

VASE SACREE

Auteur :Patrick BRAUD

Nous sommes en l'an 1192. Les moines de l'abbaye de Maillezais s'attaquent au grand chantier qu'est la « construction » du marais poitevin. Chacun veut se voir attribuer un maximum de parcelles, synonyme de revenus ; mais qui réalisera les meilleurs ouvrages ? Vous peut être !

C'est un jeu de trente minutes environ, de deux à huit joueurs, à partir de 8 ans.

CONTENU :

1 règle du jeu, 110 cartes dont : 8 personnages, 12 chantiers, 90 « valeur ».

PRINCIPE ET BUT DU JEU :

Il s'agit d'avoir un maximum de points de revenus en collectant les cartes de chantiers. Les revenus, symbolisés sur les cartes par un chiffre, sont dans la réalité ce que peut rapporter les terres cultivées et les voies de navigation facilitant le commerce.

Pour cela, chaque joueur choisit une carte de père abbé puis un évêque est désigné parmi eux. Afin de visualiser celui-ci, toutes les cartes de père abbé ont un évêque au verso. Il suffit donc de la retourner du bon côté. L'évêque décide pour ce tour combien tous les joueurs doivent jouer et recevoir de carte(s) (**1, 2, 3, 4 ou 5**) et pour quels travaux d'aménagement. S'il décide que se sont des pêcheries qu'il faut « construire », seules les cartes de pêcheries rapporteront des points. Les autres seront considérées comme nulles. Il ne peut y avoir qu'une catégorie de travaux à la fois. Ensuite, à tour de rôle, chacun pose une carte face cachée pour lui ou pour un autre joueur et lorsque tout le monde a reçu son total, on les retourne puis on fait le total des points reçus (les cartes « valeur » sont positives, négatives ou neutre).

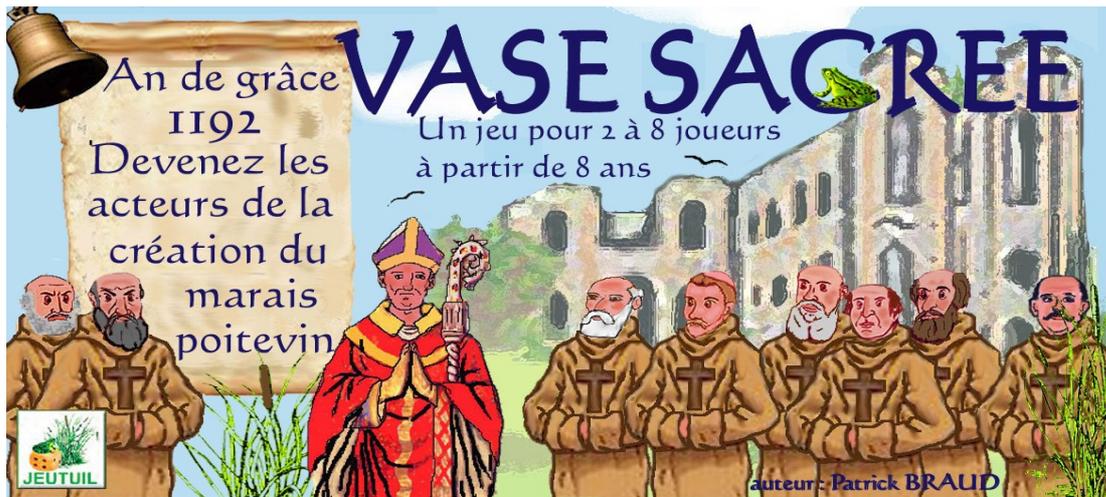
Celui qui a le plus fort total remporte la carte de chantier et devient l'évêque pour le tour suivant.

Lorsque les douze cartes de chantier ont été attribuées, celui qui a le plus de points de revenus est déclaré vainqueur et devient définitivement l'évêque en charge de l'abbaye de Maillezais.

Des variantes sont aussi proposées. La première est de prendre chacun plusieurs personnages si l'on est deux, trois ou quatre joueurs

La deuxième consiste pour l'évêque à choisir deux types de cartes au lieu d'un, qui rapporteront des points et la troisième permet aux joueurs de ne pas forcément recevoir le nombre de cartes désignés par l'évêque pourvu que chacun en pose le nombre.

La boîte



Exemples de cartes recto



Exemples de cartes recto

