

SILVER

L'AMULETTE

Une chasse aux loups pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Ted Alspach

Illustrations : Andrey Gordeev · Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Daniel Greiner



Contenu

- 52 cartes Personnage de valeur 0 à 13 (Voir *Glossaire* pour la répartition)
- 8 aides de jeu
- 1 Amulette d'Argent



Cartes Personnage



Aides de jeu



Amulette d'Argent

But du jeu

Des loups-garous se sont glissés dans le village de chaque joueur ! À vous d'utiliser au mieux les pouvoirs de vos habitants et la puissante Amulette d'Argent pour vous débarrasser de cette vermine aux dents longues.

La partie se déroule en **4 manches**. À l'issue de chacune d'entre elles, chaque joueur **perd autant de points** (= valeur des cartes) que de loups-garous dans son village (= les cartes alignées devant lui).

Celui qui cumulera le **moins de points** à la fin des 4 manches **remportera la partie**.

Mise en place

1. Mélanger les 52 cartes Personnage et les empiler, **face cachée**, au milieu de la table pour former la **pioche**.

Remarque : À **3 joueurs**, écarter 5 cartes au hasard sans les regarder ; à **2 joueurs**, 10 cartes.

2. Chaque joueur tire 5 cartes (**sans les regarder !**) et les aligne devant lui, face cachée : elles forment son village.
3. Chaque joueur reçoit **2 aides de jeu**.
4. Retourner la première carte de la pioche et la placer à côté, **face visible**, pour entamer la pile de **défausse**.
5. Garder l'**Amulette d'Argent** à portée de main au milieu de la table.
6. Prévoir en plus une **feuille de papier** et un **crayon** pour noter les points.
7. Avant de commencer à jouer, chaque joueur peut **regarder** secrètement **2 cartes au choix** de son village.

Important : Il est interdit de modifier l'emplacement des cartes de son village ! Charge aux joueurs de bien mémoriser où se trouve chacune d'entre elles.

Celui qui cumule le moins de points après 4 manches l'emporte

Chaque joueur aligne 5 cartes face cachée (= village)

Chaque joueur regarde 2 cartes



Exemple de mise en place pour 4 joueurs


Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur doit choisir 1 des 3 actions suivantes :

Piocher / Récupérer la 1^{ère} carte de la défausse / Déclencher le décompte

Piocher une carte

Le joueur pioche la première carte de la pile et la regarde secrètement. Puis il décide ensuite s'il veut :

- **La défausser face visible** ; et éventuellement utiliser son pouvoir si elle possède le symbole  (voir le dépliant « Glossaire »).
- ou
- **L'échanger contre une ou plusieurs carte(s) de son village**. Toute carte du village échangée est défaussée, face visible. Il pose ensuite cette nouvelle carte dans son village **face cachée**, à l'emplacement qu'occupait une des cartes échangées.

Pour savoir comment échanger plusieurs cartes du village à la fois, se reporter au paragraphe *Échanger plusieurs cartes*.

Récupérer la première carte de la défausse

Le joueur **prend la première carte de la défausse et l'échange** contre une ou plusieurs cartes de son village. Toutes les cartes du village échangées sont défaussées, **face visible**. Il pose ensuite cette nouvelle carte dans son village, **face visible**, à l'emplacement qu'occupait une des cartes échangées.

Déclencher le décompte

Un joueur ne peut choisir cette action que s'il possède **4 cartes ou moins** dans son village ! Cela suppose qu'il a échangé plusieurs cartes d'un seul coup au moins une fois durant la manche.

Au lieu de piocher une carte, le joueur annonce à ses adversaires qu'il souhaite déclencher le décompte. Son tour de jeu est terminé.

Chacun de ses adversaires peut jouer un dernier tour, puis la manche est terminée.

Important : **Un seul joueur** peut déclencher le décompte de la manche.

À son tour, choisir 1 action :

Piocher 1 carte et ...
... la défausser (utiliser son pouvoir ou non)
ou
... l'échanger avec son village

Échanger 1 carte de la défausse avec son village

Déclencher le décompte (seulement avec 4 cartes ou moins dans son village)

Fin d'une manche

Une manche peut se terminer de 3 manières différentes :

1. Un joueur **déclenche le décompte**. La manche est terminée après que les autres joueurs ont effectué leur dernier tour.
2. La **pioche est épuisée**. Dans ce cas, la manche est immédiatement terminée après le tour du joueur qui a pioché la dernière carte.
3. **Les deux villageois** (voir *Glossaire*) sont retournés, **face visible**, dans le ou les villages de n'importe quel(s) joueur(s). La manche est immédiatement terminée après le tour du joueur qui a retourné ou récupéré le second villageois.

Décompte

Chaque joueur retourne les cartes de son village et additionne leurs valeurs. Le total, qui correspond aux points perdus lors de cette manche, est noté sur la feuille.

Exception : Le joueur qui a déclenché le décompte doit comparer la valeur totale de ses cartes avec celle de ses adversaires :

- S'il possède le **total le plus faible** autour de la table (ou à égalité avec un ou plusieurs joueurs), il ne **perd aucun point** ! De plus, il récupère l'Amulette d'Argent et pourra l'utiliser à la manche suivante.
- S'il n'a **pas** le total le plus faible, il perd autant de points que la valeur totale de ses cartes + **10 points de pénalité** !

Manches suivantes

1. **Mélanger les 52 cartes Personnage** avant la manche suivante, sans oublier celles écartées.
2. Chaque joueur reçoit un nouveau **village de 5 cartes** (à 2 ou 3 joueurs, en écartant de nouveau 10 ou 5 respectivement).
3. Retourner la **carte supérieure** de la pioche pour entamer la **pile de défausse**.
4. Le joueur qui a perdu le **moins de points** lors de la manche précédente **entame la suivante**. En cas d'égalité, le plus jeune joueur commence.
5. Avant de commencer, chaque joueur peut **regarder** secrètement **2 cartes au choix** de son village.

Fin de la partie

La partie s'arrête à l'issue de la 4^e manche. Additionner les points des 4 manches.

Le joueur qui **cumule le moins de points** remporte la partie.

En cas d'**égalité**, le vainqueur est le finaliste qui possède l'Amulette d'Argent à la fin de la 4^e manche. Si aucun des *ex æquo* ne la détient, il y a alors plusieurs vainqueurs.

Échanger plusieurs cartes

À chaque fois qu'un joueur choisit l'action *Piocher 1 carte & l'échanger* ou *Récupérer 1 carte de la défausse*, il peut échanger ladite carte contre 1 ou plusieurs cartes de son village.

Échanger plusieurs cartes du village à la fois n'est possible que si elles ont toutes la **même valeur** (par exemple, que des cartes « 10 »).

Le joueur qui souhaite le faire doit commencer par « **annoncer** » (= décaler vers le haut) toutes les cartes qu'il veut échanger. Si certaines d'entre elles sont encore face cachée, il les retourne. Il pose ensuite sa nouvelle carte à la place de l'une de celles qu'il a échangées. Cette carte ne pourra être échangée que lors d'un tour **ultérieur**, même si elle possède également la même valeur.



Si toutes les cartes « annoncées » ne possèdent **pas la même valeur**, le joueur est obligé de **garder toutes les cartes** qu'il voulait échanger (il les remet dans son village, face visible) et récupère **en plus la nouvelle carte** (il la pose à une extrémité au choix de son village, face visible ou face cachée, selon la pile dont elle provient).

Si le joueur avait annoncé **3 cartes ou plus**, et qu'elles n'ont pas la même valeur, il récupère **une carte supplémentaire** de la pioche comme pénalité et l'ajoute à son village, face cachée.

L'Amulette d'Argent

Si le joueur qui a déclenché le **décompte possède la valeur totale la plus faible** autour de la table, il récupère l'Amulette. À la manche suivante, il pourra l'utiliser, une seule fois, pour protéger l'une de ses cartes :

À son tour de jeu, il peut placer l'Amulette sur une carte au choix de son village.

Ceci n'est pas considéré comme une action. Il peut donc la placer avant ou après avoir pris une carte de l'une des piles.

Important : Le joueur ne peut pas utiliser l'Amulette s'il déclenche le décompte dans le même tour.

La carte sous l'Amulette est protégée jusqu'à la fin de la manche.

Aucun joueur (pas même celui qui l'a jouée !) ne peut regarder, prendre ou échanger cette carte. Si la carte protégée est visible et possède un pouvoir qui s'applique tant qu'elle le reste, le joueur peut continuer à l'utiliser.

Lors du décompte, cette carte est tout de même comptabilisée.

Conseil : Il est préférable de placer l'Amulette sur une carte de faible valeur pour empêcher les adversaires de la voler !

Remarques

- Si un joueur prend ou déplace des **cartes visibles**, elles restent face visible.
- Si un pouvoir autorise un joueur à **regarder** des cartes face cachée, il doit toujours le faire secrètement ; lui seul a le droit de les regarder, pas ses adversaires. Ces cartes sont ensuite remises à leur place.
- Si un joueur n'échange **qu'une seule carte** de son village, il pose la nouvelle carte à sa place.
- Si, par contre, un joueur échange **plusieurs cartes** à la fois, il peut poser la nouvelle carte à la place de n'importe quelle carte du village qu'il vient d'échanger.
- Si un joueur **déclenche le décompte** à son tour de jeu, il ne peut utiliser aucun pouvoir, même celui de ses cartes visibles !
- Chaque pouvoir est détaillé dans le *Glossaire* annexe.

Décompte : autant de points perdus que le total des cartes du village

Si le déclencheur a le plus petit total, il perd 0 point + récupère l'Amulette

Sinon, total + 10 points de pénalité

La partie est finie après 4 manches

Il est possible d'échanger plusieurs cartes de même valeur à la fois.



Placer l'Amulette sur une carte pour la protéger