

STONEHENGE

Offrandes

Thème : Construire son propre dolmen afin d'échapper à l'autorité du Haut-Druide.

Le nouveau Haut-Druide Brunofaiduttix¹ est très à cheval sur le dogme. Tyrannique et intransigeant, il passe son temps à obliger ses acolytes à prier ou à travailler pour lui. Les acolytes (ou 'Initié du Premier Cercle' : des apprentis druides) ne rêvent que d'une chose : partir faire leur propre dolmen loin de l'autorité de ce Haut Druide. Pour cela, il faut qu'ils réunissent les ressources nécessaires à la construction d'un nouveau dolmen... monolithe par monolithe... Heureusement, il existe un marché noir du monolithe, et chaque initié s'y rend en fin de semaine -sauf si Brunofaiduttix s'en aperçoit.

Chaque jour, le Haut-Druide charge un initié de nettoyer les offrandes des précédentes cérémonies. Les initiés récupèrent quelques offrandes à leur profit pour les sacrifier à l'autel de leur futur culte. Les dieux qui reçoivent les offrandes, remercient le prêtre en lui donnant les ressources nécessaires à l'achat de son dolmen. C'est avec ces ressources qu'ils achèteront des monolithes.

Lorsqu'ils agissent le jour, les initiés vont profiter des moments d'inattention de Brunofaiduttix pour récupérer des offrandes, mais la nuit, ils voleront des offrandes aux autres Initiés du Premier Cercle. Extrêmement jaloux entre eux, ils s'espionnent mutuellement et dénoncent leur confrère au moindre soupçon.

Néanmoins, Brunofaiduttix se méfie de ses acolytes et les tient à l'œil. Certains jours, il en choisit un qui l'accompagnera toute la journée -impossible pour le jeune druide de faire quoique ce soit. Il arrive même que cela se produise le jour de congé de l'initié, si bien qu'il ne peut pas se rendre au marché. D'autres fois, il les obligera à faire eux-même des offrandes. C'est pourquoi, les Initiés se cachent et évitent de se retrouver sur la même case que le Haut-Druide.

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

But du jeu : Être le premier à construire son propre dolmen (trilithon) en récoltant des ressources (pion rond) par le sacrifice d'offrandes (combinaisons de cartes).

Préparatifs :

Matériel nécessaire : Tous les jetons (rond, baguette, figurine) de toutes les couleurs y compris la figurine grise, les morceaux des cinq dolmens démontés, le plateau de jeu, et les cartes.

- Les morceaux de dolmens s'appellent des monolithes. On distingue les piliers et les chapiteaux.
- Les jetons ronds sont des ressources. On les trie par couleur et on les met de côté dans la réserve (en dehors du plateau). Ces ressources seront collectées par les joueurs. Chaque joueur doit les laisser visible des autres joueurs.
- Les baguettes permettront de représenter le prix des monolithes sur le marché.
- La figurine grise représente Brunofaiduttix le Haut-Druide.
- Les figurines de couleur les pions des joueurs.
- Les cartes seront des offrandes. Sauf les cartes trilithons qui seront jouées comme des cartes chantages (embuches) pour ralentir la progression d'un autre joueur. Seules les cartes offrandes peuvent participer à une combinaison (voir infra). On distinguera les offrandes de couleurs (blanc, bleu, vert, jaune et rouge) aux offrandes noires.
- La couleur noire est la couleur joker ! Le noir remplace n'importe quelle couleur mais uniquement la couleur, ni la valeur, ni le symbole soleil/lune.
- Les joueurs auront en main des cartes. Le nombre de carte possédée doit être visible par les autres joueurs.

¹ que vous venez d'élire lors d'un jeu précédent ;-)

Mise en place :

Le marché aux monolithes : C'est la partie centrale du plateau de jeu. Le parcours en fer à cheval ne servira pas.

- Deux chapiteaux sont disposés sur le plateau de jeu. L'un sur l'autel en pierre au centre du plateau de jeu, l'autre, en face, sur l'emplacement du trilithon central.
- On dispose un pilier couché sur chacun des emplacements des trilithons restants (soit 4 piliers).
- On mélange les cartes. On tire trois cartes par pilier et cinq par chapiteau. Les cartes sont révélées aussitôt. Les cartes noires sont ignorées et sont donc remplacées. Il doit y avoir, pour chaque pilier, trois cartes de couleur (≠ noir), et pour chaque chapiteau cinq cartes de couleur (≠ noir). Ces tirages de trois ou cinq cartes indiquent le prix de chacun des monolithes. Pour obtenir le prix en ressource pour chacun des monolithes, on remplace chaque carte par une baguette de la couleur correspondante.

Position des figurines de Druides :

- Le Haut-Druide est placé sur la case n°1, exactement sur le bandeau extérieur blanc de la case. Par la suite le Haut-Druide ne se déplacera que sur ce bandeau.
- Chaque joueur choisit une figurine de druide. On peut procéder à un tirage au sort à l'aide des cartes trilithons par exemple.
- Pour placer les autres druides (les figurines des joueurs) on prend toutes les cartes et on les mélange. On distribue face visible, une carte à chaque joueur. Le joueur place sa figurine sur la demi-case correspondante. Les cartes sont placées à la défausse.

Exemple : le joueur blanc tire la carte 10 – soleil. Il place sa figurine sur la demi-case éclairée juste en dessous du numéro 10.

Attention, si la carte désigne une des cases numérotées de 1 à 6, il faut tirer une autre carte. Il y a, pour le joueur qui place sa figurine dans ces cases en début de partie, un risque d'être rattrapé par le Haut-Druide sans que le joueur est le temps de jouer.

- Par la suite les joueurs déplaceront leur figurine sur ce cercle intérieur².
- On distribue trois cartes à chaque joueur : c'est la main de départ. Ces cartes ne doivent pas être révélées, néanmoins leur nombre doit être connu par les autres joueurs.
- Les cartes restantes sont placées au centre du plateau : c'est la pile d'offrande. On laisse un peu de place à côté pour la défausse. Au cours de la partie, la défausse sera battue pour reconstituer la pile d'offrande.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur joue à tour de rôle, chaque tour se décompose en 5 courtes phases. Lorsque tous les joueurs ont joué, il se déroule un tour spécial de négociations : le jour de marché.

Les différentes phases du tour :

1. *Déplacement du Haut-Druide*
2. *Déplacement du joueur*



² C'est sans doute pour cela qu'on les appelle 'Initié du Premier Cercle'. ;-)

3. Action du joueur

4. Faire des offrandes (Déposer des combinaisons)

5. Fin du tour

Description des phases :

1. Déplacement du Haut-Druide

Pour le premier tour de jeu, le Haut-Druide est déjà en place, puisqu'il commence son déplacement sur le bandeau blanc de la case n°1. Par la suite, le Haut-Druide se déplace sur le bandeau suivant (N°2). La position de Brunofaiduttix détermine le joueur qui doit jouer. Ainsi, au premier tour, c'est au joueur blanc de jouer, au deuxième tour, c'est au joueur bleu de jouer etc.

Si le Haut-Druide arrive sur une couleur de case dont la couleur ne correspond pas à un joueur (cas d'une partie à trois ou quatre joueurs), le Haut-Druide passe à la case suivante aussitôt.

Quand Brunofaiduttix arrive sur une case noire, c'est le jour du marché pour les initiés (voir infra).

Si un initié est présent sur la case où s'arrête Brunofaiduttix, cet initié se voit contraint de faire **une offrande importante**, en remettant au Haut-Druide **une de ses ressources** (qu'il choisit) ou **toutes ses cartes** sauf s'il ne possède aucune carte et aucune ressource. Un pion qui est présent sur une case où le Haut-Druide ne s'arrête qu'un instant (cas du jeu à trois ou quatre joueurs) se soumet à la même contrainte de don. Il n'y a pas de case refuge.

De plus, si le Haut-Druide se place sur la même case (même numéro) que le joueur dont c'est le tour, celui-ci passe, en plus, son tour : le Haut-Druide lui demande de l'aider pour la journée et le joueur n'a donc pas le temps d'avoir des loisirs (et donc de chercher des ressources).

Exemple : le Haut-Druide s'arrête sur la case 3 (verte), c'est donc au joueur vert de jouer. Or sa figurine est située en 3 nuit. Le joueur vert doit donc remettre au Haut-Druide, une ressource ou toutes ses cartes ET passer son tour...

Si le Haut-Druide arrive sur une case noire où est situé un joueur... ce druide ne participe donc pas aux négociations car il doit aider le Haut-Druide pour la journée. De plus, il devra faire une offrande importante.

2. Déplacement du joueur

Le déplacement est obligatoire. Il est possible d'être plusieurs sur la même demi-case. Il existe deux manières de se déplacer :

- Soit la figurine passe à la demi case suivante (si elle était sur une case nuit, elle passe sur une case jour ; si elle était sur une case jour, elle passe sur la case nuit du jour suivant). On avance dans le sens horaire.
- Soit le joueur joue une carte et positionne son druide sur la case correspondante. La carte est placée à la défausse.

Exemple : Le joueur blanc s'aperçoit que le Haut-Druide sera au tour prochain sur sa case (17), il décide de jouer la carte 30 soleil qu'il a en main en guise de déplacement. La figurine blanche est placée sur la demi-case éclairée en dessous du numéro 30. Ainsi, il se passera plusieurs tours avant que Brunofaiduttix le rattrape.

Si la figurine du joueur fini son déplacement sur une des deux demi-cases contrôlées par le Haut-Druide, le joueur passe son tour et remet une offrande importante à Brunofaiduttix (toutes ses cartes ou une ressource voir supra).

3. Action du joueur

Une fois que l'acolyte s'est déplacé, il peut faire une action. Cette action dépend de la nature (jour/nuit) de la case d'arrivée.

Nature	Action possible	Si le joueur paie une ressource ¹
Case jour	Tirer deux cartes de la pile d'offrande	Tirer deux cartes de plus (soit 4 en tout)
Case nuit	Prendre une carte à un autre druide ²	Choisir la carte face visible dans la main du joueur.

¹ dans les deux cas la ressource est remise à la réserve.

² le joueur désigne un autre joueur. Le joueur désigné choisit dans sa main la carte qu'il donne.

4. Faire des offrandes (Déposer des combinaisons)

Une offrande est une combinaison de une à cinq cartes (voir ci-dessous).

Une carte ne peut être utilisée que dans une seule combinaison à la fois.

Nombre de cartes	Les combinaisons possibles sont :	Ressource gagnée
1	La carte correspond exactement à la demi-case où est située la figurine du joueur. (pas de joker possible)	Une de la couleur de la carte
2	Deux cartes de même valeur (l'une jour, l'autre nuit – pas de joker possible)	Une de la couleur de la carte ou de la case du pion
3	Trois cartes de même couleur (jokers possible)	Une de la couleur de la carte ou de la case du pion
5	Cinq cartes de couleurs différentes (1 joker possible)	Une au choix
5	Cinq cartes jour (cartes noires 'soleil' autorisées)	Une au choix
5	Cinq cartes nuit (cartes noires 'lune' autorisées)	Une au choix

Si l'on possède une ou plusieurs combinaisons, on les dépose sur la table. Les cartes jouées sont remises à la défausse. En échange, on remet au joueur une ressource par combinaison tant qu'il en reste de disponible. La couleur de la ressource dépend de la combinaison et de la case du joueur qui joue la combinaison.

Exemple : une offrande, de trois cartes bleues, déposée sur une case jaune, permettra d'obtenir une ressource bleue ou jaune.

Les cartes noires servent de joker uniquement au niveau de la couleur.

Exemple : Une offrande de trois cartes (deux bleues et une noire) déposée sur une case jaune, permet d'obtenir une ressource bleue ou jaune. Il en sera de même si la combinaison est constituée de deux noires et d'une bleue.

On ne peut pas utiliser de joker dans toutes les combinaisons (voir tableau).

Exemples : Une carte noire ne peut pas remplacer une des deux cartes de même valeur lors des offrandes à deux cartes.

Une carte noire ne peut pas prendre la place d'une carte seule dans une offrande à une carte.

Une carte noire trouve sa place dans une offrande à cinq cartes de cinq couleurs différentes pour peu qu'il n'y ait pas deux cartes noires.

Pour les combinaisons de cinq soleils ou cinq lunes, les cartes noires sont autorisées mais uniquement avec le bon symbole (soleil/lune).

Si la case est noire, alors la ressource obtenue peut être choisie par le joueur, puisque le noir est la couleur 'joker'.

Exemple : une combinaison de deux cartes de même valeur (5 rouge jour et 5 rouge nuit) déposée par un joueur sur une case noire, permet d'avoir une ressource rouge (les cartes sont rouges) ou une ressource d'une autre couleur (car la case est noire).

5. Fin du tour

Si le joueur a déposé au moins une combinaison, il tire une carte et une seule.

➤ *Fin de semaine : le jour du marché*

Tous les druides se retrouvent en fin de semaine au marché aux monolithes sauf ceux qui ont été retenus par le Haut-Druide.

- i. **Tirer une carte** : Chaque joueur présent tire une carte dans l'ordre habituel des couleurs (blanc, bleu, vert, jaune, rouge).
- ii. **Négociations et Échanges** : les joueurs peuvent effectuer des échanges entre eux. On n'échange que des cartes. Les tarifs sont définis par les deux parties. On peut échanger une carte contre une, deux, trois etc. cartes. L'échange doit être respecté : les druides ne se mentent pas.
- iii. **Déposer des combinaisons** : une fois les échanges terminés chaque joueur en commençant par le blanc, peut déposer une ou plusieurs combinaisons (voir supra) afin d'obtenir des ressources.
- iv. **Acheter un monolithe** : Les joueurs 'simultanément' déclarent oralement s'ils désirent acheter un monolithe et si oui, lequel. S'il n'y a pas concurrence, le joueur paie le bon nombre de ressources (correspondant au tarif exprimé en baguette sur le monolithe) et s'empare du monolithe. Si au moins un joueur peut constituer un dolmen, la partie s'arrête.

Cas particulier : un même monolithe est désiré par plusieurs joueurs.

Les enchères montent. On retourne la première carte de la pile d'offrande, et on ajoute la couleur de la carte obtenue au tarif appliqué sur ce monolithe. S'il s'agit d'une carte noire on retire jusqu'à obtenir une carte colorée. Les cartes tirées sont placées à la défausse. Le joueur qui peut payer ce nouveau tarif, paie et en prend possession. Si personne ne le peut, le monolithe reste invendu et conserve son nouveau tarif. Si au moins deux joueurs peuvent payer ce nouveau tarif, les enchères continuent de monter.

- v. **Tirer une carte** : chaque joueur qui a déposé au moins une combinaison, tire une seule carte.
- vi. **Monolithes** : Si un ou plusieurs monolithes ont été vendus, on le/les remplace comme décrit dans la mise en place du jeu tant qu'il en reste de disponible.

➤ *Les cartes trilithons* :

Lorsque ces cartes sont tirées pour déterminer l'emplacement d'une figurine à la mise en place, elles sont ignorées et on tire une nouvelle carte.

Lorsqu'elles sont tirées pour déterminer le prix d'un monolithe, on utilise la couleur du point figurant sur la carte.

En cours de partie, elles symbolisent les preuves de dissidence d'un initié. Elles peuvent être jouées **à son tour ou pendant le jour de marché**. Elles peuvent être jouées contre un joueur de son choix situé sur une case de **la couleur de la carte trilithon** ou **une case noire**.

Le joueur la jouant peut l'utiliser de quatre manières :

- Soit en avertissant le Haut-Druide qu'un druide est en train de le trahir ; la colère de Brunofaidutix est terrible et l'ensemble des ressources (pions ronds) du joueur ciblé est confisqué.
- Soit en menaçant le joueur ciblé de l'utiliser pour avertir le Haut-Druide, et alors le joueur accusé doit acheter le silence de son maître chanteur en lui donnant au moins une ressource.

Dans l'achat, il ne peut y avoir de monolithe, mais des cartes peuvent s'y ajouter. L'accusation doit être publique. Si le joueur ciblé et le joueur 'maître-chanteur' ne tombent pas d'accord, la carte est jouée comme au point précédent.

- Soit pour contrer la tentative de chantage. On ne peut pas jouer de carte trilithon pour contrer un contre.
- Soit pour recevoir immédiatement une ressource de la couleur correspondante. Dans ce cas, il n'y a pas de joueur ciblé. La ressource est prise de la réserve.

La carte est ensuite placée à la défausse.

Fin de la partie :

Lorsqu'à la fin d'un jour de marché, au moins un joueur possède les trois parties d'un dolmen (soit deux piliers et un chapiteau) la partie s'arrête. Le ou les joueurs qui ont constitué un dolmen sont déclarés vainqueurs.

Pour les experts et en cas d'égalité, on peut établir un classement de vainqueurs en se basant sur le nombre de monolithes supplémentaires possédés, puis le nombre de ressources possédées.

Variantes :

Pour une partie plus courte, on peut fixer les prix des monolithes à deux et quatre baguettes au lieu de trois et cinq.

Pour des experts, on peut considérer lors de la mise à prix des monolithes que les cartes noires sont des 'promotions' et qu'un monolithe coutera une baguette de moins à l'achat (attention ne descendez pas en dessous cela déséquilibre le jeu). Cette option n'est pas compatible avec les parties courtes.

Remerciements :

Je remercie Sylvie -ma druidesse dans la vie, Guilhem et Aimeric -nos deux Initiés du Premier Cercle ;-) qui ont accepté de passer une partie de leur vacances à faire des *offrandes* sur la table du salon !

Je remercie également tous les autres testeurs : Cathy « *Il est pas assez méchant ton druide !* », Martine « *Elle est trop longue ta règle donne ça à Philippe...* » et Philippe « *Tu pourrais couper ça, et rajouter ça, ça et ça !* », Pierre-Louis « *Tu veux ma lune ?* », Rémy « *je n'sais pas c'qui m'arrive, je vois souvent des lunes* », Rémi « *C'est la fin de mon tour, j'ai tout c'qu'il me faut : bonne chance !* » et Guillaume le conteur.


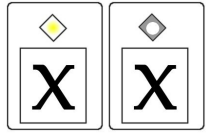
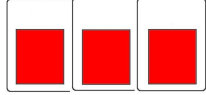
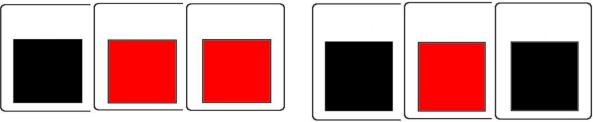

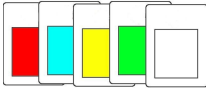
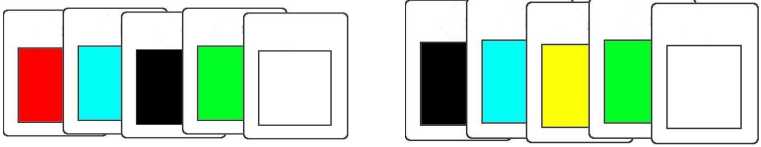

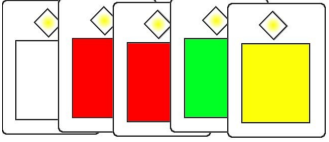
J'espère que M. Faidutti ne me tiendra pas rigueur d'avoir caricaturé son patronyme le temps d'un jeu.

Ces règles ont été rédigées sous OpenOffice.org 2.41 et The Gimp 2.2 pour les illustrations, en août et septembre 2008.

Je remercie les membres de la ludothèque d'Issy-les-Moulineaux et Bruno Faidutti pour avoir récompensé ces règles du deuxième prix du concours de création de règle pour Stonehenge organisé durant l'été 2008.

Aucun druide n'a été blessé pendant la réalisation de ces règles.

Rappel : Combinaisons possibles

Illustrations	Descriptions	Gain
	<p>carte seule : la carte de la case du pion (numéro et symbole jour/nuit correspondant)</p> <p><i>exemple : le 7 nuit pour un pion dans la case 7 nuit nous rapporte une ressource blanche.</i></p>	1 ressource de la couleur de la carte/case
	<p>paire de carte identique (même numéro - symboles différents)</p> <p><i>exemple : le 15 jour et le 15 nuit nous rapporte une ressource verte ou une ressource de la couleur de la case où est situé le pion du joueur.</i></p>	1 ressource de la couleur de la carte ou de la case du pion
	<p>trois cartes de même couleur (jokers autorisés) symboles indifférents</p> <p><i>exemple : trois rouges, deux rouges et une noire, une rouge et deux noires.</i></p> 	1 ressource de la couleur ou de la case du pion
	<p>trois cartes noires - symboles indifférents</p> <p><i>exemple : trois cartes noires sont considérées comme une combinaison de trois cartes de même couleur au choix du joueur rapporte une ressource au choix</i></p>	1 ressource au choix
	<p>Cinq cartes de couleurs différentes (un seul joker autorisé) - symboles indifférents.</p> <p><i>exemples :</i></p> 	1 ressource au choix
	<p>Cinq cartes portant le même symbole ! Les jokers ne remplacent pas les symboles mais les couleurs, donc pas de joker.</p> <p><i>exemple :</i></p> 	1 ressource au choix

Résumé des règles

1. Déplacement du Haut-Druide

Le Haut-druide avance d'une case, la couleur d'arrivée est celle du joueur qui joue.

- Si le Haut-Druide s'arrête sur une case non attribué à un joueur, il continue son trajet.
- Si le Haut-Druide s'arrête sur une case noire, le jour du marché commence.
- Si le Haut-Druide s'arrête sur une case où il y a un joueur celui-ci fait une offrande importante et passe son tour si c'est le sien ou s'il s'agit d'un **jour de marché** (voir encadré ci-dessous).

2. Déplacement du joueur

Le déplacement est obligatoire.

Le pion avance sur la case suivante sens horaire ou le joueur joue une carte destination.

3. Action du joueur

Le jour : on pioche deux cartes (*quatre cartes si une ressource est dépensée*)

La nuit : on demande une carte à un joueur (*on choisit une carte si une ressource est dépensée*)

4. Faire des offrandes (Déposer des combinaisons)

Jouer des combinaisons (voir les combinaisons possibles page précédente)

5. Fin du tour

Si le joueur a joué une(des) combinaison(s), il tire une seule carte.

Jour de marché :

i. Tirer une carte

Chaque joueur tire une carte

ii. Négociations et Échanges

Les joueurs peuvent effectuer des échanges entre eux.

iii. Déposer des combinaisons

iv. Acheter un monolithe

v. Tirer une carte

Chaque joueur qui a déposé au moins une combinaison, tire une seule carte.

vi. Monolithes :

On remplace les monolithes qui ont été achetés.

Conditions de victoire :

Être le premier à constituer son dolmen en réunissant deux piliers et un chapiteau.

Le jeu s'arrête à la fin du jour de marché.