

Menhir

Vous êtes un peuple de korrigans, des lutins bretons qui tentent chaque année de réaliser le plus bel alignement de menhirs. Pour cela, il va falloir obtenir des graines auprès du Géant Gardien de la Montagne, puis confectionner l'Engrais Magique qui fera pousser les menhirs. Attention à ne pas vous faire voler vos graines par les Farfadets Chapardeurs !

2 à 6 joueurs, 8 ans et plus.

Deux façons de jouer : en parties rapides ou avec les règles avancées.

RÈGLES AVANCÉES

Ces règles utilisent toutes les cartes du jeu, celles avec le Géant et celles avec le Farfadet au verso.

Une partie est constituée de plusieurs manches ; il y a autant de manches que de joueurs. Chaque manche se joue comme une partie rapide : les joueurs reçoivent 4 cartes Ingrédient, et la manche se déroule en 4 tours correspondant aux saisons de l'année. Le premier joueur doit être différent à chaque manche.

Le but du jeu a changé : il faut maintenant être le joueur dont le total de menhirs poussés est le plus grand à la fin de toutes les manches de la partie (voir le comptage des points).

Les nouvelles cartes sont de 2 types :
- Les cartes de comptage de points, qui sont comme des Champs avec des nombres portés dessus.
- Les cartes d'alliés : les Taupes Géantes et les Chiens de Garde.

PARTIES RAPIDES

Prenez uniquement les cartes avec le Géant au verso.

Le but du jeu est de faire pousser plus de menhirs que les adversaires. En cas d'égalité, le nombre de graines restantes sert à départager les joueurs. Les égalités complètes (autant de menhirs et de graines) sont possibles.

Chaque joueur place devant lui un Champ (carte verte), et pose à côté 2 graines (petits cailloux). Distribuez 4 cartes Ingrédient par joueur. À savoir : un caillou posé à côté d'un Champ représente une graine de menhir, alors qu'un caillou posé sur le Champ est un menhir adulte.

Une partie se déroule en 4 tours de jeu (printemps, été, automne, hiver). La plus jeune joueuse commence la partie. À tour de rôle, les joueurs posent une carte et choisissent l'action à effectuer parmi les trois possibles. La "force" d'une action dépend de la carte jouée, de la saison en cours et de l'action choisie.

Comptage des points

Tous les joueurs prennent une carte de comptage de points, et la posent près de leur Champ. À la fin de chaque manche, les joueurs ajoutent le nombre de menhirs qu'ils ont fait pousser au total de ceux qu'ils ont fait pousser pendant les manches précédentes. Pour matérialiser cela, les joueurs prennent chacun un caillou qu'il font avancer sur les nombres inscrits sur la carte de comptage. À la fin de la partie, quand toutes les manches ont été jouées, le joueur ayant cumulé le plus de points est le gagnant.

Alliés

Au début de chaque manche, les joueurs choisissent : soit de prendre 2 graines (comme pour les parties rapides), soit de piocher une carte Alliés. Ces cartes ont des capacités spéciales, dont la "force" dépend de la saison en cours. Elles sont jouées en plus des 4 cartes habituelles, mais si une carte n'est pas jouée pendant la manche, elle est perdue et il faut la rendre.



Géant Gardien de la Montagne

En offrant un ingrédient au Géant, vous récupérez des graines en échange. Prenez dans le pot commun le nombre de cailloux indiqué sur la carte, et placez-les à côté de votre Champ.

Engrais Magique

Confectionner de l'Engrais vous permet de faire pousser vos graines. Vous prenez le nombre indiqué de graines en votre possession et les placez sur votre Champ ; ce sont maintenant des menhirs adultes. Si vous avez moins de graines que la valeur de la carte, l'excédent est perdu.

Farfadets Chapardeurs

En soudoyant les Farfadets, vous volez les graines d'un autre joueur, pour les ajouter aux vôtres. Vous ne pouvez pas voler les menhirs qui ont déjà poussé. Si le joueur que vous chapardez possède moins de graines que la valeur de la carte, vous lui prenez toutes ses graines, et l'excédent est perdu. Un chapardage se fait sur un seul joueur à la fois ; il n'est pas possible de le répartir sur plusieurs adversaires.

Taupes Géantes

Quand vous envoyez des Taupes Géantes chez un adversaire, elles détruisent un certain nombre de menhirs adultes.

En fonction de la saison en cours, vous retirez le nombre de cailloux indiqué sur la carte ; vous prenez les cailloux sur le champ de l'adversaire et les remettez dans le pot commun. Les Taupes Géantes peuvent être utilisées contre les menhirs qui ont déjà poussé uniquement, et pas contre les graines de menhir. Vous pouvez les utiliser même pendant le tour de jeu des autres joueurs.

Chiens de Garde

Les Chiens de Garde permettent de protéger vos graines de menhir contre les Farfadets Chapardeurs.

Exemple : Un adversaire envoie ses Farfadets pour vous voler 4 graines ; si votre carte Chiens de Garde vous permet de protéger 3 graines en cette saison, une seule graine vous sera dérobée.

Les Chiens de Garde ne protègent que contre les Farfadets Chapardeurs. Il ne peuvent pas empêcher les Taupes Géantes de détruire vos menhirs.

Exemple

Imaginons que nous soyons au quatrième et dernier tour de jeu ; la saison en cours est donc l'hiver. Que peut-on faire si notre dernière carte est la suivante ?

Géant	2	4	1	2
Engrais	2	2	2	3
Farfadets	1	4	3	1

Jouer le Géant : vous récupérez 2 graines de menhir supplémentaires.

Jouer l'Engrais : vous faites pousser 3 graines de menhir en votre possession (ou moins si vous n'en n'avez pas trois).

Jouer les Farfadets : vous volez 1 graine de menhir à un autre joueur et la posez à côté de votre Champ.

Essayez Pandocréon Cromlech, qui est la version jouable sur le Web :

www.pandocreon-cromlech.com

Pour plus d'informations sur le projet Pandocréon, venez sur le site :

www.pandocreon.fr

Copyright © 2005, Amaury Bouchard
Copyleft ©, les règles de ce jeu sont libres ; vous pouvez les traduire, les modifier, les adapter et/ou les redistribuer selon les termes de la Licence Art Libre (www.artlibre.org).

Les illustrations sont Copyright © Solène Tessier.