

Midas Chests



Règles du jeu



Arrivés à bord d'un galion sur une île enveloppée d'une brume épaisse, des pirates en quête du trésor de Midas découvrent une immense salle remplie de pierres précieuses. Pourtant, ce qui suscite le plus leur convoitise, ce sont les coffres maudits renfermant de petites pièces d'une rareté inestimable.

Ces coffres, protégés par une malédiction, contiennent chacun une pièce **Maudite** qui transforme en **Or** quiconque la touche ou cherche à quitter l'île avec elle.

Soudain, une tête de squelette, dissimulée parmi les trésors, s'anime et leur propose un jeu. En utilisant les pierres précieuses de la salle, ils pourraient se débarrasser des pièces **Maudites**, et offrir à l'un d'entre eux la chance de repartir avec l'**Or**.

Objectif du jeu

Le but est d'être le dernier en chair et en os. Chaque joueur possède un coffre renfermant des pièces, dont une **Maudite**. À chaque tour, Midas annonce un type de pierre. Les joueurs doivent estimer puis surenchérir sur le nombre total de ces pierres en jeu. Une relance trop ambitieuse peut coûter cher. Chaque défaite vous rapproche de la malédiction.

Matériel



20 Dés et 4 Gobelets



4 Cartes Obsidienne




1 Livret de Règles



1 Jeton Code

Mise en place

1. Prenez chacun un gobelet de couleur et 5 dés.
2. Accédez à l'application via le qr code au dos de ce livret.
3. Une fois sur l'appli, entrez le code qui se trouve sur le "Jeton Code". 
4. Inscrivez les participants de manière à ce qu'ils correspondent à la couleur de leur gobelet dans l'application.
5. Une fois que tout le monde est prêt, appuyez sur "Démarrer".

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, l'application détermine le type de pierre à enchérir. Une manche se termine après la pénalité d'un joueur.



Qui commence ?

Le joueur désigné par l'appli commence, puis on joue dans le sens horaire. À chaque nouvelle manche, le perdant de la précédente commence, sauf s'il est Maudit : dans ce cas, le joueur suivant commence.

Début d'une manche

Tous les joueurs mélangent leurs dés dans leur gobelet, puis ils le posent retourné avec les dés à l'intérieur, devant eux.

L'application indique le type de pierre sur lequel il faut enchérir.

Tour de jeu

Un premier joueur regarde sous son gobelet et annonce combien de pierres du type indiqué par Midas il pense se trouver sous l'ensemble des gobelets, en se basant sur celles qui se trouvent sous le sien.

Le joueur suivant a deux options :

1. Surenchérir et annoncer un nombre de pierres supérieur.
2. Accuser le joueur précédent de surestimer le nombre de pierres et arrêter les enchères ici. On révèle alors le contenu des gobelets pour vérifier qui a raison.



L'enchère est limitée à 100 pierres avec 4 joueurs encore en jeu, 75 avec 3 joueurs et 50 avec 2 joueurs, au-delà, on vérifie le contenu des gobelets.

Accusation et conséquences

- Si les dés révélés confirment que le joueur a surestimé le nombre de pierres, il perd un dé ou doit piocher dans son coffre maudit. S'il ne lui reste qu'un seul dé, il est obligé de piocher dans son coffre.
- Si l'accusation est fausse, c'est l'accusateur qui est pénalisé.



Pour piocher dans son coffre, le joueur doit appuyer sur son nom dans l'application.

Faveurs de Midas

- À la suite de la pioche d'une pièce Midas va proposer des faveurs que les joueurs peuvent acheter. (voir p. 7)
- Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule faveur par partie et chaque faveur n'est octroyable qu'une fois et à usage unique. Il faut donc bien choisir celle que l'on souhaite.

Nouvelle manche

Après une pénalité, tous les dés sont remélangés et un nouveau type de pierre est annoncé. Une nouvelle manche commence. (Si un joueur s'est enlevé un dé, il doit maintenir la pierre centrale enfoncée dans l'application.)

Faces des dés

Pierres de couleur

Ces faces ajoutent +1 si elles correspondent au type de pierre que Midas annonce.



Diamant

La face Diamant ajoute +2 peu importe le type de pierre que Midas à annoncé.



Obsidienne

La face Obsidienne ne vaut rien.
Si un ou plusieurs joueurs sont **Maudits** la valeur de l'Obsidienne varie à chaque manche. (voir p. 8)





Faveur

La face Faveur vaut +1 peu importe le type de pierre annoncé. La valeur augmente de +1 pour chaque Faveur déjà octroyée par Midas.



Les Faveurs

Midas accepte, contre la restitution d'une partie de ses pièces, d'octroyer des bénédictions :

 Pot-de-vin  x1



- Changez de pierre à enchérir, même si ce n'est pas votre tour, avant qu'une surenchère ne soit faite. (Appuyez sur la pierre au centre de l'écran pour utiliser la faveur.)

 Immunité  x2

- Vous ne piochez pas dans votre coffre la prochaine fois où vous y êtes contraint. (Appuyez sur votre nom pour utiliser la faveur.)

 Damoclès  x3

- Le prochain à piocher dans son coffre pioche deux fois au lieu d'une. (L'immunité protège de Damoclès.)

 Échange  x4

- Échangez votre coffre avec un autre joueur pour le reste de la partie. (L'immunité ne protège pas de l'échange.)

Élimination et fin de partie

Un joueur est éliminé s'il pioche la pièce **Maudite** de son coffre. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur non **Maudit**.

Les joueurs **Maudits**

Être **Maudit** ne signifie pas être mort pour autant, vous avez encore un rôle à jouer !

Les cartes Obsidienne

Chaque joueur **Maudit** possède 2 cartes Obsidienne en main, une qui vaut 0 et une qui vaut 1.

À chaque début de manche, les joueurs **Maudits** vont déterminer la valeur qu'ils ajoutent à l'Obsidienne entre 0 et 1.



Exemple : Si deux joueurs **Maudits** choisissent d'ajouter 1 à la valeur de l'Obsidienne, elle vaudra +2 cette manche ci.

Variante à 2 joueurs

Lorsqu'il n'y a que 2 joueurs dans une partie l'Obsidienne prend alors une valeur fixe de +1.

Victoire

Félicitations !

L'Or vous appartient. Mais comment allez-vous naviguer jusqu'à chez vous seul sur cet énorme galion ?





*Accéder à
l'application*