

Nid de Vouivres

Laëtitia Barbé

« Au plus profond des monts brumeux se trouve un immense nid de Vouivres. Ces grands serpents ailés parcourent des lieux en quête de bijoux et pierreries pour en tapisser leur nid, étalant leurs richesses au soleil.

Mais voilà, le nid se trouve au-dessus d'une galerie de grottes, et régulièrement, des pierres y tombent...

Des prospecteurs de trésor ont trouvé ce nid. Ne pouvant s'y attaquer, ils décidèrent de descendre dans ces grottes où il suffit de se pencher pour faire fortune. Mais la descente n'est pas sans danger, car la concurrence cherchera à attirer la vouivre sur vous, qui s'envolera alors avec une part de votre butin. »

Vous incarnez un prospecteur de trésor envoyé par trois joailliers qui recherchent un certain nombre de pierreries pour leur prochaine réalisation.

La découverte du nid de vouivres et de son réseau de galerie est une véritable aubaine pour vous. Aussi, avec vos concurrents, vous vous êtes lancé un concours pour savoir qui seraient le premier à remplir ses commandes.

La concurrence risque d'être rude et les négociations difficiles, sans compter que certains chercheront à attirer la vouivre sur vous !

Présentation du jeu

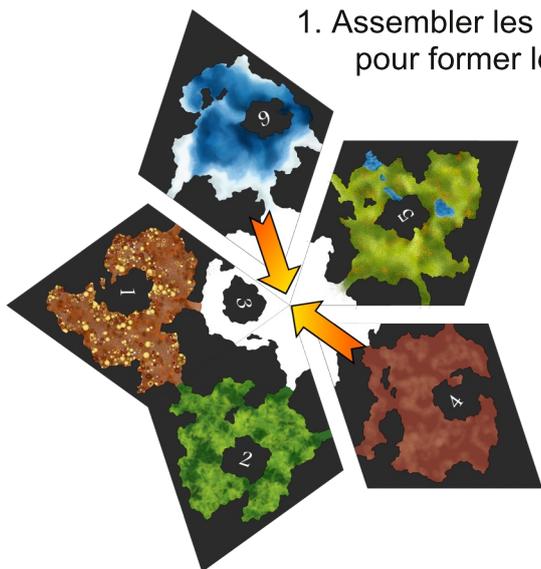
Nid de vouivres est un jeu qui se joue de 3 à 6 joueurs pour des parties de 35 à 45 minutes, à partir de 8 ans. Les joueurs jouant tous en même temps, le nombre de joueurs n'impacte pas sur la durée de la partie.

À chaque tour, les salles se remplissent de trésor. Chaque joueur choisit secrètement la salle où il souhaite se rendre et les deux types de gemmes qui l'intéresse. Le joueur qui contrôle alors la vouivre la place dans une des salles... La vouivre n'étant intéressée que par les gemmes, elle pille alors la salle et s'attaque au coffre des malheureux la rencontrant avant de s'envoler.

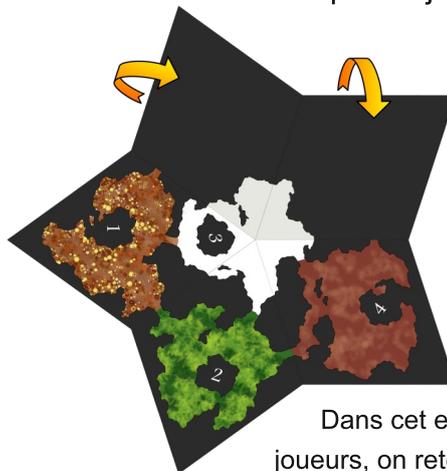
Pour remporter la victoire, il vous faudra donc anticiper les déplacements des autres joueurs et celui de la vouivre !

Matériel et mise en place

1. Assembler les 5 losanges pour former les 6 salles, puis...

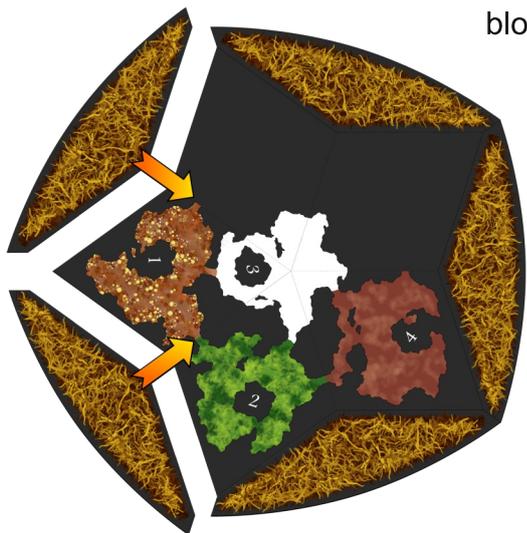


retourner des tuiles de salles jusqu'à avoir autant de salle que de joueur.

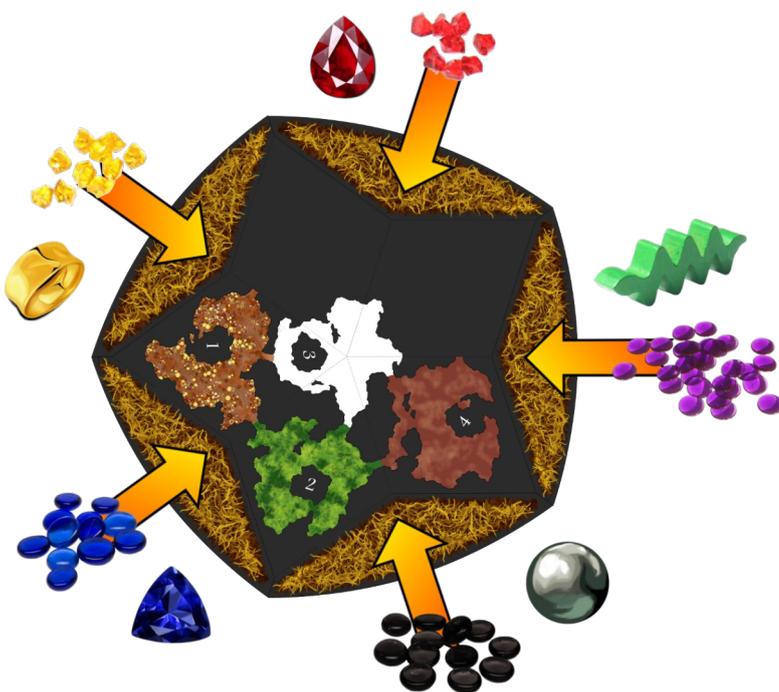


Dans cet exemple à 4 joueurs, on retourne deux des tuiles pour n'avoir que les salles 1 à 4.

2. Ajouter les éléments de plateau avec une illustration de nid pour bloquer le plateau.



3. Placer une réserve de chaque gemmes sur un des nids, ainsi que les pions fragments d'oeufs et une des deux vouivres sur le nid restant.



Les jetons jaunes correspondent à l'or, les rouges aux rubis, les noirs aux saphirs et les bleus à l'or.

La gestion de chaque gemme sera confiée à un joueur différent (à 3 joueurs, le troisième joueur sera en charge des jetons Saphir et Perle).

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le pion Joueur et la carte Coffre correspondante.



Les joueurs placent ensuite leur pion dans une salle. Pour déterminer la salle de départ pour chaque joueur, ces derniers tire une carte salle au hasard (en excluant les cartes des salles non utilisées durant cette partie) et place son pion en conséquence.



Distribuez à chaque joueur trois cartes Objectif qu'il pose face visible devant lui.

Le joueur qui a vu un serpent le plus récemment reçoit le second pion Vouivre.

Les 4 dés de gemmes sont placés à côté du plateau central.

Les cartes Ressources sont mélangées et placées à côté du plateau central.



Objectif de la partie

L'objectif de la partie est d'être le premier joueur à valider sa troisième carte Objectif en récupérant les gemmes correspondantes.

Déroulement d'un tour

répartition des gemmes

Retournez deux cartes Ressources face visible et superposez-les pour ne former qu'une ligne par salle. Sur chaque carte Ressources est indiqué le nombre et la nature des jetons Gemme à répartir dans chaque salle. Remplissez les salles avec les jetons de la réserve en suivant les indications des cartes révélées (ignorez les indications pour les salles non utilisées au cours de cette partie).



choix des actions

Chaque joueur choisit face cachée une carte Salle correspondant à la salle où il souhaite se rendre, ainsi que deux cartes représentant les gemmes qu'il souhaite récupérer ce tour. S'il choisit la carte Sortie, il sélectionne également deux cartes Gemme (ces cartes ne serviront pas mais empêcheront les autres joueurs de deviner votre action). La carte Sortie sert à valider une carte Objectif (voir « achèvement d'une carte Objectif »).

Attention : les déplacements de salle en salle sont limités. Un joueur ne peut se déplacer que dans une salle adjacente à la sienne. Il peut évidemment choisir de rester dans la salle où il se trouve actuellement. Si un joueur a choisi la carte Sortie au tour précédent, il peut se placer dans la salle de son choix.

placement des pions Vouivre

Le joueur qui a le pion Vouivre ce tour-ci le place dans la salle de son choix.

Ensuite, il fait un rapide tour de table en commençant par sa gauche pour savoir si un autre joueur veut dépenser un jeton Fragment d'œuf pour faire apparaître la seconde vouivre (voir « résolution des actions » pour l'obtention de fragments d'œuf). Un seul joueur peut effectuer cette action durant ce tour. Il place alors la seconde vouivre dans la salle de son choix. les deux vouivres ne peuvent pas se trouver dans la même salle.

résolution des actions

Chaque joueur révèle ses cartes Salle et Gemme, et place son pion dans la salle correspondante. Si un joueur a choisi la carte Sortie, il retire son pion du plateau.

Remarque : si un joueur s'est trompé lors du choix de sa carte Salle et qu'il doit faire un déplacement qui lui est interdit, il reste dans la salle où il se trouvait.

Résolvez ensuite les actions des vouivres : si un joueur se trouve dans la même salle qu'une vouivre, il peut dépenser un jeton Fragment d'œuf pour éviter l'attaque et ainsi protéger son coffre. Sinon, il lance les 4 dés de gemmes, perd autant de gemmes placées sur sa carte Coffre que le nombre de points figurant sur le dé correspondant (dé jaune pour l'Or, rouge pour le Rubis, bleu pour le Saphir et noir pour la Perle) et reçoit en échange un jeton Fragment d'œuf.

Les joueurs qui ont placé les vouivres lancent également les dés pour déterminer les gemmes à retirer des salles où elles se trouvent (un lancer par salle). Les pions Vouivre sont ensuite retirés du plateau. Le joueur à gauche de celui qui a placé la première vouivre récupère l'un des pions pour le prochain tour.

récupération des gemmes

Les joueurs se partagent équitablement les gemmes restantes dans la salle en fonction de leurs cartes Gemme et les placent sur leur carte Coffre. Ainsi, si plusieurs joueurs, se trouvant dans la même salle, ont sélectionné le même type de gemme, ils ne pourront en récupérer qu'un nombre divisible entre eux. Les autres gemmes restent en place pour le prochain tour.

Exemple : la salle 4 contient 5 jetons Or, 3 Rubis, 1 Saphir et 1 Perle. Deux joueurs se trouvent dans cette salle : le premier convoite l'Or et les Rubis, le second, l'Or et la Perle. Chaque joueur reçoit 2 jetons Or et laisse le dernier dans la salle (puisqu'ils ne peuvent pas se le partager), puis le premier récupère les 3 Rubis et le second la Perle. Il ne reste qu'1 Or et 1 Saphir dans la salle.

achèvement d'une carte Objectif

Lorsqu'un joueur a réuni suffisamment de jetons Gemme sur sa carte Coffre pour remplir l'un de ses objectifs, il peut sortir de la grotte (en choisissant la carte Sortie lors de la phase « choix des actions »). Les jetons Gemme permettant de remplir l'objectif sont remis dans les réserves correspondantes, la carte Objectif est retournée face cachée et l'excédent de gemmes est placé sur la carte. Ces jetons Gemme ne pourront être utilisés pour une autre carte Objectif, mais permettront de départager les égalités à la fin de la partie.

Un joueur peut valider plusieurs objectifs en même temps.

Remarque : si un joueur sort de la grotte pour valider plusieurs objectifs et qu'il s'aperçoit qu'il lui manque des gemmes, soit il perd son tour et reste dans la salle où il se trouve, soit il choisit de vider l'intégralité de son coffre pour valider les objectifs qui peuvent l'être.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a récupéré suffisamment de gemmes pour remplir sa troisième carte Objectif, il l'annonce et met ainsi fin à la partie (le tour suivant, où le joueur se contente de sortir, est inutile). Si plusieurs joueurs remplissent cette condition, comptabilisez les gemmes supplémentaires placées sur les cartes Objectif. Le joueur qui a le plus de Perles et de Saphirs remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui a le plus de Rubis qui l'emporte, puis celui qui a le plus d'Or. En cas de parfaite équité dans les gemmes mises de côté, la partie s'achève sur une égalité.



Résumé d'un tour

Répartition des gemmes :

Retournez deux cartes Ressources face visible et remplissez les salles en conséquence.

Choix des actions :

Chaque joueur choisit en secret la salle où il souhaite se rendre et les deux types de gemmes qu'il souhaite récupérer. La salle choisie ne peut être qu'une salle adjacente à celle où il se trouve. Il a également la possibilité de rester dans la même salle ou de sortir du plateau pour valider un ou plusieurs objectifs.

Placement des vouivres :

Le joueur qui contrôle la vouivre ce tour la place dans la salle de son choix.

Un autre joueur peut dépenser un Fragment d'œuf pour faire de même.

Résolution des actions :

Révélez les cartes Salle et déplacez les pions Joueur en conséquence.

Si un joueur se trouve dans la même salle qu'une vouivre, il peut dépenser un Fragment d'œuf pour éviter l'attaque et ainsi protéger son coffre.

Lancez les dés de gemmes pour voir les gemmes emportées par les vouivres : 1 lancer par salle et 1 lancer par coffre de joueur présent dans les salles attaquées.

Les joueurs attaqués ce tour reçoivent un jeton Fragment d'œuf.

Les vouivres sont retirées du plateau et le joueur qui contrôlait la vouivre ce tour la donne à son voisin de gauche.

Récupération des gemmes :

Répartissez équitablement les gemmes entre les joueurs. Les gemmes non récupérées restent dans la salle pour le prochain tour.

Si un joueur valide un ou plusieurs objectifs, il remplace les gemmes utilisées dans leur réserve, retourne sa ou ses cartes Objectif et place l'excédent sur le dos des cartes.