

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 Gold der Maya - L'Or des Mayas

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans
De Sylvie Barc et Jean-Charles Rodriguez

Vous allez participer à la vente aux enchères de trésors Maya récemment découverts. Il s'agit de morceaux de disques qui se sont brisés en morceaux plus ou moins grands. Vous devez acquérir aux enchères autant de morceaux que nécessaire pour reconstituer un disque complet.

Les morceaux peuvent être de cinq types de matériaux différents, plus ou moins précieux, depuis l'or jusqu'à la pierre la plus ordinaire. On remarque que chaque morceau est composé d'un recto et d'un verso dans des matériaux toujours différents.

Votre but est de reconstituer un disque de plus grande valeur possible. Chaque morceau d'un disque complet possède une valeur : l'or vaut 4 points, l'argent 3, le bronze 2, le jade 1 et la pierre vaut 0. Vous ne pouvez poser l'un à côté de l'autre des morceaux de matériaux différents qui si leur différence de valeur n'excède pas 1 point. L'or peut ainsi côtoyer l'argent, mais pas le bronze ni d'autres matériaux.

Ce qui atteint le plus grand score par son habilité et un peu de chance, gagne la partie.

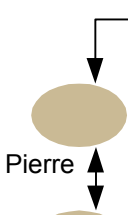
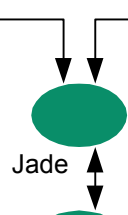
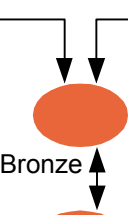
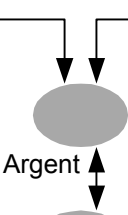
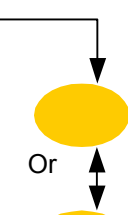





Contenu

- 4 bases de disque
- 4 paravents
- 5 disques prédécoupés (avec au total 30 morceaux)
- 1 plateau de vente aux enchères
- 1 sac
- 40 perles de verre
- 1 règle du jeu

Figure 1 (dans les règles allemandes) : base de disque vide

Figure 2 (dans les règles allemandes) : base de disque partiellement remplie

Figure 3 :

Voisinages autorisés					
					
Valeur	0	1	2	3	4
Face opposée	Or ou Jade	Pierre ou Bronze	Jade ou Argent	Bronze ou Or	Argent ou Pierre

Préparation du jeu

Détachez prudemment les morceaux prédécoupés de leurs cadres en carton.

Chaque joueur reçoit :

- 1 base de disque qu'il place devant lui. C'est sur cette base que les morceaux achetés aux enchères sont assemblés.
- 10 perles de verre (l'argent du jeu).
- 1 paravent derrière lequel sont cachées les perles de verre.

Les 30 morceaux sont mélangés et placés dans le sac. Le sac est posé au centre de la table, à côté du tableau de vente aux enchères.

On détermine un premier joueur. Il tire sans les regarder et l'un après l'autre, trois morceaux du sac. Il doit les retirer bien à plat, de sorte que tous les joueurs ne voient qu'une seule face de chaque morceau (cf. figure 4). Il pose ces trois morceaux comme ils viennent sur les trois cases du tableau de vente aux enchères.

Figure 4 (dans les règles allemandes) : comment retirer les morceaux du sac.

Retirer le morceau du sac en le maintenant bien à plat ; la face du dessous ne doit pas être visible.

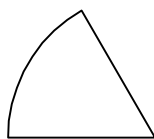
Ne pas retirer le morceau verticalement !

Le secret des morceaux

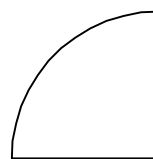
Les morceaux peuvent être de trois dimensions :



1/8 de disque




1/6 de disque



1/4 de disque

Faites attention, en achetant aux enchères, à ce que vos morceaux puissent composer un cercle complet. Si vous achetez des morceaux inutiles ou qui ne conviennent pas aux enchères, vous perdez inutilement des perles précieuses.

Les morceaux sont de cinq matériaux différents :

Or		de valeur 4
Argent		de valeur 3
Bronze		de valeur 2
Jade		de valeur 1
Pierre		sans valeur

Votre paravent rappelle quels matériaux vous pouvez positionner côte à côte (voir aussi la figure 3). Bien sûr, les matériaux identiques peuvent se toucher, sinon :

Or : seulement à côté de l'argent

Argent : à côté de l'or ou du bronze

Bronze : à côté de l'argent ou du jade

Jade : à côté du bronze ou de la pierre

Pierre : seulement à côté du jade

Sur chaque morceau sont dessinées des rappels des matériaux voisins autorisés.

Les versos des morceaux sont rappelés sur la figure 3 ainsi que sur les paravents individuels.

A. MISE AUX ENCHÈRES D'UN MORCEAU

1. Au premier tour, le premier joueur place les trois premiers morceaux qu'il a tiré du sac. Puis à chaque nouveau tour, c'est le joueur suivant qui doit tirer un nouveau morceau du sac et le placer sur la dernière case du tableau de vente, en repoussant d'un cran les deux morceaux qui restent (figure 5 dans les règles allemandes).
2. Lorsque les trois morceaux sont visibles sur le tableau de vente, on réalise la vente aux enchères du morceau le plus en avant, à laquelle tous les joueurs participent.
 - Chaque joueur place secrètement en main autant de perles de verre qu'il le souhaite (il peut n'en prendre aucune). Lorsque tous les joueurs ont tendu leurs poings vers le milieu de la table, tous ouvrent la main simultanément. (Note du traducteur : le point de règle suivant n'est malheureusement pas précisé dans les règles originales. Il est important de retourner la main paume vers le haut avant d'ouvrir le poing, ceci afin d'éviter une fâcheuse et malencontreuse chute des perles sur la surface de jeu. Les joueurs qui n'ont misé aucune perle peuvent, par exception, ouvrir leur poing au choix, soit en conservant la paume vers le bas, soit en la tournant vers le haut dans un louable souci d'homogénéité avec leurs camarades.)
 - Le joueur qui offre le plus de perles, reçoit le morceau en vente. Il donne les perles qu'il a mises au joueur qui a misé le moins (et parfois 0).
 - Si deux joueurs font la plus grande offre à égalité, ils s'éliminent l'un l'autre de la vente. C'est alors le joueur qui a fait l'offre suivante la plus haute qui emporte la vente et donne sa mise au joueur qui a fait l'offre la plus basse.
 - Si plusieurs joueurs ont fait une même plus basse offre, le gagnant peut choisir celui d'entre eux auquel il donne les perles.
 - Si tous les joueurs sauf un ont fait la plus forte mise, c'est le joueur qui a fait la mise la plus basse qui reçoit le morceau. Il donne ses perles à un joueur de son choix.
 - Un joueur qui n'a offert aucune perle (mise 0), ne reçoit en aucun cas un morceau ! La vente est annulée. La vente est également annulée lorsque tous les joueurs ont fait des offres à égalité. Lorsque la vente est annulée, le morceau est remis dans la boîte sans révéler sa face cachée.

Les joueurs qui n'ont reçu ni paiement ni morceau, reprennent leur mise et la remettent dans leur réserve.

Après quoi, la vente aux enchères est terminée. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) tire un nouveau morceau du sac. Celui qui tire le dernier morceau, doit l'annoncer clairement à tous.

Quelques exemples d'enchères

A quatre joueurs

$A=5, B=3, C=2, D=0$

A gagne le morceau et
paye 5 à D

$A=5, B=5, C=2, D=0$

A et B s'éliminent ;
C gagne le morceau et
paye 2 à D

$A=5, B=2, C=0, D=0$

A gagne le morceau ;
C et D s'éliminent, c'est
donc B qui reçoit 5 perles

$A=5, B=5, C=0, D=0$

A et B s'éliminent ;
C et D s'éliminent aussi ;
le morceau est perdu !

A trois joueurs

$A=5, B=3, C=0$

A gagne le morceau et
paye 5 à C

$A=5, B=5, C=2$

A et B s'éliminent ;
C gagne le morceau et
paye 2 à A ou B au choix

$A=5, B=5, C=0$

A et B s'éliminent ;
C qui a misé 0 ne peut
acheter le morceau
qui est perdu !

$A=5, B=5, C=5$

A, B et C s'éliminent ;
le morceau est perdu !

A deux joueurs

$A=5, B=0$

A gagne le morceau et
paye 5 à B

$A=5, B=5$

A et B s'éliminent ;
le morceau est perdu !

N.B. :

*Ces exemples ont été ajoutés par
le traducteur à partir de sa propre
compréhension de la règle.*

B. MISE EN PLACE DES MORCEAUX SUR LES BASES

Lorsqu'un joueur a acheté son premier morceau, il en regarde secrètement le verso. Il décide alors quelle face du morceau il place visible sur sa base.

Lorsqu'il achète son deuxième morceau et les suivants, le joueur doit faire attention aux points suivants :

1. chaque nouveau morceau doit être placé contre un morceau déjà posé.
2. des morceaux qui se touchent ne peuvent être séparés que par un point de valeur au maximum.
3. la taille des morceaux ne joue aucun rôle lors de la pose.

Lorsqu'un joueur vient d'acheter un nouveau morceau, il peut modifier la disposition de tous les morceaux qui sont déjà sur sa base, les anciens morceaux, comme le plus récent. Il faut cependant toujours respecter la condition n° 2).

Après avoir recomposé son ébauche de disque, le joueur peut rejeter tous les morceaux qu'il souhaite dans la boîte – ils sont alors définitivement hors jeu. Le verso des morceaux posés reste secret pour les autres joueurs.

Lorsqu'un joueur a déjà une plaque complète avant la fin de la partie, il continue à participer aux ventes aux enchères. Il peut parfois augmenter la valeur de son disque, ou recevoir les perles de verre supplémentaires qui rapportent également des points.

Fin de la partie

La partie se termine dès que le dernier morceau est vendu aux enchères, qu'un joueur l'ait acquis, ou qu'il ait été remis dans la boîte.

Si un joueur a acheté le dernier morceau, il peut encore réarranger sa base et disposer son dernier morceau.

La valeur de chaque disque est alors comptée :

- Les disques incomplets n'ont aucune valeur.
- Un disque complet vaut 10 points.
- Si le disque complet n'est composé que d'un seul matériau, il rapporte 10 points supplémentaires.
- Chaque morceau d'un disque complet rapporte des points selon la valeur du matériau (1 morceau en or = 4 points, 1 morceau en argent = 3 points, etc.)
- Enfin, chaque perle de verre rapporte 1 point à son propriétaire.

Chaque joueur additionne ses points et celui qui atteint le plus fort total gagne la partie.

Modifications pour deux joueurs

Chaque joueur reçoit 10 perles de verre et deux bases. Les joueurs essayent d'acquérir aux enchères de quoi constituer deux disques. Lorsqu'un joueur achète un morceau, il le place sur l'une de ses bases - et c'est uniquement sur cette base que des changements peuvent être effectués.

A la fin de la partie, les points des deux disques sont additionnés aux perles de verre.

Variante

Dans cette variante, chaque morceau rapporte sa valeur, y compris dans les disques incomplets. Toutes les autres règles demeurent inchangées. Un disque incomplet ne rapporte naturellement pas les 10 points qui restent réservés aux disques complets !

© 1997 Franckh-Kosmos