

RELÍKT

de Rüdiger Dorn

Joueurs : 3 à 5

Age : 10 ans et plus

Durée : environ 40 minutes

Contenu (120 cartes de jeu)



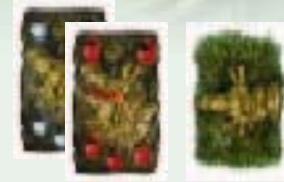
60 cartes Aventure
(numérotées de 1 à 12
en cinq couleurs)



5 cartes Camp
(en cinq couleurs)



35 cartes Action
(5 séries de sept cartes)



20 cartes Trésor
(8 bleus et 12 rouges)

Aperçu du jeu et Objectif

N'avez-vous jamais rêvé de chevaucher sur le dos d'un éléphant dans une jungle épaisse ? D'être assailli par des moustiques, la sueur dégoulinant sur votre front au fur et à mesure que vous vivez des aventures téméraires et qu'à la fin de l'expédition vous êtes récompensé pour vos combats avec des bijoux d'une valeur inestimable ? Dans ce jeu de cartes, avec un peu d'imagination il est vrai, tout cela est possible : les joueurs se glissent dans la peau de chasseurs de trésors et essaient, durant la partie, de récolter de précieux trésors et de céder des trésors maudits aux autres joueurs. A la fin du jeu, le joueur qui possède les trésors les plus précieux est le vainqueur.

Mise en place

Les cartes Camp - Avant que le jeu ne commence, chaque joueur reçoit une carte camp qu'il pose devant lui sur la table. Les cartes camp restent en place durant toute la partie de manière à ce que chacun sache qui joue avec quelle couleur. Dans une partie avec moins de cinq joueurs, les cartes camp qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte.

Les cartes Aventure - Si des cartes camp ont été remises dans la boîte, il faut également remettre dans la boîte toutes les cartes aventure de cette couleur (ou de ces couleurs) dès lors qu'elles ne seront pas utilisées. Mélangez les cartes aventure restantes et distribuez-en quatre à chaque joueur. Posez les cartes aventure restantes face cachée au milieu de la table de manière à constituer la pioche d'aventure.

Les cartes Trésor - Mélangez les cartes trésor et retirez-en du jeu trois au hasard face cachée. Constituez une pioche avec les cartes restantes et posez-les face cachée au milieu de la table. Piochez les quatre premières cartes trésor de la pioche et posez-les face visible en rang devant la pioche trésor (voir schéma ci-après). Chaque carte trésor face visible constitue le début d'une rangée de cartes aventure (une rangée d'aventure) dans laquelle les joueurs poseront des cartes aventure en cours de partie. Le nombre de bijoux sur une carte trésor indique le nombre de cartes aventure pouvant être posées dans la rangée aventure située à côté de cette carte trésor, et indique en même temps la valeur en points de cette carte trésor au moment du décompte. Les cartes trésor possédant les précieux bijoux bleus vaudront des points positifs, tandis que les cartes trésor possédant les bijoux maudits de couleur rouge vaudront peut-être des points négatifs. Remarque : si un joueur gagne des cartes trésor ayant toutes deux le même nombre de bijoux rouges, cette paire de cartes trésor vaudra des points positifs.

Les cartes Action - Chaque joueur reçoit une série de sept cartes action ayant le même nombre en chiffre romain sur le dos. Avec les cartes action, les joueurs peuvent influencer les rangées d'aventure. Chaque joueur mélange ses cartes action et les pose devant lui face cachée. Pour constituer sa main, chaque joueur pioche les trois premières cartes action de sa pioche avant que le jeu ne commence.

Déroulement du jeu

Le joueur qui porte les bijoux de plus grande valeur joue en premier.

Jouer une carte Aventure

A son tour, un joueur joue une carte aventure en la posant face visible dans la rangée aventure située au niveau d'une des cartes trésor posée face visible. Il pioche ensuite une carte de la pioche aventure de manière à avoir à nouveau quatre cartes aventure en main. Après cette action, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque: La carte aventure jouée compte toujours en faveur du joueur qui possède la carte camp de la même couleur. Durant la partie, chaque joueur essaiera de gagner pour lui-même le maximum de cartes trésor

précieux et essayera de laisser aux autres joueurs les cartes trésor maudit. C'est pour cela qu'il est important d'être attentif aux cartes aventure qui ont été jouées sur les cartes trésor.

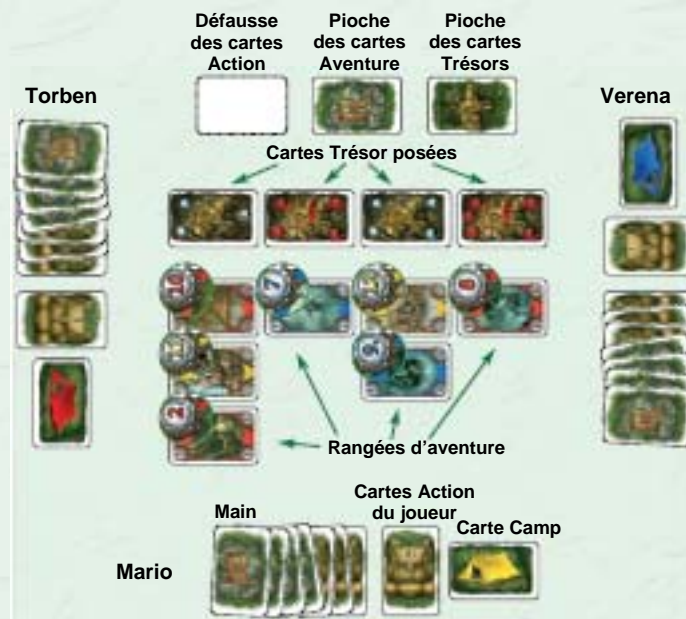
Jouer une carte Action

A son tour, un joueur ne peut jouer qu'une carte action. Cette carte action doit être jouée avant que ne soit jouée une carte aventure. La carte action jouée est posée face visible dans la pile de défausse placée au milieu de la table, de manière à ce que la dernière carte action jouée soit visible pour tous les joueurs. A la fin de son tour, le joueur qui a joué la carte action pioche une nouvelle carte de sa propre pioche de cartes action, aussi longtemps qu'il reste des cartes dans celle-ci.

Prendre un trésor

Quand une rangée aventure est remplie, c'est-à-dire lorsqu'il y a autant de cartes aventure dans cette rangée que le nombre de joyaux (bleus ou rouges) de la carte trésor située au niveau de celle-ci, cette rangée aventure est évaluée. Les valeurs (nombres) de toutes les cartes aventure de la même couleur situées dans la rangée aventure sont additionnées. Le joueur dont la couleur possède le plus grand total prend le trésor. Peu importe qui a joué les cartes aventure, le joueur qui possède le plus grand total prend la carte trésor de la rangée aventure évaluée et le place face cachée devant lui. Après l'attribution d'un trésor, les cartes aventure de la rangée évaluée sont posées dans une pile de défausse. Une nouvelle carte trésor est retournée et posée face visible sur l'emplacement vacant. Cette carte trésor crée une nouvelle rangée d'aventure.

Exemple d'évaluation d'un trésor dans une partie à 3 joueurs :



La rangée d'aventure de la carte trésor ayant trois joyaux bleus est remplie et le trésor peut maintenant être attribué. Les valeurs de toutes les cartes aventure de la même couleur sont additionnées. Un 11 jaune, un 10 rouge et un 2 rouge sont situés dans cette rangée d'aventure ($10+2=12$, qui est supérieur à 11), ce qui implique que Torben, le joueur rouge, gagne le trésor. Il prend la carte trésor et la pose devant lui face cachée.

Egalités

Quand plusieurs joueurs possèdent à égalité le total le plus élevé dans une rangée d'aventure remplie, aucun joueur ne prend la carte trésor. Les cartes aventure de cette rangée sont posées sur la pile de défausse, mais la carte trésor reste en place et n'est donc pas remplacée par une nouvelle carte trésor. Quand la pioche de cartes aventure est épuisée, la pile de défausse des cartes aventure est mélangée et reposée face cachée sur la table pour constituer une nouvelle pioche.

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement lorsque tous les trésors ont été attribués. Pour calculer son score final, chaque joueur additionne les points positifs gagnés durant la partie, c'est-à-dire le nombre de joyaux bleus sur ses cartes trésors, et soustrait de son total les points négatifs, c'est-à-dire le nombre de joyaux rouges.

Remarque: Si un joueur possède deux cartes trésor ayant chacune le même nombre de joyaux rouges, cette paire de cartes trésor rapporte des points positifs à la place de points négatifs, soit :

$$(-4) \text{ et } (-4) = 4 \quad (-5) \text{ et } (-5) = 5 \quad (-6) \text{ et } (-6) = 6$$

Exemple : Mario a gagné les trésors suivants : un 3 bleu et un 5 bleu, ainsi que deux 4 rouge et un 5 rouge. Au total, il possède : $3+5+4-5=7$ points.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Description des cartes Action



Bouteille de rhum

Le joueur échange sa carte camp avec celle d'un autre joueur. (Les trésors qui ont déjà été gagnés restent en possession de leur propriétaire).



Boussole

Le joueur joue deux cartes aventure durant son tour. Ensuite, il pioche deux cartes aventure qu'il prend en main.



Bandeau

Le joueur joue sa prochaine carte aventure en la posant face cachée dans la rangée d'aventure. Cette carte masquée est révélée au moment où la rangée d'aventure est évaluée.



Jumelles

Le joueur choisit un adversaire qui doit déposer ses cartes aventure face visible devant lui. Plutôt que de jouer une de ses propres cartes aventure, le joueur choisit une des cartes aventure de son adversaire et la joue dans une rangée d'aventure. Son adversaire reprend ensuite ses cartes en main (sauf la carte jouée) et prend une carte de la pioche des cartes aventure.



Lasso

Le joueur pioche une carte aventure face visible d'une des rangées d'aventure à la place de prendre une carte de la pioche des cartes aventure à la fin de son tour.



Pistolet

Le joueur remplace une carte aventure face visible située dans une rangée d'aventure par une carte aventure de sa main. La carte aventure face visible doit correspondre à la nouvelle carte au niveau soit de sa couleur, soit de sa valeur. La carte remplacée est posée sur la pile de défausse.



Appareil photo

Le joueur « copie » la carte action qui a été jouée en dernier lieu. Il réalise cette action comme s'il avait joué la carte action correspondante. Copier la carte appareil photo n'est pas autorisé. .