

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



Die Augen der Kali

Les yeux de Kali

Un jeu d'Alex Randolph paru en 1993 chez Schmidt Spiele
Pour 2 à 6 joueurs de 10 à 88 ans – Durée : 10 à 30 minutes

ATTENTION !

Ne la réveillez pas ! L'imprévisible déesse est assise dans le noir sur un trône d'émeraudes, de rubis et de diamants bleus : Nous essayons de les lui prendre... pourvu qu'elle ne se réveille pas !

PRINCIPE

Chaque joueur essaye d'enlever autant de bijoux que possible à la déesse sans qu'elle ne se réveille. Quand elle se réveille, le jeu est fini. Celui qui possède alors la valeur la plus élevée en bijoux, gagne la partie.

CONTENU

1 plateau de jeu

1 pion (l'esclave)

90 bijoux :

50 émeraudes vertes (valeur 1)

20 rubis rouges (valeur 5)

20 diamants bleus (valeur 10)

52 cartes :

16 cartes avec 1 trace de pas

12 cartes avec 2 traces de pas

6 cartes avec 3 traces de pas

4 cartes avec 4 traces de pas

12 cartes de bruit (plaque de pierre brisée)

2 cartes d'effroi (oeil de Kali)

2 cartons (Kali dormant, Kali se réveillant)

1 règle

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu montre l'intérieur d'une énorme caverne. 18 traces de pas forment un chemin de pierres jusqu'à l'endroit où se repose la déesse. À côté des 18 traces de pas se trouvent des bijoux : sur la case 1, une émeraude (valeur 1) ; sur la case 18, un diamant, un rubis et trois émeraudes à côté de la 18ème empreinte de pas (valeur 18).

Sur le visage de la déesse, on place les deux cartons l'un sur l'autre, avec le carton de Kali qui dort au-dessus.

Chaque joueur reçoit des bijoux pour un total de 40 :

émeraudes vertes = 1

rubis rouges = 5

diamants bleus = 10

Les bijoux qui restent sont placés à côté de Kali sur le plateau de jeu.

Le pion (l'esclave) est placé sur la case de départ : l'escalier avant la première trace de pas.

Les cartes sont mélangées pour former une pioche face cachée. On ne les mélangera plus jusqu'à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On tire au sort le premier joueur. Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne devant lui face visible la première carte du paquet et suit ses instructions.

Les cartes ont divers effets :

1. Carte avec traces de pas

Des cartes montrent 1, 2, 3 ou 4 traces de pas. Le joueur actif avance de ce nombre exact le pion esclave sur le chemin de pierre. Il prend ensuite à la déesse les bijoux indiqués sur la case où est arrivé l'esclave et les place sur la case atteinte.

Exemple : La première carte montre deux traces de pas. L'esclave est déplacé jusqu'à la deuxième case, où sont dessinées 2 émeraudes. Le joueur prend 2 émeraudes à la déesse Kali et les pose sur le plateau de jeu à côté du pion.

Puis le joueur peut soit :

- dire "**Assez !**" (voir aussi le point 4. "Assez !") ou
- **tirer une autre carte**

et la retourner face visible au-dessus de la carte déjà tirée devant lui. (Une pile de cartes se forme ainsi progressivement.) Sur cette nouvelle carte, si des traces de pas sont à nouveau visibles, le joueur avance l'esclave en conséquence et mettra à nouveau des bijoux sur la case ainsi atteinte. Le joueur continue à tirer des cartes jusqu'à ce que :

- **il dise "Assez !"**, ou
- **il tire une carte de bruit** ou
- **il tire une carte d'effroi.**

Revenons à notre exemple :

Si la nouvelle carte montre une trace de pas, l'esclave est avancé d'une case. Sur cette nouvelle case, 3 émeraudes sont dessinées, donc le joueur place 3 émeraudes à côté du pion. S'il tire une nouvelle carte, et que celle-ci montre trois traces de pas, il avance alors le pion de 3 autres cases. Ce sont maintenant 1 rubis et 1 émeraude qui sont visibles, il pose donc 1 rubis et 1 émeraude (d'une valeur totale de 6) à côté du pion, etc. Comme on le voit, l'éventuel profit augmente rapidement.

2. Carte de bruit

Une carte de bruit annonce le danger : le bruit a dérangé la déesse dans son sommeil.

- L'esclave pris de panique retourne à la case départ et le joueur doit rendre à la déesse **tous les bijoux qu'il avait rassemblés** (ceux qui sont posés sur les cases).
- En outre, le joueur doit donner en offrande **1/4 de ses propres bijoux à la déesse** (arrondis au-dessus quand ce total n'est pas divisible par 4).
- Son tour de jeu est maintenant terminé, et il transmet la pioche – **toujours sans la mélanger** – à son voisin de gauche dont c'est maintenant le tour.

Exemple : Nous sommes au premier tour, et le joueur actif tire tout de suite une carte de bruit. Pas de chance ! Avant même qu'il ne puisse avancer l'esclave et déposer des bijoux, il est déjà éliminé... et c'est maintenant à son voisin de gauche de jouer. Comme un malheur n'arrive jamais seul, il doit donner un quart de sa fortune initiale à la déesse et offre donc 10 points de son capital initial de 40. Il y a quand même une justice, car les riches sont plus frappés que les pauvres lorsqu'ils tirent une carte de bruit.

3. Carte d'effroi

Une carte d'effroi annonce par son œil ouvert que la déesse se réveille peu à peu.

- Si c'est la première des deux cartes d'effroi, son effet est identique à celui d'une carte de bruit (voir plus haut), mais au lieu de donner un quart de ses bijoux, le joueur donne en offrande **la moitié** de ses bijoux à la déesse Kali. Le carton représentant les yeux fermés est retiré du plateau et remis dans la boîte. Maintenant, la déesse est visible avec un œil ouvert. Cela annonce la menace qu'elle se réveille tout à fait.
- À partir de ce moment, **tous les profits sont doublés**.
- et l'offrande qu'un joueur doit payer en découvrant une **carte de bruit**, s'élève maintenant à **la moitié** de ses bijoux.

Exemple : si un joueur arrive sur la case marquée de 1 rubis et 2 émeraudes (total 7), il doit y déposer 1 diamant bleu et 4 émeraudes (total 14).

- En outre, la première carte d'effroi est aussi un sévère avertissement : elle annonce que le jeu peut maintenant s'arrêter à tout moment si la deuxième carte apparaît (voir plus bas: "fin de la partie").

4. "Assez !"

À tout moment - après avoir tiré une carte - le joueur actif, au lieu de tirer une autre carte, peut dire "**Assez !**". Son tour est alors terminé, et il peut encaisser ses "profits potentiels" (tous les bijoux qui ont été déposés au cours de son tour à côté des traces de pas sur le plateau de jeu)... à moins qu'un autre joueur ne veuille **reprendre son tour**.

Si aucun joueur n'annonce qu'il reprend son tour, le joueur suivant devient joueur actif et prend la pioche. L'esclave est remis sur la case départ.

5. Reprise du tour

Lorsqu'un joueur a dit "**Assez !**", ses adversaires dans l'ordre de la table peuvent annoncer qu'ils reprennent son tour. Cela signifie que ce joueur achète le tour du joueur actif et qu'il veut continuer à jouer à sa place.

Mais ce joueur doit payer au joueur actif qui a dit "Assez !" un paiement pour reprendre son tour :

1 point : si la valeur de tous les bijoux sur le plateau est inférieure à 10.

10 points : si la valeur de tous les bijoux sur le plateau est au moins de 10 mais inférieure à 20.

20 points : si la valeur de tous les bijoux sur le plateau est au moins de 20 mais inférieure à 40.

40 points : si la valeur de tous les bijoux sur le plateau est au moins de 40.

Le joueur actif continue alors à tirer des cartes, mais pour le compte de celui qui lui a acheté son tour, jusqu'à ce que ce dernier annonce "**Assez !**" (mais un autre joueur pourrait encore annoncer une reprise de tour), ou qu'une carte de bruit ou d'effroi apparaisse.

FIN DE LA PARTIE

a) Apparition de la 2ème carte d'effroi

Le jeu s'arrête si la deuxième carte d'effroi apparaît. Le deuxième carton est retiré du plateau : la déesse s'est réveillée ! Cela effraye tellement le joueur qui était en train de jouer qu'il prend ses jambes à son cou, perdant dans sa course tous les bijoux qu'il transportait. Il perd ainsi toute sa fortune !

Les autres joueurs comptent alors leurs bijoux, et le plus riche parmi eux a gagné.

b) Arrivée au temple de Kali

Il existe une deuxième façon de terminer la partie, si un joueur très courageux et très chanceux parvient à amener l'esclave jusqu'à la déesse, au-delà de la 18ème trace de pas.

L'esclave chasse alors la déesse de son temple, et le joueur qui l'a amené là prend tous les bijoux de la déesse. Le joueur le plus riche gagne.

Ce jeu étant très rapide, il est recommandé d'y jouer en plusieurs manches.