

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**



DRUIDS

Un jeu de Leo Colovini © 2004 Kidult Game

Depuis la nuit des temps, les druides de Futark possèdent le pouvoir de créer des amulettes enchantées, gravant des symboles runiques sur des gemmes à l'état brut. Druides est un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

CONTENU

24 cartes serviteurs (4 séries numérotées de 1 à 6 avec des dos rouge, bleu, noir ou vert)
4 pions (rouge, bleu, noir ou vert)
6 cartes de score
12 cartes lieux mystiques (2 séries de 6 cartes)
54 cartes gemmes (6 séries de gemmes numérotées de 1 à 9)
Le livret de règles.

MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur une série de cartes serviteurs et le pion de la même couleur.

Placez les cartes score en colonne (les unes au-dessus des autres dans le sens de la hauteur), puis placez les pions des joueurs au bas de la colonne. Mélangez séparément les cartes restantes (serviteurs, lieux mystiques et gemmes).

Constituez une ligne de 6 cartes lieux mystiques face visible.

Distribuez 4 cartes gemmes à chaque joueur et constituez une pioche avec les cartes restantes (face cachée). Chaque joueur pioche au hasard 3 cartes serviteurs de sa série.

Le joueur le plus âgé (le plus sage des druides) débute la partie, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER

À votre tour de jeu, jouez deux cartes de votre main face cachée. Placez les cartes serviteurs en rang sous les cartes lieux mystiques et les gemmes, en pile, au-dessus des lieux mystiques. Vous pouvez jouer vos cartes sur le même lieu ou sur deux lieux différents.

Remarque : vous pouvez jouer 1 gemme et 1 serviteur ou 2 gemmes, mais jamais deux serviteurs.

Vous avez alors la possibilité (facultatif) de vous défausser d'une carte gemme face cachée. Votre tour de jeu s'achève alors, et vous pouvez compléter votre main à 7 cartes. Pour ce faire, piochez les cartes une par une dans la pioche des cartes gemmes et dans votre réserve de serviteurs. Ce qui signifie que vous pouvez contrôler la proportion de cartes gemmes et serviteurs qui composent votre main.

Le joueur situé à votre gauche joue ensuite son tour et ainsi de suite.

MARQUER DES POINTS

Rituel :

Au début de votre tour, avant de jouer une carte, vous pouvez annoncer un rituel sur l'un des lieux mystiques. Pour annoncer un rituel, au moins 3 cartes doivent avoir été jouées sur ce lieu et au moins l'une d'entre elles doit être un serviteur.

Lors d'un rituel, on révèle toutes les cartes gemmes du lieu en question.

Toutes les cartes gemmes identiques à celle du lieu mystique sont transformées en amulettes enchantées et permettent de marquer des points.

Exemple : une carte gemme noire vous fait marquer des points sur un lieu mystique noir. Toutes les autres cartes gemmes sont défaussées.

Décompte des points :

Il faut à présent répartir les amulettes enchantées entre les joueurs.

Chaque amulette rapporte 1 point, chaque joueur fera donc avancer son pion d'un cercle sur la colonne de score par amulette gagnée.

Le serviteur le plus rapide (celui avec la plus faible valeur) commence en prenant autant d'amulettes enchantées que sa valeur (un serviteur de valeur 2 prendra donc 2 amulettes).

Tous les autres serviteurs prennent ensuite des amulettes enchantées en fonction de leur valeur (du plus faible au plus fort). En cas d'égalité (serviteurs de même valeur), les serviteurs prennent leurs amulettes dans l'ordre du tour de jeu. Toutes les amulettes enchantées doivent être distribuées.

S'il ne reste plus aucune amulette enchantée alors qu'il reste encore un serviteur, celui-ci n'a droit à rien ! Par contre, le dernier serviteur récupère toutes les amulettes restantes. Donc, s'il reste plus d'amulettes que sa valeur, le dernier serviteur les prend toutes ! Être le dernier Serviteur peut donc être très bon ou très mauvais.

NOUVEAU LIEU MYSTIQUE

Une fois la phase de décompte des points achevée, le lieu mystique sur lequel a eu lieu le rituel est remplacé par un nouveau lieu (s'il en reste) et les joueurs continuent leur tour normalement comme indiqué dans le chapitre "Comment jouer".

FIN DU JEU

Une fois qu'il ne reste plus qu'un seul lieu mystique sans rituel, le jeu prend fin et le joueur avec le plus haut score remporte la partie (placé le plus haut sur la colonne de score).

Remarque : si un joueur dépasse le haut de la colonne de score, la carte du bas est placée au dessus pour continuer la colonne vers le haut. Si la carte du bas est occupée par le pion d'un joueur, la partie prend alors immédiatement fin et le joueur placé tout en haut est déclaré vainqueur.