

VESUVIO

Matériel

- Un plateau de jeu divisé en 3 zones. On démarre d'en bas, dans la zone verte, on passe par la zone orange, et on atteint la zone rouge. Il existe deux voies possibles : la pente douce et les pentes raides.
- 4 figurines de jeu représentant des touristes.
- 45 cases terrain ayant toutes un côté lave et un côté terrain, réparties ainsi
 - 16 « chemin dégagé »,
 - 5 « faille »,
 - 12 « fouille bas rendement » ,
 - 6 « fouille moyen rendement » ,
 - 6 « fouille bon rendement » .
- 20 cartes à fond vert:
 - 9 silex,
 - 9 pyrites,
 - 1 or,
 - 1 saphir.
- 20 cartes à fond orange:
 - 1 silex,
 - 7 pyrites,
 - 8 ors,
 - 4 fossiles.
- 20 cartes à fond rouge:
 - 3 ors,
 - 8 fossiles,
 - 8 roches étranges,
 - 1 éruption
- 1 carte « appareil photo »
- 1 jeton « appareil photo »



But du jeu

Les joueurs vont jouer des touristes richissimes, inconscients et amateurs de sensations fortes. Peu après que de violentes secousses aient mis à jour de superbes formations rocheuses sur les pentes du Vésuve, ils vont monter vers le sommet avec la ferme intention d'être le premier à ramener une photo du cratère, ainsi que la plus grosse quantité de souvenirs de valeur. Et dans cet univers, tous les coups sont permis, y compris pousser les autres ou leur arracher leurs découvertes. Le problème, quand on se permet tout, c'est qu'il y a des conséquences... Et qu'on peut très bien déclencher une éruption lorsqu'on ne fait pas attention.

Le but du jeu est de ramener au yacht la photo du cratère, et à défaut plus de pierres de valeur que les autres joueurs. Le tout, bien sûr, en restant en vie...

Mise en place

Les cases terrain sont posées aléatoirement sur le plateau, côté terrain visible. Les traits des failles sont orientés verticalement sur la pente normale, et horizontalement sur les pentes raides.

Les cartes sont triées par couleur, mélangées et placées à côté de la zone de la couleur correspondante, face cachée.

Chaque joueur choisit un personnage et le pose hors du plateau, à l'extrémité basse de la pente.

Déroulement de la partie

Début de la partie

Le dernier joueur ayant acheté un souvenir commence la partie. Il joue son premier tour, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de touristes sur le plateau. Le gagnant est celui qui détient la photo. Si elle n'est pas en jeu, c'est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, celui avec le moins de pierres gagne.

Les personnages

Chaque fois que les règles parleront de perdre ou de sacrifier une carte, celle-ci est prise aléatoirement dans la main du joueur concerné.

A chaque tour, les personnages ont 4 points d'action (PA). Ils peuvent accomplir les actions suivantes:

- Se déplacer
- Fouiller
- Pousser

D'autres actions ont des pré-requis pour pouvoir être utilisées :

- Prendre une photo
- Le voilà, votre appareil !

Se déplacer

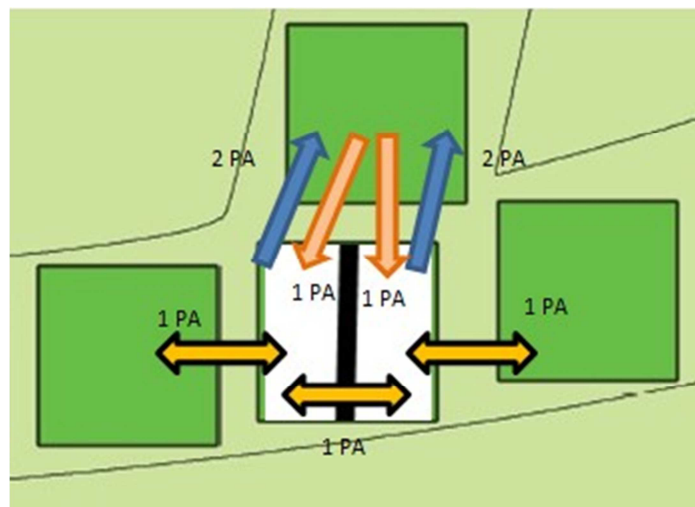
C'est la case d'arrivée qui compte pour déterminer le coût en PA d'un déplacement.

Se déplacer sur la pente normale coûte 1 PA par case.

Monter vers une pente raide coûte 2 PA.

Descendre vers une pente raide coûte 1 PA. Il est alors possible de sacrifier une pierre de sa main pour descendre d'une 2^e case.



Une faille compte comme 2 cases en une, il faut donc deux déplacements successifs pour traverser une telle case. Sortir d'une pente raide pour arriver sur une faille sur la pente normale permet de choisir de quel côté de la faille on arrive. De la même manière, on peut accéder à la pente raide depuis chacun des côtés d'une faille sur une pente normale

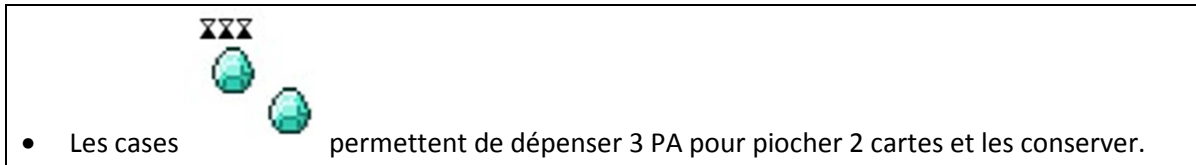


Récapitulatif des déplacements possibles autour d'une faille
Avec leur coût

Fouiller

Un joueur ne peut fouiller une même case qu'1 fois par tour. Plusieurs joueurs peuvent fouiller la même case le même tour. Le nombre de sabliers d'une case donne le nombre de PA à dépenser pour fouiller la case. Le nombre de pierres donne le nombre de cartes (de la couleur de la zone) qu'il faut piocher. Vous conservez le nombre de pierres non transparentes.

- Les cases  permettent donc de dépenser 1 PA pour piocher 1 carte et la conserver dans sa main.
- Les cases  permettent de dépenser 2 PA pour piocher 2 cartes et d'en garder une. L'autre peut être remise n'importe où dans la pioche de sa couleur.



Les cartes sont maintenues face cachée dans la main du propriétaire. Il n'y a pas de limite au nombre de pierres qu'un personnage peut porter.

Pousser

Pour 1 PA, le joueur peut pousser un autre joueur situé sur la même case. Il pioche une carte dans la main du joueur poussé et la met dans la sienne, puis le déplace de:

- 1 case dans la direction de son choix sur les pentes normales,
- 2 cases vers le bas dans les pentes raides (et le joueur poussé perd donc une pierre).

Oui, cela signifie bien qu'un joueur qui pousse un autre dans une pente raide lui vole une carte, et lui en fait perdre une 2^e.

Prendre une photo

Le premier joueur qui dépense 4 PA sur la case la plus haute du plateau prend une photo du cratère (ces PA doivent être consécutifs, mais peuvent être dépensés sur 2 tours). Il prend alors la carte « Appareil photo » et la met dans sa main. Cette carte vaut 20 points à la fin du jeu.

Si cette carte est perdue lors d'un déplacement dans une pente raide, le jeton « appareil photo » est placé sur la case qui vient d'être quittée. Il peut être ramassé pour 1 PA par n'importe quel joueur sur la case.

Note : prendre la photo du cratère déclenche l'éruption du volcan 2 tours plus tard (cf l'éruption). C'est-à-dire que le joueur ayant pris la photo a encore un tour complet de jeu avant que l'éruption commence.

Le voilà, votre appareil !

Le possesseur de l'appareil photo peut utiliser l'action « le voilà, votre appareil ! » pour 1 PA. Pour représenter le fait qu'il jette violemment quelque chose pour attirer l'attention des autres touristes, le joueur sacrifie une de ses cartes. Si c'est une pierre, elle est retirée du jeu. Si c'est l'appareil photo, on pose le jeton « appareil photo » sur la case (donc potentiellement l'appareil). Le joueur déplace ensuite tous les joueurs sur sa case d'une case dans la direction de son choix, y compris vers le haut d'une pente raide (de 2 si vers le bas d'une pente raide, avec toutes les conséquences que cela implique)

L'éruption

L'éruption peut commencer :

- soit 2 tours après la prise de la photo,
- soit au tour suivant la pioche de la carte éruption (pioche rouge).

Au début du tour de la personne responsable de l'éruption, la lave avance. En se basant sur la couleur de la zone d'où part la coulée pour le tour, elle avance de :

- 2 cases par tour en zone rouge,
- puis de 4 cases par tour en zone orange,
- et de 6 cases par tour en zone verte

Quand elle arrive à un croisement, elle avance sur chaque pente d'autant de cases que prévues. Si la lave rencontre une faille, elle s'arrête pour le tour, le temps de remplir la faille.

Un joueur rattrapé par la lave brûle et il est éliminé du jeu avec toutes ses cartes. De même, le jeton « appareil photo » brûle s'il est touché par la lave.

Seuls les personnages sortant du plateau à l'extrémité basse de la pente sains et saufs peuvent gagner.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de touristes sur le plateau. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, celui avec le moins de pierres gagne.

Valeur des cartes (par ordre alphabétique) :

- Appareil photo : 20
- Etranges formations rocheuses : 4
- Fossile : 3
- Or : 2
- Pyrite : 1
- Saphir : 3
- Silex : 0