

Les héros de Kaskaria

Une première aventure tactique et fantastique pour 2 à 4 héros de 6 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Jann Kerntke
Durée du jeu : env. 20 minutes

Le pays fantasmagorique de Kaskaria est en pleine effervescence. De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu. Dépossédés de ce trésor et de leur amulette, les habitants de Kaskaria redoutent la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de courageux héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur « arpenteur des crêtes » super rapide pour reprendre le trésor et l'amulette. Leur quête les mènera dans les profondeurs du cratère volcanique, où se terrent les redoutables trolls.

Récupérez la plus grande part possible du trésor des ancêtres et reprenez l'amulette magique aux sinistres trolls. Celui qui repartira les bras les plus chargés de trésors jouira d'une estime illimitée de la part des habitants et sera sacré « super héros » de Kaskaria !

FRANÇAIS

Matériel du jeu

1 plateau de jeu, 4 griffons reptiliens (de 4 couleurs différentes), 4 arpenteurs des crêtes (de 4 couleurs différentes), 55 cartes (18 cartes « or », 9 cartes « griffon reptilien », 18 cartes « arpenteur des crêtes », 9 cartes « + 2 », 1 carte « cascade »), 80 pépites d'or, 1 amulette magique, 1 règle du jeu



cartes « or »



cartes
« griffon reptilien »



cartes
« arpenteur des crêtes »



cartes « + 2 »



carte « cascade »

Déroulement du jeu



FRANÇAIS

1. Village au bout du sentier des crêtes : point de départ des arpenteurs des crêtes
2. Village au bord de la cascade : point de départ des griffons reptiliens
3. Présentoir à cartes
4. Pile de pioche
5. Pile de défausse
6. Cratère du volcan : cachette des trolls

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Les pépites d'or forment le trésor et sont placées à côté du plateau de jeu. L'amulette magique se place sur la case du volcan située au milieu du plateau de jeu.

Choisissez les deux figurines de jeu de la couleur de votre choix. Placez le griffon reptilien sur la case départ de droite (= village de la cascade). Les arpenteurs des crêtes prennent le départ à gauche (= village situé au bout du sentier des crêtes). Rangez dans la boîte les figurines dont vous ne vous servez pas.

Trouvez la carte cascade et mettez-la de côté. Mélangez les cartes restantes et formez avec la pile de pioche à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.

Les joueurs tirent une carte de la pioche à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils en aient 5 en main.

Retournez ensuite 3 cartes de la pile de pioche et posez-les faces visibles sur le présentoir.

Ensuite, glissez la carte « cascade » dans la moitié inférieure de la pile de pioche.

L'aventure peut maintenant commencer !

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le héros le plus jeune commence et choisit d'effectuer l'une des deux actions suivantes :

- **tirer une carte**

Tire une carte de la pile de pioche face cachée ou prends-en une face visible dans un emplacement du présentoir. Ajoute ta nouvelle carte à ta main. Lorsque la carte est prise dans le présentoir, une nouvelle carte de la pile de pioche est aussitôt retournée et posée sur l'emplacement vide. Une fois qu'une carte est tirée, c'est au tour du héros suivant.

OU

• **jouer un ensemble de cartes pour exécuter des actions**

Si tu as **2 cartes ou plus de la même couleur** en main, tu peux les abattre ensemble. Ces cartes peuvent présenter différents motifs, l'important étant uniquement leur couleur. Il n'est possible de jouer qu'un seul ensemble de cartes par tour !

En fonction de leur motif, les cartes abattues ensemble entraînent les actions suivantes, qui sont aussitôt exécutées :

- **Arpenteurs des crêtes** ou **griffons reptiliens** : chaque carte abattue te permet d'avancer la figurine correspondante d'une case vers l'avant sur le parcours.
- **Or** : tu trouves une pépite d'or en chemin. Pour chaque carte « or » abattue, tu reçois une pépite d'or du trésor, que tu poses devant toi.
- **Carte « + 2 »** : cette carte te permet de tirer 2 cartes : soit des cartes faces visibles du présentoir, soit des cartes faces cachées tirées de la pioche. Tu peux aussi prendre une carte visible du présentoir et en tirer une autre dans la pioche. Si tu prends une carte visible du présentoir, celle-ci est **IMMÉDIATEMENT** remplacée par une carte tirée de la pile de pioche.

Une fois cette action effectuée, les cartes abattues sont placées faces visibles dans la pile de défausse. C'est ensuite au tour du héros suivant.

Exemple :



Mia joue 4 cartes bleues. Son griffon reptilien vole jusqu'à la prochaine case, elle reçoit 2 pépites d'or de la réserve et peut tirer encore 2 cartes supplémentaires. Elle prend une première carte dans le présentoir, qui est aussitôt remplacée pour que les 3 emplacements soient occupés. Mia tire ensuite une seconde carte de la pile de pioche. Enfin, elle dépose les cartes qu'elle a abattues dans la pile de défausse faces visibles.



Pierre joue 3 cartes de couleur orange. Il avance son arpenteur des crêtes de 2 cases et reçoit 1 pépite d'or de la réserve. Enfin, il dépose lui aussi les cartes qu'il a abattues dans la pile de défausse.

Carte « cascade »



Les eaux de la cascade sont déchaînées et mettent la pile de cartes sens dessus dessous. Lorsqu'un héros tire la carte « cascade » ou si elle est retournée pour couvrir un emplacement inoccupé, le jeu est aussitôt interrompu. Regroupez la carte « cascade », la pile de défausse et la pile de pioche, mélangez bien toutes ces cartes. Elles constituent la nouvelle pile de pioche que vous placez sur l'emplacement prévu à cet effet. Ensuite, la partie reprend là où elle s'était arrêtée.

Règles importantes applicables aux héros :

- **Un héros ne doit pas se montrer trop prudent !**
Vous ne devez pas garder plus de 10 cartes en main. Si vous avez atteint ce nombre, vous serez obligé d'abattre un ensemble de cartes lors de votre prochain tour.
- **Un héros voyage en bonne compagnie !**
Une case peut accueillir plusieurs figurines.
- **Un héros ne se laisse pas déstabiliser !**
Attention ! La couleur des ensembles de cartes n'a rien à voir avec la couleur de tes figurines de jeu.

Fin de la partie

FRANÇAIS

Le jeu s'achève dès qu'un arpenteur des crêtes ou un griffon reptilien a atteint la cachette des trolls dans le volcan et s'est emparé de l'amulette magique. Le héros qui avance une figurine sur la case du volcan peut poser l'amulette dorée avec ses pépites d'or. Il exécute aussi les actions des autres cartes qu'il a abattues.

Classement final

Les héros obtiennent des pépites d'or supplémentaires en fonction de la position de leurs figurines. Les griffons reptiliens et les arpenteurs des crêtes font l'objet de classements distincts. Celui qui s'est le plus rapproché du volcan s'est distingué par son courage et reçoit une part plus importante du trésor. Lorsque plusieurs héros ont atteint la même position, ils reçoivent le même nombre de pépites d'or.

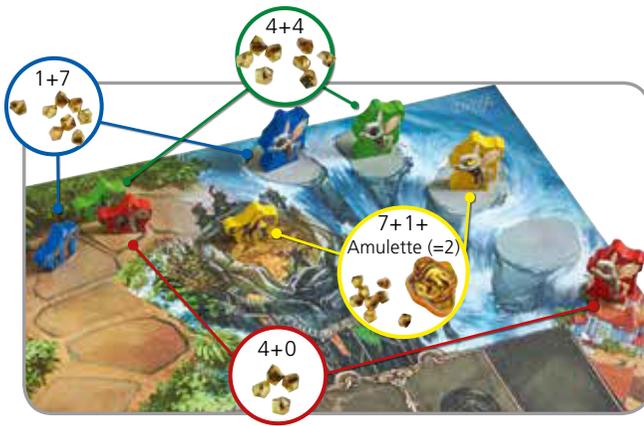
Aucune place du classement ne reste vacante : si deux héros sont ex aequo en première place, le héros suivant reçoit le nombre de pépites d'or correspondant à la deuxième place.

Lors du classement final, l'or est réparti selon **l'aperçu ci-contre, qui figure également sur le plateau de jeu :**



- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en première position reçoivent chacun **7** pépites d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en deuxième position reçoivent chacun **4** pépites d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en troisième position reçoivent chacun **1** pépite d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en quatrième position repartent les mains vides.
- L'amulette compte pour **2** pépites d'or.

Exemple :



Le héros dont l'arpeur des crêtes jaune a atteint le volcan reçoit 7 pépites d'or, mais aussi l'amulette magique qui vaut 2 pépites d'or.

Les héros dont les arpeurs des crêtes vert et rouge sont tous deux en deuxième position reçoivent 4 pépites d'or chacun. Le héros dont l'arpeur des crêtes bleu occupe la troisième position reçoit 1 pépite d'or.

Le héros au griffon reptilien bleu reçoit 7 pépites d'or, car il est en première position. Le héros dont le griffon reptilien vert arrive en deuxième position reçoit 4 pépites d'or, et celui dont le griffon reptilien jaune se trouve en troisième position reçoit 1 pépite d'or. Le griffon reptilien rouge qui occupe la quatrième position ne rapporte aucune pépite à son héros.

Enfin, tous les héros additionnent les pépites d'or qu'ils ont obtenues lors du classement final avec celles collectées durant la partie. Le héros qui a le plus grand nombre de pépites d'or est le gagnant et son courage lui vaut l'estime de tout le peuple de Kaskaria. En cas d'égalité, le héros qui a remporté l'amulette ressort vainqueur.

Variante pour des héros de Kaskaria particulièrement intrépides

Les règles du jeu générales s'appliquent avec la modification suivante, lors de l'abattage des cartes et de l'exécution des actions :

- **Un héros doit faire preuve de rapidité !**

Lorsqu'un héros abat 2 cartes « arpeur des crêtes » de la même couleur, il peut faire avancer cette figurine de 3 cases au lieu de 2.

- **Un héros courageux sera récompensé !**

Celui qui abat 2 cartes « or » de la même couleur reçoit 5 pépites d'or de la réserve au lieu de 2.

Dans cette variante, celui qui prend des risques et attend d'avoir des cartes avantageuses est récompensé pour ses efforts.