Utilisation des marqueurs pour compter les manches gagnées

Les joueurs comparent leurs scores. Le joueur avec le plus de points prend un marqueur de points valant 2, et celui occupant la deuxième place prend un marqueur d'1 point. S'il y a égalité pour la première place, les deux joueurs prennent un marqueur de 2 points et le marqueur d'1 point n'est pas distribué. Si deux joueurs arrivent à égalité pour la deuxième place, ils reçoivent chacun un marqueur d'1 point.

Si deux joueurs uniquement sont présents, ils peuvent choisir de jouer le meilleur de trois ou cinq manches, en utilisant les marqueurs pour garder la trace de leurs victoires.

Ne vous faîtes pas prendre la main sur moi : je vous coûterai -2 points !

Gagner la partie

Si à la fin d'un comptage de points, un joueur a 5 points ou plus en marqueurs, il gagne. Si deux joueurs sont à égalité à 5 ou 6 points, ils peuvent jouer une dernière manche pour se départager.

Jouer à six

Mélangez dans le paquet les sept cartes avec un symbole de plume dans les coins en haut à gauche et en bas à droite. Une de ces cartes est une couronne. Pour jouer la couronne, placez-la face visible avec les autres cartes que vous avez mises en sécurité et désignez un autre joueur. A la fin de la manche, vous marquerez trois points bonus et le joueur désigné en gagnera deux. Le reste de la mécanique de jeu ne change pas.

Une vidéo explicative de "Comment Jouer" est disponible sur la chaîne youtube de Cheeky Parrot Games

Crédits

Design :
Tim Kings-Lynne
Beck Veitch
Julia Schiller

Artwork :
Tim Kings-Lynne
Beck Veitch

(c) 2016 Cheeky Parrot Games, Ltd.
www.hoard.nz

Hoard

2 à 5 joueurs
10 minutes environ
8 ans et +

But du jeu

Hoard est joué en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne au minimum 5 points. Chaque tour, rassemblez et mettez en sécurité vos trésors trouvés dans la tanière du dragon. Défendez-vous des assauts des autres aventuriers ou attaquez-les en premier. Essayez de finir chaque manche au moment le plus opportun en réveillant le dragon ou en vous débarrassant de toutes vos cartes.

La carte mixte d'Action Dragon: réveillez le dragon avec Eeek! ou rendormez-le avec Shhh!

Composants

3 cartes dragons (endormi côté bleu, côté rouge : réveillé)
56 cartes de jeu :
- 42 cartes de trésor
  - 7 besaces
  - 8 diamants
  - 8 anneaux (une carte est un double anneau)
  - 8 coupe (deux cartes sont des doubles)
  - 8 émeraudes (trois cartes sont des doubles)
  - 3 coffres au trésor (joker)
- 8 cartes d'Action Dragon qui déclenchent un effet sur le dragon
  - 3 cartes Eeek! qui réveillent le dragon
  - 2 cartes Shhh! qui apaisent le dragon
  - 3 cartes mixtes permettant au joueur de choisir
- 3 cartes épées
- 3 cartes boucliers

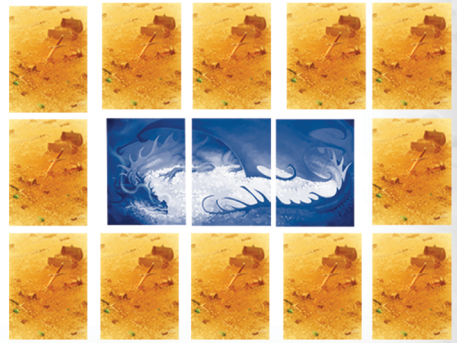
5 pions
1 dé 6 faces personnalisé numéroté de 1 à 5 et un symbole

Un bouclier peut capturer l'épée d'un joueur qui essaye de vous attaquer.

Cette carte de coffre au trésor peut remplacer n'importe quelle carte trésor classique pour compléter une collection mais attention, c'est bruyant !

Mise en place

1. Au centre de la zone de jeu, placez les cartes dragon faces bleues vers le haut pour montrer le dragon endormi.
2. Mélangez le reste des cartes et placez-en 12 faces cachées tout autour du dragon, comme illustré. Cet arrangement devient le plateau de jeu.
3. Formez une pioche accessible à tous avec le reste des cartes.
4. Chaque joueur tire 5 cartes au début de la partie, qui constituent son jeu. Celui-ci n'est pas montré aux autres joueurs.
5. Chaque joueur choisit un pion, regarde discrètement une des 12 cartes du plateau et place son personnage sur le dessus.



Mise en place du jeu : le dragon endormi au milieu de son trésor

Mécanique de jeu

Le joueur le plus jeune commence le premier tour du jeu ; par la suite, le joueur ayant marqué le moins de points au tour précédent commencera la manche suivante. Chaque joueur peut choisir parmi quatre actions : lancer le dé et avancer pour découvrir une nouvelle carte, mettre en sécurité ses trésors pour marquer des points, utiliser une carte d'Action Dragon, ou utiliser une épée ou un bouclier. Le sens va dans celui des aiguilles d'une montre. Trois évènements peuvent terminer une manche : si un joueur termine son tour sans cartes en main, chacun de ses adversaires peuvent jouer un tour de plus et la manche se termine ou bien immédiatement lorsque le dragon est complètement réveillé, ou si la dernière carte de la pioche est tirée. Si un joueur termine son tour sans cartes en main, chacun de ses adversaires peuvent jouer un tour de plus et la manche se termine.

Actions

Lancer de dé et déplacement

Lancez le dé. Si le nombre est entre 1 et 5, avancez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse du nombre indiqué. Si le résultat obtenu est le symbole, vous pouvez rester sur votre carte ou vous déplacer au choix de 1 à 5 cases dans le sens à votre convenance. Regardez discrètement la carte sur laquelle vous atterrissez. Décidez si c'est une carte que vous voulez garder. Si vous ne souhaitez pas la garder, replacez-la et prenez la carte du dessus de la pioche. Si vous voulez garder la carte, mettez-la dans votre jeu et remettez à la place soit une carte de votre jeu, soit la carte du dessus de la pioche. Si vous placez une carte de la pioche sous votre pion, vous avez le droit de la regarder discrètement avant de la remettre face cachée.

Mettre ses trésors en sécurité

Au lieu de lancer le dé et de vous déplacer, vous pouvez poser :
Une collection de trésors, compléter une collection déjà posée, ou un bouclier. Prenez les cartes de votre main et placez-les sur la table devant vous, faces visibles pour qu'elles comptent dans le score final.
Jouer une collection : les cartes trésors rouges, bleues, vertes, jaunes ou noires doivent être posées par groupe de trois. Les cartes trésors doubles comptent pour deux cartes.
Compléter une collection : vous pouvez agrandir une collection déjà posée en rajoutant deux ou plus cartes similaires (ou une carte trésor double).
Jouer un bouclier : vous pouvez poser un bouclier pour recouvrir une carte épée jouée à un tour précédent pour attaquer un adversaire OU si un adversaire possède une carte épée non recouverte, vous pouvez utiliser votre bouclier pour prendre l'épée et les mettre dans votre pile de trésor. A la fin d'une manche, une épée et son bouclier valent un point.
Les cartes de coffres au trésors sont des jokers pouvant remplacer n'importe laquelle des 5 cartes colorées afin d'agrandir une collection. Une seule peut être jouée à la fois. Comme les coffres sont gros et bruyants, les mettre en sécurité réveille le dragon et une carte Dragon doit être retournée côté rouge.

Les trois espèces de trésor

Les effets sur le Dragon

Posez une carte d'Action Dragon sur la table devant vous. Si c'est une carte mixte, vous devez annoncer votre choix de réveiller ou d'endormir le dragon. Si vous souhaitez le réveiller ou que vous jouez une carte Eeek!, retournez une des cartes du dragon sur le côté rouge. La première fois que cela se produit, la carte de la queue est retournée, la seconde fois c'est le corps et si une troisième carte est jouée pour réveiller totalement le dragon, la carte de la tête est retournée et la manche se termine immédiatement. Apaiser le dragon a l'effet inverse (en choisissant ou en jouant un Shhh!) et vous permet d'inverser une carte rouge pour la repasser du côté bleu. Vous pouvez jouer une seule carte d'Action Dragon par tour. Pendant la manche, si vous jouez exactement trois cartes d'Action Dragon, pas plus, pas moins, cette collection vaut trois points.

Jouer une épée ou un bouclier

Posez une carte épée sur la table devant vous et désignez l'adversaire que vous souhaitez attaquer. Si cette personne détient un bouclier, elle l'utilise pour capturer votre épée, plaçant les deux cartes empilées faces visibles devant elle pour gagner un point à la fin de la manche. Si l'adversaire n'a pas de bouclier vous pouvez regarder son jeu et 1) choisir une de ses cartes pour lui voler et la remettre dans votre jeu, 2) lui donner une de vos cartes, ou 3) prendre une de ses cartes pour l'échanger contre une des vôtres. Placez ensuite l'épée face visible dans votre espace de jeu. Si une épée seule se trouve dans la surface de jeu d'un adversaire, vous pouvez jouer un bouclier pour la capturer. La paire vaudra un point à la fin de la manche.

Terminer la manche

La manche se termine immédiatement lorsque:

- la troisième Carte Dragon est retournée du côté rouge réveillé
- la dernière carte de la pioche a été tirée ou
- un joueur commence son tour sans carte en main.

Si un joueur termine son tour sans carte en main, chacun de ses adversaires peut jouer un dernier tour. Si un de ses adversaires a une épée, il peut l'utiliser pour lui donner une carte, afin de retarder la fin de la manche.
Si un joueur termine son tour sans carte en main, le joueur suivant peut essayer de réveiller totalement le dragon (soit par une carte d'Action Dragon ou en jouant une carte de Coffre au Trésor) afin d'empêcher les autres adversaires de finir leur dernier tour. Un tour final peut aussi être utilisé pour mettre en sécurité des trésors ou pour essayer de se débarrasser d'une carte qui pourrait baisser le score lors du comptage. Ce dernier tour ne peut pas être passé.

Comptage des points

Pour chaque joueur :
Chaque Carte au Trésor sur la table vaut un point ; les cartes doubles de trésor valent deux points. Chaque épée avec un bouclier vaut un point.
Si trois cartes d'Action Dragon ont été jouées par une personne, la collection des trois (pas plus, pas moins) vaut cinq points.
Déduisez un point pour chaque carte de Trésor restée en main (deux points pour les cartes doubles).

1 + 1 + 2 = 4