

SILBURY

LIVRET DE REGLES



2 à 4



10 +



30'-45'



Robin PIARULLI



Matthieu MARTIN



Le solstice d'été approche. Pour célébrer l'événement, les druides du comté se retrouvent au pied de la colline de Silbury et se défient dans un grand tournoi de potions. Chacun souhaite ardemment faire la démonstration de son savoir, de sa sagesse et de sa puissance auprès du grand druide, seul juge de cette compétition. Comme le veut la tradition, seul le vainqueur sera déclaré disciple de grand druide. Pour un tel honneur, tous les coups sont permis !



Un esprit veille depuis des millénaires sur chaque clairière. Ils est représenté par un animal gravé dans les immenses pierres qui entourent Silbury. Bien qu'ils protègent la forêt, les esprits tolèrent la présence des druides, les jours de solstice. Ils ont même l'habitude de leur venir en aide en leur accordant leur pouvoir et leur faveur, parfois contre quelques offrandes...

Silbury propose 2 modes de jeu

Mode découverte

Conseillé aux jeunes druides, ou aux druides débutants, pour leurs premières parties.

- ◆ Rangez dans la boîte les 6 cartes faveurs et les 6 potions affichant 5 points de victoire.
- ◆ Ignorez la dernière étape de la mise en place (I) et la dernière section de règle (p.7)

Mode initié

Conseillé aux druides plus expérimentés, pour découvrir une expérience de jeu plus riche et plus complexe.

- ◆ Lire la dernière section de règle (p.7)
- ◆ Utilisez toutes les cartes du jeu et prendre en compte la dernière section de la mise en place (I)

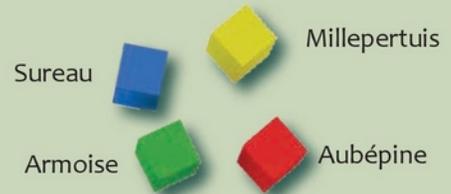
MATERIEL ET MISE EN PLACE



6 Tuiles «clairière»
(Plateau de jeu)



1 Figurine
«grand druide»



Sureau

Millepertuis

Armoise

Aubépine

80 cubes «ressource» de 4 couleurs



30 cartes «potion»
(6 familles de potions aux symboles différents)



6 Cartes «faveur»
(Version «initié» uniquement)



1 Jeton «serpe»
(premier joueur)



24 Pièces d'or



4 dés d'action
spéciaux



4 dés d'action
de récolte



- A – Assembler aléatoirement les 6 tuiles « clairière » pour former un plateau circulaire.
- B – Placer le grand druide sur sa case de départ, au niveau du petit panneau sur le plateau de jeu.
- C – Placer les cubes «ressource» triés par couleur, ainsi que les pièces d'or à portée de main des joueurs. Ils forment la réserve.
- D – Prendre 3 cubes «ressource» de chaque couleur et semer deux cubes (aléatoirement) sur chaque clairière du plateau de jeu.
- E – Constituer 6 piles de 5 cartes «potion» avec le même symbole d'animal, et les disposer autour du plateau, face cachée, devant leur symbole correspondant. (4 potions par pile en mode découverte).
- F – Retourner la première carte potion de chaque pile face visible.
- G – Déterminer au hasard le premier joueur en lançant un dé : le plus grand résultat l'emporte. Le premier joueur prend le jeton «serpe».
- H – Placer les dés d'action au centre du plateau. À 2 et 3 joueurs : n'utiliser que 2 des 4 dés d'action spéciaux (blancs).
- I – Version initié uniquement : Mélangez les 6 cartes «faveur», retournez en 2 faces visibles à portée de main des joueurs. Le reste constitue une pioche.

REGLES DU JEU (MODE DÉCOUVERTE)

Pour remporter la compétition, les joueurs devront préparer de puissantes potions sous l'oeil attentif du grand druide. Comme ingrédients, ils utiliseront les quatre plantes druidiques qu'on trouve sur les clairières au pied de la colline : l'Aubépine, l'Armoise, le Millepertuis et le Sureau. Pour cela, ils choisiront chacun à leur tour un dé d'action, permettant de récolter ces précieuses ressources, mais aussi de gagner des pièces d'or, ou encore de faire appel aux esprits de la forêts pour bénéficier de leur pouvoir. A la fin de la cérémonie, le druide ayant remporté le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur du concours.

BUT DU JEU

Remporter le plus de points de victoire en fin de partie grâce aux potions préparées.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en plusieurs manches. Dans chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur d'une manche est celui qui possède le jeton "serpe". Quand une pile de potion est vide, on termine la manche en cours et la partie s'arrête.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le premier joueur jette tous les dés d'action au centre du plateau. On ne jette les dés qu'une fois par manche.

Chacun à leur tour, les joueurs vont choisir un dé parmi ceux disponibles, et faire l'action indiquée par la face de ce dé.

Quand un joueur choisit un dé, il le place devant lui, et joue son tour: ce dé n'est plus disponible pour les autres joueurs.

Quand le dernier dé a été pris par un joueur, c'est la fin de la manche.

DÉROULEMENT DU TOUR

Le tour d'un joueur se déroule en deux étapes. La première est obligatoire, et la deuxième facultative.

1 - Le joueur doit : **Choisir un dé d'action** disponible et faire l'action indiquée par la face de ce dé

2 - Le joueur peut : **Préparer une potion**, s'il possède les ressources nécessaires

CHOISIR UN DÉ D'ACTION

Il existe 3 types d'actions possibles pour le joueur, en fonction du dé qu'il choisit :

Semer et récolter

Le joueur doit semer et récolter des ressources, selon un rituel druidique ancestral :

- ♦ Il prend dans la réserve autant de cubes "ressource" qu'indiqué par le chiffre sur le dé, et de la même couleur que ce dé
- ♦ Il **sème** un cube sur chaque clairière, en commençant à partir de la position du grand druide, et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. (Suivre le sens du petit panneau en bois en début de partie)
- ♦ Il **récolte** toutes les ressources qui se trouvent sur la clairière où il a semé son dernier cube.
- ♦ S'il le souhaite, le joueur peut déclencher le pouvoir de l'esprit de la forêt, indiqué sur la clairière où il vient de récolter (Cf. p.8).



Gwen choisit le dé bleu affichant un 3. Elle prend 3 cubes bleus et les sème un par un selon le rituel. Elle sème son dernier cube sur la clairière du cerf. Elle récolte les cubes bleu, vert et rouge qui s'y trouvent et les pose devant elle (dont celui qu'elle vient de semer). Elle déclenche le pouvoir de l'esprit du cerf (gagner 3 pièces d'or). Elle prend 3 pièces dans la réserve et les pose devant elle.

Invoquer un esprit

Le joueur doit déclencher le pouvoir d'un des 6 esprit de son choix indiqué sur une clairière (Cf. p.8).



Prendre des pièces d'or

Le joueur doit prendre autant de pièces dans la réserve, qu'indiquées par la face du dé (2 ou 3), et les pose devant lui. Les pièces d'or servent à déclencher le pouvoir de certains esprits, ou relancer un dé d'action.



Relance des dés d'action

Quand un joueur choisit un dé, il peut toujours **dépenser** une pièce d'or pour relancer son dé afin d'obtenir un nouveau résultat.

Il peut dépenser autant de pièces qu'il souhaite dans le même tour, jusqu'à obtenir le résultat qui lui convient. Il est obligé de jouer le dé qu'il a choisi de relancer.

PRÉPARER UNE POTION

Après que le joueur a effectué son action, il peut choisir de préparer une potion (et une seule), s'il possède les ressources nécessaires. Les potions rapportent des points de victoire en fin de partie et confèrent parfois un pouvoir immédiat au joueur.

Les ressources nécessaires pour préparer une potion sont indiquées sur la carte potion. Les ressources grises sur les potions indiquent que le joueur peut **dépenser** des ressources de la couleur de son choix. (Elles peuvent être de couleurs différentes.)

Le joueur ne peut pas fabriquer n'importe quelle potion! Il doit choisir une des deux potion qui se situe au dessus d'une clairière où se trouve le grand druide.

Les trois étapes de préparation des potions :

- ◆ Le joueur **dépense** exactement le nombre de ressources nécessaires de la bonne couleur et prend la potion, qu'il pose face cachée devant lui.
- ◆ Si un pouvoir est indiqué sur la carte potion, le joueur déclenche immédiatement ce pouvoir.
- ◆ Le grand druide se déplace d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur retourne la prochaine carte de la pile face visible.



Ici, par rapport à la position du grand druide, Morgane a le choix entre une Essence de Fortune qui nécessite une ressource verte, bleue, rouge et jaune ou un Nectar de Victoire qui nécessite 3 ressources rouges et 2 ressources de n'importe quelles couleurs. Elle décide de préparer l'Essence de fortune : elle dépense les ressources nécessaires. Elle prend la potion devant elle face cachée et applique immédiatement son pouvoir : Elle gagne 3 pièces d'or. Ensuite, elle déplace le druide d'une case.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Dès qu'au moins une pile de potion est vide, la manche en cours se termine et c'est la fin de la partie. Les joueurs additionnent les points de leurs potions. Le jeton premier joueur rapporte 3 points de victoire supplémentaires à celui qui le possède en fin de partie. Le joueur totalisant le plus de points gagne la partie.

- ◆ En cas d'égalité, le joueur possédant le moins de potions gagne la partie
- ◆ En cas de nouvelle égalité, le joueur possédant le moins de récolte gagne la partie

REGLES DU JEU (MODE INITIÉ)

BUT DU JEU

Rempporter le plus de points de victoire, grâce aux potions préparées et aux faveurs obtenues.

DEROULEMENT DU TOUR

La première étape du tour se déroule de la même manière : **Le joueur choisit un dé d'action.**

Pour la deuxième étape du tour, le joueur peut à présent choisir entre ces deux actions :

Préparer une potion (selon les mêmes règles)

OU

Obtenir la faveur d'un esprit de la forêt contre une offrande de 6 pièces d'or.

Si le joueur choisit cette dernière option, il doit **dépenser** 6 pièces d'or, et choisir une des deux carte faveur face visible, ou prendre la première de la pioche face cachée. Il pose la faveur obtenue devant lui face visible.

S'il a choisie une des deux faveurs face visible, il remplace la carte manquante en retournant la première carte de la pioche.



LES FAVEURS

Quand un joueur possède la faveur d'un esprit de la forêt, il peut activer son pouvoir (cf p8) :

◆ Quand il récolte sur la clairière de cet esprit

OU

◆ Quand il invoque cet esprit en choisissant un dé



Dans ces deux cas, il pourra donc déclencher deux pouvoirs, dans l'ordre de son choix : celui indiqué sur la clairière de l'esprit, et celui indiqué sur sa carte faveur. Il peut déclencher un seul de ses deux pouvoirs s'il le souhaite.

Décompte des points

La faveur rapporte 3 points de victoire en fin de partie par potions obtenues, avec le même symbole au dos de carte que celle-ci.



Gwen, qui détient la faveur du renard (la ruse), choisit un dé pour invoquer l'esprit du renard. En plus de voler deux pièces d'or à un adversaire (pouvoir normal du renard), elle peut échanger 1 pièce contre 3 ressources de la couleur de son choix (pouvoir de la carte faveur). Cette faveur lui rapportera 3 points de victoire en fin de partie, par potion qu'elle possède avec le symbole du renard en dos de carte.

LES POUVOIRS DES ESPRITS



Voler deux pièces d'or à un adversaire de son choix



Voler deux ressources des couleurs de son choix à un adversaire de son choix



Prendre 3 pièces d'or dans la réserve



Dépenser 1 pièce d'or pour gagner 3 ressources de la réserve des couleurs de son choix



Prendre le jeton "serpe" (premier joueur) au joueur qui le possède



Dépenser une pièce d'or pour faire avancer le grand druide d'une case. Vous pouvez payer autant de pièces d'or que souhaité, il avancera d'autant de cases.

PETIT LEXIQUE

Les mots en gras sont définis ici.
Si vous avez un doute, n'hésitez pas à jeter un oeil.

Voler

Prendre des ressources ou des pièces d'or à un adversaire et les poser devant soi.

Semer

Poser un cube "ressource" sur une clairière

Récolter

Prendre tous cubes "ressource" sur une clairière, et les poser devant soi

Dépenser

Remettre des ressources ou des pièces d'or posées devant soi, dans la réserve.

REMERCIEMENTS

Le grand druide remercie l'ensemble des personnes ayant contribué aux tests, au développement du jeu, grâce à qui Silbury a pu prendre sa forme aboutie.

Un remerciement particulier à Benjamin, Kevan, PEF, Antonin, Diane, François, Capucine, Clément, l'autre Clément, Anaïs, Adrien, Rémi, Maryline Bayoub, Pierre Vasseur, Maxime Cazaux, pour leurs bonnes idées et leurs conseils qu'ils reconnaîtront dans cette ultime version.

Édition et direction artistique : Juliette CIBARD

Auteur / Chargé de projet : Robin PIARULLI

Illustrateur : Matthieu MARTIN