

RECOMMANDÉ PAR
Vulcania
SAVOIR FAIRE ET PASSION

LE GLAIVE DE VULCAIN®

RÈGLE DU JEU

Qui a déjà entendu parler
du fabuleux glaive de Vulcain,
Dieu du Feu et du Métal, forgeron
au centre des volcans ?
Personne ! Et pour cause...

Son chef-d'œuvre, le Maître des forges
l'a fabriqué dans le plus grand secret.

Alliage parfait de plusieurs métaux précieux,
le glaive de Vulcain concentre à lui seul
tous les pouvoirs divins.

Ce prodigieux trésor existe.
À vous de le retrouver... avant tous les autres !

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 volcan en volume
- 1 dé (numéroté de 1 à 5 + 1 face «volcan éteint»)
- 1 dé (3 faces «volcan éteint» + 3 faces «volcan en éruption»)
- 6 pions de jeu (1 par joueur)
- 2 jetons «bateau»
- 2 jetons «hélicoptère»
- 8 cartes «Indice» (4 cartes Orientation et 4 cartes Altitude)
- 24 cartes «Équipement» (6 cartes Boussole, 6 cartes Casque, 6 cartes Piolet, 6 cartes Altimètre)
- 300 cartes : «Question» (ADULTES et JUNIORS), «BOMBE VOLCANIQUE» et «BONUS»
- 6 puzzles différents
- 1 règle du jeu

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs.

Jeu pour toute la famille, à partir de 8 ans.

Durée de la partie

À partir de 45 minutes.

Installation du jeu

LE VOLCAN

Placez le volcan au centre du plateau.

LES BATEAUX ET LES HÉLIROPTÈRES

Disposez les 2 jetons «bateau» sur les cases où figure le dessin du bateau, et les 2 jetons «hélicoptère» sur les cases où figure le dessin de l'hélicoptère.

LES CARTES «INDICE»

Elles permettent de trouver l'endroit exact où se trouve le glaive de Vulcain.

Séparez les cartes orientation (nord, sud, est, ouest) des cartes altitude (100 m, 200 m, 300 m, 400 m), faire 2 tas et montrez-les à tous les joueurs.



Retournez ensuite les 2 tas pour cacher les cartes et mélangez-les séparément. Puis, choisissez une carte de chaque tas et placez-les sous le volcan. Posez sur chacune des cases carrées noires du plateau les 6 cartes «Indice» restantes (faces cachées).

LES CARTES ADULTES ET JUNIORS



Mélangez bien les deux jeux de cartes avant chaque partie et placez les à côté du plateau.

Les cartes JUNIORS sont destinées aux jeunes de 8 à 12 ans.

LES PIONS DE JEU

Placez un pion par joueur sur l'une des cases rouges de votre choix où est représenté le glaive de Vulcain.

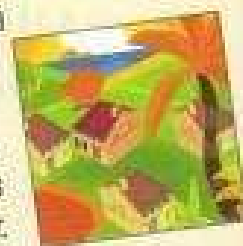
LES CARTES «ÉQUIPEMENT»

Séparez les 4 familles de cartes et disposez les 4 tas faces apparentes à côté du plateau pour constituer la banque.



LES PUZZLES

Distribuez un puzzle complet à chaque joueur. Celui-ci représente un village. Puis, les pièces sont enlevées du support et placées dans le désordre, faces blanches apparentes, devant chaque joueur.



LES FEUILLES DE NOTE ET CRAYONS

Chaque joueur s'équipe d'un crayon et d'une feuille de note sur laquelle il notera les indices recueillis au cours de la partie.

LE GLAIVE DE VULCAIN®

But du jeu

Trouver le glaive de Vulcain.

Pour y parvenir, il faut :

- disposer de 4 cartes «Équipement» : piolet, casque, boussole, altimètre.
- trouver par déduction les deux indices cachés sous le volcan.

Fonctionnement du jeu

Le plus jeune commence et lance le dé numéroté de 1 à 5 + 1 face «volcan éteint».

S'il tombe sur un chiffre, il déplace dans la même direction son pion d'autant de cases.

S'il tombe sur la face représentant le «volcan éteint», il prend le 2^{ème} dé et le lance.

Si la face «volcan en éruption» sort, le volcan gronde, la terre tremble, chaque joueur prend alors les pièces de son puzzle et reconstruit le village représenté sur le visuel du puzzle.

Le dernier joueur à avoir reconstitué son village rend une carte "Équipement" de son choix à la banque.

A la fin de l'épreuve du puzzle, chaque joueur donne le sien reconstitué à son voisin de gauche.

Si la face «volcan éteint» sort, c'est au tour du joueur suivant.

Au cours de leur parcours, les joueurs cumulent des indices pour localiser le glaive et gagnent des cartes «Équipement».

POUR OBTENIR UNE CARTE «INDICE»

Lorsqu'un joueur tombe sur une case rouge sur laquelle est représenté le glaive de Vulcain, il peut regarder l'une des cartes «Indice» de son choix. Il inscrit l'indice sur sa feuille pour mémoire à l'abri du regard des autres joueurs.

Après avoir noté les 6 indices du plateau, il déduira l'altitude et l'orientation indiquées sur les 2 cartes placées en début de jeu sous le volcan. Il saura ainsi où trouver le glaive de Vulcain.

POUR OBTENIR UNE CARTE «ÉQUIPEMENT»

Le joueur doit se rendre sur une des cases représentant l'objet de l'équipement qu'il désire gagner : boussole, altimètre, piolet ou casque.

Lorsqu'il se trouve sur une de ces cases, un autre joueur prend une carte ADULTES ou JUNIORS sur le dessus du tas.

Si c'est une «Question», elle est lue à voix haute. **S'il trouve la réponse, il gagne la carte «Équipement» et rejoue.** S'il ne la trouve pas, il ne gagne rien. La réponse est donnée à l'ensemble des joueurs.

Si c'est une carte «BOMBE VOLCANIQUE», il permet de deux cartes «Indice» posées sur le plateau de jeu.

Si c'est une carte «BONUS», il gagne une carte «Équipement» de la banque.

La carte utilisée est remise sous le tas.

Tant qu'un joueur n'est pas sorti d'une zone attribuée à un objet équipement, il devra



répondre aux questions. S'il possède déjà la carte «Équipement» de cette zone, il n'en gagne pas une autre.

LES DIFFÉRENTES CASES

Une même case peut être occupée par plusieurs pions de jeu. 1 pion peut survoler une case occupée par un autre pion.

Les cases orange sur lesquelles figure un dé.
Un joueur qui tombe sur l'une de ces cases rejoue.

Les cases fléchées (dans les zones équipements)
Elles imposent le sens de déplacement des pions. Pour les cases non fléchées, chaque joueur, dans son tour de jeu, est libre de choisir le sens de son déplacement. Il doit se faire dans une même direction.

LES JETONS «BATEAU» ET «HÉLICOPTÈRE»

Les joueurs circuleront sur les cases au-dessus de l'eau et du ravin en posant leur pion sur un jeton «bateau» ou sur un jeton «hélicoptère». Cela implique bien sûr que ces derniers soient disponibles pour être utilisés.

Les joueurs ne peuvent utiliser les bateaux ou les hélicoptères que s'ils se trouvent de leur côté en arrivant au bord de l'eau ou du ravin. Sinon, ils attendront qu'un joueur revienne et libère un bateau ou un hélicoptère.

Après avoir utilisé un jeton «bateau» ou «hélicoptère» et pour sortir de la zone d'un objet équipement, un joueur peut laisser son jeton sur un autre jeton placé au bord de l'eau ou du ravin, si aucun autre joueur ne s'y trouve déjà.

SUITE ET FIN DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que l'un d'eux prétende savoir où se trouve le glaive de Vulcain. Il note alors sa proposition sur sa feuille. Dès que son équipement est complet (4 cartes), il demande à voir les cartes se trouvant sous le volcan. Il vérifie sa réponse sans montrer les cartes prises sous le volcan aux autres joueurs.

S'il s'est trompé, il est éliminé. Il remet les deux cartes sous le volcan et la partie continue. Si la réponse est juste, les autres joueurs la vérifient et il a gagné la partie.



CRÉATION DU JEU ET DESIGN :
KINKAJOU STUDIO
STRASBOURG

ÉDITEUR :
MGB GAMES - BP 18
63401 CHAMALIÈRES CÉDEX

© 2003 - MGB GAMES
TOUTS DROITS RÉSERVÉS

MGB
Games