

GARGON

L'AMULETTE
DU POUVOIR



DE RÜDIGER DORN

Nombre de joueurs : de 3 à 5
Age : à partir de 10 ans
Durée : environ 45 minutes

Contenu : 102 cartes Gargon dans six couleurs et 18 cartes bonus

■ CONCEPT DU JEU ■

Au temps où la magie dirigeait le destin des hommes, les magiciens pratiquaient un jeu ancien avec leurs disciples. Ils faisaient combattre leurs dragons, pégases, gargouilles, phénix, manticores et autres fées. Certains de ces êtres possédaient des amulettes magiques. Le magicien qui obtenait le plus d'amulettes recevait Gargon en récompense, l'amulette du pouvoir. Aujourd'hui, il ne reste plus que ce jeu de cartes pour s'en rappeler. Les joueurs sont les magiciens et tentent de remporter le plus possible de cartes Gargon avec des amulettes. Chaque amulette rapporte un point. Un joueur qui parvient à obtenir la carte Gargon de valeur 0, l'amulette du pouvoir, double les points de ses amulettes. De plus, de nombreuses cartes Gargon dans une certaine couleur rapportent des points supplémentaires. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

■ LES CARTES GARGON ET LES CARTES BONUS ■

Il existe des **cartes Gargon** dans six couleurs. Chaque couleur correspond à un être fabuleux : dragon (blanc), pégase (bleu), gargouille (violet), phénix (rouge), manticore

(jaune) et fée (vert). Le recto et le verso des cartes Gargon sont de la même couleur. Ainsi chaque joueur connaît précisément le nombre de cartes de chaque type que possèdent les autres participants. Chaque carte a une valeur entre **0** et **15**. Au combat, les cartes de valeur **15** sont les plus fortes, celles de valeur **0**, les plus faibles.

Entre 1 et 5 amulettes sont représentées sur les cartes de valeur de **1** à **12**. En fin de partie, les amulettes décident de la victoire. Les cartes les plus fortes n'ont pas d'amulettes. Il y a deux cartes Gargon de valeur **0** de chaque couleur. Elles ne comportent pas d'amulettes, mais elles doublent le nombre d'amulettes de la même couleur obtenues. Il y a aussi six **cartes bonus** de valeur **+10** (dans six couleurs) au recto et de valeur **+5** au verso ainsi que douze cartes de valeur **+5** des deux côtés.



*Recto des
cartes Gargon*



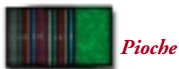
*Verso des
cartes gargon*

Cartes bonus



● PREPARATION D'UNE PARTIE ●

Les 18 cartes bonus ne sont utilisées qu'en fin de partie pour l'attribution des points et sont donc mises de côté. Toutes les cartes Gargon sont mélangées. Chaque joueur en reçoit **dix**. **Attention** : chaque joueur doit tenir ses cartes de manière à ce que les autres puissent identifier les couleurs au dos des cartes. Le reste des cartes est réparti en deux gros paquets de taille égale qui seront placés au centre de la table, verso visible, puis étalés de manière à voir chaque dos de carte.



DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Gargon se joue en plusieurs manches. Le joueur le plus jeune est le premier joueur de la première manche. Au cours de la partie, le premier joueur change dans le sens horaire après chaque manche. Chaque manche se compose de deux phases : **la phase de pose** et **la phase de combat**.

Le premier joueur commence la phase de pose.

Une manche commence avec le premier joueur qui choisit de une à trois cartes de sa main et les pose, verso visible, sur la table. Il faut cependant respecter les conditions suivantes pour poser des créatures sur la table.

une carte (**rapport 1 : 0**)



deux cartes de la même créature (**rapport 2 : 0**)



deux cartes de créatures différentes (**rapport 1 : 1**)



trois cartes comportant deux créatures différentes (**rapport 2 : 1**)



trois cartes de créatures différentes (**rapport 1 : 1 : 1**)



Exemple des combinaisons permises avec les couleurs bleu, rouge et jaune

Attention : il n'est pas permis de poser trois créatures identiques.



Combinaison interdite : exemple de trois cartes bleues

Ensuite tous les joueurs doivent suivre ou passer.

Un joueur suit

Suivre signifie que le joueur doit poser le même nombre de cartes **et** le même rapport de créatures que le premier joueur, verso visible.

Un joueur est libre de décider quelle créature il pose. Il peut jouer les mêmes créatures que le premier joueur ou bien décider d'en jouer des différentes. L'important est de conserver le même rapport de cartes que le premier joueur.

Exception : lorsque le dernier joueur d'une manche veut suivre, il ne peut utiliser que les créatures jouées jusque là, c'est-à-dire qu'il ne peut pas poser de nouvelle créature (voir schéma à droite).

Suivre pendant la phase de pose

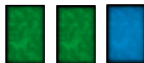
Adam



Bernard



Colette



*Brigitte
(dernière
joueuse)*



Un joueur passe

Passer signifie que le joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer de cartes. A la place, il tire de une à trois cartes d'une ou des deux pioches et les prend en main. On tire toujours les cartes au sommet de la pioche.

Fin de la phase de pose.

La phase de pose se termine lorsque tous les joueurs ont eu un tour et ont soit passé soit suivi. Un joueur qui a passé ne peut pas participer à la phase suivante, la phase combat. Il doit attendre la prochaine manche.

Le premier joueur commence la phase combat.

Les joueurs découvrent les cartes qu'ils ont posées. A présent, la valeur des créatures est visible ainsi que les amulettes qu'ils portent. Le premier joueur commence la phase combat, en choisissant toutes les cartes d'une créature. Il y a maintenant trois possibilités (A, B et C) :



Après avoir posé leurs cartes, les joueurs retournent les cartes pour en voir la valeur.

- A)** Le joueur est le seul à avoir posé une ou deux cartes de la même créature. Dans ce cas, il gagne ses cartes sans combattre. Il les pose à part, verso visible, devant lui.
- B)** Si d'autres joueurs ont posé une ou deux cartes de la même créature, il y a combat entre ces joueurs.

Premier combat

Si un joueur a deux cartes de la même créature devant lui, on utilise que la plus forte des deux pour le premier combat. On compare la valeur des cartes. Le joueur qui a la carte de la plus forte valeur, au premier combat, gagne la carte et la pose devant lui, verso visible. Toutes les autres cartes de ce combat sont défaussées. A part le gagnant, chaque joueur **doit immédiatement** tirer une carte d'une des deux pioches (dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur). Si un joueur oublie de piocher, il ne peut plus le faire plus tard.

Deuxième combat.

Dans le cas où il reste des cartes de la créature choisie devant les joueurs, un deuxième combat a lieu. On compare à nouveau la valeur, la carte la plus forte gagne et est placée devant le joueur gagnant. Toutes les autres cartes de la



Le 14 rouge bat le 9 rouge. Le 9 est défaussé, le 14 est placé devant le joueur, verso visible.

créature sont défaussées et une carte d'une des deux pioches est tirée à la place.

C) Après le premier combat, si un joueur possède encore une carte de la créature devant lui, il gagne sans combattre et la pose devant lui, verso visible.

Attention : les cartes Gargon de valeur **0** (voir aussi fonction spéciale au chapitre **Fin de partie**) ne peuvent être gagnées que dans les cas A) et C). Si deux joueurs ont une carte Gargon de valeur 0 de la même couleur, ces deux cartes sont défaussées. Dans ce cas, il ne faut pas piocher de carte en remplacement. Si le premier joueur a encore des cartes posées devant lui, la phase combat se poursuit avec une autre créature. Si le premier joueur n'a plus de cartes devant lui, c'est son voisin de gauche qui choisit une créature.

Les combats avec des nouvelles créatures se déroulent de la même manière. Chaque carte gagnée par un joueur est posée devant lui, verso visible.

Changement de premier joueur

Si il n'y a plus de cartes visibles, la manche est terminée et le premier joueur change selon le sens horaire. Si le nouveau premier joueur n'a aucune carte en main, on change à nouveau de premier joueur.

♣ FIN DE PARTIE ♣

Lorsque la dernière carte **d'une des deux pioches** est tirée, on joue la manche en cours, puis la partie est terminée et les joueurs reçoivent leurs points.

Les cartes en main sont défaussées. Pour chaque créature différente, on détermine le joueur qui a le plus de cartes devant lui. Ce joueur obtient **la carte bonus de + 10 points de la couleur de la créature**.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, chacun obtient une carte bonus +5. Il faut additionner les amulettes des cartes que l'on possède. Les cartes Gargon de valeur **0** double le nombre d'amulettes **de la couleur correspondante**. Si un joueur a les deux cartes de valeur 0, il quadruple les points. Chaque amulette compte un point. Les joueurs comptent les points obtenus par leurs amulettes et leurs cartes bonus. Le joueur qui a le plus grand total est le vainqueur !

Exemple d'une manche :

Adam est le premier joueur et commence la phase de pose avec trois cartes (voir schéma à droite).

Bernard passe et pioche les deux premières cartes de la première pioche et la première carte de la deuxième pioche. Colette suit et doit poser deux cartes d'une couleur et une autre d'une autre couleur. Brigitte suit et doit poser en dernier des cartes rouges, jaunes ou bleues selon le rapport (2 :1).

Exemple de phase de pose :

Cartes posées de :



Adam



Bernard passe



Colette



Brigitte

Toutes les cartes posées sont retournées et la phase de combat de cette manche débute :

Adam est le premier joueur.

Il décide de commencer avec les cartes manticore (jaune).

Comme aucun autre joueur n'a posé de carte manticore, Adam gagne ses deux cartes manticore sans combattre.

Adam a encore un phénix (rouge) sur la table, Colette aussi et Brigitte en a deux.

Au premier combat, les cartes de valeur 14, 9 et 8 luttent.

Brigitte gagne avec 14.

Adam et Colette défaussent leurs cartes phénix et tirent une carte d'une des deux pioches, d'abord Adam, puis Colette.

Au deuxième combat, il ne reste que le phoénix avec le 0.

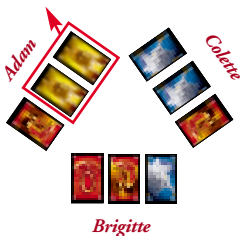
Brigitte le pose sur son 14 gagné précédemment, verso caché.

Adam n'a plus de cartes. C'est donc au tour de Colette. Il lui reste deux cartes pégase (bleu).

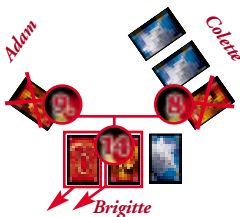
Brigitte en a une aussi. Brigitte ga-

Exemple de phase de combat :

Combat de cartes manticore



Combat de cartes phénix



gne le premier combat avec 12 contre 8. **Brigitte** pose sa carte devant elle, verso visible. **Colette**, qui a perdu, pioche une carte. Au deuxième combat, la carte pégase bleu de valeur 2 de **Colette** est seule et emporte donc la bataille sans combattre (voir schéma à droite : combat pour la carte pégase). Etant donné qu'il ne reste plus aucune carte, la manche est terminée.

Adam



Bernard devient le nouveau premier joueur en tant que voisin de gauche d'**Adam**.

♣ VARIANTE ♣

Chaque carte gagnée par un joueur doit être à présent posée, recto visible et classée par couleur. Ainsi les participants savent à tout moment ce que chacun possède.



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII