

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





Menhirs

Un jeu turbulent pour 2 à 4 druides observateurs de 7 à 99 ans.

Auteur : Günter Burkhardt

Illustration : Franz Vohwinkel

Durée de la partie : env. 15 minutes



Le jour de la grande compétition des druides est arrivé ! Tous les participants doivent replacer correctement les symboles indiqués sur les menhirs. Pour cela, chaque druide doit observer attentivement et réagir vite : seul celui qui classera le plus vite possible et dans le bon ordre les symboles des menhirs pourra démêler les forces des 4 éléments (la terre, l'eau, le feu, l'air) et de la magie. Si tu réussis et si l'œil magique qui surveille la compétition valide tes choix, tu en sortiras vainqueur.

Contenu du jeu

60 cartes de menhirs, 15 cartes de points, 1 « œil magique » (pour s'auto-contrôler), 1 règle du jeu

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes de points, empilez-les faces cachées et mettez la pile de côté. Dans cette pile, tirez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs moins une carte et posez-les faces visibles en une rangée à côté de la pile. Posez toutes les cartes de menhirs de manière visible au milieu de la table en les mélangeant bien. Posez l'œil magique à côté du jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble sur plusieurs tours. Chaque joueur prend au début n'importe quelle carte de menhir posée au milieu de la table et la pose devant lui face visible. Ensuite, vous donnez tous ensemble le signal de départ en disant « Menhir ! » et c'est parti :

Cherchez tous vite une carte que vous pourrez poser à côté de la première (**voir Poser une carte contre une autre**).

N.B. :

Pour chercher et attraper une carte, on ne se sert que d'une seule main !

Poser une carte contre une autre :



- Compte d'abord les symboles de couleur (feu, eau, terre, air, magie) représentés sur le pourtour de la carte posée devant toi. **Lequel apparaît le plus souvent ?** Ce symbole devra être représenté sur le menhir de ta carte **sui**vante.



- Quand tu as trouvé une carte qui convient, tu la poses à droite de celle que tu as posée en dernier. Compte alors les symboles de couleur représentés tout autour de cette **nouvelle** carte et cherche la carte **sui**vante qui va convenir.



- Si tu remarques que la carte que tu viens d'attraper n'a pas le bon symbole, tu la reposes au milieu de la table, face visible, et tu continues à chercher.

Fin des tours et vérification

Vous continuez de chercher des cartes et de les poser de cette manière jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait une rangée de six cartes devant lui. Ce joueur dit de nouveau « Menhir ! » et le tour se termine tout de suite.

Le joueur qui a terminé le tour vérifie si sa rangée de cartes est bonne, Pour cela, il retourne la première carte de sa rangée et pose « l'œil magique » dessus, le côté rugueux de l'œil magique étant tourné vers le bas. Le symbole apparaissant sur « l'œil magique » indique quel symbole de couleur doit être représenté au milieu de la carte suivante. S'il voit le bon élément sur « l'œil magique », il retourne alors la carte suivante et vérifie de la même manière pour toutes les cartes suivantes.

Si un symbole différent de celui représenté sur la carte suivante apparaît sur « l'œil magique, la rangée n'est pas bonne : le joueur retire toutes les cartes suivantes de sa rangée et les mélange, faces visibles, à celles posées au milieu de la table.

Les autres joueurs vérifient chacun à leur tour leur propre rangée de cartes.

Celui qui, après la vérification, aura la plus grande rangée de cartes posées dans le bon ordre a le droit de prendre la carte de points indiquant le nombre de points le plus élevé. Ensuite vient le joueur dont la rangée de cartes est en deuxième position et ainsi de suite.

N. B.:

Une rangée de cartes doit comprendre au moins deux cartes pour pouvoir être prise en compte !

Rangées de cartes de même longueur

Si plusieurs joueurs ont une rangée de cartes correcte et de même longueur et si l'un d'eux est celui qui a terminé le tour en disant « Menhir ! », c'est lui qui récupère la carte au nombre de points le plus élevé. Sinon, c'est le joueur assis à gauche du joueur ayant dit « Menhir ! » qui choisit en premier une carte de points. Si, à la fin d'un tour, il reste des cartes de points non distribuées, par exemple parce que plusieurs joueurs ont formé de mauvaises rangées de cartes, celles-ci sont remises dans la boîte.

Nouveau tour

Pour le tour suivant, vous mélangez vos cartes de menhirs à celles posées au milieu de la table et retournez de nouvelles cartes de points.

Fin de la partie

La partie se termine après cinq tours. Maintenant, comptez vos points : celui qui en a le plus a gagné la compétition des druides et est nommé vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants..

The logo for HABA, featuring the word "HABA" in a bold, red, stylized font with a registered trademark symbol (®) to the upper right. The letters are thick and rounded, with a slight shadow effect.