

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

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





# LA MAGIE DE STONEHENGE

UN JEU DE BLUFF DE RICHARD GARFIELD

## RÈGLES DU JEU

**Nombre de joueurs :** 3 à 5

**But du jeu :** les joueurs sont des druides en compétition pour ériger les blocs de Stonehenge afin de lancer un puissant sortilège. Pour lancer le sortilège, vous devez être le premier à récupérer, à l'aide de vos apprentis, six pierres de l'anneau extérieur pour édifier un dolmen, puis à récupérer six nouvelles pierres du cercle extérieur pour obtenir l'énergie nécessaire au lancement du sortilège. Les apprentis sont placés sur le plateau en remportant des défis, dont plusieurs peuvent être simultanés. Un défi est gagné par la plus forte carte, mais les autres joueurs sont pénalisés s'ils n'ont pas eu la sagesse d'abandonner à temps.

## PRÉPARATIFS

**Matériel :** Le plateau, un dolmen et sept jetons joueur (six seulement pour une partie à cinq joueurs), une baguette quelconque, les cartes numérotées et les cartes dolmen.

**Mise en place :** chaque joueur prend un dolmen, sur lequel il place un jeton, et six autres jetons, qui représentent ses apprentis. À cinq joueurs, chaque joueur n'a que cinq apprentis.

Chaque joueur reçoit cinq cartes de la pioche et une carte dolmen pour avoir une main de six cartes. À moins de cinq joueurs, les cartes dolmen inutilisées sont remises dans la boîte.

On place la baguette sur la case nuit de l'anneau intérieur, sous la case 1. Elle indique que c'est actuellement la nuit. La nuit est donc l'atout, et le rang des cartes, de la plus forte à la plus faible, va de nuit 30 à nuit 1, puis de jour 30 à jour 1. L'atout peut changer en cours de partie. Quand le jour est atout, les cartes jour sont plus fortes que les cartes nuit, et le jour 1 bat donc le nuit 30.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches.

Au début de chaque manche, chaque joueur joue une carte, face cachée, puis toutes ces cartes sont révélées simultanément.

Le joueur qui a joué la plus forte carte place un apprenti sur la pierre correspondante du cercle extérieur. Si cette pierre est occupée, l'apprenti va sur la pierre inférieure libre de valeur la plus élevée, et il peut donc arriver que l'apprenti ne puisse être placé. Si un joueur remporte le pli avec une carte jour lorsque l'atout est nuit, ou nuit lorsque l'atout est jour, ce joueur pioche en outre trois cartes.



**Richard :** « « Druides » vient du celtique « Droo », qui signifie barbe, auquel est accolé le suffixe '-id,' pour fabricant ou bâtisseur. Il s'ensuit logiquement – selon ma logique, en tout cas – que ce terme indique la capacité des druides à maîtriser les pouvoirs de la terre avec leurs barbes. Les rares druides femmes elles-mêmes s'efforçaient d'ailleurs aussi, avec plus ou moins de succès, de faire pousser une barbe respectable. Les cercles extérieurs de Stonehenge aidaient les druides à concentrer leurs pouvoirs barbesques, tandis que les dolmens servaient à mesurer leurs prouesses barbiques. Lors des grands rassemblements, les druides rivalisaient pour dresser un dolmen en utilisant uniquement l'énergie de leur barbe. Cette image m'ayant toujours fasciné, il était naturel que je choisisse cette compétition comme thème de mon jeu. »



Tous les joueurs autres que le vainqueur défaussent la carte jouée et reçoivent une pénalité, sauf s'ils ont joué une carte dolmen. Une carte dolmen permet d'abandonner – le joueur qui la joue la reprend en main sans supporter de pénalité.

Si au moins un joueur a reçu une pénalité, la manche se poursuit après application des pénalités, chaque joueur jouant de nouveau une carte de sa main, face cachée.

**Cartes de pénalité :** Lorsqu'un joueur qui a un ou plusieurs apprentis sur le plateau reçoit une pénalité, il doit reculer l'un de ses apprentis sur le cercle extérieur de la valeur de la carte qu'il a jouée. Si cette pierre est occupée, l'apprenti continue à reculer jusqu'à la première pierre libre de valeur inférieure à cette pierre, ou est retiré du plateau s'il n'y a pas de pierre inférieure libre. Si, par exemple, vous avez un apprenti sur la pierre 17 et avez joué un 6, vous déplacez cet apprenti sur la pierre 11. Si la pierre 11 est occupée, vous déplacez l'apprenti sur la pierre 10, ou plus loin encore si elle est aussi occupée.

Un apprenti qui recule au-delà de la pierre 1 est retiré du plateau de jeu et rendu à son propriétaire. Un joueur ne peut appliquer une carte de pénalité à un apprenti qui ne peut pas reculer de la totalité de la pénalité que s'il n'a pas le choix et, dans ce cas, il doit appliquer la pénalité à son apprenti situé sur la pierre de plus forte valeur.

Si plusieurs joueurs doivent reculer chacun un apprenti, celui d'entre eux qui a joué la plus forte carte le fait en premier, les autres suivant en sens horaire.

Si le joueur n'a pas d'apprenti sur le plateau, il défausse simplement la carte jouée sans recevoir de pénalité. Une fois qu'un joueur a appliqué la pénalité, il défausse la carte jouée.

**Fin d'une manche :** Une manche se termine lorsqu'aucun joueur ne reçoit de pénalité. Chaque joueur pioche alors trois nouvelles cartes. Si un joueur a plus de six cartes en main, en comptant sa carte dolmen, il défausse les cartes de son choix pour n'en garder que six.

Si plusieurs joueurs doivent défausser des cartes, ils choisissent les cartes à défausser secrètement et les révèlent simultanément. Le joueur dont les cartes défaussées ont la valeur totale la plus élevée choisit alors entre la conversion du temps et la conversion de l'esprit. Le joueur dont les cartes défaussées ont la seconde valeur la plus élevée bénéficie de la conversion que n'a pas choisie le premier. En cas d'égalité, c'est celui des ex æquo ayant défaussé la plus forte carte d'atout qui est premier.

Si un seul joueur défausse des cartes, il choisit la conversion de son choix. Si aucun joueur ne défausse de cartes, il n'y a pas de conversion.

**Conversion du temps :** Le joueur décide de l'atout. Il peut changer du jour à la nuit, ou inversement, ou ne rien changer.

S'il décide de changer l'atout, il déplace la baguette de l'anneau intérieur sur le symbole approprié, où elle reste jusqu'à ce que l'atout soit de nouveau changé.

**Conversion de l'esprit :** un joueur choisissant cette conversion peut défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, puis en piocher le même nombre.

**Ériger un dolmen :** Lorsqu'un joueur place son dernier apprenti sur le plateau (le 6<sup>ème</sup> à 3 ou 4 joueurs, le 5<sup>ème</sup> à 5 joueurs), il érige un dolmen. Il retire ses jetons du plateau et place un dolmen avec un jeton à sa couleur sur un emplacement du plateau de jeu. Le jeu continue ensuite.

## FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur ayant déjà érigé un dolmen place de nouveau son dernier apprenti sur le plateau, le sortilège est lancé. Ce joueur à la barbe forte et respectée sera désormais appelé du titre honorifique de «Grande et puissante Barbe», du moins jusqu'à ce qu'un autre joueur récupère ce titre.

*Richard Garfield est surtout connu pour avoir, avec Magic : The Gathering, inventé le concept du jeu de cartes à collectionner, mais il aussi commis bien d'autres jeux de société, parmi lesquels RoboRally ou Pecking Order. Il se destinait à une carrière de génie du mal, mais a dû y renoncer lorsqu'il s'est avéré qu'il était plus malicieux que malveillant.*