

F

Un jeu d'équipe palpitant  
pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Carlo A. Rossi - Rédaction : Stefan Brück  
Design : Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,  
DE Ravensburger, KniffDesign (Règles du jeu)

# RED PEAK

## Contenu

4 planches prédécoupées :

- 1 plateau double face en 2 parties  
(*verso avec temple, cascade, horde de singes, ... ; recto, sans*)
- 28 tuiles Volcan
- 21 tuiles Chemin
- 5 tuiles Bateau
- 8 tuiles Temps
- 6 tuiles Outil multifonction (= *jokers*)
- 7 tuiles Bonus (*pour les variantes*)



Tuiles Volcan



Tuiles Chemin



Tuiles Bateau



Tuiles Temps



Jokers



Tuiles Bonus

2 pions :

- 1 tente
- 1 aventurier



Tente



Aventurier



Sablier

1 sablier (90 secondes)

55 cartes :

- 48 cartes Équipements
- 7 cartes Objectif (*pour la 2<sup>ème</sup> variante*)



Cartes Équipements



Cartes Objectif

## But du jeu

Vous êtes un groupe de courageux aventuriers et de chercheurs toujours en quête d'action. Votre passion vous a conduit sur une île volcanique nouvellement découverte. Mais de puissants grondements annoncent l'éruption imminente du Red Peak, le volcan le plus imposant, mais aussi le plus menaçant. Votre seule chance de survie est de rejoindre le plus vite possible la plage au sud de l'île, où, espérons-le, votre bateau vous attend encore ...

Il va donc falloir vous frayer un chemin à travers la jungle quasiment impénétrable, par tous les moyens disponibles, avec la menace incessante des coulées de lave qui vous talonnent !

Parviendrez-vous à atteindre le bateau avant que les roches en fusion n'engloutissent votre campement ?

## Mise en place du jeu

Si vous n'avez encore jamais joué, nous vous conseillons d'utiliser la face du plateau *sans* illustrations (temple, cascade, horde de singes, ...). Lorsque vous vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez tester la face illustrée (plus complexe) (*voir « Variante 2 »*).

Assemblez les deux parties du plateau et installez-le au milieu de la table, la face choisie visible.



- Placez la **tente** et l'**aventurier** sur le camp de base, au nord de l'île.



- Mélangez les **28 tuiles Volcan**, formez 2 piles et placez-les, face cachée, sur les 2 emplacements correspondants, en haut du plateau.

- Mélangez les **21 tuiles Chemin** et formez une pile, face cachée, à côté du plateau. Retournez les **7 premières** pour constituer votre réserve personnelle.

- Empilez les **5 bateaux**, face cachée, à côté de la zone de mouillage sur la plage.

- Formez une « échelle du temps » en alignant **3 tuiles Temps**. Placez le **sablier** à gauche de la première de ces tuiles. Gardez les 5 autres tuiles en réserve, légèrement en retrait.



**Attention !**  
Ne regardez pas vos cartes pour l'instant !

Comme vous jouez tous ensemble, peu importe si certains d'entre vous possèdent 1 carte de moins que les autres, au début ou par la suite.

- Les **7 tuiles Bonus** et les **7 tuiles Objectif** ne sont utilisées que pour les variantes. Le cas échéant, laissez-les de côté.



- Placez les **3 outils multifonction** (= jokers) à côté de l'« échelle du temps ». Ce sont ceux dont vous disposez. Gardez les 3 autres tuiles en réserve, légèrement en retrait.

- Mélangez les **48 cartes** et formez une pioche, face cachée. Distribuez les **12 premières cartes** à tous les joueurs, le plus équitablement possible.



## Déroulement de la partie



Votre mission est claire : traverser la jungle aussi vite que possible pour amener votre groupe du camp de base, dangereusement proche du Red Peak, vers le sud où vous attend le bateau qui vous sauvera... du moins, espérons-le !

La partie se déroule sur plusieurs **jours**, divisés en deux phases : « **journée** » et « **soir** ». Durant la **journée**, vous essayez d'abord de planifier le chemin que suivra votre aventurier à travers la jungle. Pendant cette phase, le temps s'écoule, ce qui signifie qu'une journée, pour vous, dure 90 secondes. Le **soir**, vous installez votre nouveau campement et vous planifiez déjà la journée du lendemain ; le sablier n'est pas utilisé.

### Les tuiles Chemin

Elles vous montrent le passage à travers la jungle. Vous devez toujours les placer devant vos 2 pions, de manière à pouvoir les suivre et ainsi vous éloigner du volcan et vous rapprocher de la plage, tuile après tuile. Ces tuiles sont placées les unes à la suite des autres en partant du camp de base pour créer un *unique* chemin ininterrompu jusqu'à la plage. Il ne doit donc pas y avoir d'embranchement et le chemin ne doit pas quitter la jungle. Sur chaque tuile Chemin figure soit une ligne droite, soit un virage. Vous pouvez la tourner dans tous les sens pour la placer sur le plateau.

Chaque tuile Chemin indique également 2 à 4 équipements qui vous obligeront à jouer les cartes correspondantes pour pouvoir y déplacer votre aventurier. Enfin, chaque tuile Chemin offre 1 ou plusieurs récompenses, que vous récupérerez le soir. Mais sur certaines d'entre elles apparaît également un symbole Volcan, accompagné d'un nombre de 1 à 3 ! **Attention, la lave se rapproche... !**



### Les cartes

Elles indiquent toujours 3 équipements différents, comme une machette, une lampe de poche ou une boussole, par exemple.

**Attention :** Vous ne pouvez utiliser qu'un seul des trois équipements illustrés, même si plusieurs conviendraient pour une même tuile Chemin (voir ci-dessous).



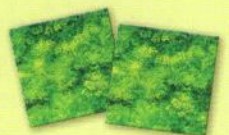
Prenez 1 outil multifonction supplémentaire.



Ajoutez 1 ou 2 tuiles Temps à droite de l'« échelle du temps ».



Retournez 1 ou 2 nouvelle(s) tuile(s) Chemin et ajoutez-les à votre réserve personnelle.



Piochez le nombre de cartes indiqué et distribuez-les le plus équitablement possible.



Retournez 1 tuile Bateau et placez-la, face visible, sur l'emplacement correspondant sur la plage. S'il est déjà occupé par un bateau, vous pouvez choisir lequel vous souhaitez utiliser et lequel vous laissez de côté, face visible, jusqu'à la fin de la partie



Retournez 1, 2 ou 3 tuiles Volcan de la pile et placez-les sur ou à côté du plateau selon la tuile. (Plus de détails, page suivante.)



## Journée

1. Commencez par retourner le sablier et placez-le sur la tuile Temps suivante de l'« échelle du temps ». *Les secondes s'écoulent, dépêchez-vous !*
2. Maintenant (et seulement maintenant !), prenez vos cartes en main et consultez-les. Discutez ensuite entre vous, sans perdre de temps, pour décider de votre chemin. Quelle tuile Chemin souhaitez-vous utiliser ? Dans quel ordre et dans quel sens souhaitez-vous la poser ? Sans oublier, bien sûr, de vérifier à chaque fois, que vous possédez effectivement les bons équipements sur vos cartes !

**Exemple :** « Cette tuile Chemin en ligne droite avec 4 nouvelles cartes en récompense pourrait nous servir ! Qui est-ce qui a la corde ? Qui a la bêche ? Le chapeau ? Je peux fournir la torche. Mais je pourrais utiliser à la place la nourriture pour la tuile là-bas, si vous avez ... etc., etc.



Vous n'avez aucune contrainte durant vos discussions, à une exception : vous devez toujours garder vos cartes en main et ne jamais les montrer.

Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur une tuile Chemin, placez-la à la suite de la précédente sur le plateau, dans le sens que vous voulez. Peut-être pouvez-vous en placer une deuxième, puis une troisième ? *Le temps continue de s'écouler !*

3. À un moment donné (*toujours durant les 90 secondes imparties !*), il faudra arrêter de placer des tuiles et déplacer votre aventurier (la tente reste sur place pour le moment). Celui-ci suit le chemin, tuile après tuile, en partant du premier équipement illustré devant lui jusqu'au dernier figurant sur la dernière des tuiles Chemin venant d'être placées ... autant que possible.

Au fur et à mesure que vous avancez votre aventurier, jouez une carte correspondant à l'un des équipements demandés sur la tuile atteinte. Les cartes jouées sont défaussées sur une pile, face visible. Sinon, vous ne pouvez pas avancer. Si aucun d'entre vous ne possède la carte correspondant à l'équipement demandé sur la tuile, vous devez utiliser un outil multifonction (= tuile Joker) et la remettre dans la réserve. S'il ne vous reste plus non plus d'outil multifonction à disposition, non seulement vous vous êtes mal concertés et vous avez commis une erreur, mais vous avez aussi un nouveau problème : vous devez dans ce cas reculer votre aventurier sur la dernière tuile que vous aviez réussi à atteindre. Toutes les tuiles Chemin après celle-ci sont remises dans la réserve personnelle devant vous. Toutes les cartes jouées restent dans la pile de défausse.

4. Dès que vous avez parcouru toute cette nouvelle partie du chemin (ou que vous avez échoué), regardez le sablier. S'il reste du temps, il ne se passe rien. Mais s'il est déjà écoulé, déplacez le sablier d'une tuile vers la droite sur l'« échelle du temps ». S'il n'y a plus de tuile Temps à droite, prenez-en une de la pile et placez-la sous le sablier. En contrepartie, vous devez immédiatement retourner une tuile Volcan et la placer éventuellement sur le plateau (*voir ci-dessous*).
5. Pour finir, reposez vos cartes en main, face cachée, devant vous, jusqu'au début de la prochaine journée.

## Soir

1. Prenez la tente et déplacez-la sur les pas de l'aventurier, également une tuile après l'autre, le long de la nouvelle partie du chemin. Au passage, recevez les récompenses indiquées sur chaque tuile (voir « Les tuiles Chemin »). Si vous recevez de nouvelles cartes, distribuez-les le plus équitablement possible aux joueurs. **Attention !** Vous n'avez pas non plus le droit de regarder ces nouvelles cartes pour le moment ! Si vous vous déplacez sur des cases Chemin avec un symbole Volcan, retournez le nombre de tuiles Volcan indiqué. Le mieux est de les compter à voix haute en les retournant pour ne pas en oublier.

Différentes tuiles Volcan :



### Aucune éruption (7x)

Placez la tuile à côté du plateau, face visible. Vous avez de la chance !



### Éruption (17x)

Placez la tuile, face visible, sur la tuile Chemin libre suivante (en partant du volcan). La lave suit le chemin tracé, tuile après tuile.



### Double éruption (4x)

Placez cette tuile, face visible, sur la tuile Chemin libre suivante. Retournez immédiatement une autre tuile Volcan et placez-la sur le plateau (ou à côté selon ce qu'elle indique). S'il s'agit de nouveau d'une tuile « Double éruption », suivez le même processus.

Si cela vous conduit à placer une tuile Volcan là où se trouve votre tente, vous avez malheureusement **perdu** et la partie **s'arrête immédiatement !**

Si ça n'est pas le cas, déplacez votre tente jusqu'à la tuile Chemin d'après, suivez ce qu'elle indique, ... jusqu'à ce que votre tente rejoigne votre aventurier ... ou que vous ayez perdu !



2. Si vous n'avez pas perdu, vous pouvez maintenant discuter entre vous pour planifier votre prochaine journée, savoir où placer au mieux telle ou telle tuile Chemin ... Comme auparavant, vous n'avez pas encore le droit de regarder vos cartes.
3. De plus, vous pouvez décider de récupérer du matériel supplémentaire pour la prochaine journée : vous avez le choix entre 1 tuile Joker, 1 tuile Temps, 1 tuile Bateau, piocher 2 cartes ou ajouter 2 tuiles Chemin à votre réserve personnelle. (*Reportez-vous également à l'illustration sur le plateau, à côté du volcan.*) Mais en échange, vous devez retourner une nouvelle tuile Volcan (et appliquer tous ses effets). Vous pouvez recommencer cette action plusieurs fois de suite.
4. Un nouveau jour se lève ! Retournez le sablier et remplacez-le sur la tuile Temps suivante. Remettez les tuiles Temps utilisées dans la réserve.



## Fin de la partie

Jouez de la même façon jour après jour jusqu'à ce que vous ayez atteint le bateau avec vos deux pions. Selon le bateau, il se peut que vous soyez obligés de faire couler la lave une dernière fois. Si elle ne vous a toujours pas rattrapés, vous **gagnez la partie** !

Cependant, si la lave vous rattrape à n'importe quel moment de la partie, vous avez malheureusement **perdu** !



## Variante 1 : Les tuiles Bonus

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter les tuiles Bonus (que vous jouez avec le recto ou le verso du plateau de jeu). Pour cela, mélangez-les et placez 1 tuile, face cachée, sur chacune des 4 cases du plateau avec une petite clairière.

Laissez les 3 tuiles restantes de côté, *sans les regarder*.

Si, au cours de la partie, votre chemin passe par l'une de ces tuiles Bonus, mettez-la tout d'abord de côté, face visible. Lors de la phase Soir suivante, traitez-la comme les récompenses des tuiles Chemin. Écartez-les ensuite du jeu.

Différentes tuiles Bonus :



Prenez 1 tuile Joker supplémentaire.



Prenez 1 tuile Temps supplémentaire.



Retournez 1 tuile Chemin ou Bateau.



Piochez 2 nouvelles cartes.



Domage !  
Il ne se passe rien ! (2x)



Retirez du plateau la tuile Lave la plus proche de vous et défaussez-la.

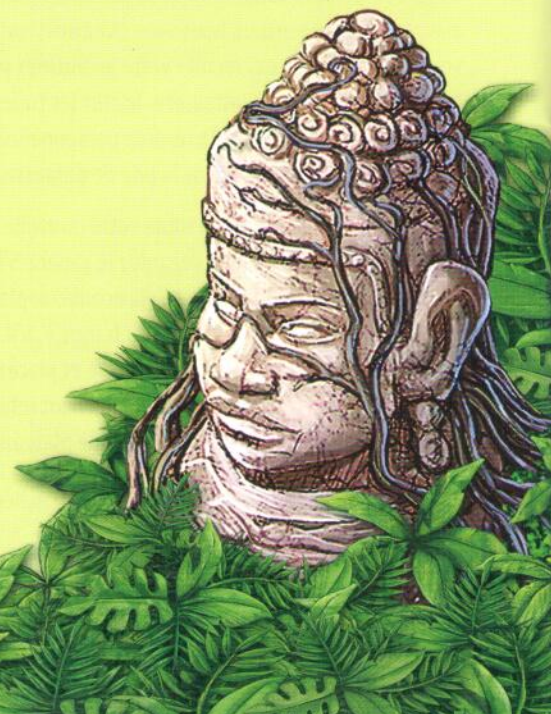
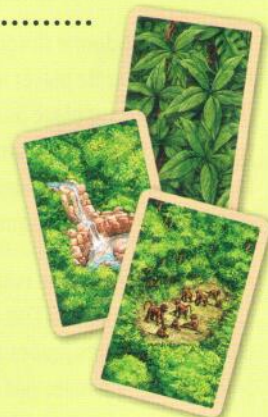
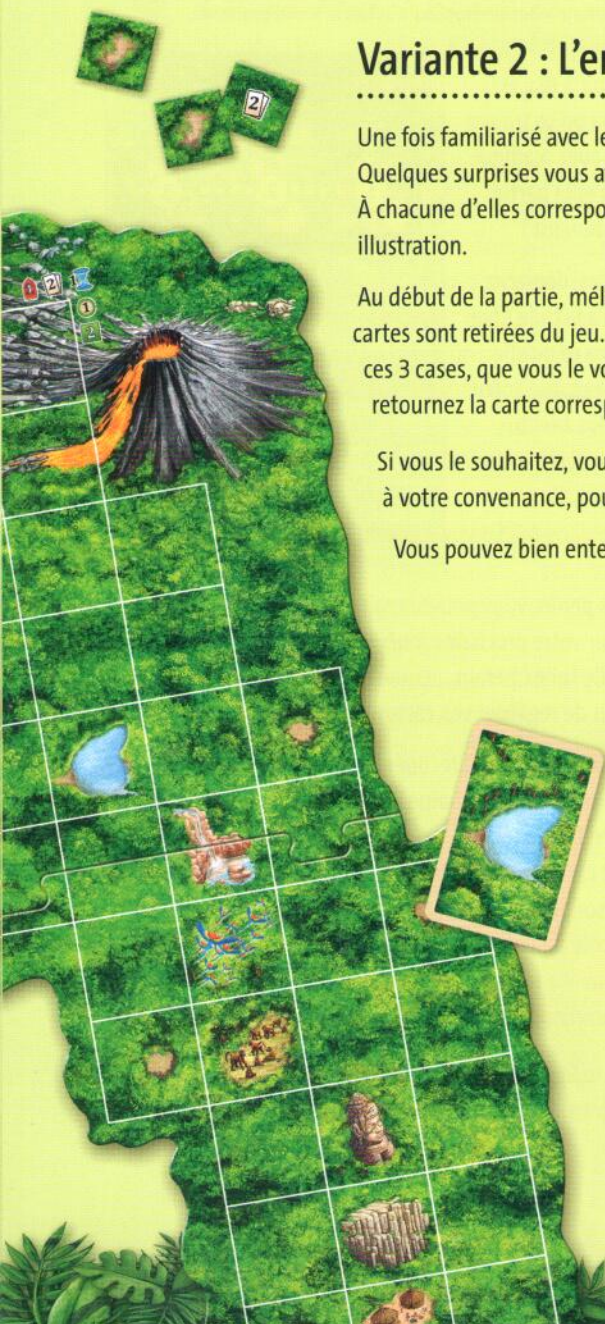
## Variante 2 : L'envers du plateau

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez aussi utiliser le verso du plateau de jeu. Quelques surprises vous attendent dans la jungle (temple, cascade ou horde de singes). À chacune d'elles correspond une carte Objectif sur laquelle vous retrouvez la même illustration.

Au début de la partie, mélangez toutes les cartes Objectif et retournez-en 3. Les 4 autres cartes sont retirées du jeu. Au cours du jeu, votre chemin *devra obligatoirement* passer par ces 3 cases, que vous le vouliez ou non. Lorsque vous serez parvenu sur une de ces cases, retournez la carte correspondante pour indiquer que l'objectif a été atteint.

Si vous le souhaitez, vous pouvez diminuer ou augmenter le nombre de cartes Objectif, à votre convenance, pour adapter le niveau de difficulté du jeu.

Vous pouvez bien entendu mélanger les deux variantes.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg  
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)