

Opale

L'HISTOIRE

La maléfique sorcière a enfermé Azura, le grand dragon protecteur du royaume d'Atlea, dans la pierre grâce à la gemme d'Opale.

Privé de son gardien, le royaume est en proie à la guerre. Les sombres créatures se rebellent, difficilement repoussées par les gardes et émissaires atleantes.

En tant que disciple du grand dragon, vous devez entrer dans le conflit pour le libérer de ce sommeil.

MATÉRIEL



100 cartes

1 plateau

points de victoire de la carte

nombre d'exemplaires de cette carte



1 pion dragon de pierre



10 jetons coquillages



MISE EN PLACE

Placez le plateau devant les joueurs et posez le pion Dragon Pétrifié près de son emplacement.

Chaque joueur prend les cartes de sa couleur, les mélange et en pioche 5. Le paquet de cartes est ensuite posé face caché près de son possesseur.

Choisissez un premier joueur. Les jetons coquillages ne sont utilisés que pour la variante.



TOUR DE JEU

A son tour, un joueur joue une ou plusieurs cartes identiques, sur l'emplacement correspondant du plateau.

Si le nombre de carte est suffisant, l'effet se déclenche. Puis le joueur pioche des cartes dans son paquet pour compléter sa main à 5 cartes, et c'est à son adversaire de jouer.

Il existe 2 types d'emplacement sur le plateau. Les emplacements avec *un contour de carte* dessinée et les emplacement avec *plusieurs contours de cartes* dessinées.

Sur un emplacement avec une carte, on peut poser autant de cartes que l'on souhaite (une par une) et l'effet se déclenche. Les cartes s'empilent tant qu'elles n'ont pas été ramassées, et il n'est pas permis de regarder les cartes recouvertes.



Sur un emplacement avec plusieurs contours, on ne peut poser plus de cartes que le nombre de silhouettes dessinées (mais on peut en poser moins). C'est le joueur qui pose la dernière carte qui déclenche l'effet.



Floriane pose 2 cartes chasseresse, Thomas ne peut en poser qu'une et déclenche l'effet.

Déclencher un effet

Lorsqu'un joueur déclenche un effet, il suit une des flèches partant de l'emplacement sur lequel il vient de jouer. Le joueur prend toutes les cartes sur l'emplacement désigné, et les ajoute à sa pile de score, face cachée. (attention de ne pas mélanger votre pioche et votre pile de score). S'il n'y a pas de cartes, le joueur ne prend rien.

Certains emplacements n'utilisent pas de flèche. Ils sont détaillés ci dessous.

Détail des emplacements



1...Chasseresse Pieuvre

Le joueur qui pose la troisième carte Chasseresse Pieuvre prend toutes les cartes Dragon Corail sur le plateau.

Les trois cartes sont ensuite placées face visible sous le plateau de jeu, près de la cité sous marine.





2...Dragon Corail

Poser une ou plusieurs cartes Dragon Corail permet de prendre toutes les cartes perles de Nacre sur le plateau.



3...Perle de Nacre

Poser des cartes Perle de Nacre ne déclenche aucun effet.



4...Sorcière des Abysses

Poser une ou plusieurs cartes Sorcière des Abysses permet de prendre toutes les cartes Perle de Nacre sur le plateau ou toutes les cartes Dragon Pétrifié sur le plateau.

Si le joueur prend au moins une carte Dragon Pétrifié, il prend également le jeton Dragon. Il peut maintenant avoir 6 cartes en main. Si l'adversaire récupère le jeton Dragon, il choisit une carte au hasard dans la main du joueur et la pose sur la pioche de ce joueur (il revient à 5 cartes).

Le pion Dragon rapporte 3 points en fin de partie.



5...Dragon Pétrifié

Poser des cartes Dragon Pétrifié ne déclenche aucun effet.



6...Golem de Lave

Poser une ou plusieurs cartes Golem de Lave permet de prendre toutes les cartes Sorcière des Abysses sur le plateau.



7...Gardien des Ténèbres

Le joueur qui pose la quatrième carte Gardien des Ténèbres prend les quatre cartes Gardien des Ténèbres sur le plateau.



8...Chevaucheur de Tortue

Le joueur qui pose la deuxième carte Chevaucheur de Tortue peut prendre toutes les cartes Golem de Lave sur le plateau ou toutes les cartes Sorcière des Abysses sur le plateau.

Les deux cartes sont ensuite placées face visible sous le plateau de jeu, près de la cité sous marine (CF Chasseresse Pieuvre).



9...Cité Sous Marine

Le joueur qui pose la troisième carte Cité Sous Marine prend toutes les cartes présentes face visible sous le plateau (chasseresse et chevaucheur).

Posez les trois cartes Cité Sous Marine en une pile visible près du plateau de jeu. La partie prend fin quand la troisième pile est posée.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand l'effet de la Cité Sous Marine est déclenché une troisième fois, ou quand un joueur ne peut compléter sa main. Quelque soit la situation qui se présente, l'adversaire joue encore un tour et la partie prend fin. Comptez les points sur les cartes dans votre pile de score. Le joueur qui possède le pion dragon de pierre marque 3 points.

Variante 1 : prémonition

En début de partie, piochez 8 cartes. Ecartez 3 cartes face cachée à côté de votre pioche. Au moment de refaire votre main à la fin de votre tour, vous pouvez prendre des cartes dans votre pioche et/ou choisir dans les cartes écartées.



(fin de tour)
jouez un
nouveau tour



(début de tour)
jouez des cartes sur 2
emplacements ce tour



(début de tour)
défaussez X cartes puis
piochez en autant



(début de tour) piochez
3 cartes puis défaussez
en 3



(fin de tour) posez ce jeton sur un emplacement :
votre adversaire ne peut jouer sur cet emplacement
à son prochain tour. Enlevez le jeton au début de
votre prochain tour.

Variante 2 : coquillages magiques

En début de partie, chaque joueur prend les 5 jetons coquillages de sa couleurs. A son tour, un joueur peut en plus de jouer des cartes utiliser un jeton coquillage. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois. Retournez le jeton dès qu'il est utilisé.

Crédits :

Auteur : Rüdiger Dorn

Illustrations : Ashline

Graphisme : Thomas Dutertre

Traduction anglaise : Lora et Marc Grégor Campredon

Direction et rédaction : Rémi Gruber