

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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.

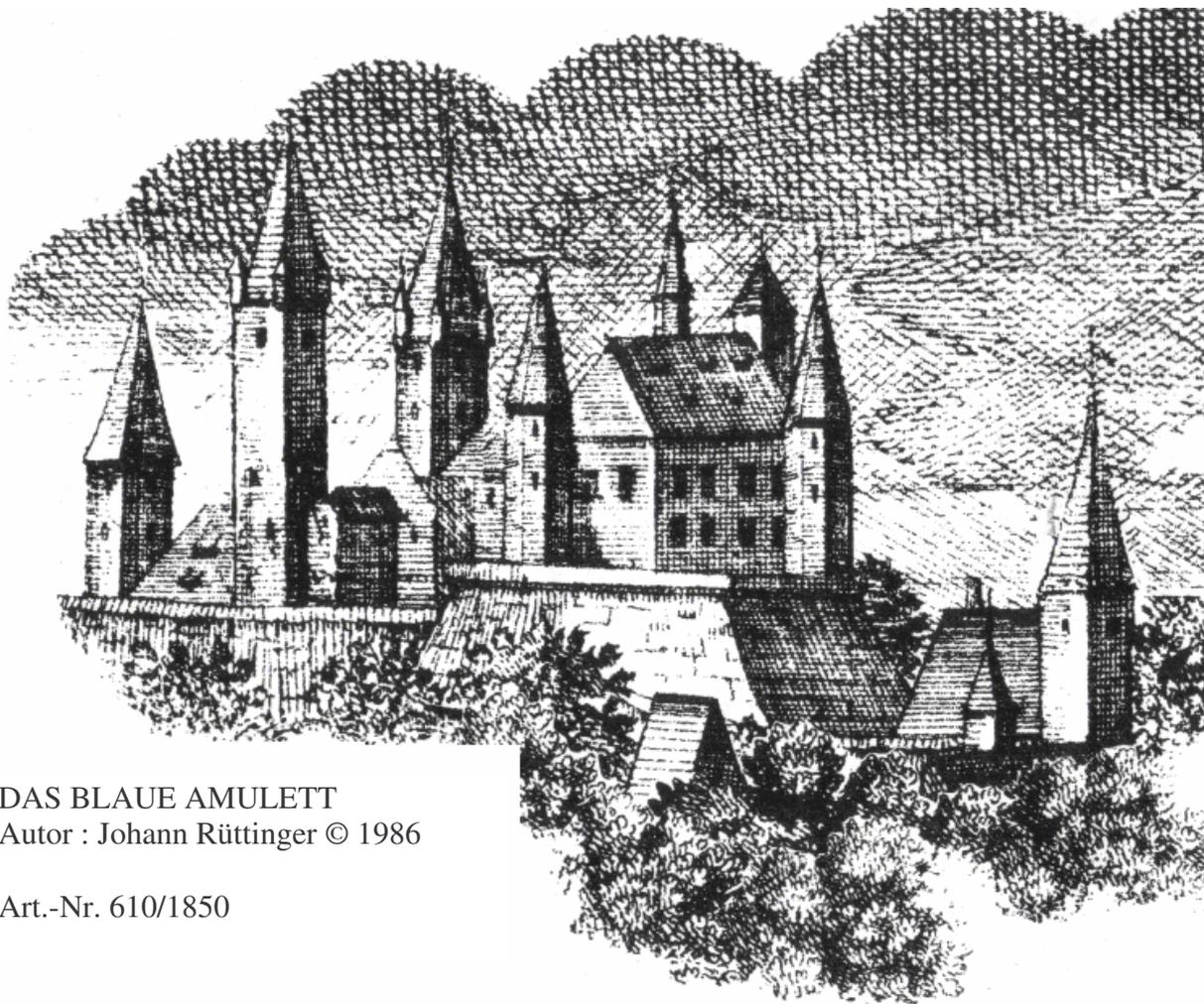
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



DAS BLAUE AMULETT

Autor : Johann Rüttinger © 1986

Art.-Nr. 610/1850

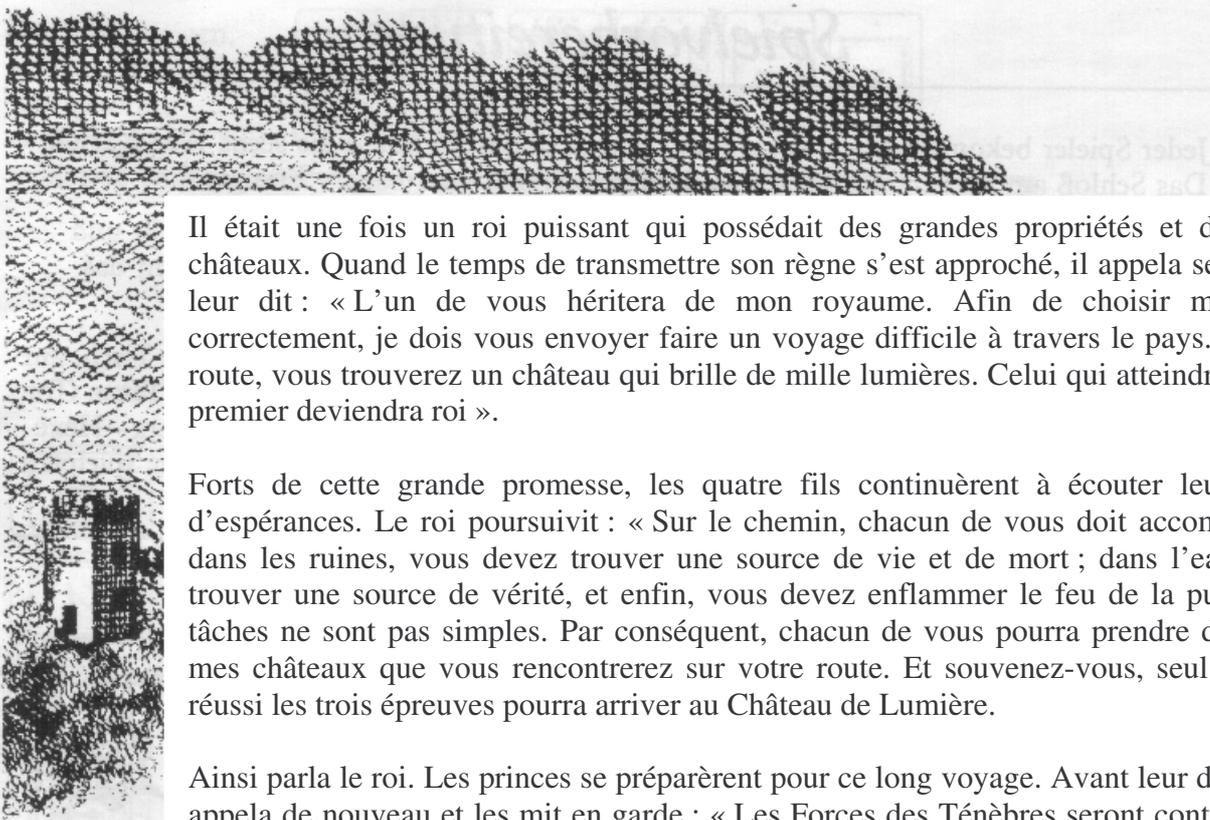
Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 10 ans

Contenu :

- Plateau de jeu
- 4 « Prince » en bois de 4 couleurs
- 3 pièces « Pouvoir Noir » en bois noir
(Un nain, une sorcière, une magicienne)
- 24 cartes de mouvement
- 31 cartes destin
- 1 anneau « Amulette bleue » en bois
- Le livre de règles

Durée : 1 heure environ



Il était une fois un roi puissant qui possédait des grandes propriétés et de magnifiques châteaux. Quand le temps de transmettre son règne s'est approché, il appela ses quatre fils et leur dit : « L'un de vous héritera de mon royaume. Afin de choisir mon successeur correctement, je dois vous envoyer faire un voyage difficile à travers le pays. Au bout de la route, vous trouverez un château qui brille de mille lumières. Celui qui atteindra ce château le premier deviendra roi ».

Forts de cette grande promesse, les quatre fils continuèrent à écouter leur père, pleins d'espérances. Le roi poursuivit : « Sur le chemin, chacun de vous doit accomplir 3 tâches : dans les ruines, vous devez trouver une source de vie et de mort ; dans l'eau, vous devez trouver une source de vérité, et enfin, vous devez enflammer le feu de la pureté. Ces trois tâches ne sont pas simples. Par conséquent, chacun de vous pourra prendre des forces dans mes châteaux que vous rencontrerez sur votre route. Et souvenez-vous, seul celui qui aura réussi les trois épreuves pourra arriver au Château de Lumière.

Ainsi parla le roi. Les princes se préparèrent pour ce long voyage. Avant leur départ, le roi les appela de nouveau et les mit en garde : « Les Forces des Ténèbres seront contre vous tout au long de votre voyage. Elles essaieront de vous bloquer. Elles peuvent vous trouver n'importe où. Ne croyez pas qu'elles ne reviendront pas après que vous les ayez défaits. Elles changent constamment de forme : elles peuvent apparaître en tant que nain, sorcière ou magicienne. Celui qui n'est pas préparé aux Forces des Ténèbres restera en arrière. Mais ayez confiance ! Vous pouvez les surmonter ! Et comme protection supplémentaire, je vous donne cette Amulette Bleue à emporter pendant votre voyage. Celui qui la portera sera protégé des Forces des Ténèbres ».

C'est ainsi que les princes commencèrent leur long voyage. Naturellement, chacun voulut porter l'Amulette Bleue. Et en dépit de tous les dangers et obstacles qu'ils étaient sûrs de rencontrer tout au long de ce voyage, chacun d'eux voulait être le premier à en atteindre le bout. Qui, parmi eux, sera le premier à entrer dans le Château de Lumière...

Préparation

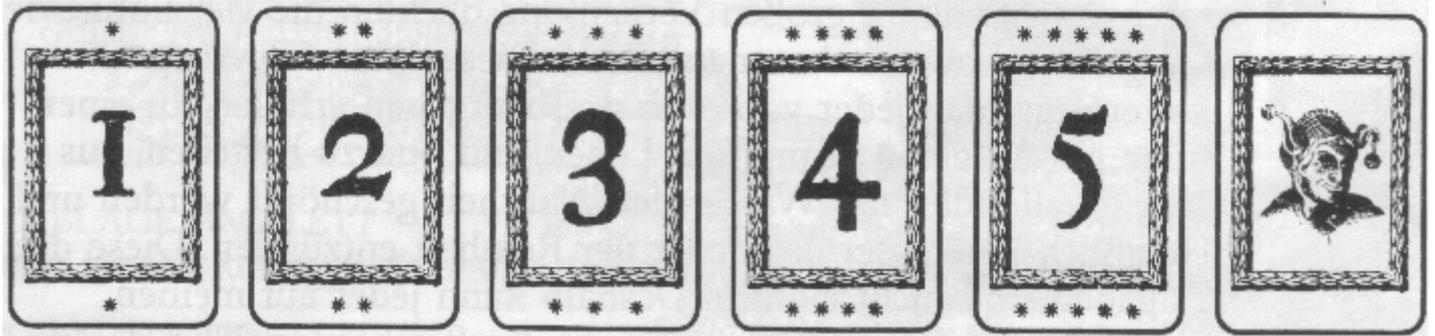
Chaque joueur reçoit un prince et les cartes mouvement correspondant à sa couleur. Chaque prince se place sur le château au début du chemin.

Pour déterminer le premier joueur, mélanger un jeu de cartes d'une même couleur. Chaque joueur pioche une carte au hasard. Le joueur qui obtient la carte dont le chiffre est le plus élevé commence (le Joker est considéré comme étant plus forte que le « 5 »).

Chaque joueur place ses cartes de mouvement sur la table par ordre numérique, le Joker étant considéré comme plus fort que le « 5 ».

Le Nain (le pion noir le plus petit) est placé sur la première porte, la Sorcière (le pion noir moyen) est placée sur les premières ruines et la Magicienne (le pion noir le plus grand) est placée sur le premier château. Les 31 cartes sont mélangées et placées face cachée sur le plateau de jeu.

Un ensemble de cartes de mouvement



Les différentes cartes événement



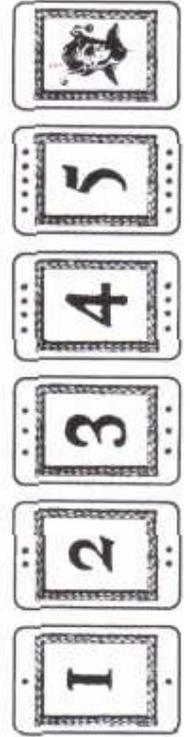
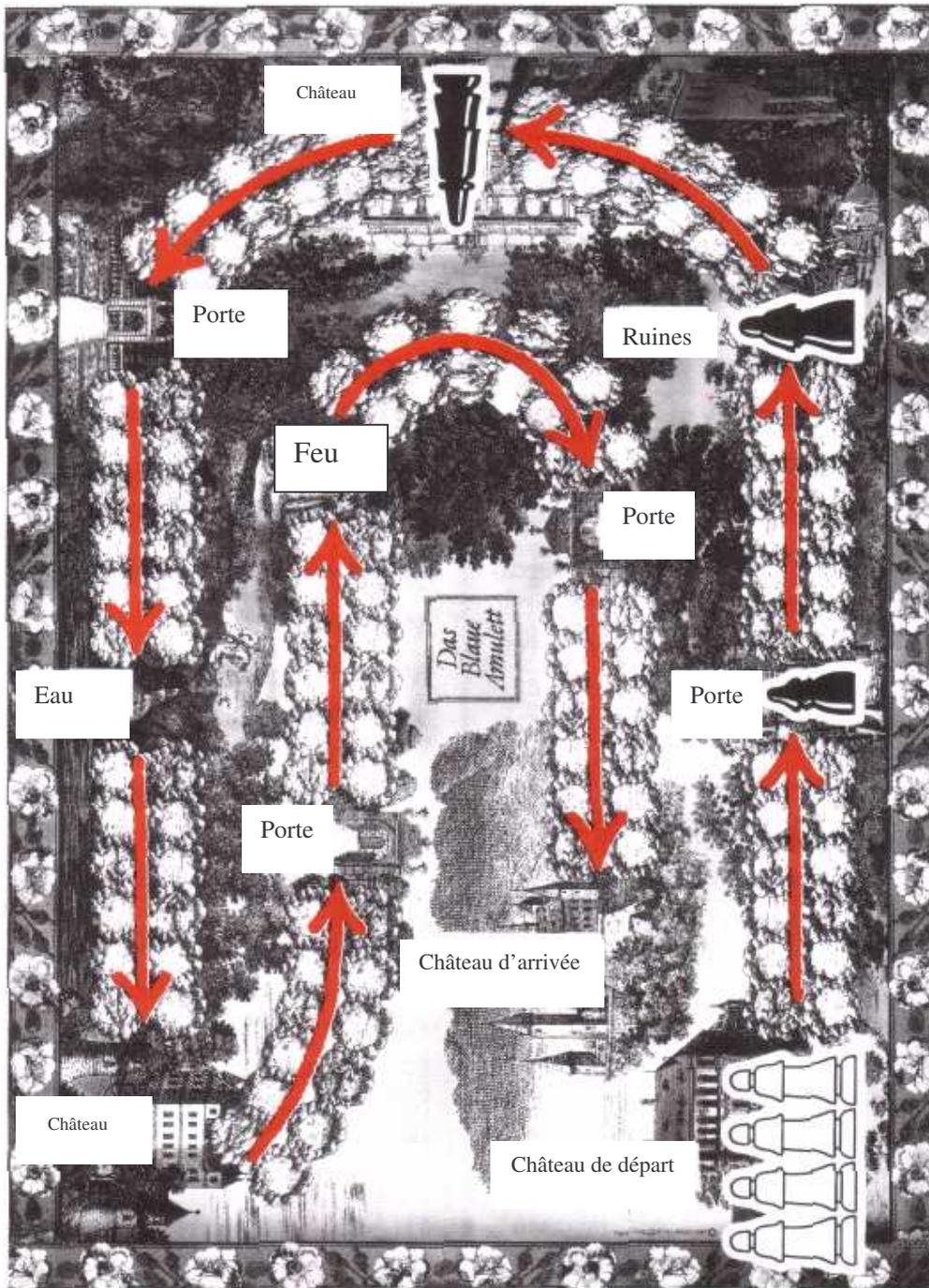
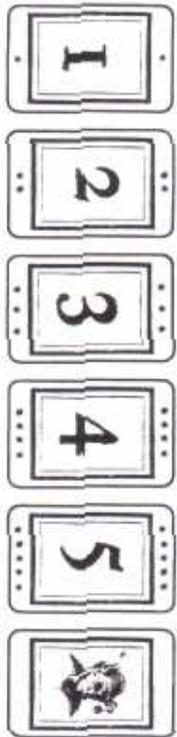
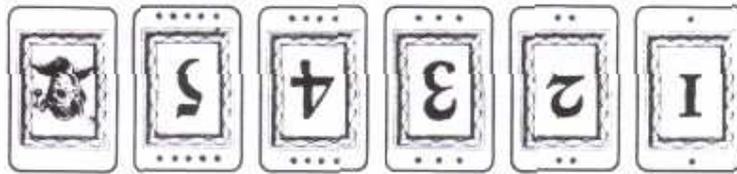
Le joueur qui tire cette carte
Reçoit l'Amulette Bleue



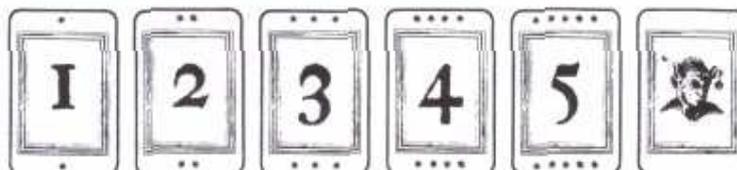
Cartes pour surmonter les **Forces des Ténèbres**
(le Nain, la Magicienne et la sorcière)

Cartes pour accomplir les **3 tâches**
(Les Ruines, l'Eau, le Feu)

Les flèches montrent le sens du chemin



Situation de départ
(à 4 joueurs)



Le Plateau de Jeu :

Le chemin joint le premier château au château final. Il comporte deux voies. Le chemin extérieur, ou de droite, mène du premier château jusqu'au château final. Le chemin intérieur ou de gauche, ramène du château final au château de départ. Les endroits spéciaux (châteaux, portes, ruines, eau, feu et le Château de Lumière) interrompent ce chemin. Ces endroits comptent pour une case dans les déplacements. Toutes les 3 cases, une flèche indique la direction dans laquelle les pions doivent se déplacer. Les cases comportant une flèche sont aussi des cases destin. Un joueur qui s'arrête sur une case destin doit prendre une carte destin de la pile.

But du jeu

Chaque joueur essaye d'atteindre le Château de Lumière aussi rapidement que possible. Le chemin extérieur ou de droite mène au Château de Lumière. Cependant, les joueurs doivent accomplir 3 épreuves et surmonter toutes les Forces des Ténèbres qu'ils rencontrent le long de la route. Les Forces des Ténèbres peuvent apparaître à n'importe lequel des endroits spéciaux qui interrompent le chemin : les 4 portes, les 2 châteaux, les ruines de la vie et de la mort, l'eau de la vérité, les feux de la pureté, et probablement aussi dans le Château de Lumière lui-même. L'Amulette bleue peut vous protéger contre les Forces des Ténèbres ! Sur les cases épreuves (les ruines, l'eau et le feu), les joueurs doivent accomplir leurs épreuves.

Le joueur qui, le premier, atteint le Château de Lumière et défait les Forces des Ténèbres gagne la partie et hérite du royaume...

Déroulement du jeu

Déplacement

Les princes se déplacent le long du chemin de droite d'un nombre de cases égal à une des cartes de mouvement. La carte de mouvement choisie est alors posée face cachée pour indiquer qu'elle a été utilisée. Le joueur qui utilise le joker peut se déplacer de 1 à 6 cases. Quand un joueur utilise son Joker, il peut immédiatement rejouer une autre carte de mouvement et avancer d'autant de cases qu'indiqué sur cette nouvelle carte.

Note :

Tous les joueurs peuvent voir les possibilités de mouvement des autres joueurs car les cartes de mouvement sont face découverte. Une fois que toutes les cartes d'un joueur sont face cachée, elles sont toutes retournées face découverte et sont de nouveau toutes disponibles au moment du choix du déplacement.

Cartes de Destin

Quand un prince finit son mouvement sur une case marquée d'une flèche, le joueur pioche la carte supérieure de la pile Destin. Les autres joueurs ne doivent pas voir la carte.

Note :

Un joueur ne peut posséder que 3 cartes de destin à la fois. Si un joueur doit piocher une ou plusieurs cartes de destin (ce qui peut arriver), il doit d'abord défausser autant de cartes qu'il faut pour qu'il ne lui en reste plus que 3 après sa pioche. Si un joueur a moins de 3 cartes destin en main, il ne complète pas sa main à 3 – il lui faudra attendre de se trouver de nouveau sur une case destin pour en piocher une autre.

Force des Ténèbres

Quand un joueur a fini de déplacer son prince, il peut déplacer les 3 figurines « Force des Ténèbres » et les poser sur n'importe lequel des endroits spéciaux (pas plus d'une figurine par case.) Le nain, la sorcière et la magicienne peuvent ainsi changer de place après le tour de chaque joueur.

Note :

Le déplacement des figurines « Forces des Ténèbres » (à son propre avantage, au désavantage des autres ou en pur bluff) est toujours la dernière action d'un joueur lors de son tour, même si le joueur choisit de ne pas les déplacer. Il ne peut en aucun cas les déplacer avant ou pendant son tour.

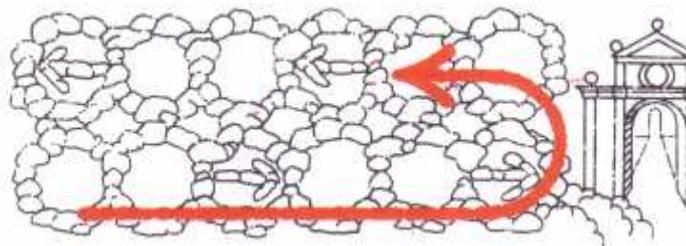
Autre note :

La case de départ ne peut jamais être occupée par une figurine « Force des Ténèbres ». Toutes les autres cases peuvent l'être.

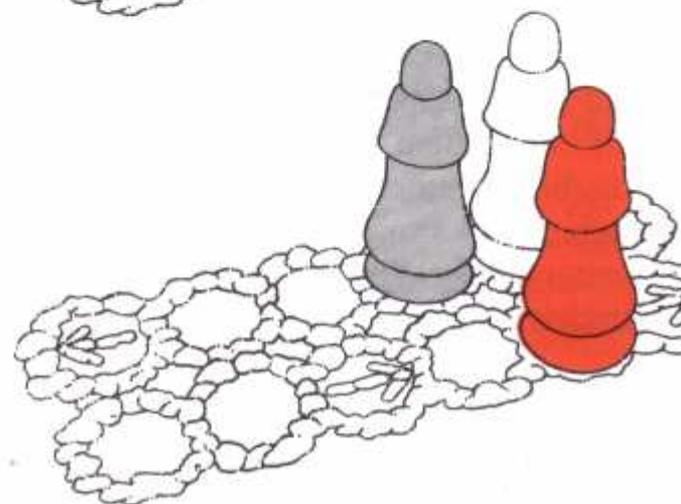
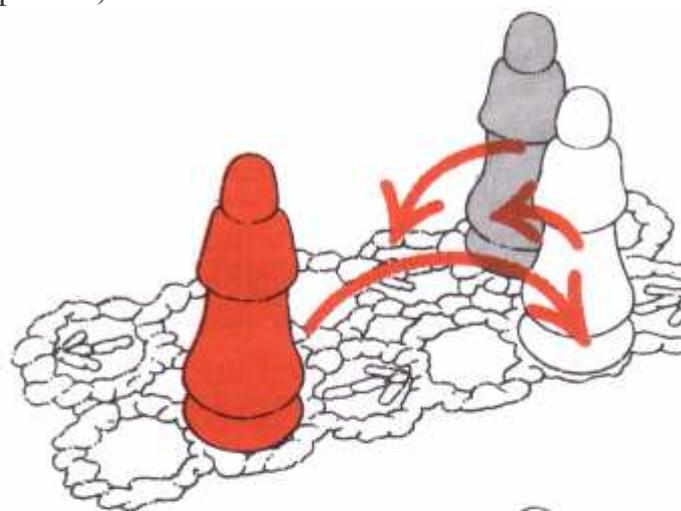
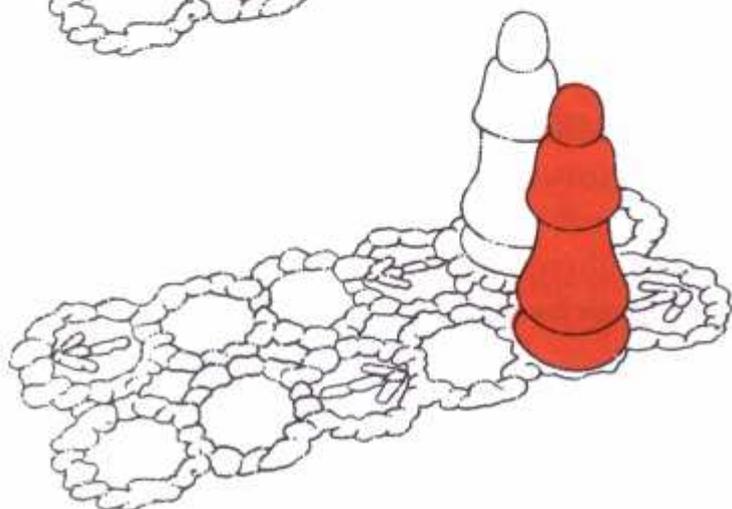
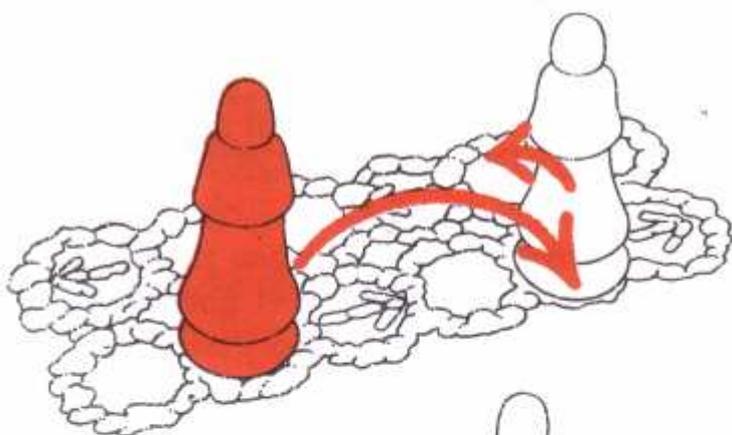
La poussée des princes sur le chemin opposé.

Si un prince finit son mouvement sur une case occupée par un autre prince, ce dernier prince est poussé sur la case adjacente de la voie opposée. Il voyage maintenant dans la direction opposée :

Quand un prince, voyageant le long de la voie de gauche, atteint un des endroits spéciaux, il le contourne et continue son chemin le long de la voie de droite. Il n'entre pas dans la case :



Si un prince est poussé sur une case occupée par un autre prince, cet autre prince est poussé d'une case en avant dans la direction du chemin sur lequel il se trouve (il est donc devant le prince qui vient de le pousser) :



Ainsi, un prince qui se dirige dans la bonne direction peut soudain se retrouver dans l'autre sens. Par contre, un prince qui voyage dans le mauvais sens (voie de gauche) peut tout aussi soudainement se retrouver dans le bon sens !

Note :

Plusieurs princes peuvent occuper les cases spéciales en même temps. Aucune poussée ne se produit à ces endroits.

Les endroits spéciaux

Tout au long de leur voyage, les princes rencontreront beaucoup d'endroits spéciaux. Ces défis doivent être surmontés avant que le prince puisse continuer son voyage.

- a) Les 3 endroits spéciaux (ruines, eau et feu) représentent des obstacles doubles. Ceux qui souhaitent passer doivent surmonter l'obstacle (voir la section suivante) ainsi que la "Force des Ténèbres" qui peut se trouver là.
- b) Les châteaux (y compris le château de Lumière) et les portes sont des obstacles simples. Le prince qui entre là ou traverse cet endroit doit simplement surmonter la Puissance des Ténèbres qui peut se trouver là.

Les règles suivantes s'appliquent :

Si un joueur ne peut pas surmonter la "Force des Ténèbres" et/ou ne peut pas surmonter l'obstacle, il doit revenir en voyageant le long du chemin de gauche, au lieu de continuer sa route par le chemin qu'il empruntait.

Note :

Un prince ne doit jamais retourner plus loin que l'endroit spécial précédent (par lequel il est donc déjà passé). Quand il atteint l'endroit spécial précédent (par le déplacement le long du chemin de gauche), le prince tourne autour et continue son déplacement le long du chemin de droite.

Autre note :

Un joueur doit obligatoirement déplacer son prince à son tour (même s'il sait qu'il va atteindre un obstacle qu'il n'est pas encore prêt à affronter). Un joueur ne peut pas passer son tour dans l'espoir que la situation change avant son prochain tour.

Surmonter les Forces des Ténèbres

Il y a deux manières de passer par un endroit spécial qui est bloqué par une Force des Ténèbres :

- a) On joue la carte de destin correspondante représentant donc le dessin de la Force des Ténèbres qui bloque le chemin.
- b) Le prince qui doit passer l'obstacle est en possession de l'Amulette Bleue. L'Amulette Bleue permet à un prince de surmonter n'importe laquelle des Forces des Ténèbres sans jouer la carte appropriée de destin. Cependant, le prince doit quand même surmonter l'obstacle s'il est sur une case ruines, eau ou feu.

Comment une tâche est-elle remplie ?

Pour passer par les endroits où une tâche doit être accomplie, un joueur doit jouer la carte de destin correspondante (pour traverser une case ruines, on doit jouer une carte ruine, par exemple). L'Amulette Bleue n'est d'aucun secours dans l'exécution de ces tâches !

Note :

Il est important que les cartes de destin soient toujours jouées (ou défaussées) face découverte afin que tous les joueurs puissent déduire quelles cartes peuvent encore être disponibles dans la pioche.

Qui commence avec l'Amulette Bleue ?

Au début du jeu, placez l'Amulette Bleue sur le Château de Lumière. Le premier joueur qui tire une carte de destin dont l'illustration est l'Amulette Bleue peut accrocher l'anneau de bois noir sur sa figurine. Tant que le prince porte cet anneau, il est protégé contre les "Forces des Ténèbres" et n'a pas besoin de défausser une carte de destin appropriée lorsqu'il en rencontre une.

Comment prendre l'Amulette Bleue à un prince qui l'a déjà ?

Il y a deux possibilités :

- 1) Un joueur tire une carte de destin dont le symbole est l'Amulette Bleue. Dans ce cas, l'Amulette Bleue est immédiatement enlevée du prince qui l'avait et placée sur le nouveau prince.
- 2) Si un prince finit son mouvement sur le prince qui porte l'Amulette Bleue, alors l'Amulette Bleue est transférée sur le nouveau prince, qui pousse alors normalement l'autre prince dépossédé de son amulette sur le chemin opposé.

Note :

Chaque fois qu'un joueur prend l'Amulette Bleue à un autre joueur, le joueur peut aussi choisir une carte de destin au hasard dans la main du joueur qui a perdu l'anneau. Toutefois, la règle de 3 cartes destin maximum s'applique toujours ! Si le joueur a déjà 3 cartes en main mais souhaite quand même tirer une carte destin à l'autre joueur, il doit d'abord se défausser d'une carte. Si le joueur qui a perdu l'Amulette Bleue n'a pas de cartes destin en main, il est évident qu'on ne peut pas lui en prendre !

Autre note :

Les cartes d'Amulette Bleue (5 au total) sont les seules cartes de destin qu'on ne peut pas garder dans sa main. Elles doivent être jouées immédiatement dès qu'elles sont tirées.

Quand l'Amulette Bleue n'aide pas

Une fois qu'un prince passe la case "Feu", l'Amulette Bleue ne protège plus ce prince contre les "Forces des Ténèbres". S'il atteint le Château de Lumière et qu'il s'y trouve une "Force des Ténèbres", la carte de destin appropriée doit être jouée pour la vaincre.

Important :

Cependant, le prince continue à porter l'Amulette Bleue jusqu'à ce qu'elle lui soit prise normalement.

Récupération de forces au château

Quand un prince arrive dans un château (y compris le château de départ) avec exactement le nombre de points de déplacement, et après avoir vaincu la "Force des Ténèbres" éventuellement présente, il peut prendre les 3 cartes supérieures de la pile de défausse (qui sont donc faces visibles). Il se peut

donc, que pendant un court instant, un joueur se retrouve avec 6 cartes dans les mains. Toutefois, avant son prochain tour, il faudra qu'il se débarrasse de ses cartes de façon à n'en avoir plus que 3 dans les mains.

Cette règle s'applique uniquement si le prince est arrivé au château avec exactement le nombre de points indiqués par le dé, sur le chemin de droite comme sur le chemin de gauche (à l'aller comme au retour). S'il a dû s'arrêter parce qu'il y était obligé, alors qu'il lui restait des points de déplacement, cette règle ne s'applique pas.

Note :

Si, avec cette règle, un joueur pioche une ou plusieurs cartes "Amulette Bleue" de la pile de défausse, elles doivent être jouées immédiatement et le joueur récupère l'Amulette Bleue. Il ne peut pas garder de cartes Amulette Bleue dans sa main.

AUTRES REGLES IMPORTANTES

●
Quand toutes les cartes destin ont été piochées, on mélange les cartes de la pile de défausse et on reconstitue une pile de pioche en reposant les cartes face cachée.

●
Les princes peuvent se doubler sur les chemins.

●
Un endroit est considéré comme vaincu si un prince arrivant pile dessus, joue la carte correspondant à la tâche de l'endroit et/ou la carte permettant de vaincre la Force des Ténèbres qui s'y trouve (ou est en possession de l'Amulette Bleue), même s'il ne quitte pas cet endroit tout de suite après. Si la Force des Ténèbres qui avait été placée à cet endroit change de lieu avant que le prince continue son chemin, la nouvelle Force des Ténèbres n'a pas besoin d'être également vaincue.

●
Un prince doit atteindre le Château de Lumière en arrivant pile dessus (pour cela, le Joker est idéal !). S'il ne peut pas y arriver avec un compte exact, il doit passer le long du chemin de gauche et essayer à son prochain tour.

●
Plusieurs princes peuvent occuper un endroit spécial en même temps.

●
Les cartes de mouvement doivent rester visibles pour tous les joueurs !

●
Les châteaux et les portes peuvent simplement être traversés s'il n'y a pas de Force des Ténèbres présente. Si un prince arrive au Château de Lumière avec un compte exact et qu'aucune Force des Ténèbres n'est présente, il gagne le jeu !

●
Quand un prince est poussé sur une case avec une flèche rouge, il ne pioche aucune carte de destin.

●
Souvenez-vous : si une Force des Ténèbres est présente sur un endroit spécial, deux cartes de destin doivent être jouées : une pour accomplir la tâche du lieu et une pour vaincre la Force des Ténèbres présente (sauf si ce joueur porte l'Amulette Bleue).

●
Jeu pour 2 ou 3 joueurs : utilisez seulement 2 ou 3 des princes et les cartes de mouvement correspondantes.

●
Si un joueur se déplace 2 fois (en jouant une carte joker) et qu'à chaque fois il tombe sur une case avec une flèche rouge, il pioche à chaque fois une carte destin (il en pioche donc 2).

●
Il est possible de se déplacer 3 fois pendant un tour. Si un joueur utilise le Joker alors que c'est sa dernière carte de mouvement disponible, il pourra donc reprendre toutes ses cartes qui seront donc toutes disponibles pour son prochain mouvement, y compris le Joker. S'il choisit de nouveau le Joker, il pourra rejouer une troisième fois (2 jokers + 1 autre carte).

●
La règle la plus importante :

Oublié est oublié !

Si un joueur **oublie** de réorganiser les Forces des Ténèbres avant la fin de son tour... dommage ! ... il ne pourra plus le faire ce tour-ci.

Si un joueur **oublie** de piocher une carte destin au joueur à qui il a pris l'Amulette Bleue avant la fin de son tour, ... dommage ! ... il ne pourra plus le faire ce tour-ci.

Si un joueur **oublie** de se déplacer encore une fois après avoir joué un joker, ... dommage ! ... il ne pourra plus le faire ce tour-ci.

FIN DU JEU

Le joueur qui atteint le premier le château de Lumière en tombant exactement dessus et surmonte la Force des Ténèbres présente est le gagnant !
L'ordre des joueurs restant est déterminé par leur ordre sur le plateau à ce moment-là.

Et maintenant, amusez-vous bien avec ce jeu de Noris-Spiel !