

LASCAUX

(Dominique Ehrhard & Michel Laget)

Un jeu pour 3 à 5 joueurs de 8 ans et +

Introduction

En 1940, quatre enfants découvrirent un complexe de grottes dans le sud-ouest de la France, à Lascaux. Ces grottes sont célèbres de par leurs peintures rupestres. Ces peintures furent datées de 17000 à 13000 ans av. JC. Dans ce jeu, les joueurs étalent des cartes sur la table au début de chaque tour. Chaque carte représente un animal et deux couleurs. Les joueurs choisissent secrètement une couleur et placent ensuite des pierres au centre de la table. Le joueur qui abandonne en dernier sera celui qui pourra récupérer le plus de cartes. A la fin du jeu, chaque joueur reçoit des points pour chaque type d'animal majoritaire qu'il possède et celui avec le plus de points gagne.

Matériel

54 cartes

50 pierres

30 marqueurs (5 groupes de 6 marqueurs de chaque couleur)

1 règle de jeu

Les cartes

Chaque carte représente un des 6 types d'animaux (bison, cerf, cheval, mammouth, rhinocéros et bélier) et 2 couleurs. Les joueurs devront obtenir le maximum de cartes possible.



Les marqueurs

Chaque joueur a 6 marqueurs (un de chaque couleur). Une des faces a un symbole (différent pour chaque joueur) et l'autre représente une des 6 couleurs présentes sur les cartes.



Les pierres

Elles représentent la monnaie du jeu. Durant la partie les joueurs posent ces pierres une à une au centre de la table afin de montrer leur intérêt pour les cartes retournées.

Début du jeu

Mélanger les cartes animal et former un tas au centre de la table.

Chaque joueur reçoit un lot de 6 marqueurs.

Chaque joueur reçoit 12 pierres (10 pour une partie à 5 joueurs).

Les marqueurs et les pierres non utilisés sont remis dans la boîte.

Le joueur le plus jeune commence.



Déroulement du jeu

Le premier joueur commence suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Le choix des marqueurs est la seule chose qui se fait en même temps.

Placement des cartes

Le premier joueur prend la première carte du tas et la pose face visible sur la table, ensuite, il prend la suivante et la pose à côté de la première et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des 2 conditions suivantes soit réalisée:

- Les 6 premières cartes sont de 6 couleurs différentes
- Les 7 premières cartes ont des couleurs indifférentes

Choix des marqueurs

Chaque joueur choisit secrètement un de ses marqueurs et le pose, face symbole visible, devant lui. Ce marqueur représente la couleur des cartes (qu'il y a à ce tour de jeu sur la table) pour laquelle le joueur va parier et qu'il désire gagner. Les autres marqueurs sont laissés de côté et ne sont pas utilisés pendant ce tour.

Placement des pierres

En commençant par le premier joueur, les joueurs, dans le sens horaire, vont placer une de leurs pierres au centre de la table. Lorsque le tour du premier joueur reviendra (il y aura une pierre de chaque joueur), ce dernier pourra décider de continuer en posant une nouvelle pierre (entamant ainsi un nouveau tour).

Nota : La réserve de pierres de chaque joueur doit toujours être visible (on ne peut pas cacher le nombre de pierres que chaque joueur a encore)



Lorsqu'un joueur ne veut pas (ou ne peut plus faute de pierres) poser une autre pierre, il passe et prend toutes les pierres, présentes au centre de la table, et les rajoute à sa réserve. Ce joueur prend ensuite le marqueur choisi au début du tour et le pose, face symbole visible, à la gauche des cartes retournées.



Les autres joueurs continuent de jouer. Si un autre joueur décide de passer, il prend toutes les pierres, présentes au centre de la table, et les rajoute à sa réserve. Ce joueur prend ensuite le marqueur choisi au début du tour et le pose, face symbole visible, sur le marqueur du joueur qui était passé avant lui.



Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, celui-ci retourne son marqueur et récupère immédiatement toutes les cartes qui ont sa couleur parmi les deux présentes. Ensuite, il les met en tas, face visible, devant lui.



Ensuite, le joueur dont le marqueur est sur le haut de la pile le retourne et récupère les cartes qui correspondent à sa couleur (s'il en reste encore). On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte ou que tous les marqueurs aient été retournés.

S'il reste des cartes dont les couleurs n'avaient été choisies par personne, celles-ci restent sur la table pour le tour suivant et sont complétés, par la gauche, par de nouvelles cartes dans la limite de 6 si toutes les couleurs sont différentes ou de 7 dans le cas contraire.

Pour finir, les joueurs récupèrent tous leurs marqueurs et commencent un nouveau tour de jeu.

Tour suivant

Le joueur dont le marqueur était en bas de la pile (celui qui est passé en premier) devient premier joueur et retourne de nouvelles cartes de la pile.

Fin de partie

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été récupérées par les joueurs. Les joueurs effectuent alors leur compte de points et le gagnant est celui qui en a le plus.

- Le joueur qui a le plus de cartes d'un type d'animal obtient autant de points qu'il a de cartes de ce type d'animal.
- Si plusieurs joueurs sont ex-aequo, ils obtiennent tous le même nombre de points (égal au nombre de cartes)
- En fin de partie, chaque joueur gagne 1 point pour chaque lot de 6 pierres qu'il a encore dans sa réserve.

Règles optionnelles

- Lorsqu'un joueur n'a plus de pierre et qu'il passe et s'il n'y a plus de pierre au centre de la table il ne récupère rien et pose normalement son marqueur.
- Au dernier tour de jeu, il se peut qu'il n'y ait pas assez de cartes pour satisfaire une des deux conditions de placement des cartes. Si c'est le cas, on retourne quand même toutes les cartes et on joue normalement.
- Les joueurs peuvent décider de jouer plusieurs parties et additionner les points obtenus. Dans ce cas, il est conseillé de changer de sens de jeu à chaque nouvelle partie (sens horaire pour les parties impaires et anti-horaires pour les paires). Toutes les parties devront commencer par un joueur distinct.
- Les joueurs peuvent décider de jouer en cachant leur réserve de pierres.

Traduction française : Patrick Tomezak (ptomezak@club-internet.fr)