

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**



Le Trésor du Roi Korrigan

CONTENU

- 25 cartes "Korrigans", 5 de chaque couleur.
- 10 cartes "Pacte", où l'on retrouve 5 créatures légendaires de Bretagne, ainsi que 5 cousins lutins du monde entier.
- 13 cartes "Recherches", comprenant 5 cartes "Trésor", 1 carte "Pacte" et 7 cartes "Rien".
- 5 cartes "Lieux".
- 1 carte "Longue-Vue" pour le premier joueur, comportant une aide de jeu.

BUT DU JEU

Le roi des Korrigans est parti. Il n'a laissé derrière lui que ces quelques mots : **"Mes amis, j'ai besoin de vacances. J'ai séparé et caché mon trésor aux quatre coins de la Grande Forêt. Celui qui en retrouvera la plus grande part deviendra roi à ma place."** Sitôt l'annonce faite, c'est l'effervescence dans la Grande Forêt. Chaque joueur dirige une tribu de Korrigans. Pendant la ruée vers les lieux où sont cachés les trésors, il va devoir imposer ses Korrigans, de façon à retrouver le plus grand nombre de parties du trésor. Le jeu se joue en deux ou trois manches. Lorsque les 5 parties du trésor ont été retrouvées, celui qui en a retrouvé le plus grand nombre est déclaré Roi des Korrigans, et gagne la partie.

MISE EN PLACE

• Préparation

1. On met de côté les cinq familles de 5 Korrigans, classés par couleur.
2. On mélange les 5 Créatures Légendaires (cartes portant une gemme noire) avec les 5 cousins (cartes portant une gemme blanche) en une seule pile, face cachée. Il s'agit de la pile des cartes "Pacte".
3. On mélange les 5 cartes "Lieux" en une pile face cachée, désignée comme la pile des cartes "Lieux".
4. Les cartes "Recherches" sont gardées de côté, elles serviront au début de chaque manche.

• Distribution des Korrigans

On donne tout d'abord à chaque joueur cinq cartes Korrigans d'une même couleur (les joueurs peuvent se les attribuer librement). **On distribue également 1 carte Pacte à chaque joueur (et ce, seulement avant la première manche).**

• Choix du premier joueur

Les joueurs choisissent au hasard celui qui sera le "Premier Joueur". On lui donne la carte de la Longue-Vue, où est résumé le déroulement d'une manche.

La partie peut maintenant commencer.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. Préparer la zone de recherche

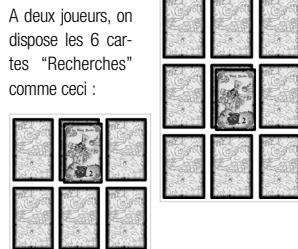
Avant de commencer à jouer la manche, le premier joueur a pour rôle de mettre en place la zone de recherches. Pour cela, il pioche une des cinq cartes "Lieux", et la montre aux autres joueurs. Sur cette carte est indiqué le nombre

de Trésors à inclure parmi les cartes "Recherches". De 3 à 5 joueurs, la zone de recherches est constituée de 9 cartes, à deux joueurs de 6 cartes seulement. Le premier joueur doit composer la zone de recherches comme suit :

Le nombre de cartes "Trésors" indiquées sur le lieu + la carte "Pacte" issue des cartes "Recherches" + autant de cartes "Rien" que nécessaire pour arriver à un total de 9 cartes (ou 6 cartes à deux joueurs).

Exemple : *Lucas est premier joueur. Il tire une carte "Lieux", le Grand Chêne, où est indiquée "3 trésors". Il prend donc 3 cartes "Trésor", la carte "Pacte" et 5 cartes "Rien" pour constituer la zone de recherches (3+1+5= 9 cartes de la zone de recherches).*

Une fois en possession de ces 9 cartes, il les mélange, et va les disposer faces cachées en carré. Ceci fait, il place sur la carte du centre la carte Lieu, face visible. Ce qui donne une mise en place de ce type :



Chaque carte "Recherches" face cachée devient une case de la zone de recherches, sur

laquelle les joueurs vont placer leurs Korrigans pendant le jeu.

2. Avant de commencer à jouer la manche, le premier joueur utilise le pouvoir de la Longue-Vue : il peut regarder une des cartes de la zone de recherches, sans la montrer aux autres joueurs. Il la replace ensuite face cachée.

3. La manche peut commencer

C'est la cohue dans la grande forêt ! Les Korrigans se précipitent vers la zone de recherches, pressés de retrouver toutes les parties du trésor.

Chacun son tour, chaque joueur (à commencer par le Premier Joueur, puis dans le sens horaire) va placer un de ses Korrigans sur une des "cases" inoccupées de la zone de recherche. La case centrale étant occupée par la carte "Lieux", personne ne peut y placer de Korrigan. Une case sur laquelle se trouve une carte Korrigan face cachée est considérée comme une case inoccupée : on peut y placer un Korrigan face visible.

Les Korrigans ont tous un effet différent lorsqu'ils arrivent en jeu. Cet effet est décrit sur la carte; pour plus de précisions, voir la partie "Les cartes Korrigans" ci-après.

En plus de ses cartes Korrigans, il se peut que les joueurs possèdent des cartes "Pacte". Les cartes "Cousins", au cerclage doré comme les cartes Korrigans, peuvent être joués sur une case comme n'importe quel Korrigan, et sont considérés comme tel (*par exemple, lorsqu'un joueur joue "L'Ankou", qui retourne tous les*

Korrigans face cachée, les cousins en jeu sont eux aussi retournés). Par contre, les cartes "Créatures Légendaires", au cerclage argenté, ne sont pas placées sur une case comme les Korrigans, mais doivent être utilisées à un moment précis de la partie, indiqué dans le texte de chaque carte ("*A jouer avant son tour*", "*Lors des recherches*" ...etc).

A son tour, un joueur **doit** jouer un Korrigan s'il le peut. Il ne peut passer son tour que s'il ne peut pas jouer de Korrigan, par exemple s'il n'y a plus de case libre sur la zone de recherches, ou s'il ne lui reste qu'un Devin en main, mais qu'un Devin est déjà en jeu. Les Cousins et Créatures Légendaires, eux, n'ont pas à être joués obligatoirement, le joueur peut les conserver dans sa main pour la manche suivante.

Important : lorsqu'un Korrigan est retourné face visible (par un Musicien, par exemple), on applique à nouveau sa capacité spéciale. Par exemple, si un Ancien est retourné face visible, il retourne face cachée l'Ancien qui était en jeu. Si un Farceur est retourné face visible, les deux cartes adjacentes sont retournées face cachée.

Règle du "Morpion magique"

Si à la fin de son tour, trois Korrigans d'un même joueur sont alignés, ce joueur peut immédiatement piocher une carte "Pacte". Il pourra la jouer pendant le reste de la manche si elle le permet, ou bien plus tard, à sa convenance.

Lorsque plus personne ne peut/veut jouer de carte, la manche est finie. On passe alors à la phase de recherches.

4. Les recherches

• Le plus nombreux

On regarde d'abord quel joueur a réussi à imposer le plus grand nombre de Korrigans faces visibles : le joueur ainsi en majorité peut réclamer la carte "Recherches" placée sous le lieu, sur la case centrale. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs qui a son Ancien face visible qui l'emporte. Si aucun des joueurs n'a d'Ancien face visible, la carte du lieu n'est réclamée par personne.

• Chacun cherche son trésor

Chaque joueur peut maintenant prendre la/les carte(s) recherche(s) placée(s) sous ses Korrigans. Lorsqu'un joueur révèle une carte Trésor, il la garde jusqu'à la fin de la partie. Lorsqu'un joueur retourne la carte "Pacte", il pioche une carte de la pile "Pacte", qu'il pourra jouer à partir de la manche suivante. Lorsqu'un joueur retourne une carte "Rien", cela signifie que ses recherches n'ont rien donné, il n'y avait pas de trésor à cet endroit... Evidemment, lorsqu'un joueur a placé une carte Cousin en jeu, il peut réclamer lors des recherches la cartes "recherches" placée sous ce cousin.

5. Fin de la manche

Si les cinq parties du trésor ont été trouvées, la partie s'arrête. Le joueur qui en détient le plus grand nombre est déclaré vainqueur, et devient le nouveau roi des Korrigans ! En cas d'égalité, le joueur qui avait son Ancien face visible à la fin de la dernière manche est déclaré vainqueur. Si aucun des deux joueurs n'avait d'Ancien, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Si toutes les parties n'ont pas encore été trouvées, on joue une nouvelle manche. Les cartes de Cousins et de Créatures Légendaires qui ont été jouées sont replacées dans la pile de cartes

"Pactes", qui est à nouveau mélangée. Chaque joueur reprend ses 5 Korrigans, et conserve ses cartes Pactes qui n'ont pas été jouées. Le Premier Joueur donne la Longue Vue à son voisin de gauche, qui devient premier joueur à son tour. Une nouvelle manche peut commencer.

LES CARTES KORRIGANS

• L'Ancien

Lorsqu'il arrive en jeu, tout autre ancien déjà présent est retourné face cachée.

L'Ancien est immunisé aux effets de tous les autres Korrigans : il ne peut pas être recouvert par un Mangetout, ni retourné face cachée par un Farceur ou un Musicien. Il est également immunisé aux effets des cousins des Korrigans.

• Le Devin

On ne peut pas jouer le Devin s'il y a déjà un Devin en jeu. S'il s'agit de la dernière carte d'un joueur, et qu'il y a déjà un Devin en jeu, il doit passer son tour.

Lorsqu'un joueur joue un Devin, il peut prendre une des cartes "Recherche" de la zone de jeu et la regarder. Il doit également montrer cette carte à l'Ancien, c'est-à-dire au joueur qui a posé l'Ancien qui est en jeu, s'il y en a un. Enfin, il replace la carte "Recherche" face cachée là où elle se trouvait.

• Le Mangetout

Le Mangetout est le seul Korrigan à pouvoir être placé par dessus un autre Korrigan face visible. Si un Mangetout qui recouvrait une carte face visible vient à être retourné face cachée, la carte qui est en dessous de lui reste recouverte, elle ne revient pas en haut de la pile.

• Le Farceur

Lorsqu'il arrive en jeu, le Farceur retourne les deux Korrigans qui lui sont adjacents face cachée, même s'ils sont contrôlés par le joueur qui joue le Farceur.

• Le Musicien

Le Musicien peut être utilisé de deux façons différentes : il peut soit retourner un Korrigan face cachée (n'importe où dans la zone de recherches), soit retourner un Korrigan face visible, s'il était face cachée. Lorsqu'un Korrigan est ainsi retourné face visible, on applique une nouvelle fois sa capacité spéciale. Le Musicien ne peut pas retourner face visible un Korrigan qui est déjà recouvert par une autre carte.

LES CARTES PACTE

Les effets des cartes "Pacte" sont décrits sur chaque carte. Si une question les concernant n'a pas été résolue par la lecture des règles, vous trouverez une Foire Aux Questions sur le site <http://tarkorrigan.hod-factory.net>

AVEC LES MÊMES CARTES... LE JEU DES 5 FAMILLES !

Il est possible de jouer aux "Jeu des 7 familles" avec les cartes de Tenzor Ar Roue Korrigan (à ceci près qu'on ne peut composer que 5 familles). On ne garde pour jouer que les cartes "Korrigans" et les cartes "Pacte", les autres sont mises de côté.

Chaque famille est composée de : 5 Korrigans de même couleur, une carte "Cousin" et une carte "Créature Légendaire". Les 7 cartes d'une famille portent le même sigle inscrit dans la gemme en haut à gauche de la carte. On reconstitue donc les familles Delaplume, Delafeuille, Ducaillou, Delatoile et Delachouette.

Les règles du jeu des 7 familles étant universellement connues de tous les moins de douze ans, elles ne sont pas détaillées ici.