

FIN DE LA PARTIE

Tous les meeples qui touchent une carte de quelque manière que ce soit rapportent des points. Si un meeples est debout, il vaut deux points. Ceux allongés valent 1 point. Le joueur qui a le plus de points l'emporte, les égalités sont résolues au profit du joueur qui a le plus de meeples de n'importe quelle couleur sur ses cartes. Dans ce cas, il reçoit le titre de "Sauveteur de l'année" !



THE TABLE IS LAVA



VARIANTE - ÎLOT ROCHEUX

Il n'est plus nécessaire qu'une carte touche d'autres cartes pour vous permettre de placer des meeples. Maintenant, n'importe quelle carte lancée (même celles qui atterrissent en dehors des autres cartes), peut être complétée par des meeples, du moins tant que vous en avez dans votre réserve.

CRÉDITS

Auteur : James Schoch

Édition : Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Conception graphique : Jenn V DiFranco

Illustration : Brandon Lewis

Traduction française : Stéphane Athimon

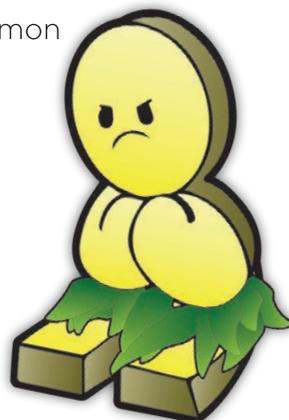
Relecture des règles françaises :

Natacha Athimon-Constant



www.RnRGames.com

©2018 R&R Games, All Rights Reserved



SI VOUS NE SUPPORTEZ PAS LA CHALEUR, RESTEZ SUR LES ROCHERS !

Alors que l'aube se lève, le mont Kahlualualuau crache sa lave incandescente sur Meepleville. Les autochtones essaient désespérément d'échapper aux rivières de lave et de rester sur un endroit sûr. La tribu qui survit à l'éruption avec le plus grand nombre de meeples sera déclarée vainqueur !

CONTENU



40 cartes

10 de chaque couleur



60 Meeples

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur de joueur et récupère les meeples et les cartes de la couleur choisie. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, vous retirez la carte **#3** montrant le meeples de la couleur qui n'est pas jouée. Le premier joueur est celui qui dit en premier **"Il fait chaud ici ?"**

Les joueurs prennent leur carte de départ et la placent au centre de la table en formant un motif de leur choix, tant que toutes les cartes touchent au moins une autre carte. Ensuite, prenez 2 de vos meeples, placez-en un debout sur votre carte de départ et un autre debout sur une carte de départ d'un adversaire à 2 places de vous. (Pour une partie à deux joueurs, placez un meeples de votre couleur sur chaque carte de départ.) Faites attention à l'endroit où vous placez votre meeples sur la carte. Vous devez faire en sorte que cela soit difficile pour vos adversaires de faire tomber votre meeples.



2

TOUR D'UN JOUEUR

Le premier joueur choisit maintenant une de ses cartes pour la lancer sur la table. Vous pouvez choisir une des deux méthodes suivantes :

- Vous pouvez lancer votre carte depuis le bord de la table (en gardant votre main derrière le bord de la table)
- Placez-la sur le bord de la table et d'une pichenette lancez-la vers la zone de départ.

Vous essayez de faire tomber les meeples de vos adversaires des cartes tout en n'enlevant pas les vôtres. Une fois que la carte s'est arrêtée, si elle ne touche pas une autre carte sur la table ou si elle n'est pas à une largeur de pouce, votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Sinon, vous placez sur cette carte un nombre de vos meeples égal au nombre de meeples de votre couleur inscrit sur cette carte. Si la couleur d'un autre joueur est indiquée sur la carte, il peut placer un de ses meeples sur la carte.

Retirez de la zone de jeu tout meeples qui n'est plus sur une carte dans la zone de jeu et rendez-les à leurs propriétaires. Le jeu se poursuit dans le sens horaire et cela continue jusqu'à ce que tout le monde ait joué toutes ses cartes.

IMPORTANT !

1. Vous n'avez pas le droit d'ajouter des meeples sur la dernière carte que vous lancez.
2. Un joueur qui n'a plus aucun meeples dans sa réserve ne peut plus en placer sur des cartes.



3

