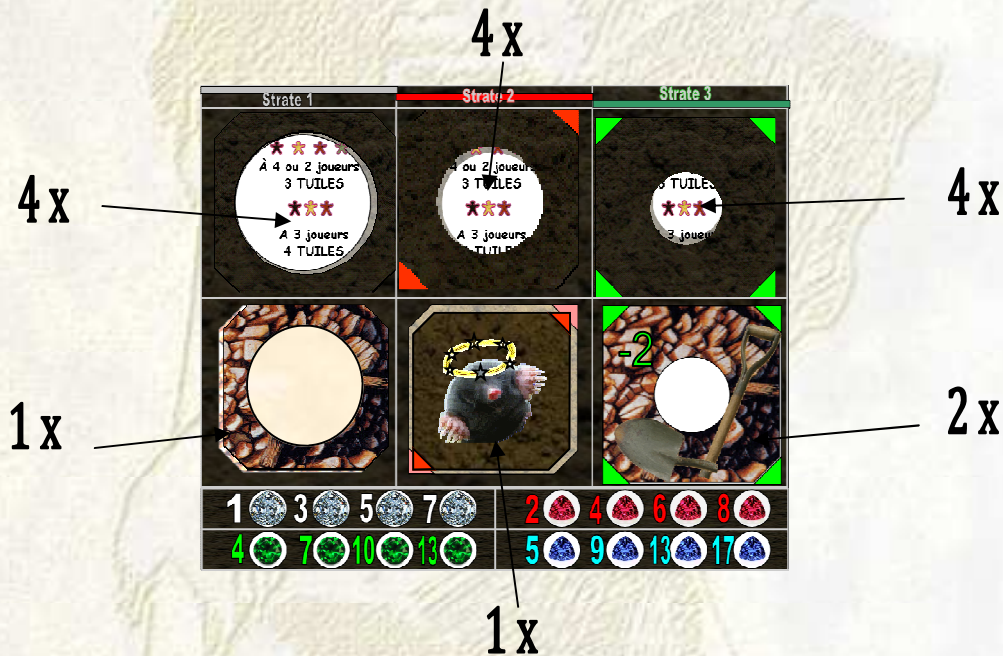


A 3 joueurs

Les tuiles « trou » vertes ne sont pas utilisées, mais les joueurs se répartissent les tuiles spéciales selon les indications des « planches à tuiles ».



Utiliser 4 tuiles « trou » 1 ou 2 tuiles spéciale par strate, selon les indications portées sur les planches « range tuiles ». Chacun possède alors 16 tuiles « trou ».



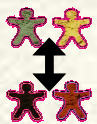
Exemple : compositions de la planche « range tuiles » du joueur noir

A 2 joueurs

A 2 joueurs, Le joueur 1 prend les tuiles Rouges et Noires et le pion « carat » rouge le joueur 2 prend les pièces Jaunes et Vertes ainsi que le pion « carat » jaune ou vert.

Chacun, à son tour, peut jouer indifféremment l'une ou l'autre couleur. Chaque équipe prend son tableau de gemmes 2 joueurs..(A ou B)

Chaque joueur possède 24 tuiles (2 jeux de 12 tuiles).



A



B



Par équipes de 2 joueurs



A 4 joueurs, on peut aussi former 2 équipes . Chaque binôme , placé l'un en face de l'autre, choisit les pièces Rouges et Noires et le pion « carat » rouge pour l'un et les pièces Jaunes et Vertes ainsi que le pion « carat » jaune ou vert pour l'autre. Chaque équipe prend son tableau de gemmes 2 joueurs.

Chaque joueur possède 12 tuiles

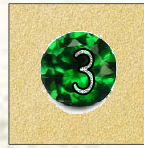
VALEURS DES GEMMES



Diamant = 6 carats



Rubis = 4 carats



Emeraude = 3 carats



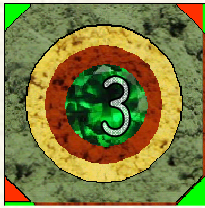
Saphir = 2 carats

DÉROULEMENT DU JEU

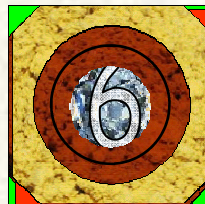
A Le ou la joueuse la plus jeune commence en plaçant une tuile de son choix, au niveau qui convient, puis suivant le sens horaire, chacun fait de même à chaque tour.

B Déplacement des tuiles:
Elles sont introduites par l'un des cotés ouverts sur l'un des trois niveaux de strates. Elle peuvent pousser les tuiles déjà placées **sans jamais toutefois faire sortir** une tuile située à l'autre extrémité de l'alignement.
Soyez attentifs à la taille du trou et à la couleur des angles des tuiles car ils déterminent le niveau de la strate où elle peuvent être placées.

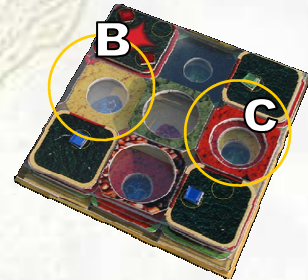
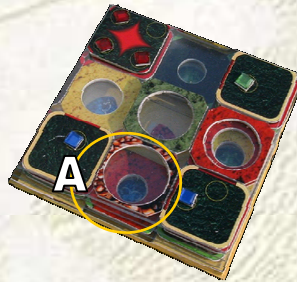
C Formation des trous :
Un trou est constitué lorsque les tuiles sont alignées verticalement, une par niveau, au dessus d'une gemme.



Ex : trou composé de 3 tuiles avec une gemme émeraude au fond.



Ex : trou composé de 3 tuiles dont deux de même couleur et un diamant au fond



Ex : trous en formation :

A- Il manque la tuile de la 2ème strate

B- Il manque les tuiles de la 3ème et de la 1ère strate

C- le trou est constitué : 2 tuiles rouges (strates 1 et 2), et 1 tuile jaune (strate 3)

COMMENT GAGNER DES CARATS ?

Dès qu'un trou se forme, on retire le marqueur « gemme » correspondant et on applique les règles suivantes :

a Gains immédiats:

Les joueurs possédant une ou plusieurs tuiles dans ce trou gagnent, pour chacune d'elles, un nombre de carats équivalent à la valeur de la gemme.
Chacun déplace ensuite son pion « Carat » sur le parcours autour de l'île.



Un trou vient d'être formé avec un Saphir au fond (3 carats)

Joueur Noir, avec 2 tuiles (St1, St3), gagne 2 x 3 carats et avance son pion carat de 6.

Joueur rouge (St2) gagne 3 carats et avance d'autant.

x 6

5

b Gains différés en fin de partie : Bonus .

Si les tuiles d'un joueur sont en nombre majoritaire dans un trou, ce joueur récupère le marqueur « gemme ». **Si aucun joueur n'est majoritaire**, le marqueur est pris par le joueur dont la tuile du trou a été la dernière placée pour former ce trou.

A deux joueurs, il faut avoir placé au moins 2 tuiles de l'une de ses deux couleurs (par ex : 2 rouges ou deux noires).

Ces bonus varient en fonction de la couleur et du nombre de marqueurs recueillis selon les tableaux suivants :

TABLEAU DES BONUS

Les marqueurs sont posés au fur et à mesure de leur acquisition sur les tableaux sur les cases qui leur correspondent.

Tableaux de Gemmes pour 3 ou 4 joueurs

3	1	3	5	7	2	4	6	8
4	4	7	10	13	5	9	13	17

Tableaux de Gemmes pour 2 joueurs

2	1	2	3	4	1	3	5	7
1	4	7	10	1	5	9	13	

Dans l'exemple, le joueur pourra avancer son pion carat de $3+4+4+5 = 16$ cases supplémentaires en fin de partie.

Dans l'exemple, le joueur pourra avancer son pion carat de $2+5+1+1 = 9$ cases supplémentaires en fin de partie.

TUILES PARTICULIERES



Strate 1

Une tuile « éboulement » provoque...un éboulement si elle est présente dans un trou en formation comportant déjà les deux tuiles des 2 strates inférieures. Dans ce cas, la gemme ne peut pas être récupérée tant que la tuile éboulement n'a pas été remplacée.



Strate 2

Une Taupine : la tuile ! Cette tuile indique que la taupine a avalé la gemme du trou (même incomplet) où elle se trouve ! Celle-ci est donc retirée provisoirement du jeu et placée sur la « Taupinière », à côté du jeu. A la fin de la partie, quand toutes les tuiles ont été placées, et avant les bonus, les joueurs dont une tuile est placée sur l'une des taupines la capture. Ils vont pouvoir asséner quelques coups de pelle sur le dos du pauvre animal pour qu'il recrache ce qu'il a pris pour une graine ! Les gemmes placées sur la « taupinière » (au maximum, 6) sont ensuite choisies et récupérées, une par une, par les joueurs, selon l'ordre décroissant qu'occupe leur pion carat sur le parcours du tour de l'île. Elles compléteront les collections de marqueurs pour l'octroi des bonus. Au-delà de 6, les gemmes restent sur le plateau et peuvent être gagnées par majorité de tuiles.

Exemple : 2 joueurs ont pu placer une tuile de leur couleur sur 3 des 4 taupines du jeu



Rouge a attrapé 2 taupes : R1,R2

Vert a attrapé 1 taupe : V1

Rouge possède 35 carats

Vert possède 38 carats

1—**Rouge** possède le moins de carats : c'est lui qui choisit en premier : il prend 1 saphir pour sa taupe R1, puis 1 rubis pour sa taupe R2.

2—**Vert** prend 1 diamant pour sa taupe V1.

3—**Rouge** prend le diamant qui reste pour R1.

Chacun place chaque marqueur sur son tableau « bonus »



Point particulier : si plusieurs joueurs occupent la dernière place, c'est celui qui a le plus petit nombre de gemmes qui commence à se servir. Si il y a encore égalité, c'est celui qui a le plus petit nombre de points de bonus. En dernier recours, c'est celui qui a jouer le plus tard dans le tour.

Strate 3



La tuile « Pelle cassée » provoque quelques dégâts pour le joueur dont la tuile est située juste au dessus d'elle (donc une tuile de niveau deux) : le temps de retrouver un autre outil, il recule son pion « carat » de deux cases ! Et ce, que le trou soit créé ou non, qu'un marqueur « gemme » soit présent ou non. Seuls 2 Tuiles dans un trou comportant cette Tuile « Pelle cassée » peuvent prétendre bénéficier des carats de la gemme qui se trouve au fond. Si chaque tuile est d'une couleur différente, le joueur de celle qui est au niveau de la 2ème strate remporte le « marqueur gemme ».

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin quand chaque joueur a placé toutes ses tuiles .

Les joueurs ayant capturé une taupe se partagent l'éventuel butin de la taupinière, marqueurs avec lequel ils complètent leurs combinaison « Bonus » sur leur tableau.

On applique ensuite la règle des **bonus** en avançant les pions carats sur le parcours du tour de l'île selon les points rapportés par les marqueurs gagnés.

Le joueur qui a le plus de carats , et qui est, par conséquent, en tête sur le parcours du tour de l'île , a gagné.

En cas d'ex aequo, celui qui a le plus de marqueurs l'emporte. Sinon, la victoire est partagée.

VUE D'ENSEMBLE D'UN MILIEU DE PARTIE

