



Un jeu de dés coopératif de Wolfgang Warsch.

Pour 2-4 joueurs âgés de 10 ans et plus.

Durée : 30-60 minutes.

Dans Fuji, vous incarnez un groupe d'aventuriers en expédition sur les pentes du célèbre volcan japonais, le Mont Fuji. Mais juste avant d'atteindre votre destination, la terre se met à trembler et le volcan entre en éruption ! Votre groupe doit maintenant échapper aux coulées de lave mortelles aussi vite que possible et se mettre à l'abri dans le village.



facebook.com/Supermeeple



twitter.com/supermeeple



CONTENU 69 cartes, 28 jetons, 24 dés, 12 pièces en bois, 4 écrans (non-illustrés ici) et 1 plateau.

33 cartes terrain, réparties en :



1 carte volcan



2 cartes scories, verso : lave



24 cartes paysage, verso : lave



6 cartes village au bord jaune



4 cartes de personnage



6 cartes de compétence



15 cartes d'équipement



7 cartes scénario



4 cartes de niveau de difficulté



1 plateau de santé



4 pions



4 marqueurs destination



4 marqueurs santé



24 dés (6 par couleur de joueur)



2 jetons éruption



7 jetons équipement



16 jetons blessure



3 barres énergétiques

MISE EN PLACE Vous trouverez la mise en place et les règles spéciales pour deux joueurs page 10.

Chaque joueur prend au hasard une des 4 **cartes de personnage** (ou celle de son choix). Posez-la devant vous. Prenez au hasard (ou à votre convenance) une des 6 cartes de compétence et posez-la près de votre carte personnage. Pour découvrir comment ces compétences vous aideront au cours de la partie, allez page 11.

Mélangez les **cartes d'équipement** face cachée. Puis distribuez à chaque joueur le nombre de cartes correspondant à celui indiqué sur sa carte de compétence sous le symbole (voir «Description des compétences», page 11). Posez ces cartes face visible devant vous. Constituez une pile de pioche avec les cartes d'équipement restantes.

Votre **couleur de joueur** est déterminée par votre carte de personnage. Chacun des joueurs reçoit les éléments correspondants à sa couleur :

- 5 ou 6 dés (selon le nombre indiqué sur votre carte de compétence, sous le symbole)
- 1 pion
- 1 marqueur destination (à poser sur votre carte de personnage)
- 1 marqueur santé
- 1 écran

Choisissez une des 7 **cartes scénario**, ou piochez-en une au hasard, et construisez le terrain en fonction des instructions présentées. Les étapes de mise en place (de 1 à 7) sont illustrées dans l'exemple à droite.

Placez le **plateau de santé** à côté du terrain. Posez vos **marqueurs santé** sur la première case du plateau, et les jetons blessure à côté. Choisissez un niveau de difficulté, prenez la **carte de niveau** correspondante et placez-la à côté du plateau de santé dans l'emplacement dédié.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

Une partie peut être jouée avec 4 niveaux de **difficulté différents** : Niveau 1, 2, 3, et 4.

Un groupe avec peu d'expérience de jeu devrait commencer au Niveau 1. Des joueurs plus expérimentés peuvent commencer au Niveau 2.

Mettez les éléments restants (y compris la carte scénario) dans la boîte. Vous n'en aurez plus besoin.

Carte scénario

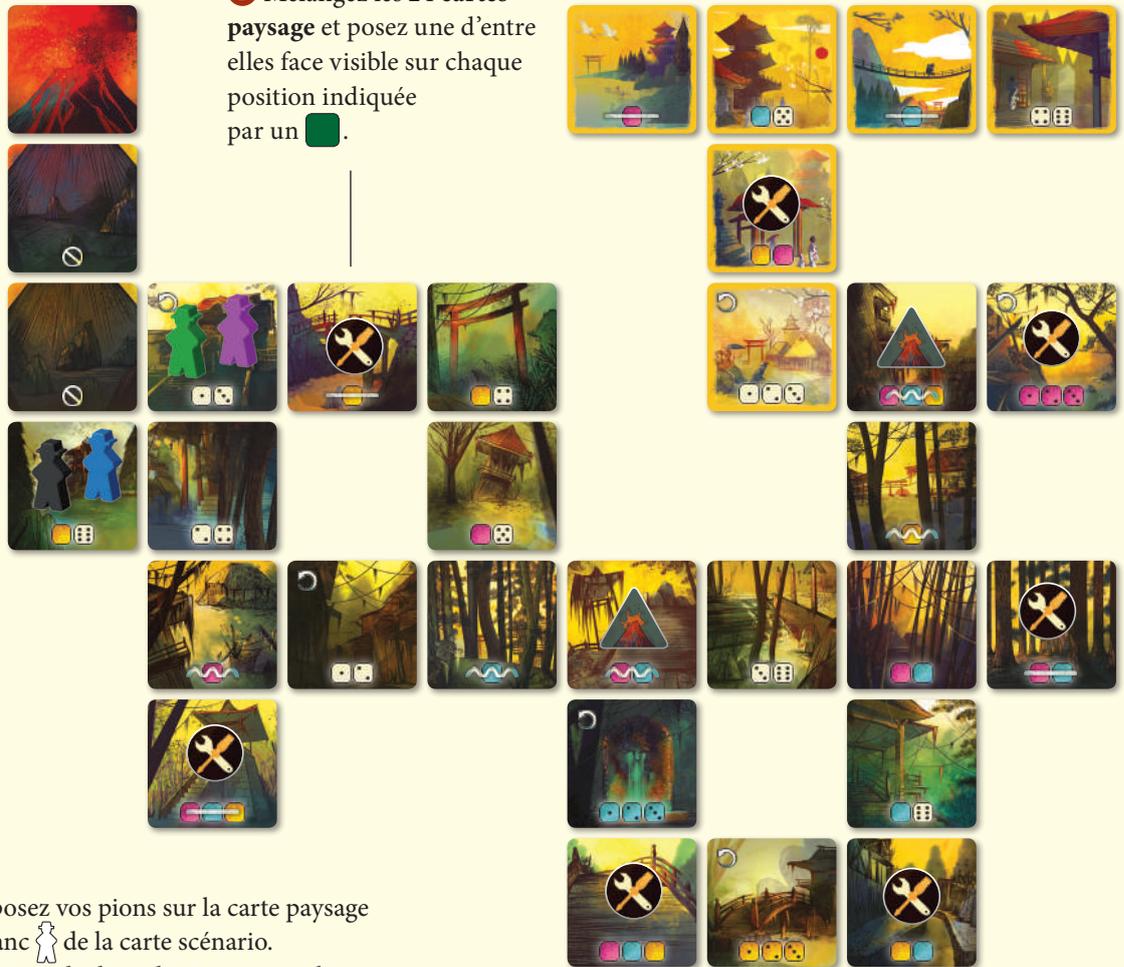


1 Posez la **carte volcan** sur la table à l'endroit indiqué par le  sur la carte de scénario. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment de place sur la table pour installer le reste des cartes.

4 Mélangez les 6 **cartes village** et posez une d'entre elles face visible sur chaque position indiquée par un . Pour une partie à moins de 4 joueurs, ne placez pas la carte village indiquée par le symbole  de la carte scénario.

3 Mélangez les 24 **cartes paysage** et posez une d'entre elles face visible sur chaque position indiquée par un .

2 Posez les 2 **cartes scories** à l'endroit indiqué par le symbole  visible.



5 Pour 2 ou 3 joueurs : posez vos pions sur la carte paysage indiquée par le symbole blanc  de la carte scénario.
 Pour 4 joueurs : posez les pions de deux des joueurs sur la carte paysage indiquée par le symbole blanc  de la carte scénario, et les pions des deux autres joueurs sur la carte paysage indiquée par le symbole gris  de la carte scénario.



6 Posez un **jeton équipement** sur chaque carte terrain avec un symbole .



7 Posez les **jetons éruption** sur les cartes terrain marquées d'un  sur la carte scénario. Placez-les de manière à ce que la face illustrée d'un seul  soit visible.



Plateau de santé avec la carte niveau choisie

BUT DU JEU

Vous jouez ensemble contre le jeu. Pour gagner, tous les joueurs doivent se trouver sur les **cartes village**. Si n'importe lequel des personnages meurt avant d'être en sécurité au village (qu'il soit englouti par la lave ou qu'il s'effondre de fatigue), vous perdez tous la partie, immédiatement.

TOU T D'ABORD, LA CHOSE LA PLUS IMPORTANTE : SE DÉPLACER VERS UNE CARTE

La mécanique principale du jeu est la manière dont un personnage se déplace d'une carte vers une autre. Pour cela, tout le monde lancera les dés simultanément, puis vous comparerez le résultat de chaque joueur à celui de ses voisins. Il est important de comprendre ce principe avant de commencer à jouer.

Jetez un œil à cet exemple :

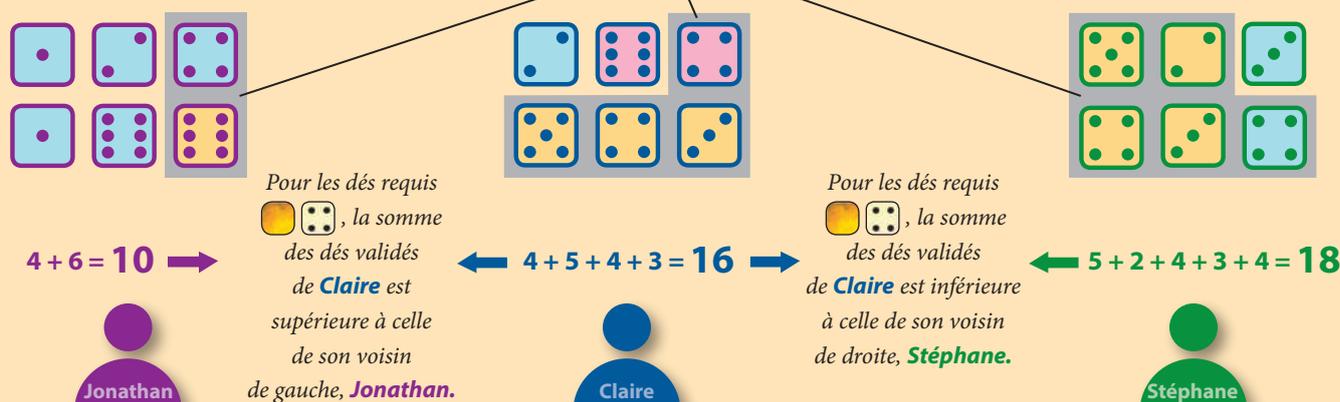
1 **Claire** indique qu'elle veut déplacer son pion vers une carte terrain de son choix en y posant son **marqueur destination**.

2 Tous les joueurs lancent leurs dés. Leurs **résultats** sont présentés à tout le monde.



3 En bas de la carte terrain choisie se trouvent les dés requis. Dans cet exemple seuls les dés jaunes et ceux donnant un 4 sont validés. Les autres sont ignorés.

4 **Claire** ne peut se déplacer vers la carte choisie que si la somme de ses dés validés (entourés en gris dans le schéma ci-dessous) est supérieure à la somme des dés validés de chacun de ses voisins.



Le résultat total de **Claire** est **16**. Son voisin de gauche, **Jonathan**, a un résultat total de **10**, inférieur à celui de **Claire**. Son voisin de droite, **Stéphane**, a un résultat total de **18**. Puisque le résultat total de Stéphane est supérieur à celui de **Claire**, celle-ci ne peut pas déplacer son pion. Il reste où il est.

Vous avez désormais compris la mécanique la plus importante de ce jeu ! Nous pouvons aborder le reste des règles dans le détail, en décrivant le déroulement des phases de chaque tour.

LES PHASES D'UN TOUR

Chaque tour est divisé en **six phases** (comme indiqué à l'intérieur de votre écran) :

<p>① LANCER LES DÉS </p> <p>Lancez vos dés derrière vos écrans.</p>	<p>④ CARTES D'ÉQUIPEMENT  </p> <p>Vous pouvez, de nouveau, discuter et utiliser certaines cartes d'équipement.</p>
<p>② PLANIFICATION ET CARTES D'ÉQUIPEMENT   </p> <p>Discutez et désignez les cartes où vous souhaitez vous déplacer. Vous pouvez également utiliser certaines cartes d'équipement.</p>	<p>⑤ DÉPLACEMENT ET SANTÉ    </p> <p>Déplacez vos pions si possible, et perdez éventuellement de la santé.</p>
<p>③ RELANCES  </p> <p>Les joueurs peuvent relancer leurs dés.</p>	<p>⑥ ÉRUPTION </p> <p>La lave s'étend sur le paysage.</p>

Le tour se termine après l'éruption, et le tour suivant commence par la phase de «Lancer les Dés». Chacune des phases est décrite plus en détail dans les pages suivantes.

PHASE ① : LANCER LES DÉS



Placez vos écrans avec suffisamment d'espace pour pouvoir lancer vos dés. Puis lancez tous **vos dés** derrière vos écrans respectifs . Le résultat obtenu doit rester secret.

Note : Personne ne peut vérifier ce que vous faites derrière votre écran. Vous ne devez pas changer le résultat de votre lancer, que ce soit durant cette phase ou une autre !

PHASE ② : PLANIFICATION ET CARTES D'ÉQUIPEMENT



Durant cette phase, vous décidez vers quelle carte terrain chacun de vos pions va tenter de se déplacer. Vous pouvez en discuter  et échanger des informations. Vous devez également poser vos marqueurs destination sur des **cartes terrain** différentes  de celles des autres joueurs. Vous pouvez aussi utiliser certaines **cartes d'équipement**  utilisables durant la Phase ② (voir «Phase ④ : Cartes d'Équipement», page 6 et la description détaillée de ces cartes page 12).

Règles de mouvement

Décidez vers quelle carte vous voulez déplacer votre pion.

Restrictions :

- Un pion peut se déplacer **jusqu'à un maximum de trois cartes de distance** chaque tour (y compris à travers des cartes occupées).
- Le déplacement ne peut s'effectuer que par des mouvements horizontaux ou verticaux, jamais en diagonale.
- Un pion **peut** rester sur sa case.
- Vous ne pouvez **pas** vous déplacer vers ou à travers une carte lave, scories, ou volcan.

Poser votre marqueur destination

Posez votre **marqueur destination** sur la carte terrain choisie.

- Votre pion doit être capable d'atteindre cette carte conformément aux règles de mouvement (voir ci-dessus).
- Des joueurs **assis l'un à côté de l'autre** ne peuvent pas choisir la même carte comme destination.
- Vous pouvez poser votre marqueur destination sur la carte où est déjà posé le pion d'un de vos coéquipiers.
- Même si vous voulez que votre pion reste sur sa carte, vous devez poser votre marqueur destination sur cette carte.

Exemple : déplacement et marqueur destination



Stéphane pose son marqueur destination à 2 cartes de distance de son pion.

Jonathan pose son marqueur destination à 3 cartes de distance de son pion.

Claire décide de rester sur sa carte actuelle. Elle pose son marqueur destination sur la carte.

- Poser un marqueur destination n'est pas définitif. **Vous pouvez le déplacer aussi souvent que vous le voulez** durant la planification. Votre décision est définitive seulement lorsque la phase suivante commence (Relances). À partir de ce moment, vous ne pourrez plus déplacer votre marqueur destination.

Conditions de dés

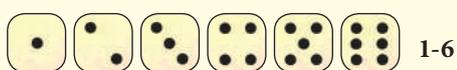
En bas de chaque carte terrain se trouve une **condition de dés**. Elle indique quels dés seront validés pour être comptabilisés et pouvoir se déplacer vers la carte.

Il y a deux critères différents :

La **couleur** des dés :



La **valeur** des dés :



 chiffre **pair** (2, 4, 6)

 chiffre **impair** (1, 3, 5)

Pour être autorisé à déplacer votre pion vers une carte, vous devez respecter la **condition de mouvement** suivante :

La somme des valeurs de vos dés validés (ceux qui correspondent à la condition de dés de votre carte destination) doit être supérieure à la somme des dés validés de chacun de vos voisins (voir page 4).

Règles de communication

Bien que le résultat de vos dés soit d'une grande importance pour vos voisins, ils restent cachés derrière votre écran. Pour surmonter ce problème et échanger des informations utiles vous avez besoin de parler entre vous. Mais vous devez respecter la restriction essentielle suivante :

Les commentaires qui évoquent des nombres (valeur ou quantité) ou leur moyenne de quelque manière que ce soit (directement ou indirectement) ne sont pas autorisés !

Cela s'applique à la fois à la valeur des dés et à leur quantité.

Si vous communiquez clairement avec vos coéquipiers et si vous avez un peu de chance, chacun aura la possibilité de remplir sa condition de mouvement.

PHASE ③ : RELANCES



Après avoir défini vos destinations, la phase des relances  commence.

Nombre de relances

Chaque joueur peut relancer ses dés de 0 à 3 fois. Ce nombre de relances dépend de la distance que vous voulez faire parcourir à votre pion durant ce tour (i.e. la distance entre votre position actuelle et votre marqueur destination) et de l'éventuel bonus donné par la carte destination :

- Si vous voulez **rester** sur votre carte actuelle, vous disposez de **2 relances** .

Note : utilisez vos marqueurs destination pendant vos discussions comme une aide visuelle pour planifier vos déplacements. Ainsi chaque joueur pourra facilement visualiser la carte que vous souhaitez atteindre et la condition de dés correspondante.

Exemple : conditions de dés

 Tous les dés dont le résultat est 1, 2, ou 3 (de n'importe quelle couleur)

 Tous les dés jaunes et tous les dés dont le résultat est 4

 Tous les dés roses et bleus dont le résultat est impair

 Tous les dés jaunes dont le résultat est pair

Note : chaque joueur est confronté à un dilemme. D'un côté, vous voulez obtenir le total le plus élevé possible pour votre condition de dés, afin d'avoir de plus grandes chances de vous déplacer. De l'autre, un résultat trop élevé risquerait d'empêcher vos coéquipiers de se déplacer.

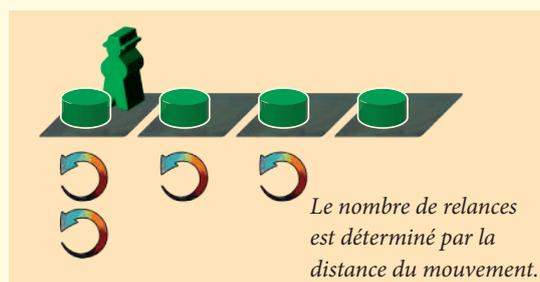
Exemple : communication

Les commentaires suivants **ne sont pas autorisés** :

- «J'ai trois dés jaunes.»
- «J'ai beaucoup de cinq.»
- «Je n'ai pas de dés impairs.»
- «J'ai plus de dés roses que la moyenne.»

Les commentaires suivants **sont autorisés** :

- «J'ai pas mal de dés avec une forte valeur.»
- «Je ne suis pas dangereux pour toi si on vérifie les dés pairs.»
- «Mon lancer est mauvais par rapport à ma carte destination.»



- Si vous voulez vous **déplacer de 1 ou 2 cartes**, vous disposez d'**1** relance .
- Si vous voulez vous **déplacer de 3 cartes**, vous **ne pouvez pas** relancer de dé.
- Certaines cartes terrain ont un **symbole**  dans leur coin supérieur gauche. Si votre marqueur destination est posé sur une telle carte, vous disposez d'une relance supplémentaire .

Comment relancer

Lorsque vous relancez, choisissez autant de vos dés que vous le souhaitez, puis relancez-les. Répétez cette action pour chaque relance à laquelle vous avez droit.

- Vous pouvez choisir de relancer **n'importe quel nombre de vos dés** (jusqu'à la totalité).
- Vous pouvez choisir librement quels dés relancer. Peu importe si vous les avez déjà relancés ou non précédemment.
- Vous relancez tous les dés choisis **simultanément**, et non un par un.
- Vous n'êtes pas obligés d'utiliser toutes les relances auxquelles vous avez droit. Si vous êtes content des résultats, vous pouvez arrêter de relancer.

Restrictions de relance

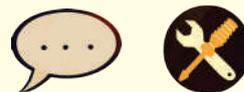
- Tout le monde doit effectuer ses relances simultanément.
- Vous n'êtes **pas autorisés à communiquer**  pendant toute cette phase.

Exemple : nombre de relances



Claire peut relancer deux fois.
Stéphane peut relancer une fois.
Jonathan ne peut pas relancer.

PHASE ④ : CARTES D'ÉQUIPEMENT



Après avoir effectué toutes vos relances, vous avez maintenant la possibilité d'utiliser certaines **cartes d'équipement** .

Les cartes d'équipement représentent les objets qui fournissent une aide précieuse à leur propriétaire, mais seulement **une fois**.

- Vous pouvez utiliser vos cartes d'équipement durant la **Phase ②** (Planification et Cartes d'Équipement) ou la **Phase ④** (Cartes d'Équipement). Sur chaque carte est indiqué durant quelle phase l'équipement peut être utilisé.
- Vous pouvez **discuter** lors de cette phase. Les cartes d'équipements sont posées face visible devant vous, tout le monde peut clairement les voir. Mais souvenez-vous : vous ne pouvez ni déplacer votre marqueur destination, ni relancer vos dés ! De plus, vos dés sont toujours cachés derrière votre écran, vous devez donc toujours respecter les règles de communication (page 6).
- Que ce soit durant la **Phase ②** ou la **Phase ④**, vous pouvez utiliser **n'importe quel nombre** de cartes d'équipement, et dans **n'importe quel ordre**.

Si vous voulez utiliser une carte d'équipement, annoncez-le d'abord à vos coéquipiers. Puis utilisez-la. Ensuite vous vous défaussez de cette carte dans la pile de défausse. Elle ne sera plus utilisable, par vous ou par vos coéquipiers.

Ce chiffre indique durant quelle phase vous pouvez utiliser la carte d'équipement.



Ce symbole indique si l'effet de la carte s'applique seulement à vous, ou à d'autres joueurs également.



Silhouette noire : l'effet ne s'applique qu'à vous, le propriétaire de la carte.



Silhouette noire et blanche : l'effet s'applique à vous et à un autre joueur.



Silhouette noire et silhouettes blanches : l'effet s'applique à tous les joueurs.



PHASE ⑤ : DÉPLACEMENT ET SANTÉ



Une fois que tous les joueurs ont terminé d'utiliser des cartes d'équipement, il est temps de déplacer **les pions**. Tout d'abord, enlevez vos **écrans** pour rendre visible le résultat de vos dés. Puis, chaque joueur doit, tour à tour, effectuer les deux actions suivantes :

A. Comparer les résultats et déplacer son pion.

B. Ajuster sa santé.

Au cours de cette phase, la règle générale est appliquée : vous prenez en compte uniquement la condition de dés de **votre propre carte destination** de ce tour. La condition de dés des autres cartes n'a pas d'importance.

Vous décidez dans quel ordre les joueurs jouent leur tour. Lorsque le premier joueur a effectué ses **deux actions** dans l'ordre, les autres le font chacun à leur tour de la même façon. Une fois que tous les joueurs ont effectué ces actions, la phase se termine, et le volcan entre en éruption.

A. Comparer les résultats et déplacer son pion



Respectez les étapes suivantes :

1. Vos deux voisins et vous-même montrez tous les dés qui remplissent la condition de dés de votre **carte destination** (ce sont les «dés validés» pendant le temps de vos actions durant cette phase).
2. Ajouter les valeurs de vos dés validés pour obtenir **votre valeur de mouvement**.
3. Vos deux voisins font de même avec leurs dés validés pour obtenir leurs **valeurs de mouvement** respectives.
Si votre **valeur de mouvement** est supérieure à celle de vos **deux voisins**, vous êtes **autorisé à vous déplacer**. Posez votre pion sur la carte terrain désignée par votre marqueur destination, ou restez sur votre carte actuelle si vous y avez posé votre marqueur destination.
Si votre **valeur de mouvement** est **inférieure ou égale** à celle d'**au moins un de vos voisins**, vous n'êtes **pas autorisé à vous déplacer**. Vous devez laisser votre pion sur sa carte actuelle.

Enfin, remettez votre marqueur destination sur votre carte personnage.

Piocher des équipements

Chaque fois que votre pion termine son déplacement sur une carte avec un **jeton équipement** , vous pouvez piocher une nouvelle carte d'équipement.

Piochez la carte du dessus de la **pile** et posez-la face visible devant vous. Vous pourrez l'utiliser dès que vous aurez terminé vos actions de cette phase. Ensuite, retirez le jeton équipement de la carte terrain. Il ne sera plus possible de récupérer une carte d'équipement ici.

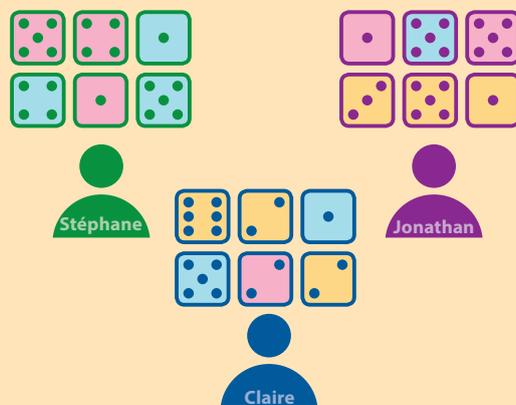
Jetons éruption

Au début de la partie les **jetons éruption**  sont posés sur deux des cartes terrain.

Si vous déplacez votre pion sur ou à travers une carte terrain avec un jeton éruption, il déclenche **une éruption volcanique supplémentaire**. Elle fonctionne comme décrit dans la «Phase ⑥ : Éruption» (page 9).

Ensuite, retirez le jeton éruption de la carte. Chaque jeton éruption ne déclenche une éruption supplémentaire qu'une fois par partie.

Exemple : déplacer un pion



La condition de dés de **Stéphane** désigne les dés roses et les dés donnant un 4.

Sa valeur de mouvement totale est de 14, elle est supérieure à celle de ses voisins **Jonathan** (6) et **Claire** (2). Il peut déplacer son pion vers la destination choisie.

La condition de dés de **Claire** désigne les dés jaunes et les dés donnant un 6. Sa valeur de mouvement totale est de 10, elle est supérieure à celle de ses voisins **Jonathan** (9) et **Stéphane** (0). Puisqu'elle voulait rester sur la même carte paysage, elle ne déplace pas son pion.

La condition de dés de **Jonathan** désigne les dés impairs roses et bleus. Avec un total de 11, sa valeur de mouvement est inférieure à celle de son voisin **Stéphane** (12), il n'est donc pas autorisé à se déplacer.

Note : si un des joueurs devait déclencher une éruption à cause d'un jeton éruption, il est souvent préférable qu'il soit le dernier à jouer pendant la phase ⑤.

B. Ajuster sa santé



Chaque joueur commence la partie en pleine santé . Néanmoins, au cours de la partie, vous vous épuisez et souffrirez de blessures qui limiteront vos actions.

Si vous avez été **autorisé à déplacer** votre pion, vous devez maintenant calculer **la différence** entre **votre** propre valeur de mouvement et celle de votre voisin dont la valeur de mouvement est la **plus élevée**. Puis référez-vous à la carte de niveau pour déterminer quelle valeur de santé vous perdez au cours de ce tour. Pour chaque point de santé perdu, avancez votre marqueur santé d'une case sur le plateau de santé.

Si vous **n'avez pas été autorisé** à vous déplacer, ne calculez pas la différence, vous perdez automatiquement le **montant maximum** de santé indiqué en haut de la carte de niveau .

Si votre marqueur santé atteint la dernière case du plateau de santé (celle avec le symbole), votre personnage meurt de fatigue, et la partie se termine pour tous les joueurs.

Jetons blessure

Chaque fois que vous déplacez votre marqueur santé jusqu'à ou à travers une case avec un symbole vous subissez immédiatement une blessure et devez prendre un **jeton blessure**. Posez ce jeton blessure sur une des quatre cases de votre carte de compétence. Vous devez choisir un emplacement qui n'a pas encore été recouvert. Chaque jeton blessure limite vos possibilités d'action pour le reste de la partie. Selon l'emplacement que vous recouvrez, l'effet est le suivant :



Blessure à la jambe : vous perdez définitivement un dé. Vous pouvez décider lequel. Retirez-le uniquement lorsque tous les joueurs auront terminé d'ajuster leur santé, car le résultat de ce dé peut encore être important pour les valeurs de mouvement de vos coéquipiers.



Bras cassé : vous ne pouvez plus utiliser de carte d'équipement.



Amnésie : vous ne pouvez plus utiliser votre compétence.



Blessure à l'œil : vous ne pouvez plus relancer de dés pendant la Phase ③. Les relances octroyées par les cartes d'équipement et les cartes de compétence ne sont pas affectées par cette blessure.

PHASE ⑥ : ERUPTION



À la fin de chaque tour, **le volcan entre en éruption** . Retournez **toutes** les cartes paysage **adjacentes** verticalement ou horizontalement à une carte lave. Désormais, ces cartes sont elles-mêmes des cartes lave.

Au premier tour, la carte volcan est la seule carte lave. Vous retournerez donc uniquement la première carte scories (adjacente au volcan). Au fur et à mesure de l'avancement de la partie, vous retournerez de plus en plus de cartes à la fois !

S'il y a un pion présent sur une carte qui doit être retournée, ce personnage est englouti par la coulée de lave, et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Dans le cas contraire, le tour suivant commence dès la fin de l'éruption. Il se déroule de la même manière que le tour précédent en commençant par la Phase ① : Lancer les Dés.



Exemple : ajuster sa santé

NIVEAU 2	0	-4
	1-2	-3
	3-4	-2
	5-6	-1
	7+	0

Dans l'exemple de la page 8, la valeur de mouvement de **Claire** était de 10 et celles de ses voisins de 9 et de 0. La différence entre sa valeur de mouvement et la plus élevée de celles de ses voisins est donc de 1 (10 moins 9).

La carte de niveau indique une perte de 3 points de santé pour une valeur de 1 ou 2. Elle déplace donc son marqueur santé de 3 cases.

Stéphane ne perd pas de santé, car la différence entre sa valeur de mouvement (12) et celle de ses voisins (6) est égale à 8.

La santé de **Jonathan** baisse de 4 car il n'a pas réussi à se déplacer.

Note : si durant la Phase ② vous avez décidé de **rester** sur votre carte terrain actuelle, le déroulement des actions reste identique. Vous devez calculer votre valeur de mouvement et celle de vos voisins, et déterminer combien de vie vous perdez selon la différence (ou le montant maximum de santé si votre valeur de mouvement est inférieure à celle d'un de vos voisins).



Exemple : deux jetons blessure limitent les actions du Cueilleur.

Note : le verso des jetons blessure est illustré selon les quatre différents types de blessure. Vous pouvez à votre convenance placer le jeton devant vous avec le symbole correspondant bien visible au lieu de le poser sur la carte de compétence si vous craignez de les déplacer par erreur.

Note : l'Intendant peut toujours passer un équipement à un autre joueur même s'il souffre d'un bras cassé.

Exemple : la lave se répand



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine avec la victoire ou la défaite du groupe d'aventuriers.

Il s'agit d'une **défaite** si au moins un des membres de l'équipe meurt.

Ceci peut survenir de deux manières :

- La carte sur laquelle est posé un pion est retournée suite à une **éruption volcanique** .
- Le marqueur **santé**  d'un joueur atteint la dernière case du plateau de santé (celle avec le symbole .

Dans les deux cas, la partie se termine immédiatement par la défaite de tous les joueurs.

Vous remportez la **victoire** dès que **tous les pions** ont atteint une carte village. Dans ce cas, la partie se termine immédiatement, sans attendre l'éruption de la fin du tour en cours.

Cartes village

Les cartes village fonctionnent de la même manière que les cartes terrain. Si votre pion atteint une carte village, il n'est pas retiré de la partie. Vous continuez à lancer les dés et à ajuster votre santé chaque tour. Vous pouvez continuer à déplacer votre pion. Il est souvent pertinent de continuer à avancer plus loin dans le village, afin de libérer les premières cartes village accessibles et ainsi ménager de la place à vos coéquipiers.

Si vous avez atteint le village, vous pouvez encore le quitter au cours du jeu. Mais vous devrez y retourner, car vous ne pourrez remporter la partie que si tous les pions des joueurs sont présents en même temps sur des cartes village.

Score final

Si vous voulez savoir à quel point vous avez brillé durant la partie, vous pouvez calculer vos Points de Victoire. Les Points de Victoire (PV) sont déterminés ainsi :

4 PV par joueur

-1 PV par jeton blessure

+1 PV par carte d'équipement inutilisée

Le tableau suivant vous indique l'ampleur de votre victoire :

0 PV	<i>Vous allez rester un bon moment à l'hôpital !</i>
1-2 PV	<i>C'était tout juste. Peut-être trop ! Le financement de votre prochaine expédition est annulé.</i>
3-4 PV	<i>Vous avez réussi ! Mais n'espérez pas une médaille.</i>
5-7 PV	<i>Reposez-vous au village en dégustant un verre de saké. Vous l'avez mérité !</i>
8-11 PV	<i>Les habitants du village organisent une fête en votre honneur ! Ils n'avaient jamais rencontré un groupe d'aussi intrépides explorateurs. (Vous devez envisager de jouer à un niveau de difficulté supérieur la prochaine fois.)</i>
12+ PV	<i>Le récit de votre aventure fait le tour du monde. Un film est déjà en préparation à Hollywood. (Vous devriez vraiment jouer à un niveau de difficulté supérieur la prochaine fois.)</i>

VARIANTE

Frisson extrême : Si vous voulez augmenter la tension en fin de partie, vous pouvez utiliser cette variante. Au cours de la mise en place, retournez le jeton éruption le plus proche du village afin qu'il montre deux symboles  au lieu d'un. Si ce jeton devait déclencher une éruption, il en déclenche deux à la place. Cette variante peut être jouée à n'importe quel niveau de difficulté.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Il y a deux variantes possibles qui vous permettent de jouer à 2 joueurs. Choisissez celle que vous préférez :

A Mise en place rapide, facile à apprendre et à maîtriser, mais plus d'aléatoire

Pendant la mise en place du jeu, effectuez cette action supplémentaire :

- Posez un troisième écran entre vous et votre coéquipier, afin qu'aucun de vous ne voie ce qui sera posé derrière. Posez un troisième jeu de 6 dés près de vous.

En cours de partie la règle supplémentaire suivante s'applique :

- Lancez 3 des dés supplémentaires derrière le troisième écran, afin qu'aucun des deux joueurs ne puisse voir le résultat. Lancez les 3 dés restant devant l'écran, afin que le résultat soit visible des deux joueurs.
- Vous ne pouvez pas relancer ces dés au cours de la Phase ③ (Relances).
- Retirez également le troisième écran lors de la Phase ⑤ (Déplacement et Santé), et comparez le résultat des dés supplémentaires avec celui des deux joueurs. Ce jeu de dés simule un troisième joueur, qui ne disposerait pas de pion, mais qui compterait lors du calcul des valeurs de mouvement.

B Mise en place plus longue, difficile à apprendre et à maîtriser, mais moins d'aléatoire

Pendant la mise en place du jeu, effectuez cette action supplémentaire :

- En plus des pions des deux joueurs, posez un pion supplémentaire sur la carte de départ. Ce pion reçoit une carte de personnage, une carte de compétence, un marqueur destination, et l'équipement de départ. Choisissez une carte de compétence qui utilise 6 dés. Posez également un marqueur santé de la couleur correspondante sur le plateau de santé.

- Les deux écrans restants sont placés dos à dos entre les deux joueurs. Posez 3 dés du troisième pion de chaque côté des écrans, de cette manière : 1 dé avec un «1» bleu, 1 dé avec un «2» bleu, et 1 dé avec un «3» bleu. Ainsi chaque joueur ne peut voir de son côté que 3 dés du troisième pion.

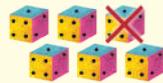
En cours de partie la règle supplémentaire suivante s'applique :

- Les deux joueurs ne lancent pas uniquement leurs dés, mais aussi les trois dés du troisième pion qui sont posés de leur côté des écrans.
- Pendant la phase de planification, les deux joueurs décident ensemble où doit être posé le marqueur destination du troisième pion.
- Les deux joueurs décident ensemble quand utiliser les cartes d'équipement du troisième pion.
- Le troisième pion peut perdre de la santé, recevoir des jetons blessure, et doit lui aussi atteindre le village sans encombre.

DESCRIPTION DES CARTES DE COMPÉTENCE



Vous trouverez ici la description des cartes de compétence.

<p>Intendant</p>  <p>Reçoit 6 dés et 4 cartes d'équipement au début de la partie. Vous choisissez 2 de ces cartes d'équipement, et mettez les autres sous la pioche.</p>	<p>Éclaireur</p>  <p>Reçoit 5 dés et 2 cartes d'équipement au début de la partie.</p>
<p>COMPÉTENCE Vous pouvez donner vos cartes d'équipement à vos coéquipiers à n'importe quel moment. Vous n'avez pas besoin d'être sur la même carte paysage ou village. Vous pouvez transmettre un équipement même en souffrant d'un bras cassé.</p>	<p>COMPÉTENCE Peut se déplacer jusqu'à 4 cartes de distance. Si vous le faites, vous ne pourrez pas relancer de dés  pendant la Phase ③ (Relances).</p>
<p>Camarade</p>  <p>Reçoit 6 dés et 1 carte d'équipement au début de la partie.</p>	<p>Survivaliste</p>  <p>Reçoit 5 dés et 1 carte d'équipement au début de la partie.</p>
<p>COMPÉTENCE Pendant la Phase ③ (Relances) vous pouvez mettre de côté 1 de vos dés. Vous le reprendrez lorsque vous aurez terminé la phase, sans changer son résultat. Les autres joueurs peuvent voir le résultat de ce dé.</p>	<p>COMPÉTENCE Dispose d'une relance supplémentaire  pendant la Phase ③.</p>
<p>Cueilleur</p>  <p>Reçoit 6 dés et 1 carte d'équipement au début de la partie.</p>	<p>Bricoleur</p>  <p>Reçoit 5 dés et 3 cartes d'équipement au début de la partie. Vous choisissez 1 de ces cartes d'équipement, et mettez les autres sous la pioche.</p>
<p>COMPÉTENCE Chaque fois que vous n'effectuez pas une relance à laquelle vous auriez droit, vous recevez une barre énergétique en récompense (vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 3 barres énergétiques à la fois). Pendant la Phase ⑤ (Déplacement et Santé), vous pouvez défausser autant de barres énergétiques que vous le souhaitez pour augmenter d'autant votre valeur de mouvement ou celle d'un coéquipier. Cela augmente la valeur de mouvement totale, pas la valeur d'un de vos dés ! Cet effet ne dure que pendant les actions de la Phase ⑤ d'un seul joueur (Comparez les résultats et ajuster sa santé). Dès que le joueur suivant commence à effectuer ses actions de la Phase ⑤, l'effet de cette carte ne s'applique plus.</p>	<p>COMPÉTENCE Vous pouvez utiliser vos cartes d'équipement deux fois. Après la première utilisation, inclinez la carte à 90 degrés. Après la seconde utilisation, défaussez-vous de la carte dans la pile de défausse. Si le Bricoleur perd sa capacité, il doit immédiatement se défausser de toutes ses cartes d'équipement qui ont été déjà utilisées une fois.</p>

Conception du jeu : Wolfgang Warsch

Illustrations : Weberson Santiago

Traduction française : Arnaud Zannier

Localisation française : Super Meeple



FEUERLAND CREDITS

The author thanks his test players Karoline Kollmann, Sebastian Kollmann, Alexander Pfister and Gunther Dastl and his board game group in Cambridge «Boardgame Wolfpack».

The publisher thanks Christine Conrad for the design of the Box, Ursula Steinhoff for the design of the rulebook and Steven Hörl, Jona Kron, Clara Gutmann, Stephan Pongratz, Clara Müller, Sebastian Thaler, Katerina and Roland Girsensohn, Brigitte Palfreyman, Alan Charlesworth and Inga Keutmann for proofreading the rulebook.

DESCRIPTION DES CARTES D'ÉQUIPEMENT



Vous trouverez ici la description des cartes d'équipement.

Jumelles



PHASE ② Vous pouvez permuter la place de 2 cartes paysage (pas les cartes village). Les deux cartes doivent être totalement vides, elles ne doivent donc avoir aucun élément de jeu posé dessus (jeton, marqueur ou pion).

Briquet



PHASE ④ Un coéquipier peut vous donner 1 dé. Vous n'avez pas le droit de changer son résultat. Vous considérez ce dé comme le vôtre jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, après la Phase ⑥, rendez le dé à votre coéquipier. Pas plus d'un dé ne peut être prêté grâce au briquet.

Mousqueton



PHASE ④ Chaque joueur doit relancer exactement 1 dé. Ce n'est pas optionnel.

Carte



PHASE ④ Vous pouvez donner 1 de vos dés à un autre joueur (qui ne peut pas refuser). Vous n'avez pas le droit de changer son résultat. Ce joueur considère le dé comme le sien jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, après la Phase ⑥, reprenez votre dé.

Ruban adhésif



PHASE ④ Vous pouvez changer la valeur de vos dés dont le résultat est «1» pour que leur résultat devienne «6». Vous n'êtes pas obligé de changer tous vos «1».

Boussole



PHASE ④ Vous pouvez changer la valeur de vos dés dont le résultat est «6» pour que leur résultat devienne «1». Vous n'êtes pas obligé de changer tous vos «6».

Machette



PHASE ④ Vous pouvez mettre de côté jusqu'à 2 de vos dés. Placez-les à côté de votre écran, pour qu'ils soient visibles des autres joueurs. Pendant la Phase ⑤, le résultat de ces 2 dés n'est pas pris en compte.

Radio



PHASE ② Vous pouvez retirer votre écran jusqu'à la fin de la phase en cours, afin que vos dés soient visibles de tous les joueurs. Si la radio est utilisée durant la Phase ②, l'écran doit être remis en place avant les relances.

Trousse de secours



PHASE ④ Vous ne perdrez pas de santé pendant ce tour. Néanmoins si votre valeur de mouvement est inférieure à celle d'un de vos voisins, vous ne pourrez toujours pas déplacer votre pion.

Pelle



PHASE ④ Vous pouvez changer le résultat d'1 de vos dés pour celui de votre choix.

Corde



PHASE ② Vous pouvez immédiatement déplacer votre pion vers une carte paysage adjacente. S'il y a un jeton équipement sur la nouvelle carte, vous pouvez piocher une carte équipement. Utiliser la corde pendant la Phase ② peut changer le nombre de relances auquel vous avez droit (si vous vous êtes rapproché ou éloigné de votre marqueur destination). Pendant la Phase ④, la corde n'est utile que si vous pouvez déjà prévoir que vous ne serez pas autorisé à vous déplacer autrement.

Pistolet de détresse



PHASE ④ Pendant la Phase ⑤ (Déplacement et Santé), votre valeur de mouvement est augmentée de 3 lorsque vous effectuez vos actions. Votre valeur de mouvement n'est pas augmentée pendant cette phase lorsque vos voisins effectuent leurs actions.

Lampe torche



PHASE ② Vous pouvez effectuer une relance pendant la Phase ② (Planification et Équipement). Contrairement aux relances de la Phase ③, vous pouvez continuer à discuter ou déplacer votre marqueur destination après cette relance. Vous devez toutefois toujours respecter les règles de communication (page 6).

Couteau suisse



PHASE X Vous pouvez copier l'effet de n'importe quelle carte d'équipement visible. L'effet doit être utilisé durant la phase décrite par la carte copiée. Puis vous vous défaites du couteau suisse (pas de la carte copiée).

Gourde d'eau



PHASE ④ Vous pouvez utiliser cette carte pour effectuer immédiatement jusqu'à 2 relances, ou pour permettre à un autre joueur d'effectuer 1 seule relance.