



2-4

7-99
ans20-35
mn

La nuit du solstice d'été, tous les korrigans se retrouvent sur la lande pour désigner leur roi. Les prétendants au trône doivent construire le plus beau dolmen pour remporter le titre tant convoité.

PREPARATIFS

- Ouvrir la boîte et assembler les 4 parties du plateau en plaçant la table dans les encoches au centre pour les maintenir ①
- Sortir tous les pions et dalles
- Placez la fée sur la table ①
- Placer les 4 dalles de départ pour chaque joueur ②



- Vérifier que les autres dalles sont toutes tournées du même côté dans la pile. Mélangez et distribuez les dalles sur les emplacements du cercle, points cachés.
- Mettre le reste des dalles sur l'emplacement destiné à la pioche ③
- Placer les joueurs devant leur dolmen sur la lueur de départ avec leurs 3 cristaux respectifs ④

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 table de pierre
- 42 dalles dolmen
- 4 pions korrigan et 1 pion fée
- 1 dé
- 3 x 4 cristaux de couleur
- 1 feuille de règles



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit sa couleur. Le joueur le plus jeune commence.

A tour de rôle, les joueurs vont au choix :

- soit **déplacer leur korrigan ET regarder une dalle**
- soit tenter d'**ajouter une dalle à leur dolmen ET regarder une dalle**

Déplacer son korrigan : Le joueur déplace son korrigan **sans lancer le dé**, de 0 à 3 points lumineux autour du cercle dans n'importe quel sens.

Deux korriganes ne peuvent se trouver sur le même point lumineux. Mais il peut sauter au dessus d'un autre korrigan. Cela compte pour un déplacement.

Regarder une dalle : A n'importe quel moment pendant leur tour, les joueurs ont le droit de regarder secrètement la valeur d'une des dalles du cercle.

Le fait de regarder est facultatif. Mais si un joueur a oublié à son tour, on considère qu'il a perdu cette action.

Ajouter une dalle à son dolmen : Pour pouvoir prendre une dalle, il faut que le korrigan soit placé devant et que celle-ci possède la couleur correspondante à une des extrémité de son dolmen.

Si ces conditions sont remplies, alors le joueur déclare son intention de prendre la dalle et la retourne points visibles. Il lance ensuite le dé pour savoir s'il réussi à prendre la dalle :

CAS 1 : Le score du dé est supérieur ou égal à celui indiqué sur la dalle.

Le joueur peut ajouter la dalle à son dolmen.

CAS 2 : Le score est inférieur à celui indiqué sur la dalle, mais le joueur a assez de points de pouvoir en réserve pour compenser la différence.

Le joueur peut ajouter la dalle à son dolmen, mais il place les points de pouvoir utilisés au centre de la table de pierre.

CAS 3 : Le score est inférieur à celui indiqué sur la dalle, et le joueur n'a pas assez de points de pouvoir en réserve pour compenser la différence.

On enlève la dalle du cercle pour la mettre dans la défosse.

Tous les points de pouvoir du joueurs sont perdus et placés au centre de la table de pierre.



BUT DU JEU

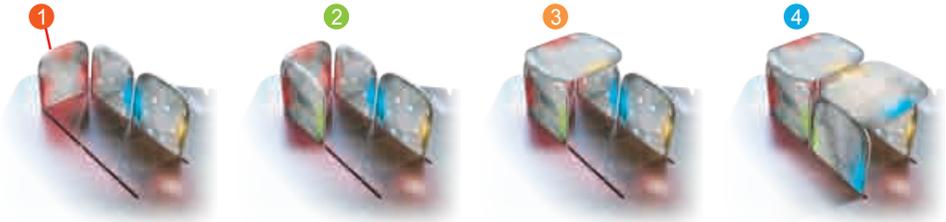
Construire le dolmen en cumulant le plus de points en fin de partie. Celle-ci s'arrête dès qu'un joueur possède 7 dalles dans son dolmen ④.

LA CONSTRUCTION DU DOLMEN

Au cours de la partie, les korrigans vont construire leur dolmen en faisant correspondre les bords colorés des dalles à poser avec ceux des extrémités de leur dolmen.

La construction du dolmen démarre à partir de la dalle de départ ①. Celle-ci n'a pas de valeur et est placée en début de partie à l'extrémité du dolmen.

Les pierres suivantes sont posées dans sa continuité, à droite, à gauche ② et au dessus ③ et au dessous ④ à condition d'avoir 2 côtés pour supporter le toit ③.



LES DALLES

Chaque dalle possède une face vierge et une face avec des points (entre 2 et 6).

Ces points serviront au moment du décompte final pour déterminer le gagnant.

Les dalles mystères ont, en plus, un point d'interrogation sur la face. Elle ont une valeur de 3 points pour les prendre. Mais au moment du décompte, le joueur terminant la partie lance un dé. Le résultat du dé s'ajoute à la valeur de chacune des dalles mystères de tous les joueurs et vient modifier le score final de chacun.

Exemple : si le lancer est de 4, toutes les dalles mystères auront une valeur de 7 (3+4).



Dalle de départ



Dalle normale



Dalle mystère

LES POINTS DE POUVOIR

En début de partie, chaque joueur possède 3 points de pouvoir placés devant son dolmen.

Il peut les utiliser pour augmenter le score du dé quand il tente de prendre une dalle.

Les points de pouvoirs utilisés sont placés au centre de la table de pierre. Il faudra aller les rechercher pour pouvoir les ré-utiliser.



RECUPERER SES POINTS DE POUVOIR ET DEPLACER LA FÉE

Pour récupérer tous ses points de pouvoir, il faut aller sur une des 4 lueurs :

- Le joueur fait avancer la fée d'un pilier autour de la table : en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. 
- Quand la fée est déplacée, on remplace les 3 dalles placées en face d'elle. Les dalles encore en place sont défaussées et les 3 emplacements vides sont remplis par les premières dalles de la pioche.
- Le joueur qui récupère ses points de pouvoirs, place les 3 nouvelles dalles à sa convenance.



Exemple :

Le korrigan jaune récupère 2 points de pouvoir **1** . La fée change de pilier **2** . La dalle restante en face d'elle est défaussée **3** . On remplit les emplacements vides par 3 nouvelles dalles tirées de la pioche **4** . S'il ne l'a pas encore fait, le joueur a encore le droit de regarder une dalle dans son tour.

FIN DE PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS

Quand un joueur termine son dolmen, la partie s'arrête. Il lance le dé pour savoir combien il faut ajouter au score des dalles mystères. On compte les points de chacun des dolmens (même ceux incomplets) plus les points de pouvoirs non-utilisés. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé.

REMERCIEMENTS

Mille mercis à ceux qui m'ont soutenu et encouragé pendant la création de ce jeu et notamment à mes proches, Studio Adagio et Europub. Merci à Nicolas Seghetto pour ses conseils avisés sur les règles et à Ludovic Rouy pour son travail de conception technique.

William Aubert



©2011 Vermicelle Éditions - Concept et illustrations : William Aubert
32 route de Méménil - 88600 FONTENAY - contact@jouet-bois.com

www.jouet-bois.com