

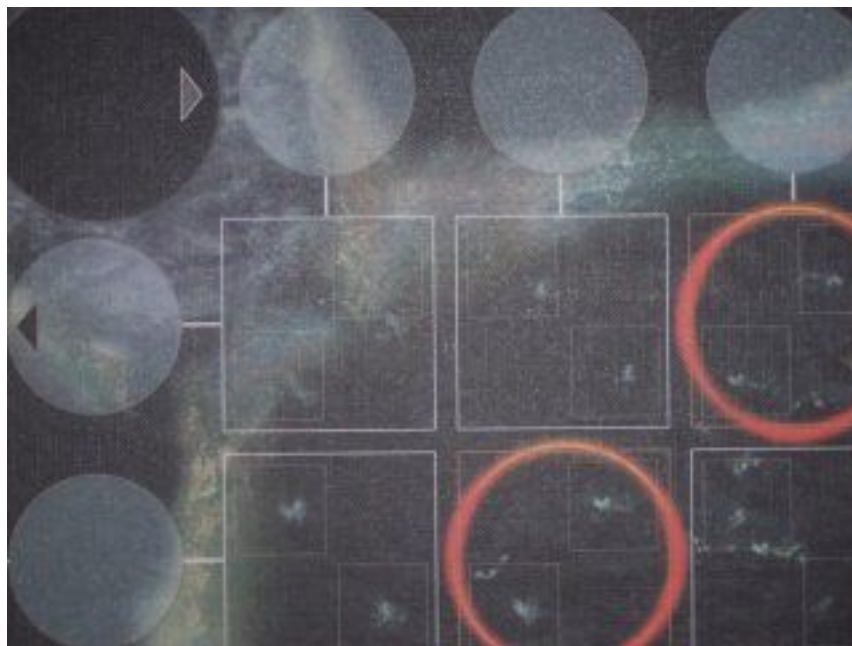
Hekla... fuir le volcan !

Un jeu de Martin Schlegel publié par Holzinsel

Traduit par Xavier Rétaux depuis la version de Daniel Blum.

Matériel

Le plateau. Le volcan est divisé en cases avec des bords blancs, elles-mêmes contenant deux cases avec des bords gris dans lesquelles les pions "volcan" seront placés. Trois cases sont marquées avec des cercles rouges, ce sont les zones de forte activité. Autour du volcan se trouve la route de sortie, elle est formée de cercles blancs et fait deux boucles concentriques.



Vue d'une partie du plateau

23 pions "volcan" de couleur rouge, jaune vert et bleu et de 4 valeurs : pas de creux / petite taille (valeur 0), un creux / taille 2 (valeur 1), deux creux / taille 3 (valeur 2) et trois creux / grande taille (valeur 3).

20 pions "lave" noirs, 10 sans creux (valeur 0) et 10 avec un creux (valeur 1).

4 pions "vulcanologue" de couleur rouge, jaune, vert et bleu.

Préparation

Les marqueurs noir de lave sont placés à coté du plateau pour former une réserve.

Les pions volcan sont distribués en fonction du nombre de joueurs :

- ◆ A 2 joueurs, il faut utiliser les couleurs rouge et vert. Chaque joueur prend 2 pions de valeur 0, 1 de valeur 1, 3 de 2 et 1 de 3 (soit 7 pions).
- ◆ A 3 joueurs, il faut utiliser les couleurs rouge, jaune et vert. Chaque joueur prend 1 pions de valeur 0, 1 de valeur 1, 2 de 2 et 1 de 3 (soit 5 pions).
- ◆ A 4 joueurs, il faut utiliser toutes les couleurs. Chaque joueur prend 1 pions de chaque valeur.

Les joueurs prennent également le vulcanologue à leur couleur. Les vulcanologues commencent dans la zone noire de la route.

Le dernier joueur à être allé en Islande joue en premier. Sinon, c'est celui qui souhaite le plus intensément y aller qui commence.

Déroulement du jeu

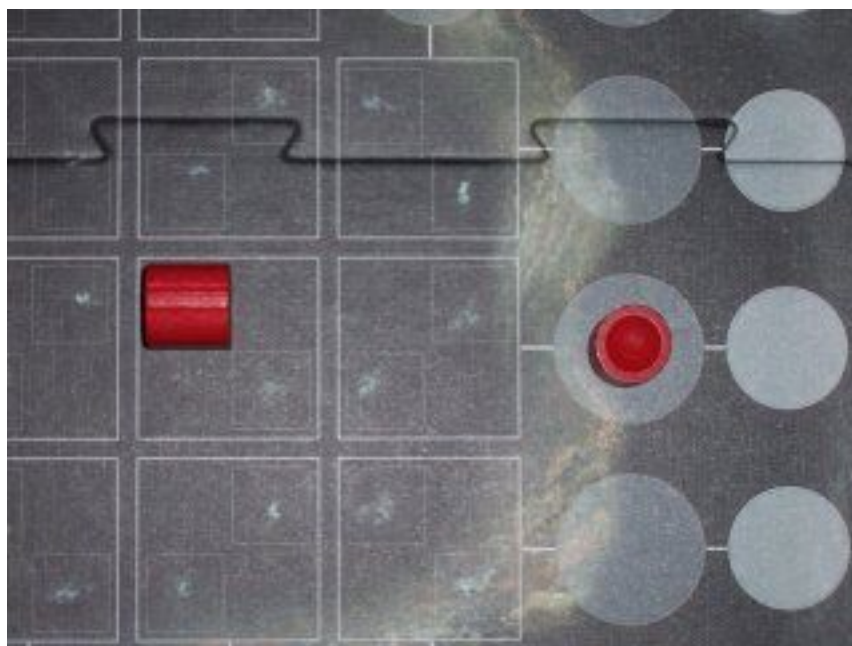
A votre tour, vous avez deux possibilités d'action, dont une doit être jouée. Vous pouvez placer un pion volcan sur le plateau ou déplacer un pion déjà placé sur le plateau. Dans certains cas, vous marquerez des points.

Placer un pion volcan

Vous pouvez placer un pion volcan sur une case blanche, la totalité de la case doit être vide – si un des deux espaces est occupé, l'autre ne peut être rempli qu'à l'aide d'un déplacement.

Déplacer un pion volcan

Vous pouvez déplacer l'un de vos pions volcan déjà sur le plateau vers une nouvelle position dans une case blanche qui a au moins un espace de libre. Vous pouvez seulement déplacer votre pion verticalement et horizontalement, pas en diagonale, et devez bouger dans une case blanche adjacente. Vous pouvez déplacer votre pion volcan de plus d'une case si votre vulcanologue est sur un cercle qui a un trait blanc qui pointe sur la position où se trouve le volcan que vous voulez déplacer (voir illustration). Ainsi, un pion "volcan" peut se déplacer d'autant de cases que souhaitées horizontalement et verticalement (pas de virage).



Le joueur rouge peut déplacer son volcan de plusieurs cases verticalement ou horizontalement car il est dans l'alignement de son vulcanologue.

Vous pouvez reculer votre vulcanologue d'autant de cases souhaitées avant de placer un pion volcan. Ainsi, vous pourrez le placer dans une position permettant à un pion de se déplacer de plus d'un carré. Naturellement, cela ralentit votre progression.

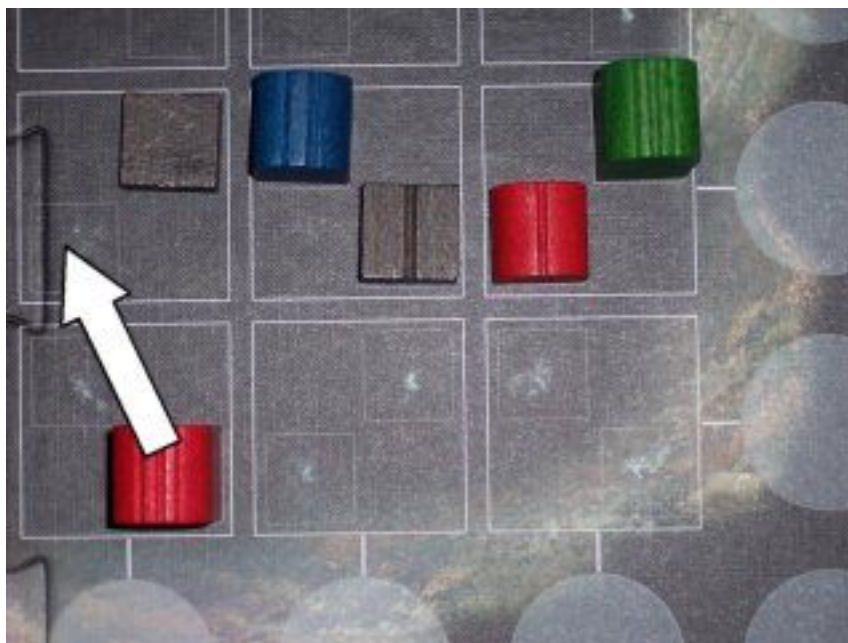
Notez que dans les 4 coins intérieurs et les 8 coins extérieurs de la route de sortie, il n'y a pas de ligne blanche. Ainsi un vulcanologue dans une de ces cases ne permet à aucun pion volcan de se déplacer de plusieurs cases.

Scores

Vous pouvez marquer des points aussi bien après avoir déplacé ou placé un pion volcan. Cela se produit si, après un déplacement, il y a trois cases blanches alignées qui contiennent au moins 8 creux (avec au moins un volcan par case). Tous les volcans et pions "lave" placés sur les 6 positions sont comptabilisés. Une des cases comptabilisées doit être celle dans laquelle le joueur place ou déplace un pion volcan. La dernière restriction est que la case centrale ne peut contenir plus d'un pion "lave".

Faire s'échapper les vulcanologues

Chaque joueur, qui a au moins un volcan dans une des trois cases blanches totalisant 8 creux, marque des points. Un point est marqué pour chaque pion volcan et deux dans la zone de haute activité (zone avec un cercle rouge). En plus, le joueur qui a déclenché le décompte marque un point supplémentaire pour chaque creux au delà de 7 (1 points pour les 8 creux, 2 pour 9 creux...). Chaque joueur déplace son vulcanologue sur le chemin de sortie du nombre de points marqués.

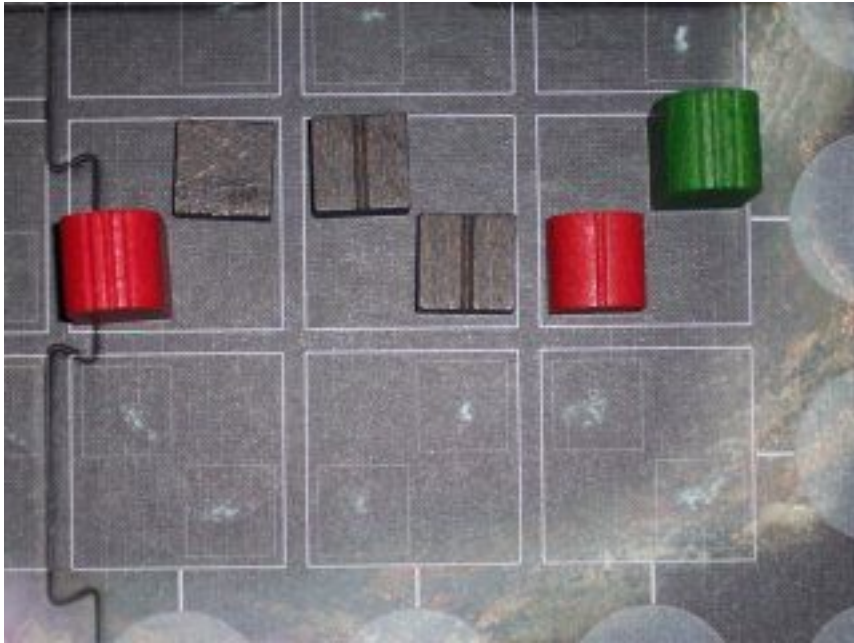


Si le pion rouge est déplacé où dans le sens de la flèche, il y aura 8 creux dans les 3 cases blanches. Le joueur rouge marquera alors 3 points (1 pour chaque volcan et un pour avoir provoqué le décompte). Les joueurs bleu et vert marqueront chacun 1 point.

Après avoir complété un premier tour de volcan sur la route de sortie, les vulcanologues suivent les flèches sur la partie extérieure de la route de sortie. Si le vulcanologue doit faire un troisième tour, il restera sur le même circuit et vous retournerez le pion pour l'indiquer.

Eruption

Après un décompte, le ou les volcans de la case blanche du milieu est enlevé et placé dans la réserve de son propriétaire qui peut de nouveau le jouer. Un marqueur de lave est alors placé à cet endroit. Il faut d'abord placer les marqueurs de valeur 0 puis ceux de valeur 1 quand il n'y a plus de "0" disponible. Notez qu'une case blanche ne peut donc être le centre d'une éruption qu'au mieux deux fois, puisque la case centrale ne peut contenir deux pions "lave" lors d'un décompte.



Le volcan bleu de notre précédente situation a été remplacé par une lave de valeur 1 (il n'y a plus de lave de valeur 0 disponible)

Cas particuliers

Si après un décompte, une rangée de trois cases blanches contient toujours 8 ou plus de 8 creux, le joueur suivant ne peut immédiatement déclencher un décompte. Elle ou il doit placer ou déplacer dans cette rangée un pion volcan.

Il peut arriver qu'un placement ou un déplacement crée plusieurs séries de 3 cases blanches éligibles au décompte. Le joueur actif choisit celle qu'il souhaite décompter en premier. Après résolution du décompte, elle ou il peut décompter une autre série (et encore une autre, une à la fois) si elle est toujours éligible.

S'il y a huit creux sur les pions volcans de deux cases, il ne peut y avoir de décompte. Il doit y avoir au moins un pion volcan ou lave sur chacun des trois cases.

Fin du jeu

Le jeu stoppe immédiatement dès que le dernier pion "lave" est placé sur le plateau. Le gagnant est le joueur dont le vulcanologue est le plus avancé sur la route de sortie.