

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



- ICA -

REGLES DU JEU

Ce jeu se déroule sur un site archéologique péruvien, où des pierres étonnantes seront mises à jour, ainsi que dans un laboratoire, où chacun mettra en avant ses idées en s'appuyant sur ses découvertes.

2 à 4 joueurs - à partir de 12 ans - 45 minutes environ

Maquette:

1 plateau de jeu
16 grandes tuiles "recherche"
48 petites tuiles "fouilles"
12 pions de 4 couleurs (3 par joueur)
2 aides de jeu

BUT DU JEU

PA =

Points d'action

PV =

Points de victoire

Le but est de constituer le plus grand "champ de recherche" (assimilables à un territoire), en déposant dans le **Laboratoire** les "pierres d'Ica" trouvées sur le **site archéologique**.

Chaque joueur dispose de 5 **PA** à chaque tour, qu'il peut consacrer indifféremment aux fouilles, ou à la recherche.

Au cours des fouilles, la découverte de tuiles "compte-rendu" déclenchera des décomptes. Chacun marquera alors un nombre de **PV** variable en fonction de la valeur des pierres qui constitueront son champ de recherche (voir § DECOMPTE).

Celui qui a le plus de **PV** au moment du troisième et dernier décompte remporte la partie.

PREPARATION

?? Les 48 tuiles "**fouilles**" (piolet & loupe) sont mélangées face cachée, et disposées aléatoirement sur le site archéologique, en 3 couches de couleur distinctes : au fond, les marron foncé, au milieu les marron clair, et dessus les jaunes.

Ces tuiles contiennent **3 types d'objet**, qui ont une valeur comprise entre 0 et 4. Cette valeur sera le "coût" de l'objet en PA, et sera, en outre, utilisée pour les décomptes et les conflits.

- **Les pierres d'Ica (16)** devront être ramassées sur le site, puis déposées sur leurs emplacements dans le laboratoire. Ce sont elles qui constitueront les champs de recherche, et rapporteront des points.

- **Les objets sacrés (42)** ont 2 fonctions : augmenter le "potentiel" des champs de recherches, et rendre différents services (ex: vol de tuiles, économies de PA, etc....)

- **Les compte-rendus (6)** : 2 CR déclenchent 1 décompte. Il y aura donc 3 décomptes.

?? Les 16 grandes tuiles "**recherche**" (microscope) sont mélangées face cachée, et placées aléatoirement (ou selon votre inspiration), sur le laboratoire.

A chacune correspond une unique pierre d'Ica, qui peut être trouvée sur le site archéologique.

?? Chaque joueur prend **3 pions** d'une même couleur:

- Un de ces 3 pions est placé dans un des 4 coins (au choix) du site archéologique. Il représente un **prospecteur** qui parcourra le site, désignera les emplacements à fouiller, et pourra acquérir ou déposer des pierres ou des objets sacrés.

- Un autre pion est placé dans un des 4 coins du laboratoire. Il représente un **chercheur**, qui posera (ou reprendra) des pierres ou des objets sacrés dans le laboratoire.

- Le dernier pion est un simple **compteur**. Il est placé sur la piste de score (0), et évoluera lors des 3 décomptes.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent alternativement. A chaque tour, ils peuvent dépenser jusqu' à 5 points d'action (des PA) en effectuant, dans l'ordre qu'ils préfèrent et autant qu'ils le peuvent, des actions parmi les 5 suivantes:

- Pour 1 PA : **déplacer** son prospecteur ou son chercheur (§ DEPLACEMENTS)
- Pour 2 PA : **retourner** 1 tuile "recherche", ou 2 tuiles "fouilles" (§ DECOUVERTES)
- Pour 0 à 4 PA : **prendre ou déposer** un objet (§ MANIPULATIONS D'OBJETS et CONFLITS)
- Pour 0 à 4 PA : **dégager** une tuile (§ MANIPULATIONS D'OBJETS)
- Pour 0 à 4 PA : **dépenser** un ou des objets sacrés (§ DEPENSER UN OBJET).

Conseil : pour le début de votre toute première partie, si vous ne savez pas quoi jouer, tentez d'amasser un maximum d'objets sacrés.

CHAMPS DE RECHERCHES

Dans le laboratoire, les pierres d'Ica que l'on a ramassées sur le site archéologique doivent être déposées **exclusivement** sur la tuile recherche qui leur est identique. Dès lors, la pierre constitue un "champ de recherche" qui appartient au chercheur qui l'occupe. Ce champ peut s'agrandir par la pose de nouvelles pierres adjacentes (horizontalement et verticalement uniquement) ou se rétrécir, voire se fractionner, suite à un conflit.

IMPORTANT : chaque pierre possède un **potentiel** (de 0 à 4). Dans le laboratoire, ce potentiel sert à résoudre les conflits (voir § CONFLITS), et à marquer des points lors des décomptes (voir § DECOMPTES). Il peut être augmenté par des objets sacrés (**2 maximum**). Il suffit alors de déposer un objet sur cette pierre (en "soutien"), après qu'elle soit déposée sur son emplacement.

On peut donc déposer sur des pierres : des poteries (+1), des clepsydres (+2), des couteaux (+3) ou des ossements (+4). Les orbes n'ayant aucune valeur (0), il n'est pas utile de les déposer.

Exemple ci dessous: le joueur VERT dépose dans son champ une poterie, puis une clepsydre, en soutien. La tuile concernée aura désormais un potentiel de 7 pour les conflits, et de 5 pour les décomptes.



Exemple ci-dessus: le joueur VERT possède le champ de recherche le plus important. Il marquera 10 PV en cas de décompte. Le BLEU détient 3 PV, tout comme le JAUNE. Enfin, le NOIR ne possède pas de champ, et marque 0 point.



Notes:

- ? ? 2 champs qui se touchent par le coin ne sont pas considérés comme adjacents.
- ? ? Des champs de recherche concurrents ne peuvent jamais être adjacents ! Du moins, quand cela se produit, cela génère un "conflit", qu'il faut résoudre immédiatement (voir § CONFLITS)
- ? ? Quand on quitte un champ de recherche (ou qu'on se retrouve en dehors de celui-ci suite à un malheureux conflit), il devient neutre et n'appartient plus à personne. Un concurrent peut alors se l'approprier librement, en se rendant dessus, ou en le raccordant à son propre champ.
- ? ? Si, au moment d'un décompte, on ne possède aucun champ de recherche, on ne marque aucun point positif.
- ? ? **Les potentiels bleus** des objets sacrés sont pris en compte pour les conflits, mais pas pour les décomptes. **Les potentiels rouges** sont pris en compte pour les conflits, comme pour les décomptes.
- ? ? On ne peut pas mettre plus de 2 objets en soutien sur une même pierre et on ne peut jamais superposer plusieurs pierres dans le laboratoire (les pierres ne peuvent pas servir de soutien à d'autres pierres).

DEPLACEMENTS

Les pions prospecteur et chercheur ne se déplacent qu'horizontalement et verticalement, de tuile en tuile, jamais en diagonale. Ils dépensent **1 PA** pour un mouvement d'une case, sur le site archéologique comme dans le laboratoire.

Note:
?? Il est possible d'être à plusieurs sur une case, mais il est formellement interdit de pénétrer sur le champ de recherche d'un concurrent. Il faut prendre garde à ne pas se faire coincer dans une zone trop petite !

DECOUVERTES

Pour **2 PA**, un joueur peut retourner (définitivement) une tuile du laboratoire (n'importe laquelle).
Pour **2 PA**, il peut retourner 2 tuiles du site archéologique (uniquement des tuiles dégagées, càd sans tuile dessus).

Notes:
?? Pour le site archéologique, on est obligé de dépenser 2 PA, et de retourner 2 tuiles. On ne peut pas demander de fouilles si l'on n'a plus qu'un seul PA, ou si une seule tuile reste à découvrir.
?? Il n'est pas nécessaire d'être sur une tuile pour la découvrir, mais la présence d'un pion n'empêche pas la découverte.

MANIPULATION D'OBJETS

Chaque joueur dispose d'un jeu de tuiles personnel, qu'il doit exposer sur la table, à la vue de tous. Il faut **PRENDRE** les objets et les placer dans son jeu, avant de pouvoir les **DEPOSER**, dans le laboratoire, ou sur le site archéologique.
PRISE/DEPOT: les pions prospecteur et chercheur peuvent prendre ou déposer des objets (découverts, et au sommet de la pile) **uniquement sur la case sur laquelle ils sont**, (même s'ils ne sont pas seuls sur la tuile en question). Prendre ou déposer un objet ou une pierre coûte systématiquement le nombre de PA mentionné sur la tuile (de 0 à 4), sur le site archéologique, comme dans le laboratoire.
DEGAGEMENT: une règle spéciale prévoit de pouvoir refouler un objet sur lequel on est (celui du sommet de la pile), vers le sommet d'une pile adjacente, en payant les PA mentionnés sur la tuile. Cela permet de dégager les tuiles de niveau inférieur, sans s'encombrer d'un objet inutile, ou de réorganiser la "défense" de son champ à moindres frais.

Notes:
?? **ATTENTION:** les pierres conservées dans son jeu comptent en négatif, lors des décomptes ! (voir § DECOMPTES)
?? Il est possible de déposer des objets sur des tuiles cachées ou découvertes, mais les objets sont toujours déposés face visible, au sommet de la pile.
?? Il est possible de déposer n'importe quel objet ou pierre n'importe où sur le site archéologique. Par contre, dans le laboratoire, on ne peut pas déposer des pierres sur des emplacements qui ne leur correspondent pas, et on ne peut pas déposer plus de 2 objets sacrés par pierre, ni un objet sacré sur un emplacement sans pierre.
?? Il est rigoureusement impossible de prendre une tuile "recherche" !
?? **CAS PARTICULIER** : la présence d'un chercheur ou d'un prospecteur concurrent sur une tuile n'empêche pas la prise de cette tuile ou le dépôt d'une autre tuile sur celle-ci. Mais s'il s'agit du dépôt d'une pierre dans le laboratoire, l'ancien locataire de la tuile est refoulé sur une tuile adjacente qu'il aura lui-même choisie.

CONFLITS

Pour déposer une pierre sur un emplacement adjacent aux champs de recherche d'un ou plusieurs concurrent(s), il faut impérativement dépasser la valeur de la (ou des) tuile(s) "attaquée(s)" (càd adjacente(s) avec la tuile que l'on dépose). Les tuiles dominées retournent immédiatement sur le site archéologique, **aux mêmes coordonnées que leur équivalent du laboratoire** (les poteries éventuellement présentes suivront le même chemin). Suite à cette action, les différents champs doivent ne plus être adjacents.
IMPORTANT: il est possible de joindre à sa pierre d'attaque des objets sacrés (**3 maximum**), qui vont en augmenter le potentiel. Ces objets ajoutés au moment du conflit ne dépensent, à titre exceptionnel, **aucun PA supplémentaire**.

Notes:
?? Tous les objets sacrés investis par l'attaquant sont défaussés (même les poteries). Tous ceux du (ou des) défenseur(s) sont également défaussés (sauf les poteries, qui retourneront sur le site avec la pierre déportée).
?? Si, en déposant une pierre, on réunit 2 champs de recherche qui n'appartiennent à personne, il n'y a pas de conflit. Le joueur s'approprie alors l'intégralité du champ ainsi constitué.
Un conflit peut concerner plus de 2 tuiles, et/ou plus de 2 joueurs. Dans ce cas, les valeurs des tuiles "attaquées" sont additionnées. On peut donc être amené à retirer plusieurs pierres du laboratoire, suite à un conflit.



Exemple de conflit:

Le joueur BLEU passe à l'attaque. Il peut, par exemple, déposer la tuile qui sera adjacente à deux champs de recherches concurrents,, mais uniquement s'il parvient à atteindre le potentiel des emplacements attaqués. Comme la pierre utilisée pour l'attaque n'a aucun potentiel, il doit défausser des objets sacrés (en l'occurrence, il faudra 11 points minimum : il peut utiliser 2 ossements et 1 couteau). S'il y parvient, les 2 emplacements des 2 concurrents sont entièrement dégagés, et les chercheurs concurrents se retrouvent hors de leur champ.



DEPENSER UN OBJET SACRE

Les objets sacrés peuvent augmenter le potentiel d'une pierre, en attaque comme en défense, nous l'avons vu. Mais ils possèdent, en outre, une fonction qui leur est propre (des **aides de jeu** résumant ces possibilités):

- ?? **Les orbes (0)** : contre 1 orbe et 0 PA, on peut consulter entièrement et secrètement n'importe quelle pile de tuiles du site archéologique, ou n'importe quelle tuile recherche du laboratoire. Elles seront replacées en l'état.
- ?? **Les poteries (1)** : comme les autres objets sacrés, elles peuvent être déposées sur n'importe quelle tuile du laboratoire, en soutien. Cela augmentera non seulement le potentiel de 1 pour les conflits, mais aussi pour les décomptes.
- ?? **Les clepsydres (2)** : contre 1 clepsydre et 0 PA, on peut jouer 2 PA de plus (elles sont donc en quelque sorte des réserves de PA).
- ?? **Les couteaux (3)** : contre 2 couteaux et 3 PA, on peut subtiliser n'importe quelle tuile du jeu en main d'un concurrent (attention : on ne peut pas dérober des objets disposés sur le plateau de jeu).
- ?? **Les ossements (4)** : contre 2 ossements et 4 PA, on peut inverser 2 grandes tuiles recherche "vides" (càd sans pierre ni pion dessus) du laboratoire, qu'elles soient cachées ou découvertes.

Enfin, 2 combinaisons permettent 2 coups spéciaux:

- ?? **INFLUENCE**: contre 1 ossements, 1 clepsydre, 1 couteau et 3 PA, on peut déplacer n'importe quel chercheur concurrent sur une tuile adjacente.
- ?? **RECOUPEMENT HISTORIQUE**: contre les 3 poteries et 3 PA, on peut avancer son marqueur de PV de 5, de suite.

DECOMPTES

Quand un joueur dévoile la deuxième, la quatrième ou la sixième tuile compte-rendu, il termine son tour, puis un décompte est effectué (les CR sont défaussés dès leur découverte).

Chaque joueur comptabilise le nombre de points rouges figurant dans son champs de recherche (càd les pierres et les éventuelles poteries présentes dans son domaine). Les points bleus ne comptent pas.

Puis il soustrait de ce score le nombre de points rouges qu'il a dans sa main, et qu'il n'a pas déposés sur le site ou dans le laboratoire (y compris les poteries !)

Les marqueurs de points sont alors avancés en conséquence. Si on fait un score négatif, on doit partir à rebours sur la piste de score.

Eventuellement, 2 décomptes simultanés peuvent être effectués dans le même tour (très rare).

Celui qui affiche le plus haut score après le troisième décompte remporte la partie.

Conseil stratégique : quand on joue à 3, il est déconseillé de générer trop de conflits avec le même concurrent, sans quoi il est probable que le gagnant sera le troisième joueur, celui qui n'aura pas pris part au combat. A 2 ou à 4, on peut faire feu de tous bois ;-)



LES PIERRES D' I C A

Confection du jeu

1 - IMPRIMEZ LES ELEMENTS DU JEU

Si vous disposez d'une imprimante A3, vous pouvez imprimer le plateau en 1 seule fois. Sinon, 2 fichiers sont fournis pour l'imprimer sur 2 feuilles A4.

Imprimez les petites et les grandes tuiles : 2 pages pour le recto – 2 pages pour le verso.

Cela fera, au total, 6 feuilles A4, sans compter les éventuelles aides de jeu.

2 - CONFECTIONNEZ LE PLATEAU

Collez-le sur un carton fort (3mm au moins) en utilisant de la colle en bombe, puis découpez-le pour ôter les marges blanches.

Si vous imprimez sur du A3, et que vous désirez faire un plateau pliant (recommandé), référez-vous à la rubrique « Boîte à outils » du site *Faites vos jeux*.

3 - CONFECTIONNEZ LES TUILES

Là encore, utilisez un carton très fort (le même que le plateau).

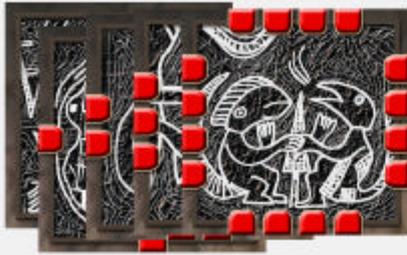
C'est la partie la plus délicate, car le recto des tuiles doit parfaitement correspondre avec le verso. Vous trouverez dans la rubrique « boîte à outils » du site *Faites vos jeux* une technique qui permet de le faire avec de bons résultats.

Si cet exercice de collage vous semble trop galère, vous pouvez utiliser des transferts de lettre dans les magasins spécialisés, et vous collerez une lettre ou un chiffre différent au dos de chaque tuile, en fonction de son type (Niveau 1, 2, ou 3). Autant vous dire que vous ne brillerez pas en société avec ce genre de combine, et la jouabilité risque d'en pâtir.

4 - TROUVEZ DES JETONS

Pour finir, vous devrez trouver 3 jetons par joueurs. Leur taille devra leur permettre de rentrer sur une case de la piste de score, située au milieu du plateau. Des bouchons peuvent faire l'affaire, mais si vous piquez des jetons dans votre boîte de Carcassonne, ça fera plus standing.

Bon bricolage !



16 PIERRES D'ICA
(5-6-5)
A chacune correspond
une tuile du laboratoire



6 COMPTES-RENDUS
(0-2-4)
Quand 2 CR sont
découverts, on procède
à un décompte.
La partie s'achève lors
du troisième décompte.



6 CLEPSYDRES
(2-2-2)
1 clepsydre et 0 PA
permet de
dépenser 2 PA
supplémentaires



5 ORBES
(4-1-0)
1 orbe et 0 PA
permet de consulter
n'importe quelle pile
de tuiles du champ
de fouilles.



6 COUTEAUX
(2-2-2)
2 couteaux et 3 PA
permettent de voler
une tuile à un
concurrent



3 POTERIES
(1-1-1)
1 poterie déposée
dans un champ de
recherches
fait gagner 1 PV
supplémentaire.



6 OSSEMENTS
(2-2-2)
2 ossements et 4 PA
permettent
d'inverser
2 tuiles "recherche"
disponibles



INFLUENCE !

1 clepsydre,
1 couteau,
1 ossements, et 0 PA
permettent de bouger
1 chercheur concurrent
d'1 case



THESE !

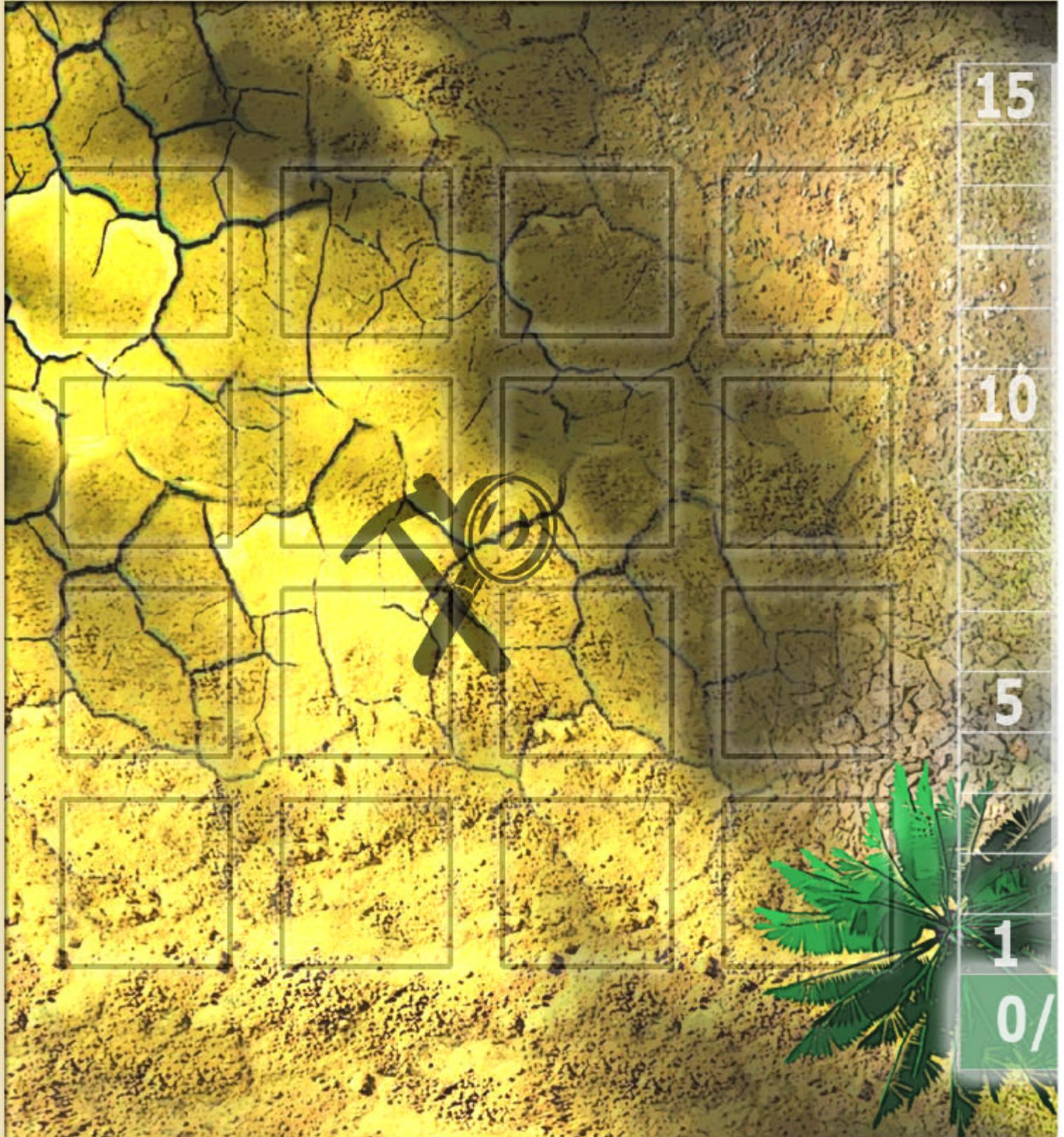
3 poteries et 0 PA
permettent de
remporter 5 PV
sur le champ











15

10

5

1

0/



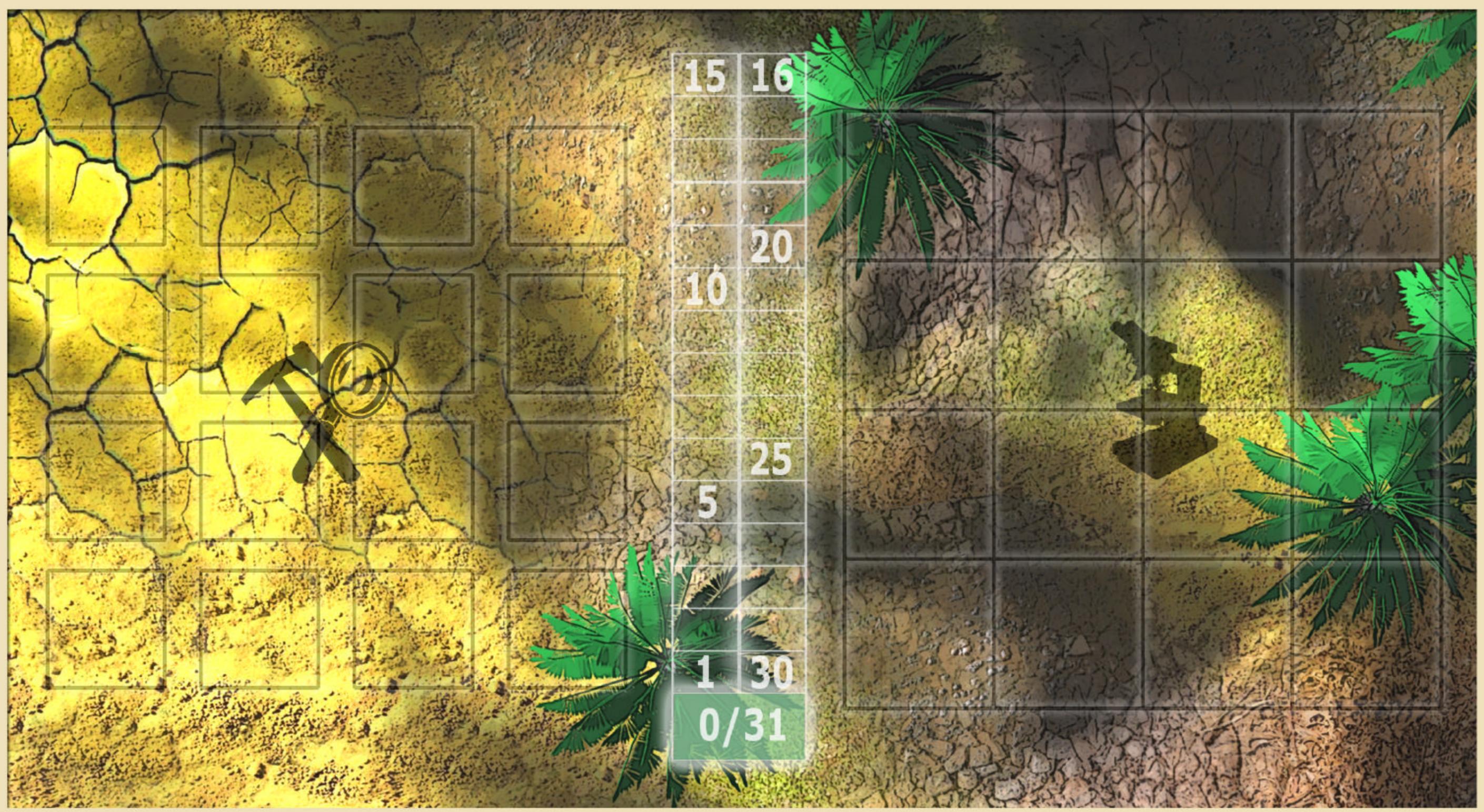
16

20

25

30

31



| | |
|------|----|
| 15 | 16 |
| | |
| 10 | 20 |
| | |
| 5 | 25 |
| 1 | 30 |
| 0/31 | |