

LET'S TAKE A HIKE

Partons en randonnée

DESCRIPTION DU JEU

Les joueurs reçoivent sept cartes. Ils posent, chacun à leur tour, des cartes de leur main sur la table pour constituer leur sac à dos. Chaque carte est un objet spécial qui est très utile lors d'une randonnée et à un ou des emplacements précis où il peut être placé. Quand un joueur est satisfait et que son sac à dos contient suffisamment d'objets, il annonce qu'il "part en randonnée". Les autres joueurs peuvent se joindre à lui pour l'aventure ou bien attendre un meilleur moment. Le chef de la randonnée tire ensuite une carte de la pile et la place face visible sur la table. Tous les joueurs partis en randonnée vérifient s'ils ont cet objet dans leur sac à dos. S'ils ne l'ont pas, ils doivent défausser un ou plusieurs objets de leur sac à dos. Les joueurs décident quand ils veulent abandonner la randonnée et marquent des points. Ensuite, une autre carte est tirée et la randonnée se poursuit. Cela peut payer d'être la dernière personne à abandonner, mais faites attention aux ours et aux mouffettes !

MISE EN PLACE

1. Mettez de côté, pour l'instant, la carte Randonneur en Chef.
2. Donnez à chaque joueur une carte Score.
3. Mélangez la pile.
4. Distribuez sept cartes à chaque joueur.
5. Placez la pile au centre de l'espace de jeu. Elle devient la pioche.
6. Laissez de la place pour une défausse.
7. Chaque joueur crée son propre sac à dos en plaçant, face visible, autant de cartes qu'ils veulent de leur main sur la table. Les cartes non placées dans le sac à dos restent dans la main du joueur.
8. Choisissez un premier joueur au hasard.

SAC À DOS

Chaque joueur a son propre sac à dos devant lui sur la table et il a cinq emplacements pour transporter les cartes avec des objets utiles. Les joueurs peuvent aussi transporter des appareils photos, des cannes, et des barres de céréales (un objet de chaque côté du sac à dos) dans chaque emplacement Main sur la table. Pour charger le sac à dos invisible avec des objets et pour prendre des cannes, des appareils photos et des barres de céréales lors d'une randonnée, placez les cartes Objet tel qu'autorisé sur les emplacements sur la table:



Placez la carte Score pour orienter le sac à dos

Règle du sac à dos

Chaque emplacement peut seulement contenir une carte.

Les cartes peuvent seulement être jouées sur les emplacements indiqués sur la carte.

Le poids de votre sac à dos est le nombre total d'empreintes de bottes sur les cartes dans votre sac à dos plus le poids des appareils photos, cannes et barres de céréales que vous transportez. (Notez, que vous pouvez porter seulement un objet dans chaque main). Le sac à dos le plus lourd est celui qui à pour l'instant le plus grand total d'empreintes de bottes sur ses cartes.

Si un objet peut être placé sur plusieurs emplacements, un sac à dos peut contenir plusieurs fois un même objet. Par exemple un sac à dos peut contenir seulement des barres de céréales.

Dans la règle, toutes les cartes dans le sac à dos et les appareils photos, les cannes, et les barres de céréales transportées sont référencés collectivement en tant que "sac à dos" ou "sac".

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur et continuant par la gauche, chaque joueur prend son tour jusqu'à ce que toutes les cartes aient été tirées de la pioche et que la partie se

termine. Le joueur avec le plus de points dans sa pile de score remporte la partie.

Tour du joueur

A son tour, le joueur peut faire l'une des deux actions suivantes:

1. Réaliser trois actions avec des cartes, ou

2. Partir en randonnée

Cartes Action

Il y a trois actions qui peuvent être réalisées avec les cartes. Elles peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et dans n'importe quelle combinaison. Les trois actions possibles qu'un joueur peut faire sont:

- Tirer une carte de la pioche et l'ajouter à sa main.
- Placer une carte Objet de sa main dans son sac à dos.
- Jouer une carte Danger sur la table.

Limite de cartes en main: Un joueur peut seulement posséder sept cartes dans sa main à tout moment. Les cartes jouées dans son sac à dos ou transportées en dehors du sac ne comptent pas pour la limite. Si à n'importe quel moment un joueur a plus de sept cartes en main, il doit immédiatement en défausser pour revenir à sept cartes.

Placer une carte face visible dans son sac à dos: Faites attention à bien placer les objets sur leurs emplacements respectifs du sac à dos. Par exemple, les appareils photos et les cannes peuvent être portés dans les mains mais pas dans le sac à dos. S'il y a déjà une carte sur l'emplacement souhaité, alors le joueur peut jouer une carte de sa main et reprendre la carte déjà sur l'emplacement. Echanger les cartes de cette manière requiert seulement une action. Pendant une randonnée, vous ne pouvez ajouter de nouvelles cartes dans votre sac à dos.

Jouer une carte Danger sur la table: Il y a quatre types de cartes Danger (ours, moufette, raton laveur, cloche/ampoule). Quand n'importe laquelle de ces cartes est jouée sur la table depuis la main d'un joueur, elle prend effet immédiatement.

Partir en randonnée



Un joueur peut décider de partir en randonnée. Il devient immédiatement le Randonneur en Chef et prend la carte Chef de la Randonnée. Tous les joueurs restants, qui ont au moins une carte dans leur sac à dos, peuvent décider de partir aussi en randonnée. Une fois qu'une randonnée a débuté, plus personne ne peut ajouter de

cartes à son sac à dos. Les joueurs ne sont pas obligés de rejoindre la randonnée, mais il ne peuvent pas le faire plus tard et ne participeront donc pas aux étapes suivantes. Les joueurs qui ont décidé de partir en randonnée sont maintenant appelés les randonneurs. Le randonneur en chef effectue les étapes suivantes jusqu'à ce que tous les joueurs aient abandonné la randonnée.

Distance parcourue: Le randonneur en chef retourne la carte du dessus de la pioche. Le nombre d'empreintes de bottes sur cette carte correspond à la distance parcourue.

Si un randonneur a le même objet dans son sac à dos que la carte qui vient d'être retournée alors il n'a pas besoin de défausser de carte.

Tous les autres randonneurs doivent immédiatement défausser une ou des cartes de leur sac à dos avec un nombre d'empreintes de bottes égal ou supérieur à la distance parcourue.

Si un randonneur n'a pas assez d'empreintes de bottes dans son sac à dos ou n'a pas le même objet dans son sac à dos alors il doit défausser toutes les cartes restant dans son sac à dos et sa randonnée se termine sans marquer de points.

Danger: Si une carte Danger est tirée, résolvez la immédiatement en suivant les règles pour les cartes Danger.

Continuer ou abandonner: Après avoir résolu la carte retournée, dans l'ordre du tour en commençant par le randonneur en chef, chaque randonneur décide s'il veut continuer la randonnée ou abandonner. Les joueurs qui abandonnent peuvent, s'il y en a une de disponible, prendre immédiatement l'une des cartes révélées de la pioche durant la randonnée. Les cartes collectées sont placées sous la carte Score du joueur et rapportent un nombre de points égal au nombre d'empreintes de bottes sur la carte. Le dernier randonneur qui abandonne prend toutes les cartes restantes, révélées durant la randonnée.

- Les joueurs avec un sac à dos vide doivent abandonner.
- Si le randonneur en chef abandonne, le randonneur à sa gauche devient le nouveau Randonneur en Chef mais laisse la carte Randonneur en Chef près du tout premier Randonneur en Chef. Cela va permettre de rappeler à chacun qui débutera le prochain tour quand la randonnée sera terminée.
- Quand un joueur abandonne la randonnée, il reprend toutes les cartes restantes de son sac à dos. Si nécessaire, il doit se défausser immédiatement pour avoir au maximum sept cartes en main.
- Il est possible que certains joueurs ne puissent pas prendre de carte pour la randonnée car les joueurs précédents ont déjà pris chacun une carte et qu'il n'en reste plus.
- Le dernier randonneur n'a pas besoin de s'arrêter quand tous les autres joueurs ont abandonné mais il peut continuer aussi longtemps qu'il a des cartes dans son sac à dos et qu'il ne rencontre pas de danger qui pourrait le stopper.

Répétez ces étapes jusqu'à ce que tous les randonneurs aient abandonnés ou qu'une carte Danger mette fin à la randonnée.

Quand une randonnée est terminée, la partie reprend avec le joueur à la gauche du tout premier randonneur en chef et en réalisant trois actions ou en lançant une nouvelle randonnée.

Cartes Danger

Les cartes Danger peuvent être soit jouées comme une carte Action ou retournées lors d'une randonnée. Si une carte Danger ne met pas fin à la randonnée (moufette), les randonneurs choisissent comme d'habitude, s'ils souhaitent poursuivre la randonnée ou l'abandonner.

Si une carte Danger est retournée durant une randonnée, elle affecte tous les joueurs encore dans la randonnée.

Si un joueur joue une carte Danger comme carte Action, alors elle affecte tous les joueurs excepté celui qui vient de la jouer.



Ours: Un ours sort de la forêt et vient roder. L'ours va vers le sac à dos le plus lourd (celui qui contient le plus d'empreintes de bottes) et fouille dedans. Le joueur qui possède ce sac à dos doit défausser des cartes jusqu'à ce qu'il contienne au moins une empreinte de bottes de moins que le second sac à dos le plus lourd. Quand c'est fait, l'ours n'est plus intéressé et s'en va. Placez la carte Ours

sur la défausse.

Spray Anti-Ours: Si un sac à dos contient un spray anti-ours, l'ours ne va pas fouiller dans ce sac, même s'il est le plus lourd, mais il va vers le sac à dos suivant le plus lourd. S'il y a seulement un seul sac à dos de disponible et qu'il contient un spray anti-ours, l'ours s'en va et la carte Ours est placée sur la défausse.



- S'il y a seulement un sac à dos de disponible et qu'il ne contient pas de spray anti-ours, l'ours va le fouiller. Son propriétaire défausse la carte de l'objet le plus lourd de son sac à dos (la carte avec le plus d'empreintes de bottes). S'il y a plusieurs cartes de même valeur, seule une carte doit être défaussée.
- S'il y a une égalité pour le sac à dos le plus lourd, alors chacun des joueurs à égalité doit défausser la carte avec l'objet le plus lourd de leur sac à dos.
- L'Ours ne met pas fin à la randonnée pour les joueurs qui ont encore des objets dans leur sac à dos.
- Le spray anti-ours n'est jamais épuisé. Il reste dans le sac et repoussera les autres ours si nécessaire jusqu'à ce que son propriétaire l'utilise pour ses empreintes de bottes pour continuer à randonner.



Moufette: Une moufette apparaît et fait... et bien ce que les moufettes font. Tous les randonneurs ou les joueurs avec un sac à dos en jeu doivent défausser un objet de leur choix de leur sac et ramasser le reste de leurs cartes de leur sac à dos et les remettre dans leur main pour un bon nettoyage. Si cela fait qu'un joueur a plus de sept cartes en main, il doit se défausser immédiatement

pour revenir à sept cartes. Si la moufette apparaît durant une randonnée, celle-ci se termine immédiatement. Tous les cartes retournées durant la randonnée et qui n'ont pas été

prises pour leurs points ne peuvent être prises et sont placées sur la défausse. Placez la moufette sur la défausse.



Raton laveur: Le bandit de raton laveur est de sortie pour voler l'une de vos cartes. Chaque joueur doit défausser une carte, prise au hasard, de la main d'un autre joueur. Si un joueur a seulement des cartes dans son sac à dos, il ne perd pas de carte. Le raton laveur ne met pas fin à la randonnée. La carte Raton laveur est défaussée.



Cloche/Ampoule: Ouille! Tous les joueurs ayant en jeu un sac à dos sans chaussette doivent défausser la carte la plus lourde de leur sac à dos. La cloche/ampoule ne met pas fin à la randonnée. Une paire de chaussettes dans un sac à dos vous protégera de toutes les cloches/ampoules. Placez la carte Cloche/Ampoule sur la défausse.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après que toutes les cartes aient été tirées. Si cela survient durant une randonnée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche et finir la randonnée.

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

A la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre d'empreintes de bottes sur les cartes sous leur carte Score. Le joueur qui a le plus grand total d'empreintes de bottes est déclaré vainqueur. S'il y a une égalité, le joueur qui a le plus de cartes dans sa pile de points est déclaré vainqueur. S'il y a encore une égalité, tirez des cartes au hasard jusqu'à ce qu'un joueur tire une moufette. Il perd!

EXEMPLE DE PARTIE

Cartes Action: A son tour Max choisit de tirer deux cartes et joue une moufette. Aaron et Doug doivent défausser une carte de leur choix de leur sac à dos et reprendre les cartes restantes, et défausser, si nécessaire, des cartes pour revenir à la limite de sept cartes. Max n'est pas un puant ?

Aaron choisit de jouer sa bouteille d'eau et sa tente dans son sac à dos et tire une carte. Doug choisit de jouer une cloche/ampoule, pose un compas dans son sac à dos, et tire une carte. Max a des chaussettes dans son sac à dos et n'est pas affecté par les cloches/ampoules. Aaron n'a pas de chaussette dans son sac à dos et doit défausser son objet le plus lourd - sa tente.

Abandonner une randonnée: Doug a mené Max et Aaron dans une randonnée réussie jusqu'ici, révélant une barre de céréales, une bouteille d'eau, et un sac de couchage. Tous les trois avaient soit les objets dans leur sac à dos ou ont été capable de parcourir la distance en se défaussant d'objets de leur sac à dos égal au nombre d'empreintes de bottes indiqué sur ces cartes. Aucun des trois n'a encore abandonné la randonnée. Doug n'a plus grand chose dans son sac à dos et

décide de mettre fin à sa randonnée et prend la carte Sac de couchage et la place sous sa carte Score (quatre points). Max ne pense pas avoir assez dans son sac à dos pour risquer une autre carte retournée. Il met fin à sa randonnée et choisit la bouteille d'eau. Comme les deux autres ont abandonné Aaron est maintenant le randonneur en chef et choisit de continuer. Aaron tire une tente et défausse des cartes de son sac à dos d'une valeur équivalente à quatre empreintes de bottes. Aaron a une canne et une bouteille dans son sac à dos. Si Aaron abandonne maintenant il recevra la barre de céréales et la tente (cinq points) vu qu'il est le dernier randonneur. Cependant, Aaron décide de pousser sa chance et tire une autre tente. Comme il n'a pas une autre tente et n'a pas assez d'empreintes de bottes pour payer la distance, il défausse son sac à dos et ne marque rien. Toutes les cartes restantes de la randonnée sont défaussées.

Ours: Aaron emmène Max et Doug en randonnée et retourne un ours. Ils totalisent tous leurs empreintes de bottes de leur sac à dos (y compris les appareils photos, les cannes et les barres de céréales qu'ils portent). Aaron a huit empreintes de bottes, Max cinq, et Doug dix. Mais Doug a un spray anti-ours dans son sac à dos. Aaron doit immédiatement défausser une ou plusieurs cartes de son sac à dos afin qu'il ne reste pas plus de quatre empreintes de bottes dans son sac. Si Max avait eu aussi un spray anti-ours, Aaron aurait du seulement défausser la carte, de son sac à dos, avec le plus d'empreintes de bottes. Ensuite, les trois randonneurs décident tous s'ils veulent continuer ou abandonner la randonnée.



VARIANTE

Pour une partie plus tendue placez les cartes de votre sac à dos face cachée.

Les joueurs certifient sur leur honneur qu'ils placent les objets sur les bons emplacements. Si des erreurs sont découvertes, défaussez simplement les cartes mal placées.

Quand une carte est retournée durant une randonnée, les joueurs doivent seulement retourner la carte correspondante de leur sac. S'ils n'ont pas la carte correspondante dans leur sac à dos, ils doivent retourner et défausser des cartes de leur sac à dos d'une valeur équivalente au nombre d'empreintes de bottes sur la carte révélée. Toutes les cartes restantes dans leur sac à dos restent face cachée.

A chaque fois qu'une carte Ours est mise en jeu, ceux qui ont un spray anti-ours dans leur sac à dos le révèle. Les autres joueurs doivent révéler toutes leurs cartes de leur sac à dos afin de déterminer lequel est le plus lourd. Ces cartes restent face visible mais plus tard, toute carte ajoutée au sac à dos est posée face cachée.

A chaque fois qu'une cloche/ampoule est jouée, ceux qui ont des chaussettes dans leur sac à dos les révèlent. Les autres joueurs doivent révéler toutes les cartes dans leur sac à dos pour déterminer et vérifier qu'ils ont défaussé leur

objet le plus lourd. Ces cartes restent face visible mais plus tard, toute carte ajoutée au sac à dos est posée face cachée.

Traduction Française - v1.0



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



Mon Petit LudiGaume
<http://monpetit.ludigaume.be>

CRÉDITS

Auteur: Aaron Lauster

Illustrations: Troy Cummings

(C) StrataMax Games - 2011

