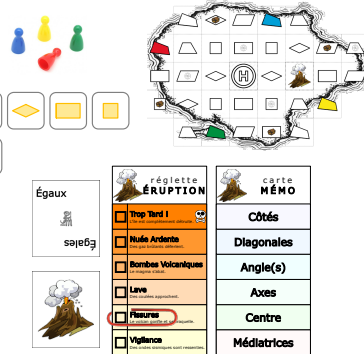




L'objectif de ce jeu **collaboratif** est de construire des combinaisons permettant de faire **évoluer**, dans un sens (**particulariser**) ou un autre (**départiculariser**), la **nature** d'un **quadrilatère**.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 4 jetons TRÉSOR(*)
- 4 jetons COOLING(**)
- 36 cartes COMPLÉMENT
- 4 cartes VOLCAN
- 1 carte MÉMO
- 1 réglette ÉRUPTION
- 1 feuille de marques



(*) Les jetons peuvent être usinés dans un [FabLab](#).

But

Récupérer les quatre TRÉSORs et quitter l'île en atteignant l'HÉLIPORT.

Nombre de joueurs

1 équipe de 4 joueurs

Mécanisme

A partir d'un quadrilatère, construire une combinaison d'ÉLÉMENT(S) et de COMPLÉMENT(S) pour particulariser ou départiculariser sa nature.

Pitch

Quatre aventuriers débarquent sur une île où menace un volcan en éruption. Avant qu'elle ne soit complètement détruite, ils doivent récupérer les quatre TRÉSORs et rejoindre l'HÉLIPORT. Ils devront collaborer pour tous en réchapper... ou tous périront !

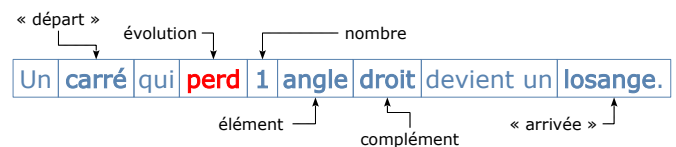
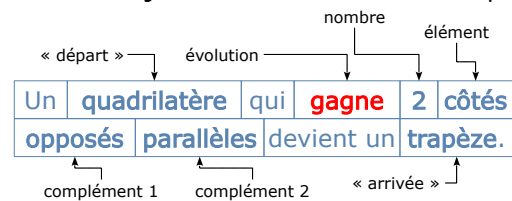
Préparation

Les joueurs placent leurs pions sur les cases de leur couleur respective et les jetons TRÉSORs sur celles marquées d'un . Les cartes COMPLÉMENT et VOLCAN sont mélangées ensemble et forment la pioche. Les jetons COOLING sont placés à côté de cette pioche. Le curseur de la réglette ÉRUPTION est positionné sur le niveau de difficulté désiré (voir **Éruption & Vulmathologie**).

Les joueurs préparent la **feuille de marques** puis chacun pioche 3 cartes. Si un joueur tire une carte VOLCAN, il la replace au hasard dans le tas et pioche à nouveau. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Déroulement d'un coup de jeu

- Le joueur dont c'est le tour reçoit la carte MÉMO.
- Pour déplacer son pion vers une case **adjacente** par un **côté**, il construit une combinaison avec un ou deux ÉLÉMENTS (à choisir sur la carte MÉMO) **et** un ou deux COMPLÉMENTS (à choisir sur ses cartes) pour **particulariser** ou **départiculariser** la nature du quadrilatère où se trouve son pion. Cette combinaison peut nécessiter l'**adjonction d'un nombre**. Exemples :








- En **montrant** les cartes choisies, le joueur **annonce oralement** sa combinaison. Si les quatre aventuriers **valident** la combinaison, ils complètent la **feuille de marques** et le joueur déplace son pion. **Sinon**, le pion reste à sa place.
- Le joueur jette la (ou les) carte(s) choisie(s) dans la défausse (carte du dessus face visible) et pioche pour compléter sa main.
- Si le joueur tire alors un VOLCAN, le **curseur de la réglette ÉRUPTION est aussitôt monté d'un niveau !** Il se défausse de la carte tout de suite également. Au prochain tour, il ne pourra jouer qu'avec les deux cartes COMPLÉMENT restantes.
- Pour terminer son tour, le joueur passe la carte MÉMO au prochain aventurier.


Jetons COOLING

Si le joueur amène son pion sur un quadrilatère marqué d'un , il reçoit un jeton COOLING . Ce jeton peut être joué à **tout moment** pour faire **redescendre** le **curseur de la réglette ÉRUPTION d'un niveau**. Une fois utilisé, le jeton est écarté définitivement de la partie.



Trésors

Pour récupérer un TRÉSOR, un aventurier doit amener son pion sur l'un des quadrilatères marqués d'un . Il s'empare alors du jeton **parallélogramme** , **losange** , **rectangle**  ou **carré** . Pour quitter l'île, les quatre trésors doivent être récupérés.

N.B : **un seul** joueur a besoin de se rendre sur la case HÉLIPORT  et sauver les autres aventuriers (voir **Remarque** & **Fin de partie**). Il devra pour cela **réaliser un carré**.

Éruption & Vulmathologie

La réglette ÉRUPTION comporte six niveaux d'alerte :

Vigilance → Des ondes sismiques sont ressenties.

Fissures → Le volcan gonfle et se craquelle.

Lave → Des coulées approchent.

Bombes Volcaniques → Le magma s'abat.

Nuée Ardente → Des gaz brûlants déferlent.

Trop Tard ! → L'île est complètement détruite.

• En début de partie, les aventuriers se mettent d'accord sur le niveau de difficulté en positionnant le curseur de la réglette ÉRUPTION sur l'un des **quatre** premiers niveaux d'alerte.

• À **chaque erreur** dans une combinaison d'ÉLÉMENT(S) et de COMPLÉMENT(S), le **curseur est monté d'un niveau !**



Plus le niveau de départ est élevé, moins donc le nombre d'erreurs possibles est grand : au niveau **Vigilance**, les aventuriers ont droit à quatre erreurs, la cinquième sera fatale. Au niveau **Bombes Volcaniques**, ils n'ont droit qu'à une seule erreur.

• Le VULMATHOLOGUE est l'expert(**) qui contrôle les combinaisons inscrites sur la **feuille de marques**. En cas d'erreur, il monte le curseur de la réglette ÉRUPTION.


(**) L'expert sera le plus souvent l'enseignant. Il se déplace d'équipe en équipe pendant la séance pour contrôler la validité des combinaisons.

Actions autorisées/interdites

Il est **autorisé** de :

- se servir de la défousse au lieu de la pioche ;
- échanger tout ou partie de sa main en piochant de nouvelles cartes COMPLÉMENT : le joueur passe alors son tour ;
- se rendre sur une case  de couleur ;
- d'échanger à **tout moment** une carte COMPLÉMENT avec un autre aventurier lorsqu'on a une carte en **double** (ou en **triple**) ;
- s'arrêter sur la case  en **départicularisant** les losanges, rectangle ou trapèze à proximité en **quadrilatère**. Mais attention, cela **montera d'un niveau** le curseur de la réglette ÉRUPTION !

Il est **interdit** de :

- s'arrêter sur la case  **sans** TRÉSOR à y déposer ;
- de se déplacer en diagonale (i.e sur une case contiguë par un sommet).


Feuille de marques

• Dans les colonnes **Quadrilatère** « départ » et **Quadrilatère** « arrivée », les joueurs écrivent juste une **initiale**.

• Dans la colonne **ÉVO**, ils inscrivent **+** pour un **Gain** ou **-** pour une **Perte**.




• Ils complètent les colonnes **Nombre**, **Mot(s) de MÉMO** et **Carte(s) COMPLÉMENT** selon leur choix de combinaison.


Exemples :

Aventurier (couleur)	Quadrilatère « départ »	ÉVO « + / - »	Nombre	Mot(s) de MÉMO	Carte(s) COMPLÉMENT	Quadrilatère « arrivée »	Validation 
bleu	Q	+	2	côtés	opposés / parallèles	T	
vert	C	-	1	angle	droit	L	

Remarque

Un aventurier qui a ramené un TRÉSOR à l'HÉLIPORT choisit son mode de participation pour la suite de la partie :

• soit il pose le jeton TRÉSOR sur la case , replace son pion sur sa case  et continue à le déplacer pour récupérer les TRÉSORS restants (et/ou des jetons COOLING );

• soit il laisse son pion sur la case  et aide les autres aventuriers à construire leurs combinaisons.

Fin de partie

La partie se termine dans l'un ou l'autre des cas suivants :

• le curseur de la réglette ÉRUPTION est au niveau **Trop Tard** : l'île est complètement détruite, les aventuriers ont **tous perdu** ;

• les aventuriers ont récupéré les quatre TRÉSORS **et** au moins l'un d'entre eux a rejoint l'HÉLIPORT : ils ont **tous gagné** !

Variantes

• Un second plateau avec les diagonales des quadrilatères apparentes est proposé au verso du premier plateau.

• Pour supprimer une part d'aléatoire, on peut jouer sans les cartes VOLCAN.

• On peut proposer une aide avec la carte ÉVO posée à côté de la réglette ÉRUPTION.

