

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).

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

**ESCALE À JEUX**



DARWINCI

Un hommage « clin d'œil » à Leonard de Vinci et Charles Darwin
Pour 3 à 5 joueurs, environ 60 minutes

Idée et but du jeu

Personnage emblématique de la renaissance italienne, le fascinant Leonard de Vinci (1452-1519) fut à la fois peintre, sculpteur, scientifique, architecte, ingénieur... et son incroyable curiosité lui fit consacrer une partie de sa vie à l'étude de l'anatomie, comme en témoigne ses nombreuses notes sur la structure et le fonctionnement du corps humain.

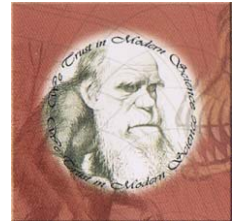
Le naturaliste anglais Charles Darwin (1809-1882) révolutionna, quant à lui, la biologie avec sa théorie de l'évolution, exposée en 1859 dans son livre « L'origine des espèces ».

150 ans plus tard, 3 à 5 experts tentent de suivre les traces de leurs glorieux aînés, en tentant d'assembler les derniers ossements révélés par la fouille de sites jusqu'ici inexplorés. C'est avec la même soif de connaissance de Léonard de Vinci, avec la même ouverture d'esprit que Darwin que vous découvrirez des créatures qu'aucun naturaliste n'avait pu jusqu'ici identifier. A cette gloire promise, les chercheurs espèrent associer de nombreux Darwin (l'argent du jeu). Et Ils ne seraient pas contre également trouver lors des fouilles quelques bijoux. Le plus riche à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

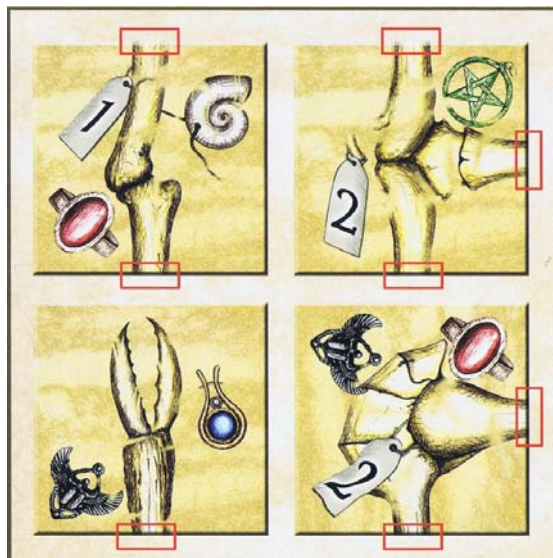
MATERIEL

- 65 Fragments d'os (tuiles), décrits plus bas
- 50 Pierres de verre, dont :
 - 45 petites pierres (9 par couleur)
 - 5 grosses pierres (1 par couleur)
- 25 marqueurs de bijoux (jetons ronds)
- 5 équerres de Leonard
- 1 compteur de tours (un dé spécial)
- 1 tuile Darwin
- 60 billets Darwin (30 x 1, 20 x 5 et 10 x 25)
Cette règle

Tuile Darwin



12 os droits avec
2 connexions possibles



12 os avec
3 connexions possibles

29 extrémités avec
1 connexion possible

12 os avec 2 connexions
possibles à angle droit

Installation

Chaque joueur reçoit une équerre de Léonard et les 10 pierres de verre de même couleur. L'équerre doit être posée devant soi, avec la grosse pierre à cheval (ou juste à côté) afin qu'on puisse savoir à tout moment, quelle est la couleur de chaque joueur.

Chaque joueur doit ensuite donner deux de ses neuf petites pierres : une au joueur à sa gauche, une au joueur à sa droite. La répartition une fois effectuée, chaque joueur doit avoir 7 pierres à sa couleur (sans compter la grosse pierre) et 2 pierres adverses : ces pierres doivent rester visibles tout au long de la partie et constituent la réserve du joueur.

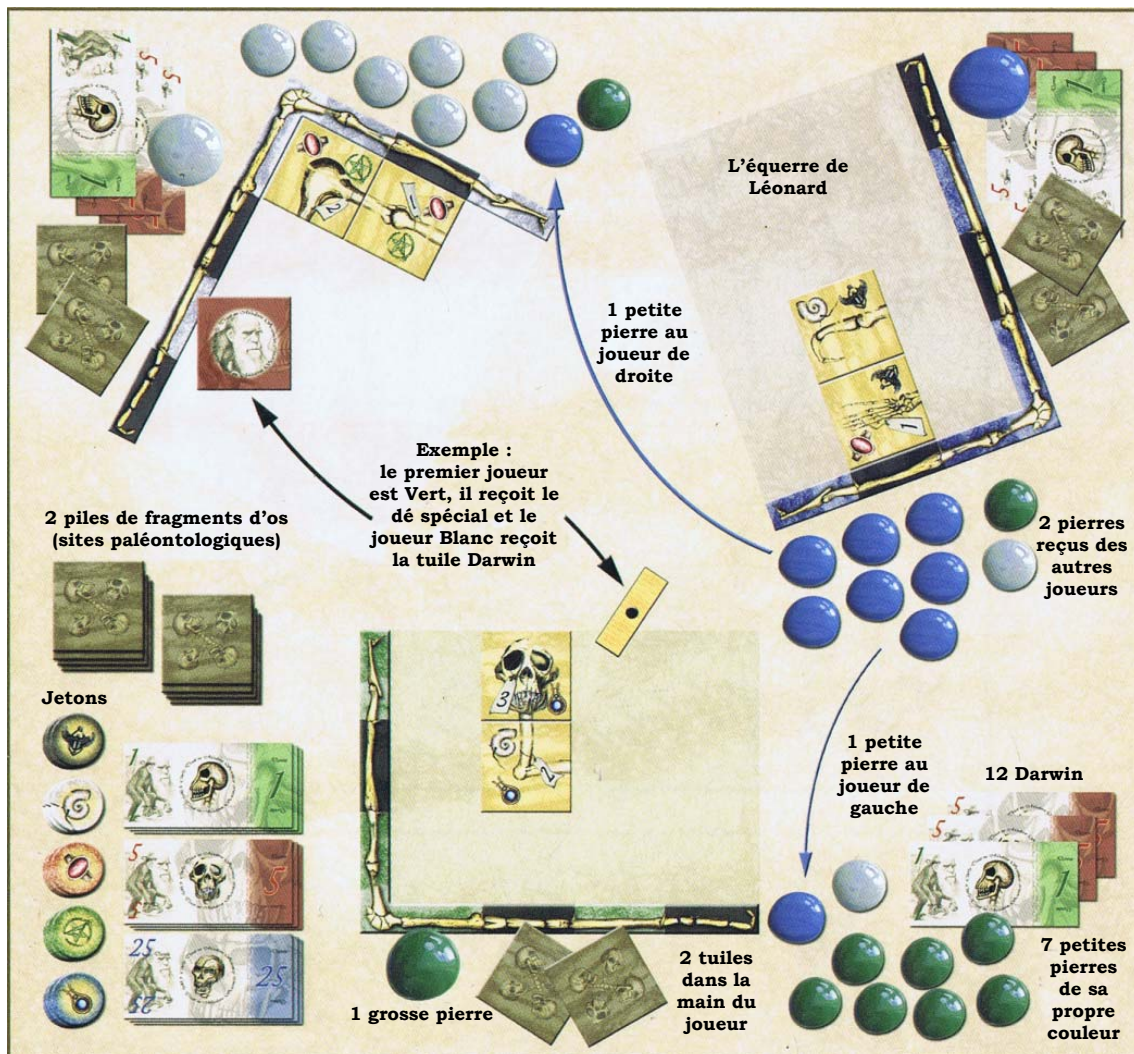
Le plus jeune joueur débute la partie et reçoit le compteur de tours (le dé spécial), qu'il pose devant lui de façon à afficher « 1 ». Le joueur à gauche du premier joueur reçoit la tuile « Darwin ».

Chaque joueur reçoit également 12 Darwin (deux billets de 5 + deux billets de 1). Le reste de la monnaie est trié par valeur afin de constituer la banque.

Les 25 marqueurs de bijoux sont également triés par couleur en 5 petites piles.

Bien mélanger les 65 tuiles (fragment d'os) et constituer 2 piles face cachée : ce sont les sites archéologiques (pioches). Chaque joueur pioche au total 4 tuiles provenant du site de son choix et les conserve en main, sans les montrer. Il en choisit ensuite deux qu'il pose face visible dans l'espace délimité par l'équerre, à l'endroit de son choix, de telle manière que les deux tuiles se touchent par un côté. Cela constitue les premiers résultats de ses fouilles. Les deux tuiles restantes sont gardées en main.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs :



Déroulement

Acheter des fragments d'os

Au début de chaque tour, les joueurs peuvent acheter 2 fragments d'os en payant à la banque 3 Darwin. Parmi les 4 tuiles qu'ils ont maintenant en main, ils doivent en replacer deux, face cachée, sous l'un des deux sites archéologiques, de sorte de n'avoir toujours que deux tuiles en main.

Mettre un fragment d'os en vente

Chacun choisit l'un de ses deux fragments d'os gardés en main et le pose, face cachée, devant lui. Tous les fragments posés sont ensuite révélés simultanément.

Un tour de jeu est toujours constitué de 3 tours d'enchères successifs. Pour débiter le premier tour, le premier joueur pose à côté de son fragment le compteur de tours. Les joueurs peuvent maintenant, selon l'ordre du tour, faire des offres pour les tuiles révélées, en utilisant leurs pierres. Comme il y a 3 tours d'enchères, chaque joueur pourra placer trois offres.

Le premier joueur enchérit, suivi des autres joueurs en sens horaire. Lorsque son tour revient, il tourne le dé sur « 2 » et le deuxième tour d'enchère commence. De même, il tournera ensuite le dé spécial sur « 3 » au début du troisième et dernier tour d'enchères.

Chaque joueur enchérit avec son stock personnel, en plaçant les pierres sur les fragments d'os convoités.

- Il est possible de poser des pierres sur n'importe quelle tuile.
- Il est possible de poser des pierres sur une seule tuile ou sur plusieurs.

Les trois tours d'enchère ont des règles spéciales décrites ci-dessous :

Tour 1 :

- Si le joueur possède au moins deux pierres d'une couleur adverse, il **doit** poser deux pierres adverses.
- Si le joueur possède une seule pierre d'une couleur adverse, il **doit** poser celle-ci.
- Un joueur peut toujours poser une et une seule pierre de sa propre couleur (éventuellement en complément de la ou des pierres adverses).

Tour 2 :

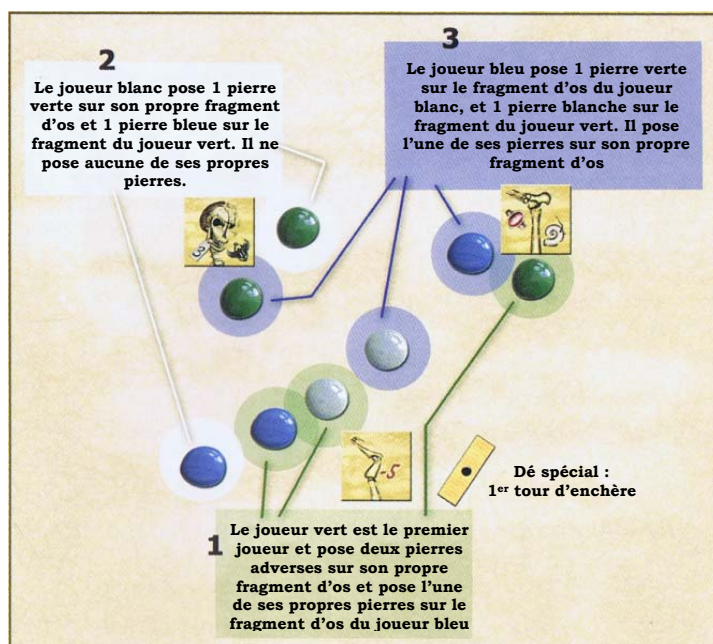
- Chacun **peut** poser jusqu'à deux pierres, de n'importe quelle couleur.

Tour 3 (identique au tour 2) :

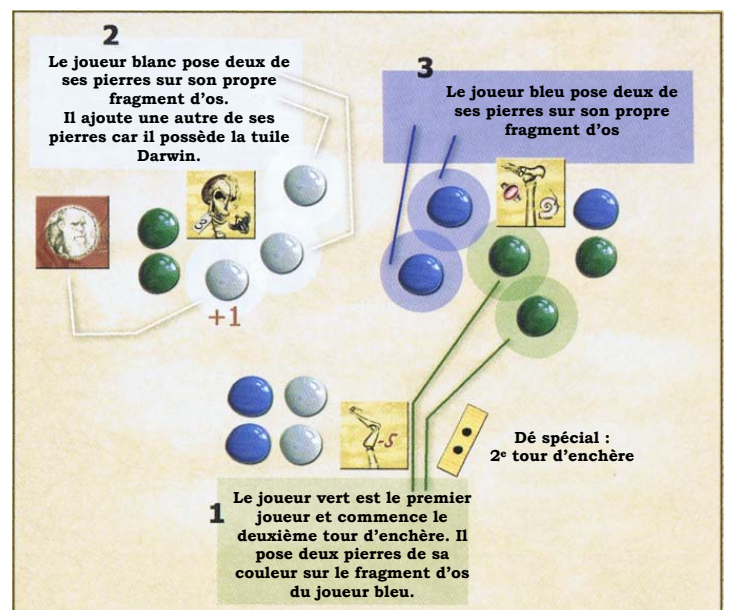
- Chacun **peut** poser jusqu'à deux pierres, de n'importe quelle couleur.

Exemple d'enchères avec trois joueurs :

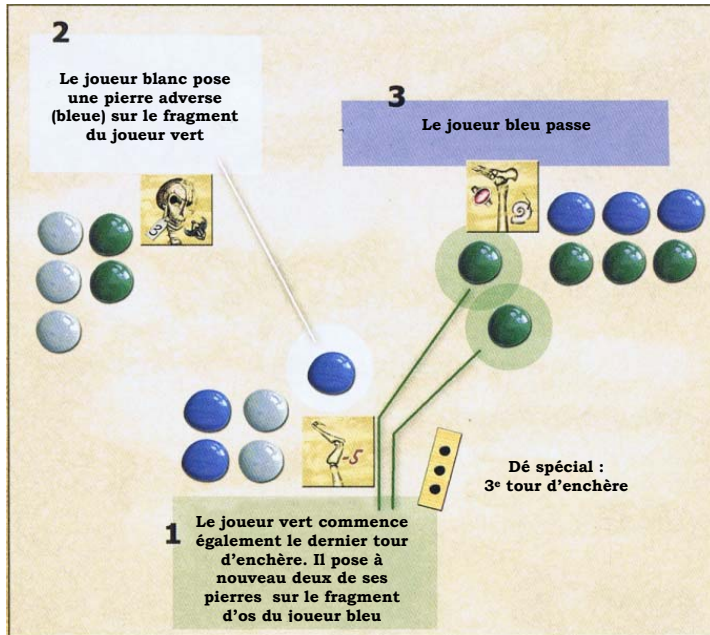
1^{er} tour d'enchère



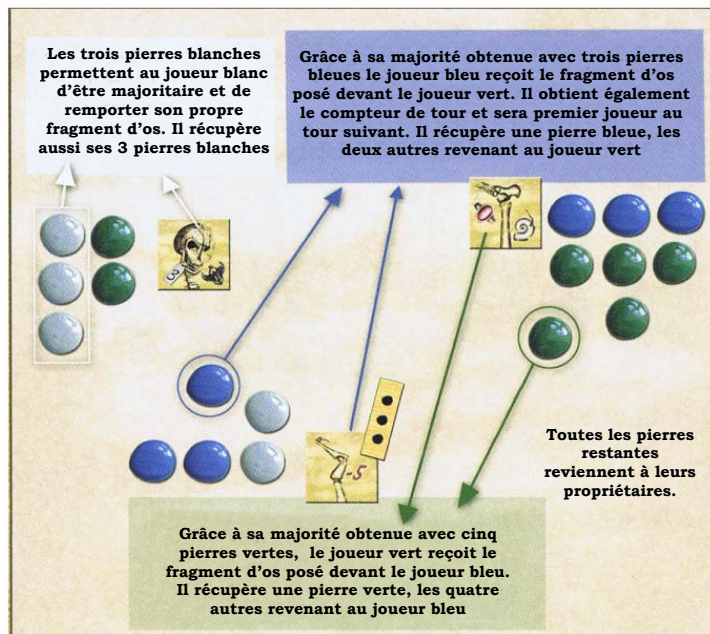
Lors du tour 2, le joueur en possession de la tuile Darwin peut poser une pierre supplémentaire, de la couleur de son choix.



3^e tour d'enchère :



Après le 3^e tour d'enchère :



Après le 3^e tour, les enchères sont terminées et on procède à l'attribution des fragments d'os et des pierres, selon les règles suivantes :

- Chaque fragment d'os est attribué au joueur dont la couleur est majoritaire, quels que soient les joueurs ayant posé les pierres.

- Lors d'une égalité (même nombre de pierres), la tuile revient au premier des joueurs concernés en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Exemple : Les joueurs A, B, C et D sont assis autour de la table dans cet ordre ; A est le premier joueur. Si A et C ont le même nombre de pierres, A reçoit le fragment. Si C et D sont à égalité, C reçoit le fragment.

- Le dé spécial est donné au joueur ayant remporté le fragment posé devant le premier joueur. Exception : si c'est le premier joueur qui a remporté son propre fragment, il doit donner le dé spécial à son voisin de gauche.

Ainsi, **un joueur ne peut jamais être deux fois de suite premier joueur.**

Exemple : Les joueurs A, B, C et D sont assis autour de la table dans cet ordre ; A est le premier joueur. Si D remporte le Fragment d'os posé devant A, il reçoit avec le fragment le compteur de tours et sera le premier joueur au tour suivant. Si A remporte le fragment posé devant lui, il donne le compteur de tours à B qui sera premier joueur au tour suivant.

- Si aucune pierre n'a été posée à côté d'un fragment, retirez définitivement celui-ci du jeu.

Que faire des pierres miseses ?

- Celui qui remporte une tuile récupère toujours l'une de ses propres pierres. Le reliquat est toujours laissé, comme paiement, au joueur qui avait posé le fragment devant lui. C'est seulement lorsqu'il remporte le fragment d'os devant lui qu'un joueur récupère toutes ses pierres.

- Toutes les autres pierres reviennent à leurs propriétaires, quels que soient les joueurs qui les ont miseses.

L'équerre de Leonard

Lorsqu'un joueur remporte un ou plusieurs fragments d'os, il doit les poser dans l'espace délimité par l'équerre de Leonard, pour compléter ainsi sa parcelle de fouilles, de telle manière que :

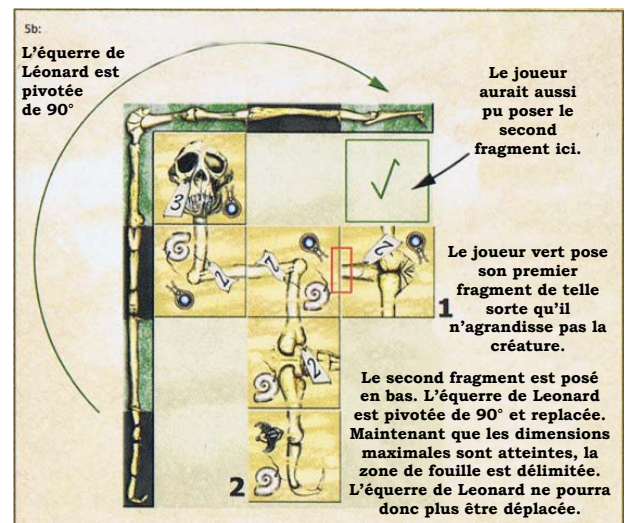
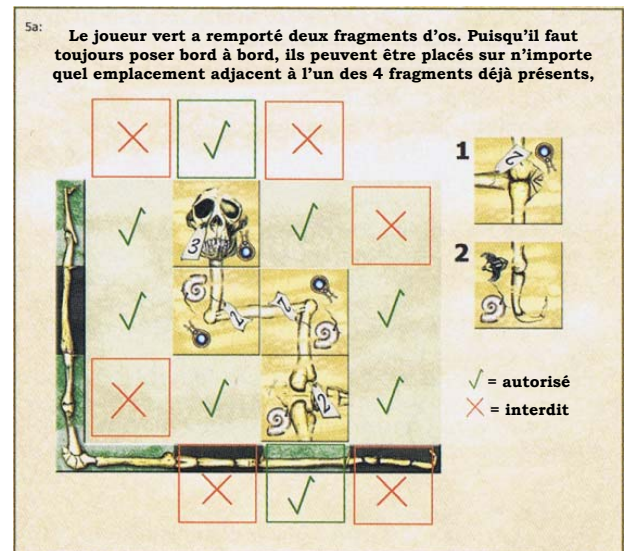
- Les fragments d'os peuvent uniquement être posés bord à bord avec les fragments déjà présents. Un joueur est totalement libre dans la conception de sa créature et il n'est pas nécessaire que les os soient reliés entre eux.
- Les fouilles ne peuvent représenter qu'un rectangle de 3x4 ou 4x3 fragments d'os. Si verticalement, il y a 4 fragments alignés, seuls 3 fragments sont permis horizontalement. Et vice versa. L'équerre de Leonard est une aide visuelle et peut être déplacée à volonté, tant que la largeur et la hauteur maximales autorisées sont respectées. **En aucun cas, la zone de fouilles ne peut déborder des limites imposées par l'équerre.**
- Une fois placé, un fragment d'os ne peut plus être enlevé.

Voir exemples 5a et 5b ci-contre.

Les os pourris

Il y a au total 10 fragments d'os avec une valeur négative (nombre en rouge) qu'on appelle les « os pourris ». Un joueur ne remporte jamais volontairement un os pourri (on a enchéri pour lui !) mais il doit obligatoirement le placer dans sa parcelle. L'équivalent de la valeur (négative) affichée sur un fragment doit être immédiatement versé en Darwin à la banque. Par exemple, un joueur qui remporte un fragment avec une valeur de « -5 » doit payer 5 Darwin.

Remarque : si un joueur, lors de la préparation du jeu, est obligé de poser des os pourris dans sa parcelle, il doit là aussi payer.



Décompte

Les joueurs doivent, simultanément, poser les fragments d'os acquis durant le tour. Une fois toutes les parcelles complétées, elles sont décomptées dans l'ordre du tour.

Il existe deux façons d'empocher les Darwin tant convoités :

1. Le décompte de la créature.

Dès qu'une créature est complète, elle est décomptée. On entend par « complète » le fait qu'elle ne puisse plus être développée, c'est à dire qu'il n'existe plus d'extrémité « ouverte ».

Qu'importe les théories d'hier, fussent-elles de Darwin, cela n'a absolument aucune importance si votre créature possède par exemple seulement trois membres, aucun crâne... ou plusieurs !

Attention, important ! L'évaluation prend en compte la taille de la créature (le nombre de fragments), multiplié par les « terminaisons » (tête, griffes, pied, etc.). Le total est immédiatement perçu de la banque, en Darwin

Exemple de décompte de créature



2. Le décompte des bijoux

Il existe 5 sortes de bijoux : coquillage (blanc), bague (rouge), scarabée (noir), amulette (vert) et boucles d'oreilles (Bleu). **Un joueur ne peut faire qu'un décompte de bijoux par tour.** En outre, durant toute la partie, il ne peut décompter qu'une seule fois chaque sorte de bijou.

Le joueur choisit dans sa parcelle une rangée ou une colonne et compte le nombre de fragments où le bijou décompté est présent (dans l'exemple ci-contre : 3 boucles d'oreille bleues).

La valeur unitaire de ce bijou est obtenue ainsi : on additionne la valeur des étiquettes de tous les fragments où se trouve le bijou décompté (*Dans l'exemple, la valeur unitaire est égale à $2 + 2 + 2 = 6$*).

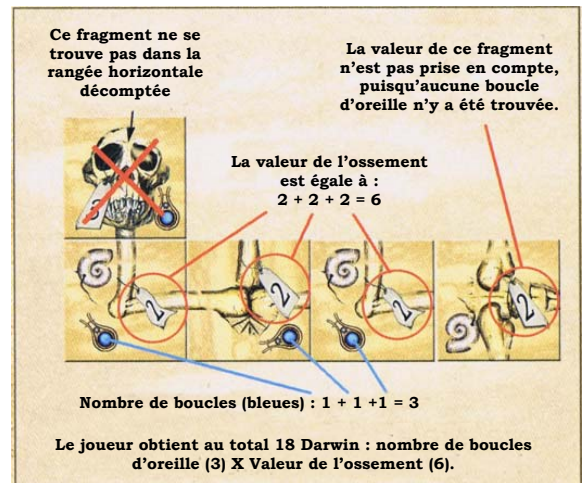
Cette valeur est ensuite multipliée par le nombre de bijoux et le total est immédiatement perçu de la banque (*Dans l'exemple : $3 \times 6 = 18$*).

Si dans une rangée ou une colonne, aucune étiquette n'est visible sur les fragments où se trouve un même bijou, inutile de décompter celui-ci à cet endroit : sa valeur sera nulle.

Lorsqu'un joueur a décompté un bijou, il prend un marqueur de ce bijou et le pose devant lui, bien visible de tous. Ce bijou ne pourra désormais plus être décompté par ce joueur.

Notes :

1. vous pouvez utiliser la même rangée ou colonne pour faire plusieurs décomptes, tant que cela concerne des bijoux différents.
2. Une rangée ou colonne n'a pas besoin d'être complète pour qu'un décompte y soit réalisé. (Il est éventuellement possible de faire un décompte avec un seul fragment)
3. Dans une rangée ou colonne, on ne peut faire un décompte que sur une série de fragments adjacents (si par exemple il y a un espace vide dans une rangée ou colonne, vous ne pouvez décompter que les fragments à droite ou à gauche de cet espace vide)
4. Un décompte de bijoux est totalement indépendant d'une créature : seuls les fragments dans une rangée ou colonne sont cruciaux. Si un joueur n'a pu obtenir de fragment durant le tour, il peut quand même faire un décompte de bijoux. (Voir l'exemple de décompte plus haut).



Fin du tour de jeu

A la fin du tour, celui qui a le moins de fragments d'os dans sa parcelle de fouilles reçoit la tuile Darwin. En cas d'égalité, on procède ainsi : la tuile ne peut pas être gardée par celui qui la possédait et elle est donnée au joueur concerné par l'égalité, le plus proche de lui en sens horaire.

Enfin, chaque joueur pioche dans l'un des deux sites archéologiques une nouvelle tuile afin d'en avoir à nouveau deux en main.

Un nouveau tour commence.

Ceux qui le souhaitent peuvent maintenant acheter (comme décrit plus haut) deux fragments d'os en payant 3 Darwin et en remettant 2 fragments sous l'un des deux sites (piles). Puis chacun pose face cachée une nouvelle tuile devant lui et la révèle simultanément. Le propriétaire du compteur de tour est le nouveau premier joueur. Il pose le compteur sur sa tuile et le tourne sur sa face « 1 ». Les trois prochains tours de mise commencent...

Fin du jeu

Si la parcelle d'un joueur comprend 12 fragments, c'est la fin de la partie. Tous les fragments gagnés pendant ce tour peuvent bien-sûr être encore posés. Remarque : si un joueur possède 11 fragments et qu'il en gagne deux, il choisit celui qu'il souhaite poser (l'autre est défaussé). Mais si l'un des deux fragments affiche une valeur négative, il doit obligatoirement poser celui-ci. Lors de ce dernier tour, il est encore possible de décompter un bijou.

Celui qui possède le plus de Darwin remporte la partie. En cas d'égalité, celui avec la créature la plus grande l'emporte

Darwinci pour les experts.

Posez une petite pierre sur ou à côté de l'équerre pour indiquer votre couleur. La grosse pierre peut maintenant être mise et vaudra 2 points au moment du calcul de majorité. Même si cette grosse pierre compte au final pour deux pierres, elle compte pour une seule pierre lorsqu'elle est mise.

Si un joueur possède dans sa réserve une grosse pierre adverse, il est obligé de la jouer en premier avant de pouvoir jouer des petites pierres adverses.

Lorsqu'un joueur gagne un fragment, il récupère toujours une petite pierre. S'il a gagné un fragment uniquement avec sa grosse pierre, il peut la récupérer.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs pour leur inspiration, leurs bonnes idées et leur patience, qui ont largement contribué à la version finale de Darwinci.

Traduction : le Clube

Mise en page : François Haffner