ARKENSTONE

Retrouvez d'autres logi-règles sur arkenstone.fr
Location et vente de jeux de société et de rangements.

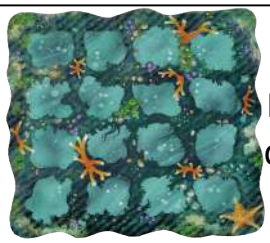


But du jeu

Version 0

Réaliser des motifs afin de marquer le plus de points possible

Identification



Plateau de pose



Coraux



Jetons "Point"

Carte



Mise en place

Prendre tous les coraux

2 JOUEURS

Enlever **10** coraux de chaque couleur

3 JOUEURS

Enlever **4** coraux de chaque couleur

4 JOUEURS

Placer les jetons "point" sur la table

Donner 3x 1 point à chaque joueur

Donner un plateau au hasard par joueur

Mélanger les cartes

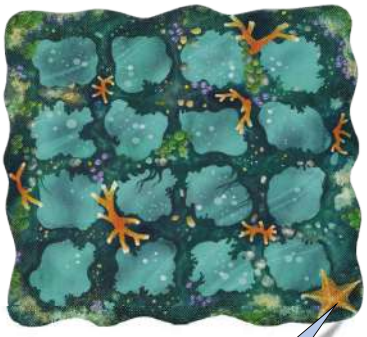
Donner 2 cartes par joueur

Avec les cartes restantes, former une pioche face cachée

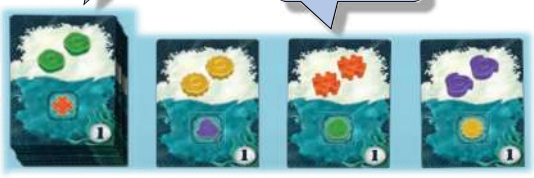
Chaque joueur prend un corail de chaque couleur

Placer ces coraux sur les cases centrales

Tirer les 3 premières cartes et constituer "l'offre"



Plateau avec une étoile de mer = 1er joueur





Ordre des actions

A son tour, chaque joueur réalise 1 des 2 actions possibles

1 : Prendre 1 carte de l'offre ou de la pioche

4 cartes en main ?
- OUI → Action impossible Réaliser l'action 2
- NON → Prendre 1 carte de l'offre ?
  - NON → Prendre la carte sur le dessus de la pioche → Poser 1 point de son tas sur la carte de l'offre de plus faible valeur
  - Placer la carte dans sa main → Joueur suivant

2 : Jouer 1 carte de sa main

Placer la carte sur sa défausse

Prendre les coraux correspondants

1 pioche de corail vide ?
- OUI → Déclenchement du dernier tour en cours → Voir : Comptage fin de partie (page suivante)
- NON → Placer les coraux sur son plateau

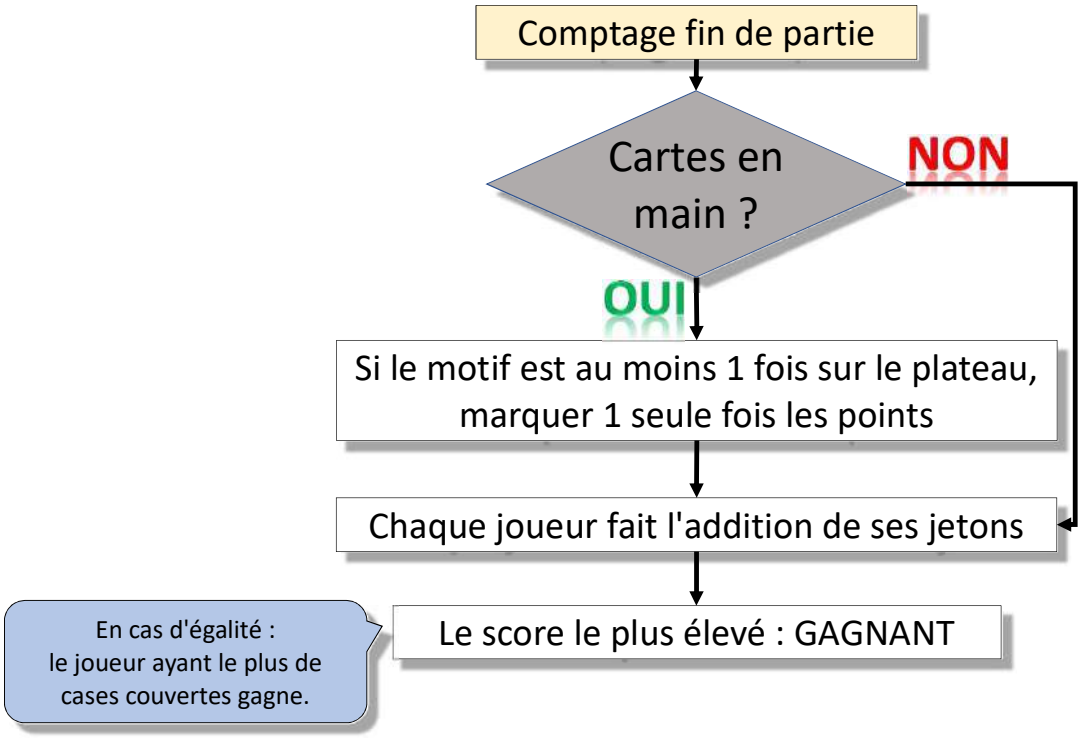
Attention hauteur maxi = 4

Motif illustré sur le plateau ?
- NON → Il ne se passe rien → Joueur suivant
- OUI → Compter le nombre de fois où il apparait → Multiplier par la valeur de la carte → Prendre le montant de jetons correspondant → Joueur suivant

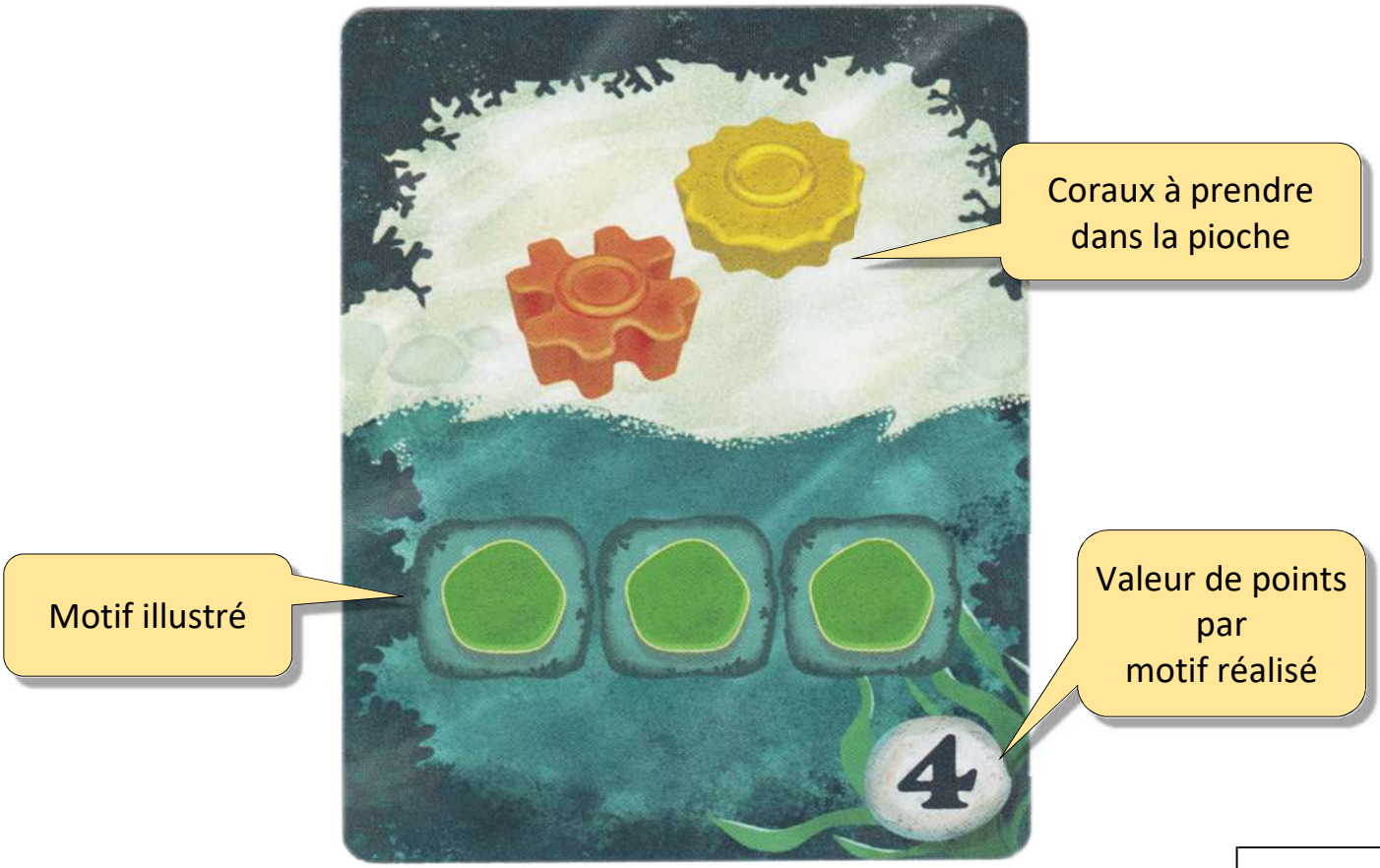
Attention 1 pièce ne peut servir que pour 1 seul motif



Comptage fin de partie



Explications d'une carte





Explications des motifs

Pour la réalisation des motifs, utiliser la vue du dessus.



Avoir un jaune et un orange côte à côte (ceux-ci peuvent être à des niveaux différents)



Avoir 3 verts côte à côte (ceux-ci peuvent être à des niveaux différents)



Marquer 1 point pour chaque corail au niveau 2 quelque soit la couleur.



Marquer 2 points pour chaque paire de corail côte à côte quelque soit la couleur.



Prendre le vert le plus haut et compter le nombre de jaune autour.



Avoir réalisé ce motif à un niveau 2 ou plus

Partie avancée

Lors de la pose des 4 premiers coraux, vous pouvez les poser n'importe où sur le plateau et même les empiler.