

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

GARGON

'Amulette du pouvoir

Editeur : Amigo
Auteur : **Rüdiger Dorn**
Dessins : **Olivier Freudenreich**
Pour 3 à 5 joueurs, âgés de 10 ans et plus
Durée approximative : 45 minutes
Traduction française : François Haffner

Contenu

102 cartes Gargon en 6 couleurs
18 cartes Bonus
1 règle du jeu

Principe du jeu

Les magiciens avaient l'habitude de jouer à un jeu traditionnel avec leurs disciples pour aiguïser leur habileté. Ils laissent les dragons, les pégases, les gargouilles, les phénix, les manticores et les fées se battre les uns contre les autres pour gagner des amulettes magiques. Le magicien qui gagnait le plus d'amulettes recevait le titre de Gargon des amulettes de pouvoir.

Ce jeu de cartes recrée cette lutte. Les joueurs sont des magiciens qui essaient de capturer autant de cartes Gargon avec des amulettes qu'il leur est possible. Chaque amulette vaut 1 point. Un magicien qui contrôle une carte Gargon de valeur 0, l'amulette du pouvoir, double la valeur de ses autres amulettes de même couleur. Il y a aussi un bonus pour celui qui a le plus de cartes Gargon dans chaque couleur.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie et le titre.

Cartes Gargon et cartes Bonus

Les cartes Gargon sont de six couleurs. Chaque couleur représente une créature légendaire, le Dragon (blanc), le Pégase (bleu), la Gargouille (violet), le Manticore (jaune), le Phénix (rouge) et la Fée (verte). Les cartes Gargon portent la même identification de couleur au recto et au verso, pour que l'on puisse toujours voir le nombre de cartes de chaque sorte que chaque joueur tient en main.

Chaque carte Gargon porte un nombre entre 0 et 15. Lors d'une bataille, la carte 15 est la plus forte, la carte 0 est la plus faible. Les cartes Gargon portant des valeurs de 1 à 12 comportent en outre de 1 à 5 amulettes. Les amulettes sont importantes, puisqu'à la fin de la partie ce sont principalement elles qui déterminent le vainqueur.

Les cartes les plus fortes n'ont aucune amulette.

Il y a deux cartes Gargon de valeur 0 dans chaque couleur. Elles ne comportent aucune amulette, mais doublent en fin de partie le nombre d'amulettes capturées dans la couleur correspondante.

Il y a six cartes de bonus (dans six couleurs) marquées +10 sur un côté et +5 sur l'autre, ainsi que douze cartes de bonus marquées +5 des deux côtés.

Préparation

Les 18 cartes de bonus ne seront utilisées qu'à la fin, au moment des comptes, et sont mises de côté pour l'instant.

On brouille toutes les cartes Gargon, puis on en distribue 10 à chaque joueur.

IMPORTANT : Chaque joueur doit tenir ses cartes de telle sorte que les autres joueurs puissent voir les couleurs des dos. Le reste des cartes est coupé en deux paquets égaux ou presque. Ces deux paquets sont placés faces cachées sur la table puis les tas sont légèrement étalés pour qu'on puisse voir les couleurs des dos.

Déroulement d'un tour

A chaque tour, on joue des cartes Gargon. Le joueur le plus jeune commence le premier tour. Part la suite, le premier joueur de chacun des autres tours sera le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour comporte deux phases : la phase de pose de cartes et la phase de résolution des batailles.

1. Le premier joueur commence à poser ses cartes

Le premier joueur commence le tour en jouant ses cartes. Il pose de une à trois cartes de sa main devant lui sur la table, faces cachées. Toutes les combinaisons de couleur sont autorisées. La seule exception est qu'il est interdit de poser trois cartes de la même couleur.

Les combinaisons peuvent donc être :

- 1
- 2
- 1.1
- 2.1
- 1.1.1



IMPORTANT : il est interdit de poser trois cartes de même couleur.

Les autres joueurs vont maintenant poser à leur tour des cartes, ou passer, en respectant le sens horaire.

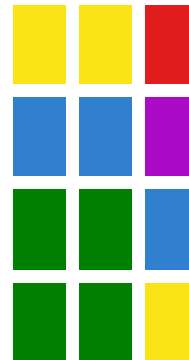
Un joueur suit

Un joueur qui veut participer au tour doit poser devant lui, toujours face cachée, le même nombre de cartes que le premier joueur, en respectant la même répartition. Il a cependant le libre choix des couleurs qu'il joue. Il peut donc jouer des cartes de même couleur que le premier joueur, ou des cartes de couleur différente. La seule règle consiste en ce que le nombre et la répartition des cartes jouées doit correspondre aux cartes jouées par le premier joueur.

EXCEPTION : le dernier joueur dans le tour ne peut poser que des couleurs qui ont été **déjà utilisées** lors de ce tour. En clair, le dernier joueur ne peut pas poser une couleur qui était absente de la table dans le tour.

Exemple :

Adam joue 2 jaunes et 1 rouge ; Bernd joue 2 bleues et 1 violette ; Colette joue 2 vertes et 1 bleue ; Dagmar, qui joue en dernier, joue deux vertes et une jaune. Il n'était pas autorisé à jouer une carte blanche, puisqu'il y en a pas sur la table.



Un joueur passe

Passer signifie qu'un joueur ne peut pas ou ne jouer pas jouer à ce tour. A la place de jouer, il tire de une à trois cartes des pioches au milieu de la table. Il peut tirer ses cartes d'une seule ou des deux pioches. Il ne peut prendre à chaque fois, bien sûr, que la carte du dessus de la pile.

Fin de la phase de pose des cartes

La phase de pose prend fin quand chaque joueur a eu le choix entre participer ou passer.

2. Le premier joueur commence la phase de bataille

Les joueurs retournent leurs cartes visibles. On peut maintenant les créatures, avec les valeurs et les amulettes. Le premier joueur commence la phase de bataille, en choisissant une des couleurs dans lesquelles il a joué une carte pour lancer une bataille.

Il y a trois possibilités (A, B et C)

A) Le joueur est le seul à avoir joué une ou deux cartes dans la couleur choisie. Dans ce cas, il remporte la victoire dans cette bataille sans avoir à combattre. Il prend les cartes et les place en pile face cachée, devant lui, dans sa pile de gains qui ne sera révélée qu'à la fin de la partie.

B) Si d'autres joueurs ont joué une ou deux cartes dans la couleur choisie, il y aura une bataille avec ces joueurs

1^{ère} bataille :

Si un joueur a joué deux cartes de la même couleur, seule la carte la plus forte participe à la première bataille. Les valeurs des cartes sont comparées et le joueur qui a joué la carte la plus forte gagne et place la carte face cachée devant lui, dans sa pile de gains. Toutes les autres cartes ayant participé à cette bataille sont défaussées.

Chacun des joueurs, sauf le gagnant de la bataille, pioche immédiatement une carte de n'importe laquelle des deux pioches au milieu de la table, et la prend dans sa main (on commence par le premier joueur, en respectant le sens des aiguilles d'une montre). Si un joueur oublie de piocher, et s'en aperçoit par la suite, il n'est plus autorisé à piocher, mais peut toutefois pleurer en silence sans déranger les autres joueurs.

2^{ème} bataille

S'il reste encore des cartes de la couleur choisie sur la table, une deuxième bataille a lieu. A nouveau, les valeurs sont comparées les unes aux autres. La plus forte carte gagne la bataille et est retournée sur la pile de gain devant son propriétaire. Toutes les autres cartes sont défaussées, et les joueurs qui les possédaient tirent une carte de remplacement, toujours en respectant l'ordre de jeu.

C) Si, après la première bataille, une seule carte de la couleur choisie reste sur la table devant un joueur, cette carte gagne automatiquement la bataille et est retournée face cachée sur la pile de gains du joueur concerné.

ATTENTION : Les cartes Gargon de valeur 0 (dont la fonction spéciale est décrite à la fin de cette règle) ne peuvent gagner une bataille que dans les cas **A)** ou **C)**.

Si deux joueurs ont joué dans une couleur les deux cartes 0 lors d'un tour, ces deux cartes sont défaussées. Dans ce cas, personne ne gagne la bataille.

Batailles suivantes

Si le premier joueur a encore des cartes devant lui, il commence alors une nouvelle bataille dans une couleur qui lui reste encore.

S'il n'y a pas plus de cartes devant le premier joueur, c'est le joueur suivant à sa gauche qui choisit une couleur. Les batailles dans les autres couleurs sont résolues de la même manière. Chaque carte gagnée par un joueur doit être retournée devant lui, sur sa pile de gains.

Changement de tour et de premier joueur

Quand il ne reste plus aucune carte, le tour est fini et le joueur à la gauche du premier joueur devient premier joueur à son tour. Si ce joueur n'a aucune carte en main, il perd son tour, et c'est le joueur à sa gauche qui devient premier joueur.

Fin de la partie et marque

Lorsque la dernière carte d'une des deux pioches est tirée, on finit le tour, puis la partie s'arrête. Les cartes restant en main sont défaussées.

Les joueurs comptent alors les points qu'ils ont gagnés grâce aux cartes de leur pile de gains.

Pour chaque couleur, on regarde quel joueur possède le plus de cartes. Ce joueur reçoit la carte de bonus +10 de la couleur observée. S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour le nombre de cartes d'une couleur, chacun reçoit une carte de bonus +5.

Puis, chaque joueur compte les amulettes apparaissant sur les cartes qu'il possède. Les cartes Gargon de valeur 0 doublent le nombre d'amulettes de la couleur correspondante. Si un joueur possède les deux cartes de valeur 0 d'une même couleur, il quadruple le nombre d'amulettes pour cette couleur. Chaque amulette vaut un point.

Les joueurs additionnent leurs points de bonus et d'amulettes. Le joueur avec le plus grand total est le gagnant !

Exemple de tour de jeu

(Voir les dessins sur la règle originale allemande)

Adam est le premier joueur et commence la phase de pose en jouant trois cartes : deux jaunes et une rouge.

Bernd passe et tire deux cartes du sommet de la première pioche et une carte du sommet de la deuxième pioche.

Colette suit et doit donc jouer deux cartes d'une couleur et une carte d'une autre couleur. Elle choisit de jouer deux bleues et une rouge.

Dagmar suit et comme il est le dernier joueur, il ne peut jouer que rouge, bleu ou jaune dans une répartition avec deux cartes et une carte. Il joue deux rouges et une bleue.

Les cartes sont alors retournées et la phase de bataille commence. Adam est toujours le premier joueur. Il décide de commencer par les Manticores (jaunes). Puisque aucun autre joueur n'a joué de Manticore, Adam gagne automatiquement ses deux cartes Manticores.

Adam a joué un Phénix (rouge), comme Colette tandis que Dagmar a joué 2 cartes Phénix. La première bataille oppose les Phénix de valeurs 14, 9 et 8. Dagmar gagne la bataille avec son 14. Adam et Colette jettent leur Phénix à la défausse et chacun d'eux tire une carte de consolation de l'une des pioches au milieu de la table. Adam tire en premier, puis Colette.

Pour la 2^{ème} bataille, le Phénix 0 reste seul, puisque aucun autre joueur n'a joué une seconde carte Phénix. Dagmar retourne le Phénix 0 sur la pile où il avait déjà retourné son 14. Adam n'ayant plus de cartes jouées devant lui, c'est donc au tour de Colette.

Colette a deux Pégases (bleu). Dagmar a aussi un Pégase. Dagmar gagne la première bataille grâce à son 12 contre le 8 de Colette. Dagmar retourne son 12 sur sa pile de gains. Colette, qui a perdu la bataille et défaussé sa carte, tire une nouvelle carte.

Pour la 2^{ème} bataille, Colette reste seule avec son 2 et elle gagne donc automatiquement.

Puisqu'il n'y a plus aucune carte qui reste, le tour prend fin. Bernd devient premier joueur à son tour, étant assis à la gauche d'Adam.

Exemple de marque

(Voir les dessins sur la règle originale allemande)

Adam a les cartes suivantes devant lui : 0, 5 et 13 Gargouilles (violet) ; 7 et 13 Fées (vert) ; 1 et 10 Dragons (blanc) ; 2 et 6 Manticores (bleu).

Il a la majorité des Gargouilles et obtient le bonus violet +10. Il a 3 amulettes sur ses Gargouilles violettes, et sa carte 0 double le total à 6 amulettes.

Adam a la majorité des Fées, il obtient donc le bonus vert +10. Il a 2 amulettes sur ses Fées.

Bernd et Colette sont à égalité avec Adam pour la majorité des Dragons, il obtient en conséquence la carte de bonus +5. Il a 6 amulettes sur ses 2 Dragons.

Adam n'a pas la majorité des Manticores. Il y a 8 amulettes sur ses 2 cartes Manticores.

Au total, il a 25 points de bonus et 22 amulettes soit 47 points.

Les autres joueurs reçoivent également leur score à la fin de la partie.

Bernd a 15 points de bonus et 20 amulettes, soit un total de 35.

Colette avec 25 points de bonus et 32 amulettes totalise 57 points.

Dagmar avec 14 amulettes (2 amulettes bleues plus 3 amulettes rouges qui sont multipliées par 4) obtient 14 points.

Colette a gagné la partie avec 57 points.

Variante

Les cartes gagnées restent visibles pour que chacun puisse voir où en sont tous les joueurs.