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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Enchères de pierres

UN JEU D'ENCHÈRES DE JAMES ERNEST

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 3 à 5

But du jeu : les joueurs achètent aux enchères les pierres de Stonehenge. Le vainqueur est le premier à avoir des pierres pour un total de vingt points.

Préparatifs

Matériel : Une figurine par joueur, la figurine neutre pour le commissaire-priseur, le paquet de cartes (y compris les cartes dolmen), le plateau, les cinq dolmens, et sept jetons de chaque couleur (35 au total) représentant les pierres mises aux enchères.

Mise en place : Placez les figurines des joueurs sur l'autel, et la figurine neutre du commissaire priseur sur la case 1 du cercle extérieur.

James : « C'est la longue nuit du Moyen Âge, et Stonehenge est mis en pièces. Les notables du coin, las de ces vilaines pierres inutiles, ont décidé de s'en débarrasser en les cédant au plus offrant. Beaucoup en ont l'usage, en ces temps de bâtisseurs, et le propriétaire du champ à hâte de pouvoir y faire passer sa charrue. Alors, qui veut une belle pierre de Stonehenge ? »

Placez les cinq dolmens au centre du plateau sur les emplacements prévus, avec un jeton (une pierre) de couleur différente sur chaque dolmen.

Disposez aléatoirement les trente pierres restantes sur les cases de l'anneau extérieur, un jeton pierre par case. La couleur des cases n'a aucune importance pour ce jeu.

Mélangez les cartes et distribuez en trois, faces cachées, à chaque joueur. Placez la pioche au centre du plateau.

Déroulement de la partie

Le commissaire-priseur se déplace sur le cercle extérieur. À chaque tour, il avance d'une case et met aux enchères la pierre qui s'y trouve. Les joueurs enchérissent à l'aide des cartes pour acheter les pierres. Le vainqueur de chaque enchère marque des points, comme indiqué plus bas, et le premier joueur à atteindre un total de vingt points est vainqueur.

Chaque joueur note son score en avançant sa figurine sur la piste de score constituée par les 19 pierres bleues disposées en fer à cheval, et le vainqueur est donc celui dont la figurine revient à l'autel central après avoir parcouru toute la piste.

Après chaque enchère, le commissaire priseur avance d'une case. Si après l'enchère de la case 30, aucun joueur n'a gagné, il va sur les dolmens et met en vente les dolmens, l'un après l'autre, en sens horaire. Si aucun joueur n'a encore atteint 20 points après la vente du dernier dolmen, le jeu se termine par la victoire du joueur ayant le score le plus élevé.

Première enchère : Pour la toute première enchère, chaque joueur doit miser une carte et une seule, face cachée. Nul ne peut passer ni jouer plusieurs cartes. Aux tours suivants, le joueur ayant gagné l'enchère précédente commence.

Miser : Excepté pour la première enchère, les mises se font ainsi : en commençant par le vainqueur de l'enchère précédente, puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur à son tour peut jouer une ou plusieurs cartes faces cachées, ou passer. Il n'y a qu'un tour de table. Un joueur ne peut jouer plusieurs cartes pierres que si elles sont de même couleur. Les cartes dolmen, en revanche, peuvent être librement jouées avec n'importe quelles autres cartes, quelle que soit leur couleur.

Résolution de l'enchère : la mise d'un joueur est égale à la valeur totale de toutes les cartes qu'il a jouées. En outre, les

mises de la couleur de la pierre mise aux enchères, ou couleur d'atout, l'emportent sur toutes les mises d'autres couleurs. Le vainqueur est donc le joueur ayant misé le plus dans la couleur d'atout. Si aucun joueur n'a joué d'atout, c'est la mise la plus forte dans une couleur quelconque qui l'emporte.

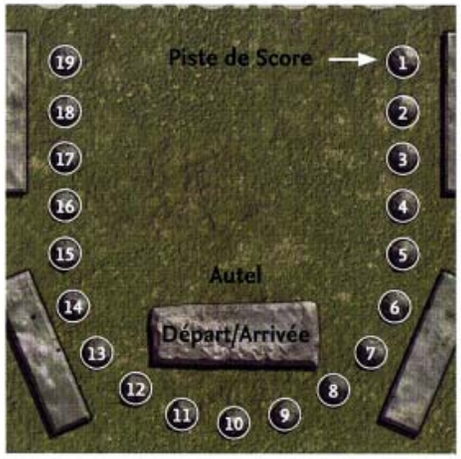
Égalités : en cas d'égalité, la mise la plus forte est celle comprenant la carte de valeur la plus élevée, une carte jour étant plus forte qu'une carte nuit.

Cartes Dolmen : les cartes dolmen n'ont pas de couleur. Une carte dolmen peut être jouée seule, ou avec plusieurs autres cartes toutes de même couleur. Lorsqu'une ou plusieurs cartes dolmen ont été misées dans une enchère, l'enchère est résolue sans atout. Les cartes d'atout ne sont pas annulées, mais ne valent pas plus que les autres cartes. C'est donc alors la mise la plus forte, quelle que soit sa couleur, qui l'emporte. Une carte dolmen n'a pas de valeur en tant que telle.

Enchères nulles : si tous les joueurs passent, ou misent zéro, personne ne remporte la pierre, qui est retirée du jeu.

Score : le joueur qui remporte une enchère et achète une pierre marque 1 point pour la pierre, plus 1 point par pierre de la même couleur déjà en sa possession. Un joueur qui, par exemple, achète une pierre bleue alors qu'il en a déjà trois marque en tout 4 points.

Les cinq dolmens qui sont mis en vente dans les dernières enchères rapportent



le double de points. Le joueur qui achète un dolmen marque donc 2 points, plus 2 points par pierre de la même couleur déjà en sa possession. Un joueur qui, par exemple, achète le dolmen bleu et alors qu'il a déjà deux pierres bleues marque en tout 6 points.

Les points sont notés en avançant les figurines des joueurs sur la piste de score, le vainqueur étant celui dont la figurine revient à l'autel.

Piocher des cartes : Après chaque enchère, chaque joueur pioche ou non des cartes selon sa mise.

Le joueur avec la plus forte mise ne pioche pas de carte. Le joueur ayant remporté l'enchère ne pioche pas de carte.

Le joueur avec la plus faible mise pioche deux cartes. Le joueur ayant joué la mise de plus faible valeur (en tenant compte de ce que les mises à l'atout sont supérieures à toutes celles d'une autre couleur) pioche deux cartes. *Exception :* une mise de zéro, c'est à dire une carte dolmen jouée seule, ne compte pas comme la mise la plus faible. Si un seul joueur a joué une mise supérieure à zéro, il n'y a pas de mise la plus faible.

Les autres joueurs piochent une carte. Les joueurs ayant fait une mise de valeur intermédiaire, une mise de valeur zéro, ou ayant passé, piochent chacun une carte.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour la reconstituer.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur atteint le score de 20 points, sa figurine étant de retour à l'autel, le jeu est terminé et ce joueur est vainqueur. Si aucun joueur n'atteint 20 points, le vainqueur est le joueur dont la figurine est la plus avancée après la vente du dernier dolmen.

James Ernest est l'homme orchestre de Cheapass Games, ateur et éditeur de jeux cultes et décalés comme Kill Doctor Lucky, Button Men, et Give Me the Brain. Avant de créer des jeux, James était jongleur professionnel. Auteur de jeux, franchement, ce n'est guère mieux.