



Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 10 ans

IDÉE ET BUT DU JEU

Les joueurs jouent des cartes Valeur pour faire avancer leurs pions sur le sentier de pierre. A la fin du jeu, plus un pion aura avancé sur le plateau et plus de points il rapportera. De plus les cartes de chaque couleur doivent être placées dans un ordre déterminé. Chaque Pierre de Vœux recueillie en chemin rapporte des points supplémentaires. Si on n'en a pas ramassé assez, on reçoit des points de pénalité. Les joueurs peuvent recevoir des points supplémentaires lorsqu'ils rencontrent des lutins. La rencontre avec l'Oracle peut apporter des points de bonus. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points à la fin.

MATÉRIEL

- ❖ 1 figurine Oracle
- ❖ 1 plateau de jeu
- ❖ 39 tuiles Sentier :
 - 9 Pierres de Vœux
 - 3 Miroirs
 - 3 Spirales
 - 3 Lutins
 - 5 Trèfles de couleur
 - 16 tuiles Points : 4 x 1, 6 x 2, 4 x 3, 2 x 4
- ❖ 110 cartes Valeurs (5 couleurs, deux fois les valeurs de 0 à 10)
- ❖ 12 Pions (par 3 dans 4 couleurs)
- ❖ 4 Pierres de décompte
- ❖ 4 grands Feuilles de trèfles

MISE EN PLACE

- ❖ Avant la première partie, détachez avec soins toutes les tuiles des matrices.
- ❖ Chaque joueur reçoit les trois pions, une pierre de décompte et une grande feuille de trèfle d'une même couleur. S'il y a moins de quatre joueurs, le matériel non utilisé retourne dans la boîte.
- ❖ Les pions sont placés sur le plateau de jeu, sur la grande pierre (case de départ) qui débute la spirale. Les pierres de décompte sont placées derrière la case 1 de la piste de décompte.
- ❖ Chacun place sa grande feuille de trèfle devant soi, avec le tableau de décompte pour le lutin face visible, afin d'indiquer quelle est sa couleur.
- ❖ L'Oracle est également placé sur la case de départ.
- ❖ Les 9 Pierres de Vœux sont placées par deux sur les grandes pierres du sentier, indiquées par les symboles adéquats. La case de départ reste vide et la case finale au centre du plateau ne reçoit qu'une seule Pierre de Vœux.
- ❖ Les 30 tuiles Sentier restantes sont mélangées et placées face cachée sur chacune des petites pierres du sentier avec une marque, de telle façon à ne pas cacher les symboles des cases. Elles sont immédiatement révélées. Maintenant chacun peut voir les tuiles exposées avant de débiter.
- ❖ Les cartes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 8 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée qui est placée à proximité du

plateau de jeu. Il y a deux fois les valeurs de 0 à 10 pour chacune des cinq couleurs. Il y a également un nombre vert sur chaque carte, qui indique de combien de cases l'Oracle peut se déplacer.

Attention: Dans une partie à deux joueurs, on retire 30 cartes et les place face cachée dans la boîte.

LE PLATEAU DE JEU

- ❖ Un long sentier en forme de spirale est représenté sur le plateau de jeu. Le sentier débute avec une grande case de départ et mène vers la grande case finale au centre du plateau de jeu. Chaque case Pierre est caractérisée par un symbole coloré (marron, jaune, rose, vert, bleu). On retrouve ces symboles colorés sur les cartes. Les pions se trouvent sur la grande case de départ. La couleur de la carte qu'un joueur place devant lui, détermine la case sur laquelle il avance l'un de ses pions.
- ❖ A côté des cases Pierre se trouve des chiffres qui indiquent combien de points un joueur reçoit à la fin de la partie pour ses pions. Sur les premières cases du sentier se sont des points négatifs.
- ❖ Les sept dernières cases représentent la région finale (l'Oracle), avec des valeurs de 6, 7 et 10 points en rouge. Le jeu se termine immédiatement dès qu'un joueur amène son troisième pion dans cette région ou si un cinquième pion (peut importe quel joueur) entre dans la région.
- ❖ Sur les petites cases Pierre il y a lors de chaque partie d'autres tuiles Sentier face visible, si bien que le sentier est différent d'une partie à l'autre.
- ❖ Les deux tableaux servent à indiquer combien de points on reçoit en fin de partie pour ses Pierres de Vœux collectées.
- ❖ En bordure de plateau, il y a la piste de décompte, qui sert à indiquer le nombre de points de tous les joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier à avoir été en Irlande, commence. Si ce n'est pas le cas, le joueur le plus âgé commence. A son tour, on doit jouer (A) une carte devant soi et avancer l'un de ses pions ou l'Oracle. Si on ne veut ou ne peut pas jouer de carte devant soi, on doit se défausser d'une de ses cartes (B) et on ne peut pas avancer de pion. A la fin de son tour, le joueur pioche une carte. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

(A) JOUER UNE CARTE DEVANT SOI...

Le joueur choisit une carte de sa main et la joue face visible devant lui. Idéalement ce sera la plus haute ou la plus basse de l'une de ses séries.

- ❖ C'est la première d'une couleur, alors cette carte débute une série.
- ❖ S'il y a déjà une carte de cette couleur devant le joueur, la nouvelle carte doit être placée par-dessus un peu décalée de telle façon à ce que les valeurs de toutes les cartes soient visibles. Si cette nouvelle carte a une autre valeur que la précédente carte, on détermine, en la plaçant dessus, si la série de cartes est croissante ou décroissante. Si elle a la même valeur, on déterminera l'ordre de la série seulement avec la troisième carte de cette série.
- ❖ Pour une série croissante, on peut seulement jouer des cartes de valeur identique à la carte précédente ou avec une valeur supérieure (0, 1, 3, 3, 5 etc.).
- ❖ Pour une série décroissante, on peut seulement jouer des cartes de valeur identique à la carte précédente ou avec une valeur inférieure (9, 9, 7, 6, 4, etc.).

- ❖ Pour constituer les séries de cartes, il est permis de passer des valeurs.
- ❖ Un joueur ne peut pas former deux séries de cartes d'une même couleur. Chaque joueur a durant la partie au maximum 5 séries de cartes devant lui - une pour chaque couleur.

Note: à la fin de la règle, il y a un exemple détaillé de la pose des cartes.

... AVANCER UN PION

Après avoir posé une carte le joueur a **deux** possibilités. Soit il déplace l'un de ses pions a) ou soit il déplace l'Oracle b) :

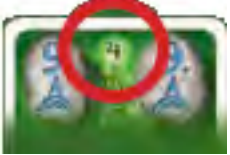
a) Il déplace l'un de ses pions

- ❖ Il avance l'un de ses pions sur la prochaine case du sentier de la couleur correspondant à la couleur de la carte jouée. La valeur sur la carte n'a aucune importance pour le mouvement.
- ❖ Sur chaque case, il peut y avoir n'importe quel nombre de pions (indépendamment de leur couleur).
- ❖ Durant la partie, en jouant d'autres cartes, les autres pions avanceront sur le sentier.
- ❖ Chaque joueur peut utiliser tous ses pions, mais n'est pas obligé. Car si à la fin de la partie, un pion se trouve dans une région négative, il apportera des points négatifs.

Note: à la fin de la règle, il y a un exemple détaillé du mouvement d'un pion.

Ou

b) Le joueur déplace l'Oracle et reçoit éventuellement des points bonus.

- ❖ Le joueur avance l'Oracle d'un maximum de cases correspondant à la valeur indiquée sur la carte. S'il joue par exemple un 9, il peut avancer l'Oracle de 1, 2, 3 ou 4 cases, qui correspond à la valeur de déplacement de l'Oracle sur la carte. 
- ❖ S'il arrive sur une case sur laquelle il y a un ou plusieurs pions de ce joueur, il reçoit immédiatement le bonus de l'Oracle d'une valeur de 5 points qu'il marque avec sa pierre de décompte sur la piste de décompte.
- ❖ Même si ce joueur a plusieurs de ses pions en même temps sur la case, il reçoit qu'une seule fois les 5 points.
- ❖ Si l'Oracle termine son déplacement sur une case vide, il ne se passe rien.
- ❖ S'il y a des pions d'autres joueurs sur la case, ces joueurs ne reçoivent pas de points.
- ❖ Un joueur qui amène l'un de ses pions sur la case de l'Oracle ne reçoit pas de points.
- ❖ L'Oracle doit toujours avancer, jamais reculer. Quand l'Oracle atteint la dernière case du sentier, il ne peut plus bouger.

Note: à la fin de la règle il y a un exemple détaillé du déplacement de l'Oracle.

(B) DÉFAUSSER UNE CARTE

Le joueur qui n'a pas de carte convenable en main (ou une bonne carte qu'il ne veut pas jouer immédiatement), doit choisir de se défausser de l'une des cartes de sa main. Ainsi vont se former plusieurs piles de défausse communes au cours de la partie. Les piles de défausse doivent être séparées, une par couleur. Seulement la dernière carte est à chaque fois visible.

PRENDRE UNE CARTE

Après avoir joué ou défaussé une carte, le joueur tire une carte pour avoir à nouveau huit cartes en main. Si le joueur a activé une case Lutin et a défaussé une carte de sa main, alors il prend deux cartes. Il peut soit tirer une carte de la pioche ou soit tirer la carte supérieure d'une des défausses. Il ne peut cependant pas tirer la carte qu'il a défaussé durant ce tour.

C'est ensuite le tour du joueur suivant et le jeu se poursuit comme décrit précédemment.

LES TUILES SENTIER

Chaque joueur qui arrive avec son pion sur une case Pierre avec une tuile Sentier verte dessus (les tuiles restent en place !), reçoit la récompense suivante :



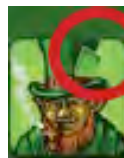
Points: Le joueur avance immédiatement sa pierre de décompte d'autant de cases que la valeur de la tuile.



Trèfle: Le joueur peut (s'il le souhaite) avancer immédiatement son pion sur la prochaine case du sentier de la couleur de la feuille de trèfle. S'il y a sur cette case une tuile, les effets de cette tuile sont également réalisés.



Spirale: Le joueur peut (s'il le souhaite) reculer immédiatement son pion sur n'importe quelle case du sentier. Exception: le pion ne peut pas revenir sur la case sur laquelle il a débuté son tour. S'il y a sur cette case une tuile, les effets de cette tuile sont également réalisés.



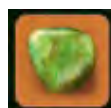
Lutin: Le joueur peut (s'il le souhaite) se défausser immédiatement de l'une de ses cartes sur la pile de défausse correspondante. Cela peut être une carte de sa main ou la dernière carte de l'une de ses séries de cartes. Il est permis de se défausser de la carte que l'on vient de jouer durant son tour.



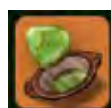
Décompte du lutin: Une fois durant la partie, chaque joueur peut faire un décompte du lutin et recevoir pour cela des points de bonus qu'il marque sur la piste de décompte. Si **les trois pions** d'un joueur se trouvent chacun sur les trois cases avec la tuile Lutin, il reçoit immédiatement pour cela 15 points de bonus. Il reçoit 10 points, s'ils se trouvent sur deux cases différentes avec une tuile Lutin et 5 points, si les trois pions se trouvent ensemble sur une case avec une tuile Lutin. Pour indiquer que l'on a déjà procédé au décompte du lutin, on retourne sa grande tuile Feuille de Trèfle, pour y voir maintenant le lutin.

RÉCOLTER LES TUILES DE COULEUR ORANGE

Si un joueur amène son pion sur une case du sentier où il y a des tuiles Sentier orange, il en prend une et la dépose face visible devant lui.



Pierre de Vœux: à la fin de la partie, il reçoit pour les Pierres de Vœux récoltées autant de points qu'indiqué par le tableau du plateau de jeu.



Miroir: à la fin de la partie, le joueur décompte une nouvelle fois ses Pierres de Vœux récoltées pour chacun de ses Miroirs.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux manières différentes :

- ♣ soit les trois pions d'un joueur atteignent la région finale ou cinq pions de joueurs différents atteignent la région finale (les cases avec les valeurs 6, 7 et 10). La couleur des cinq pions n'a aucune importance. Si le pion arrive sur une case avec une tuile verte, on n'en applique pas les effets. Également, s'il arrive sur une Pierre de Vœux ou une tuile Miroir, on ne la ramasse pas.
- ♣ ou la dernière carte de la pioche est tirée.

DÉCOMPTE

Chaque pion rapporte à son propriétaire autant de points que la valeur indiquée en dessous de sa case. Les points sont reportés sur la piste de décompte. Si un joueur a plus de 80 points, il repart avec sa pierre de décompte depuis 1 et on additionne simplement 80 à son résultat. Si un pion se trouve sur une case avec une valeur négative, le joueur doit retirer les points correspondants de la piste de décompte. Les pions sur la case de départ ne rapportent aucun point. Ensuite, les joueurs reçoivent des points pour leurs Pierres de Vœux, qu'ils marquent avec leur pierre de décompte en fonction du tableau du plateau de jeu, en malus ou bonus. Pour chaque Miroir en sa possession, un joueur reçoit à nouveau les mêmes points. Cela peut être également plusieurs fois des points négatifs.

Le joueur, dont la pierre de décompte est maintenant la plus loin sur la piste de décompte est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

EXEMPLE



Le joueur blanc est arrivé sur la case jaune. Puisqu'il y a maintenant 5 pions dans la région de l'Oracle (1 gris, 1 brun, 1 noir et 2 blancs), la partie est immédiatement terminée. Blanc ne peut plus obtenir les 3 points de la tuile Sentier sur laquelle son pion est arrivé.

Blanc reçoit pour ses trois pions lors du décompte les points suivants : $10 + 6 - 3 = 13$ points. Il a en plus trois Pierre de Vœux et 2 Miroirs. Les Pierre de Vœux lui rapportent 3 points et pour chaque Miroir il reçoit à nouveau 3 points = 9 points. Ainsi le joueur a obtenu $13 + 9 = 22$ points.

Noir reçoit pour ses pions $6 + 5 + 0 = 11$ points. Il a seulement 1 Pierre de Vœux = -3 Points. Il possède 1 Miroir, il doit déduire une seconde fois -3 pour ce dernier = -6 points. Il marque finalement 5 points sur la piste de décompte ($11 - 6$). Il n'a pas réalisé le décompte de lutin lors de la partie.

Brun reçoit pour ses pions $7 + 5 + 3 = 15$ points. Il a en plus 2 Pierres de Vœux = 2 points. Total : 17 points.

Gris reçoit pour ses pions $7 + 5 - 2 = 10$ points et pour ses 2 Pierres de Vœux 2 points. Cela fait un total de 12 points.

VARIANTE

Après avoir joué plusieurs parties, on peut jouer avec la règle suivante, qui est d'appliquer l'effet de la Feuille de Trèfle sur n'importe lequel de ses pions. Quand le joueur a avancé son pion sur une case avec une tuile Trèfle, il peut immédiatement avancer n'importe lequel de ses pions sur la prochaine case du sentier correspondant à la couleur de la tuile Trèfle. Si cette case contient une tuile, on applique également ses effets, etc...

EXEMPLES DÉTAILLÉS DE LA RÈGLE DU JEU

(A) JOUER UNE CARTE ...



Exemple: Le joueur blanc joue comme première carte, un 0 vert. Au prochain tour, il joue un 1 vert. La carte est placée au dessus du 0, de telle façon à voir encore les deux valeurs. Le joueur a ainsi formé une série croissante. A partir de maintenant et il peut seulement ajouter dans la couleur verte des cartes 1 ou supérieures.



Puisqu'il n'a donc plus aucune carte verte convenable en main, il débute sa deuxième série avec un 9 marron. Il ajoute, lors du tour suivant, un autre 9 marron et un tour plus tard un 7 marron. Maintenant, on constate que la série de cartes marron a un ordre décroissant.



Après plusieurs tours, ses deux séries de cartes apparaissent ainsi :

Naturellement le joueur aurait pu commencer entre-temps d'autres séries dans d'autres couleurs.



... AVANCER UN PION

a) Il avance l'un de ses pions

Le joueur blanc a joué le 0 vert devant lui et a de cette



manière débuté sa série de cartes vertes. Il avance son pion sur la première case verte du chemin (1) et avance sa pierre de décompte de 3 cases. La case verte rapportera 4 points négatifs en fin de partie.

Lors de son prochain tour, il joue une autre carte verte et avance sur la prochaine case verte (2a). Il utilise la spirale et recule son pion sur la grande pierre rose (2b). Il prend l'une des deux Pierres de Vœux et la place devant lui.

Au tour suivant, il joue comme première carte marron un 5, avec laquelle il avance son pion sur la prochaine case marron (3) et grâce au lutin il peut maintenant se défausser d'une carte de sa main ou de la dernière carte de l'une de ses séries. Il choisit

bien évidemment la 5 marron qu'il vient de jouer, pour que sa série marron puisse à nouveau repartir.

Bien sûr, le même pion de doit pas forcément être déplacé plusieurs tours d'affilées. Le joueur aurait pu avancer entre-temps ses autres pions.

b) Le joueur déplace l'Oracle et reçoit des points de bonus.

Exemple:

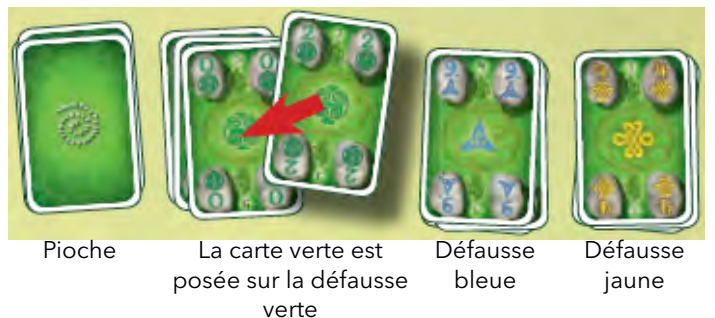
Le joueur blanc a un 10 jaune devant lui et a avancé son pion sur la case jaune suivante



du chemin. Il n'utilise pas la Feuille de Trèfle bleue, puisqu'il veut rester sur place. Car lors de son prochain tour, il joue un 8 jaune devant (sur le 10) et ainsi déplace l'Oracle. Puisqu'il y a un 3 de mouvement visible, il peut avancer l'Oracle jusqu'à trois cases. Il avance seulement de deux cases pour atteindre la case jaune sur laquelle se trouve son pion. Il reçoit pour cela 5 points qu'il marque avec sa pierre de décompte. Le joueur noir dont le pion se trouve également sur la case, ne reçoit pas ces 5 points.

(B) DÉFAUSSER UNE CARTE

Exemple: Le joueur n'a pas de carte convenable à jouer en main. Il défausse un 2 vert sur la défausse verte. Il n'utilisera plus le 2 vert car il a déjà placé un 3 dans sa série, ce qui est supérieur au 2. Il ne peut pas créer une seconde série verte. A côté de la pile de défausse verte, il y a déjà une pile de défausse bleue et jaune.



Pioche

La carte verte est posée sur la défausse verte

Défausse bleue

Défausse jaune

Traduction française - v 1.0



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>