

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



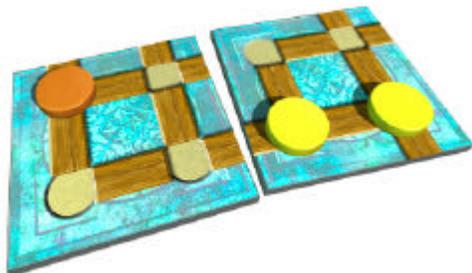
TURQUOISE



Dans le royaume de Méroé, mi-Egyptien, mi-Nubien, un roi pacifique et épris d'une belle courtisane, décide de bâtir un temple en l'honneur d'Hathor, la déesse de l'amour et de la fécondité. Pour glorifier celle que l'on nomme la dame de la turquoise, il ordonne que ce temple en soit entièrement recouvert, et songe avec regrets que le monde n'aura pas éternellement son beau sens des valeurs...

Sur le chantier, l'heure n'est ni à la romance, ni à la philosophie, et les esclaves doivent charrier des immenses piliers de granit, sous les coups de fouet de leurs contremaitres. Ces derniers se livrent une concurrence féroce, et chacun tente de participer le plus activement possible à l'édification, pour s'attirer les faveurs du bon roi.

PRESENTATION



Les joueurs posent des plaques sur lesquelles sont représentés des passerelles et des emplacements de piliers. Les passerelles constituent des chemins que les joueurs utilisent pour transporter des piliers.

Puis il posent de nouvelles plaques sur les piliers, puis de nouveaux piliers sur les plaques, et ainsi de suite, de manière à constituer une pyramide.

Chacun marque des points en déposant les plaques. Le nombre de points marqués dépend des piliers sur lesquels est posée la plaque. Plus la pyramide s'élève, plus les plaques génèrent des points. Chacun doit donc s'efforcer de poser un maximum de plaques, et de les poser sur des piliers de sa propre couleur.

Quand la pyramide est terminée, quelques malus sont attribués aux joueurs qui auront laissé traîner sur le chantier des piliers sans utilité, et le contremaître qui possède le plus de points remporte gloire, richesses, femmes et chevaux.

MATERIEL

1 plateau représentant les fondements de la pyramide,
entourés d'une piste de score

120 piliers de 4 couleurs
(une par joueur : 35 noirs – 35 blancs – 30 jaunes – 25 oranges)

30 plaques
(dont 4 plaques d'angle « tête de vache »,
et 1 plaque « dernier chapiteau »)

4 Tablettes « pouvoir spécial »

PREPARATION

Les 4 plaques d'angle sont placées sur leurs emplacements, sur le plateau.

La plaque « dernier chapiteau » est écartée pour l'instant (on la posera en dernier au sommet de l'édifice).

Les autres plaques sont mélangées, et placées en tas, faces cachées.

Chaque joueur choisit une couleur de piliers, et en prend un nombre variable en fonction du nombre total de joueurs. Les piliers non utilisés sont écartés.

	Blanc	Noir	Jaune	Orange
2 joueurs	35	35		
3 joueurs	30	30	30	
4 joueurs	25	25	25	25

Chacun pose un de ses piliers sur le « 0 » de la piste de score. Ces piliers serviront de marqueurs de score.

Les tablettes « pouvoir spécial » sont placés à coté du plateau.

Le premier joueur est tiré au sort.

TOUR DE JEU

Chacun joue alternativement, dans le sens horaire.

Au début de son tour, un joueur peut proposer une et une seule enchère pour **acquérir un pouvoir spécial**.

Puis il dispose de 3 points d'action, qu'il peut dépenser comme bon lui semble.

Deux actions sont possibles :

- Poser une plaque
- Déplacer un pilier

Dès que la dernière plaque est placée au sommet de la pyramide, on compte les points de ce dernier chapiteau, et enfin on détermine les malus pour chaque étage.

ACQUISITION DE POUVOIRS SPECIAUX

4 dieux peuvent aider les contremaitres qui leur offrent le plus de sacrifices, en leur donnant la possibilité d'utiliser des tablettes permettant de grands prodiges.

Ces tablettes doivent s'acquérir par enchère, au début de son tour de jeu. On ne peut déclencher qu'une seule enchère, mais il est possible de posséder plusieurs pouvoirs spéciaux. Pour ces enchères, on utilise les points de victoire comme monnaie. Bien sûr, on ne peut dépenser des points de victoire que l'on ne possède pas.

Le joueur désigne un pouvoir spécial disponible et fixe un prix (minimum 1).

Dans l'ordre du tour, chacun peut engager davantage de points pour acquérir cette tablette, ou sortir de l'enchère.

Le pouvoir spécial revient au joueur ayant mis le plus (plusieurs tours de table sont possibles). Il prend alors la tablette correspondante, et la pose devant lui. Il recule son marqueur de score du nombre de points annoncé.



HORUS : S'utilise à son tour, et coûte 1 point d'action. Le joueur pose un pilier sur n'importe quel emplacement disponible, et défasse son pouvoir spécial (qui redevient disponible).



ANUBIS : S'utilise à son tour, et coûte 1 point d'action. Le joueur fait disparaître du chantier 1 ou 2 piliers qu'il aura choisis, les rend à leur propriétaire, et défasse son pouvoir spécial. On peut enlever ses propres piliers.



THOT : S'utilise à son tour. Le joueur défasse son pouvoir spécial, et il pourra, dans ce tour uniquement, dépenser 4 points d'action au lieu de 3.



SETH : S'utilise pendant le tour d'un autre joueur. Quand celui-ci décide de poser une plaque, celui qui joue Seth lui prend cette plaque, et la positionne pour lui sur l'emplacement que le joueur avait choisi, en l'orientant comme il le souhaite. En outre, les deux joueurs marquent leurs points respectifs.

POSER UNE PLAQUE – 1 point d'action

Le joueur prend une plaque au hasard.

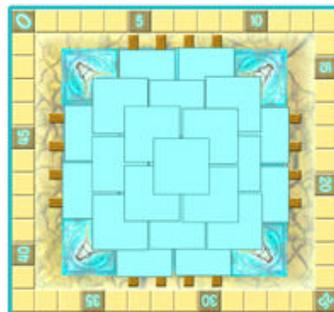
Au rez-de-chaussée, il peut la placer sur n'importe lequel des 12 emplacements disponibles.

Les plaques du rez-de-chaussée sont appelées des dalles. Chaque pose de dalle rapporte 1 point.

Le joueur peut aussi poser cette plaque sur 4 piliers. On ne parle alors plus de dalles, mais de chapiteaux.

Les chapiteaux de chaque étage sont posés en quinconce, c'est-à-dire que chaque chapiteau doit absolument surmonter 4 plaques distinctes. On doit ainsi en poser 9 au premier étage et 4 au deuxième, le dernier étage étant réservé à l'unique plaque « dernier chapiteau » que l'on a écartée au début.

Bien sûr, en posant sa plaque, le joueur peut l'orienter comme il le désire, ce qui modifiera les chemins de passerelles...



Chaque pose de chapiteau est susceptible de rapporter des points au contremaître : 1 point par pilier de sa propre couleur qui soutient cette plaque, multiplié par le coefficient de l'étage.

Les piliers d'une couleur différente de celle du joueur qui pose le chapiteau ne comptent pas.



RdC	: 1 point
Etage 1	: nb de piliers X 1 point
Etage 2	: nb de piliers X 3 points
Etage 3	: nb de piliers X 5 points

Cas particulier :

Si les 4 piliers sont de la même couleur, celle du joueur qui construit le chapiteau, alors le joueur marque 5 points X le coefficient de l'étage (STRIKE).

Le joueur avance son marqueur de score d'autant de cases qu'il a marqué de points. Un joueur peut poser plusieurs plaques dans le même tour. Une plaque piochée doit être jouée.

DEPLACER UN PILIER – 1 à x points d'action

Les piliers sont déplacés sur les emplacements de pilier (il y a 4 emplacements sur chaque plaque). Un joueur peut déplacer un pilier depuis un emplacement vers un emplacement adjacent (quelles que soient leurs hauteurs), depuis sa main vers le plateau, ou depuis le plateau vers sa main. Entre la main et le plateau, il faut obligatoirement passer par l'une des 16 passerelles représentées sur le plateau, en périphérie des fondations. Dans tous les cas, les piliers peuvent transiter par des emplacements de piliers utilisés, et par des passerelles.



Franchissement d'une enfilade

Un pilier peut passer par dessus tout autre pilier. Il est alors déposé sur l'emplacement suivant. Il peut ainsi passer par dessus toute une enfilade de piliers, mais il est contraint de stopper sur le premier emplacement disponible sur sa route (un pilier ne franchit jamais un emplacement disponible).

Passer par dessus un pilier de sa propre couleur ne coûte rien.

Par contre, lorsque l'on passe par dessus un pilier adverse, on doit reverser un point de victoire au propriétaire du ou des pilier(s) dépassé(s). Les points reversés sont enlevés du score du joueur actif (son marqueur de score est reculé sur l'échelle de score), et ajoutés au score du joueur dépassé (son marqueur de score est avancé).

Note : Il n'est pas possible de dépenser des points de victoire que l'on ne possède pas.

Franchissement de passerelles

En outre, déplacer un pilier coûte 1 point d'action. Pour ce prix, on peut franchir autant de passerelles complètes (=ininterrompue) qu'on le désire. Toutefois, si l'on souhaite franchir une passerelle incomplète ou inexistante, cela coûte 1 point d'action de plus.

FIN DE LA PARTIE

Les participants cessent de jouer dès la pose du dernier chapiteau.

Les points de ce chapiteau sont comptés (X 5 !)

Malus :

Chaque contremaître perd des points pour chaque pilier présent sur le plateau, qui ne supporte aucun chapiteau.

Pour chaque pilier au rez-de-chaussée, le joueur perd 1 point.

Pour chaque pilier au premier étage, il perd 3 points.

Enfin, pour chaque pilier au deuxième étage, il perd 5 points.

Dans l'exemple ci-dessous, le noir et le jaune perdent 13 pts, le blanc 14 pts, l'orange 10 pts.

Le contremaître qui affiche alors le plus haut score est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la partie est à refaire.



Merci à Julie, Antoine, Olivier,
et à tous ceux qui m'ont aidé... 8-)

Auteur : Patrice Vernet
© NEUROLUDIC – 2005
www.neuroludic.com



TURQUOISE

CONFECTION DU JEU

MATERIEL

1 plateau représentant les fondements de la pyramide, entourés d'une piste de score

120 piliers de 4 couleurs (une par joueur : 35 noirs – 35 blancs – 30 jaunes – 25 oranges)

30 plaques (dont 4 plaques d'angle « tête de vache », et 1 plaque « dernier chapiteau »)

4 Tablettes « pouvoir spécial »

Dans la version gratuite de Turquoise, les éléments fournis (plateau, plaques et tablettes) sont en niveaux de gris, et les piliers ne sont pas fournis.

Le jeu est disponible en PDF ou en JPG. Le PDF est de moins bonne qualité, mais plus léger, et plus facile à imprimer, si l'on ne dispose pas d'un logiciel de dessin capable de gérer des documents de bonne définition.

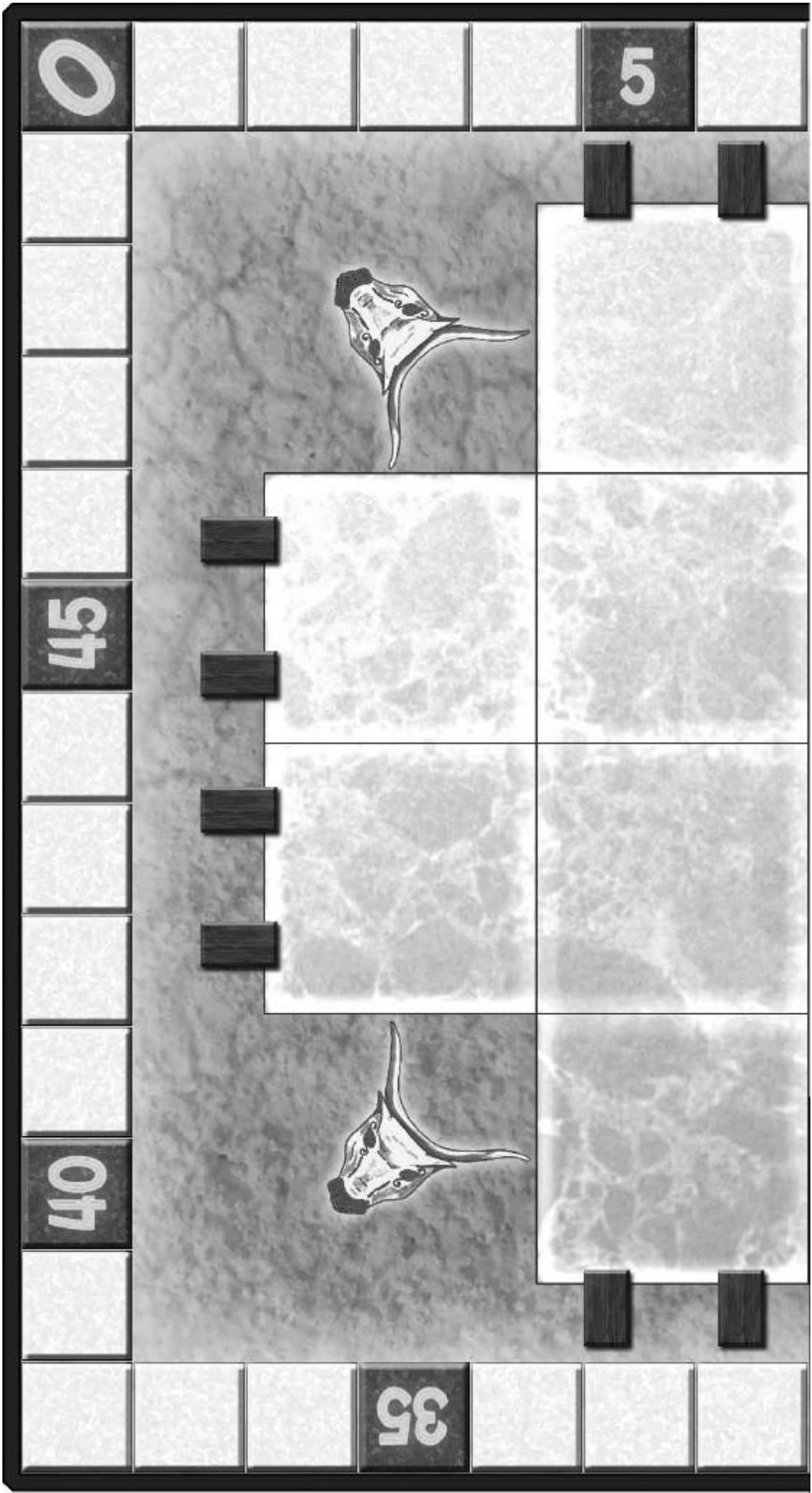
Le plateau : Imprimez les fichiers **plateau-A2-1** et **plateau-A4-2**, et collez-les sur du carton fort, avant de les découper. Pour ceux qui disposent d'une imprimante A3, l'édition du fichier **plateau-A3** sera suffisante (JPG uniquement).

Pour faire un plateau pliant, consultez la rubrique « boîte à outils » du site neuroludic.com.

Les piliers : De simples jetons ronds ou carrés feront l'affaire. Prévoyez un diamètre de 15 mm approximativement. La hauteur des jetons n'a pas vraiment d'importance, mais plus ils seront hauts, et plus la pyramide sera jolie, mais moins les chemins de passerelles seront lisibles... Par contre il est important que les jetons aient une hauteur constante, et que l'on puisse les attraper sans difficulté, pour que le jeu de réflexion ne se change pas en jeu d'adresse.

Les plaques et les tablettes : Il suffit d'imprimer en 1 seul exemplaire les 2 fichiers **plaques-A4**, et le fichier **dieux-A4**, et de les coller sur un carton épais, avant de les découper au cutter.

Bon bricolage, et bon jeu !



0

5

45

40

35

10

15

20

25

30



