

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règle du jeu de plateau ArkantiS

Un jeu de Gilles Chomel pour 2 à 4 joueurs où le gagnant est celui qui découvre le plus de vestiges de la cité disparue ArkantiS (le pavé d'ArkantiS, la clé, la baïonnette, les gradins ou la tour d'ArkantiS, etc...).

Parmi les vestiges de cette cité, on trouve aussi les outils de l'archéologue (sa pioche, sa truelle et son équerre).

Matériel

- 1 plateau de 49 cases
- 42 jetons bleus dits « jetons de plateau »
- 40 petits pions de comptage environ
- 55 cartes à jouer
- 1 dé (ne sert qu'à la préparation du jeu)

Ambiance

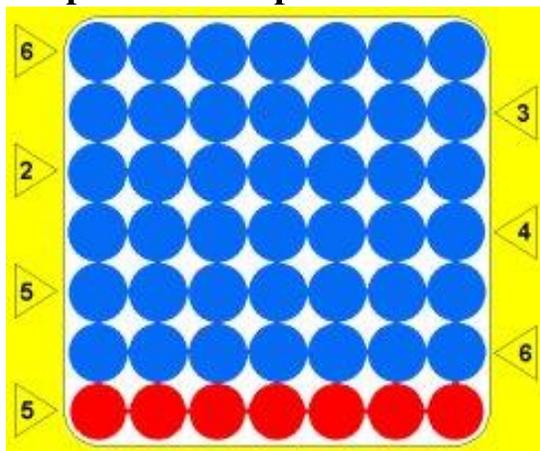
Partie de fouilles archéologiques où celui qui récolte le plus de vestiges a gagné. Les vestiges sont symbolisés par les figures colorées que forment les ronds rouges ou bleus en contact les uns avec les autres lorsque l'on retire progressivement les jetons bleus du plateau au cours de la partie.

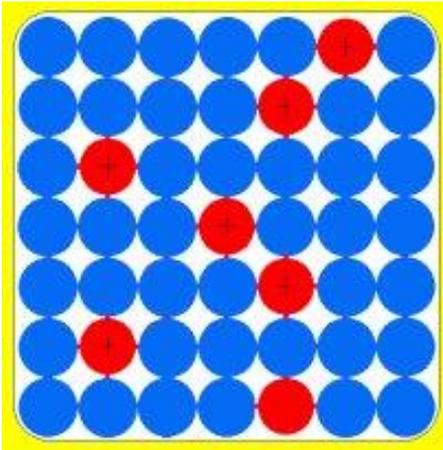
Préparation du jeu

Distribution des pions et des cartes

Chaque joueur reçoit 3 pions de comptage, 2 cartes oranges et 1 carte émeraude qu'il garde en main. Les cartes restantes sont disposées sur la table en 2 tas respectivement orange et émeraude, faces cachées. On coupe ensuite chaque tas en 2 tas l'un restant faces cachées l'autre faces visibles ce qui fait 4 tas au final disposés sur la table à côté du plateau qui constituent la pioche où les joueurs achètent les cartes durant la partie.

Préparation du plateau





On place les 42 jetons bleus dans les cases rouges du plateau marquées d'une croix ce qui laisse libre une rangée du plateau. A l'aide du dé, on déplace aléatoirement 7 jetons bleus du plateau vers la rangée libre. Pour cela on jette 7 fois le dé. Dans chaque rangée, on retire le jeton bleu de rang égal au résultat du jet et on le replace dans la rangée libre. Compter à partir de la gauche pour la première rangée horizontale du plateau, puis à partir de la droite pour la seconde puis de la gauche et ainsi de suite en alternant.

La figure ci-dessus montre la préparation du plateau pour la série de jets de dé suivante: 6 - 3 - 2 - 4 - 5 - 6 - 5

On tire au sort le joueur qui débute la partie; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. On range le dé dans la boîte définitivement car il ne sera plus utilisé jusqu'à la fin de la partie.

But du jeu: Gagner le plus de « cartes vestiges » au cours de la partie.

Le jeu proprement dit

A son tour de jouer, 3 possibilités s'offrent au joueur:

- retirer 1 jeton (cette action est gratuite)

ou

- retirer 2 jetons bleus du plateau (cette action coûte 2 pions)

ou

- déplacer un jeton bleu vers une case libre (rouge) du plateau (cette action coûte 3 pions).

A la suite de l'une (et une seule) de ces actions, on regarde les ensembles rouges et bleus qui ont été modifiés.

Si les ensembles modifiés (ensembles dont le nombre de ronds colorés constitutifs a varié par l'action du joueur) sont composés de 2 à 5 ronds bleus ou rouges ils sont considérés comme des "taches vestiges". Chaque «tache vestige» qu'il a créée rapporte au joueur une gratification qui peut être soit directe soit indirecte selon la taille de la tache:

- Si une tache est constituée de 2 ou 3 ronds bleus ou rouges en contact les uns avec les autres, elle rapporte directement 2 ou 3 pions de comptage à son

auteur. (Pour ces petites taches, les cartes n'interviennent pas).

- Si une tache est constituée de 4 ou 5 ronds, elle peut être "validée" par la carte figurant la forme correspondante si le joueur la possède en main. Dans ce cas il abat cette carte face visible sur la table et la conserve jusqu'à la fin de la partie où elle lui rapportera sa valeur faciale. Si un joueur crée un tache de 4 ou 5 ronds dont il ne possède pas la figure correspondante, cette tache ne lui rapporte rien. La forme d'une tache et sa carte correspondante peuvent prendre n'importe quelle orientation. Lorsque une carte comporte 2 figures, seule l'une ou l'autre doit être présente sur le plateau (formes chirales).

Remarques

Les petites taches (2 ou 3 ronds) rapportent immédiatement 2 ou 3 pions, les grandes taches (4 ou 5 ronds) rapportent beaucoup plus (de 5 à 10 points) mais seulement pour le décompte en fin de partie. Aussi a-t-on intérêt, surtout au début, de ne pas négliger les petits gains directs en pions des petites taches car les pions permettent d'acheter des cartes ou des actions payantes (cf partie commentée ci-après).

Les taches constituées d'un seul ou de plus de 5 ronds ne rapportent rien.

Seules les taches réalisées à son tour de jouer par le joueur lui apportent un gain.

Achat des cartes

A tout moment un joueur peut acheter des cartes au tarif de 2 pions pour une carte orange ou d'1 pion pour une carte émeraude. On se sert indifféremment sur le dessus du tas faces cachées ou sur le dessus du tas faces visibles.

Fin de partie

Au fur et à mesure du déroulement de la partie, le plateau devient, du fait des retraits, de plus en plus rouge. La partie se termine lorsque le plateau est presque complètement rouge et qu'aucun joueur ne souhaite plus jouer. Si un joueur passe son tour, il n'a pas le droit de rejouer, les autres peuvent continuer. Une fois que plus aucun joueur ne souhaite jouer, on désigne le gagnant:

Désignation du gagnant

La partie terminée, chaque joueur fait la somme des valeurs faciales des cartes qu'il a abattues à laquelle il ajoute la somme des pions qui lui restent. Il retire 1 point

par carte qui lui reste en main, quelle que soit sa couleur.
Le joueur qui totalise le plus de points a gagné.