

2-5 JOUEURS

À PARTIR DE 10 ANS

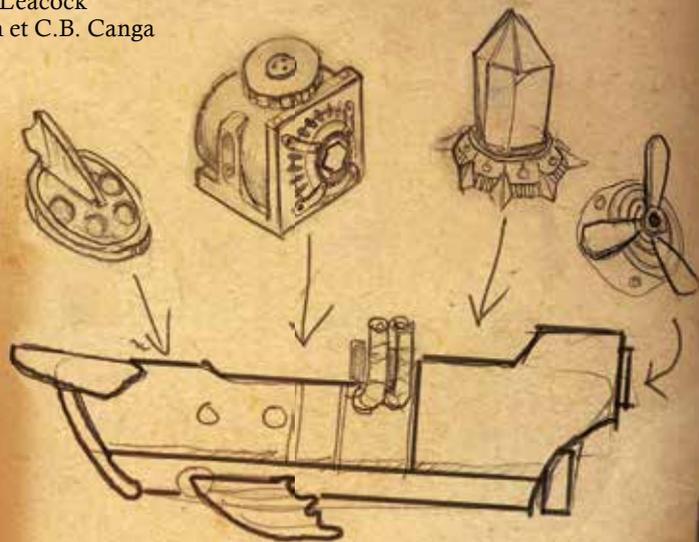
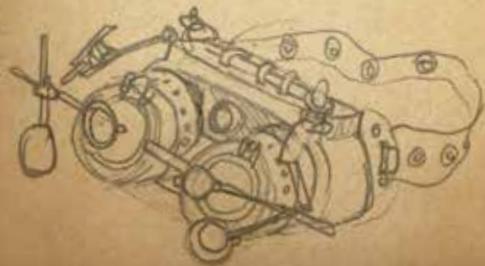
LE DÉSERT INTERDIT

LUTTEZ ENSEMBLE POUR VOTRE SURVIE!

Un jeu de Matt Leacock
illustré par Tyler Edlin et C.B. Canga

BUT DU JEU

Votre équipe d'aventuriers a été envoyée en mission pour mettre à jour une cité ensevelie dans un ancien désert et retrouver une machine volante légendaire. La rumeur précise même qu'elle fonctionnerait à l'énergie solaire. Mais au moment d'arriver à destination, une tempête de sable inattendue entraîne un atterrissage forcé de votre hélicoptère. À présent bloqués dans cette étendue immense et exposés à une insatiable tempête, votre seul espoir d'en réchapper est de mettre à jour la cité rapidement pour trouver les pièces de la machine volante et la reconstruire. Mais si un membre de l'équipe meurt de soif ou si la tempête devient trop forte, toute l'équipe échoue et fera de belles reliques dans le désert interdit...



MATÉRIEL

49 cartes, réparties comme suit :

- 31 cartes Tempête
- 12 cartes Équipement
- 6 cartes Aventurier

48 marqueurs Sable

24 tuiles bifaces Désert/Cité

5 marqueurs Niveau d'eau

6 pions en bois

4 pièces Machine volante :

- Hélice

- Boîte de vitesses
- Cristal d'énergie
- Système de navigation

1 échelle Tempête de sable

1 socle pour l'échelle
Tempête de sable

1 marqueur Niveau
de la tempête

1 maquette Machine volante

1 règle du jeu

PRÉPARATION DU JEU

1. Examinez les tuiles.

Regardez les 24 tuiles Désert/Cité pour avoir une idée générale de ce qu'elles présentent sur chaque face. Ensuite, tournez-les toutes face Désert vers le haut.

(Les symboles sur les tuiles sont expliqués plus loin.)

Important : vous ne pouvez alors plus regarder sous les tuiles !



2. Constituez le désert.

Mélangez les tuiles Désert/Cité et placez-les aléatoirement, **face Désert vers le haut**, en un carré de 5 x 5 avec une tuile manquante au centre, comme indiqué à droite. **Assurez-vous que les tuiles sont toutes orientées dans le même sens, avec le symbole boussole dans le coin en haut à gauche.** De plus, laissez un peu d'espace entre les tuiles.

Le désert est constitué : vos pions se déplaceront dessus comme sur un plateau de jeu. Le trou au centre représente la tempête de sable qui se « déplacera » parmi les tuiles pendant la partie.

3. Placez les marqueurs Sable.

Ajoutez **8 marqueurs Sable** sur le jeu comme indiqué à droite. Placez-les avec la couleur claire vers le haut (pas la face avec la « croix »). Empilez le reste à côté du plateau.



4. Placez les pièces Machine volante.

Séparez les **4 parties de la machine volante** et placez-les sur la table. Votre équipe essaiera de trouver ces pièces dans la cité ensablée.

5. Déterminez le Niveau de la tempête.

Insérez l'échelle Tempête de sable dans le socle et placez le marqueur de niveau en fonction du nombre de joueurs (coins en bas) et du niveau de difficulté que vous souhaitez. Par exemple, si vous êtes trois joueurs et que c'est la première fois que vous jouez à un jeu coopératif, mettez-le sur Novice au-dessus du symbole pour 3 pions.



Mettez l'échelle dans le socle Choisissez le niveau de difficulté

6. Triez les cartes.

Séparez les cartes Tempête (dos rouge), les cartes Équipement (dos violet) et les cartes Aventurier. Mélangez les cartes Tempête et empilez-les face cachée au-dessus du plateau de jeu. La flèche rouge de la boussole doit pointer vers le haut. Mélangez les cartes Équipement et empilez-les face cachée sur la table.



Cartes Tempête



Cartes Équipement



Cartes Aventurier



7. Arrivée des aventuriers.

Mélangez les 6 cartes Aventurier et distribuez-en une à chaque joueur. Prenez un moment pour lire à haute voix votre rôle et vos pouvoirs écrits sur votre carte afin que vos coéquipiers connaissent vos atouts. (Plus de détails dans la section « À la rencontre des aventuriers ».)

Vous aurez tout intérêt à tirer profit des capacités spéciales de chacun pour atteindre la victoire. Le côté gauche de votre carte montre également la gourde de l'aventurier. Prenez un marqueur Niveau d'eau et mettez-le sur votre carte pour qu'il recouvre la marque du haut de votre gourde (4 pour la plupart). En buvant de l'eau, vous ferez descendre ce marqueur. Prenez le pion de la couleur de votre carte Aventurier et placez-le sur la tuile « Crash ». Remettez dans la boîte les pions et cartes Aventurier restants.



TOUR DE JEU

Le joueur ayant le plus soif commence, puis on tourne en sens horaire. À chaque tour, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Faites jusqu'à 4 actions.
2. Tirez un nombre de cartes Tempête égal au niveau de la tempête de sable.

Les détails de chaque tour sont décrits ci-après. Notez que chaque carte Aventurier contient aussi une aide de jeu.



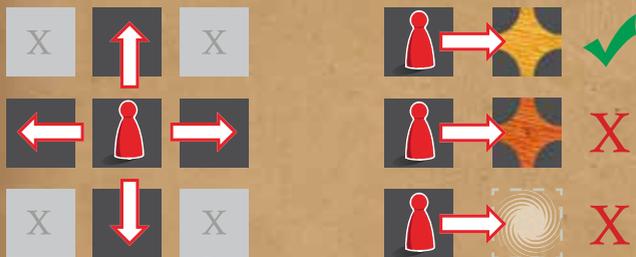
1. FAIRE JUSQU'À 4 ACTIONS

À chaque tour, vous pouvez faire jusqu'à 4 actions (0, 1, 2, 3, ou 4 actions). Vos coéquipiers sont autorisés (et encouragés !) à vous conseiller sur les meilleures actions possibles pendant votre tour. Choisissez une combinaison parmi les 4 actions suivantes :

- Se déplacer
- Révéler
- Enlever du sable
- Prendre une pièce

Se déplacer

Vous pouvez déplacer votre pion sur une tuile adjacente non bloquée pour 1 action par déplacement : en haut, en bas, à gauche, à droite, mais pas en diagonale. Vous pouvez aussi vous déplacer entre 2 tuiles « Tunnel » non bloquées pour 1 action (voir « Tunnels » plus loin). **Une tuile est considérée comme bloquée s'il y a 2 marqueurs Sable ou plus dessus. De plus, vous ne pouvez jamais vous déplacer sur la case vide contenant la tempête de sable.**



Enlever du sable

Vous pouvez retirer des marqueurs Sable de votre tuile ou d'une tuile adjacente (en haut, en bas, à gauche, à droite) pour 1 action par marqueur. Quand vous retirez un marqueur Sable, remplacez-le sur l'une des piles à côté du plateau.

Révéler

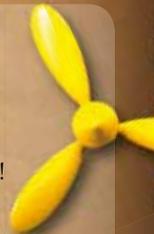
Si la tuile, sur laquelle est votre pion, est face Désert visible et n'a pas de marqueur Sable, vous pouvez la retourner pour 1 action. Mettez-la face Cité visible, **avec le symbole dans le coin en bas à droite**. Suivez ensuite les instructions du symbole révélé (voir « Symboles des tuiles et leurs effets »).

Note : Vous ne pouvez pas revenir en arrière après une révélation. Une fois que vous avez retourné une tuile, l'action est dépensée.

Prendre une pièce

Pour 1 action, vous pouvez prendre une pièce de Machine volante dévoilée sur une tuile révélée et non bloquée. Placez la pièce devant vous. Une fois que votre équipe a collecté les quatre pièces, courez à la « Piste de décollage » où vous pouvez assembler la Machine volante et décoller pour gagner !

Note : Si la pièce est sur une tuile non révélée, vous devez la révéler avant de pouvoir prendre la pièce.



Partager l'eau et l'équipement :

En plus des actions précédentes, **les joueurs sur la même tuile peuvent se passer gratuitement de l'eau et des cartes Équipement à tout moment de la partie**. Pour partager de l'eau, un joueur descend d'un cran ou plus le marqueur de sa gourde et l'autre joueur remonte le marqueur de sa gourde d'autant de crans. Notez que vous ne pouvez jamais dépasser le niveau d'eau maximal de votre gourde.

Exemple de tour :



La Porteuse d'eau dépense 4 actions.

Les actions 1 et 2 sont Enlever du sable (1 marqueur Sable par action). L'action 3 est un Déplacement sur une tuile adjacente et l'action 4 est une Révélation qui retourne sa tuile.

SYMBOLES DES TUILES ET LEURS EFFETS

Point d'eau (3 tuiles)



Quand vous révèlez une tuile qui comporte ce symbole, tous les joueurs ayant leur pion à cet instant sur la tuile peuvent immédiatement (et une fois seulement) monter de deux crans le marqueur de leur gourde. Afin d'optimiser l'effet, vous avez tout intérêt à vous coordonner avec le reste de l'équipe pour vous regrouper sur cette tuile avant de la révéler.



Point d'eau



Mirage

Mirage: Une des tuiles « Point d'eau » est en réalité un mirage ! Si vous retournez cette tuile, personne ne gagne d'eau sur cette tuile.

Engrenage (12 tuiles)



Quand vous révèlez une tuile qui comporte ce symbole, vous découvrez un équipement qui peut aider l'équipe durant la partie. Tirez immédiatement une carte de la pile Équipement, placez-la face visible devant vous et lisez les instructions. Gardez la carte jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser.

Important : une carte Équipement ne peut être utilisée que par le joueur qui la possède. Cependant, ces cartes peuvent être passées à tout moment à un joueur sur la même tuile. La plupart des équipements peuvent être joués à tout moment (voir les spécificités sur chaque carte), bien que, de manière générale, ils ne puissent pas inverser les effets des cartes Tempête une fois qu'elles ont été tirées. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes possédées.

Indice de localisation des pièces

(2 tuiles par pièce de Machine volante)



Ligne

Les indices pour localiser les 4 pièces de la Machine volante sont cachés sous le sable. Il y a deux indices par pièce qui, ensemble, donnent la position de la tuile contenant la pièce : un indice indique la ligne (la direction est/ouest) et l'autre indice indique la colonne (la direction nord/sud). Quand vous révèlez le second indice d'une pièce, placez **immédiatement** la pièce sur la tuile qui est à l'intersection de cette ligne et de cette colonne.

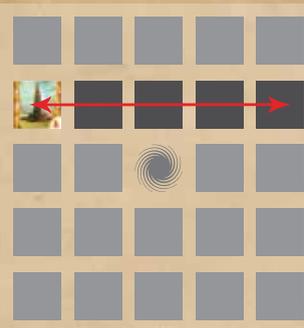


Colonne

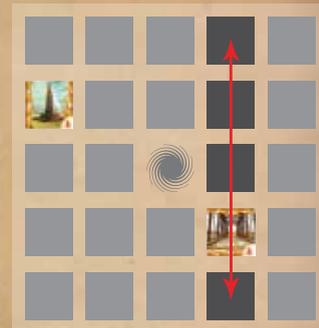


Exemples :

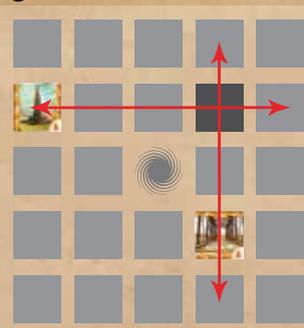
1



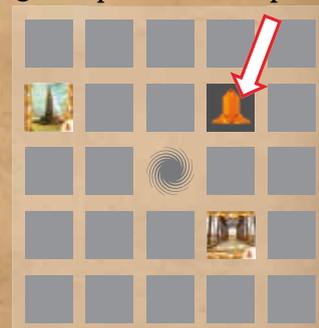
2



3



4



1 Quand les joueurs révèlent leur premier indice, ils savent dans quelle ligne le Cristal peut se situer : quelque part dans la 2e ligne. (Gardez à l'esprit que la tempête déplace les tuiles, cet indice peut changer de position.) 2 Quand le second indice est révélé, 3 les joueurs localisent le Cristal et 4 le placent immédiatement sur la tuile correspondante. Désormais, quand la tempête déplace des tuiles, cette pièce est déplacée avec sa tuile.

Notes :

- Vous ne pouvez pas placer une pièce tant que ses deux indices ne sont pas révélés, même si vous avez une bonne idée d'où se situe la pièce. (Rappelez-vous que les tuiles peuvent être déplacées par la tempête d'un tour à l'autre.)
- Si les deux indices sont alignés, sur la même ligne ou la même colonne, alors la pièce apparaît sur l'une des ces 2 tuiles. Par exemple, si elles sont dans la même ligne, placez la pièce sur la tuile « Indice » qui indique la colonne.
- Si les deux indices indiquent la case vide de la tempête, placez la pièce dans cet espace vide. Elle ira sur la prochaine tuile à être déplacée dans cet espace lors du mouvement de la tempête de sable.



Tunnels (3 tuiles)

Cette ancienne cité comporte un système de tunnels souterrains, parfait pour circuler à l'abri de la chaleur du désert. Vous pouvez vous déplacer entre 2 tuiles « Tunnel » révélées pour 1 action. Mais vous ne pouvez pas aller sur une tuile qui contient 2 marqueurs Sable ou plus.



Les tunnels protègent également des effets des cartes « Vague de chaleur ». **Les pions sur ces tuiles révélées n'ont pas besoin de boire d'eau** quand une carte « Vague de chaleur » est tirée. Voir la section « Tirer des cartes Tempête » (ci-dessous) pour plus de détails.

Piste de décollage (1 tuile)

Cette tuile importante est le lieu que tous les joueurs doivent rallier pour construire la Machine volante une fois toutes les pièces récupérées. Faites attention à ne pas la laisser s'ensabler!



2. TIRER DES CARTES TEMPÊTE



Après avoir fait vos actions, vous devez jouer le rôle de la Tempête de sable ! Tirez dans la pile de cartes Tempête un nombre de cartes égal au niveau actuel de l'échelle Tempête de sable. Par exemple, si le niveau est de 3, piochez 3 cartes. Retournez les cartes une par une, avec la boussole en bas, et placez-les près de la défausse des cartes Tempête. Après application de leurs effets, mettez les cartes face visible dans la défausse.

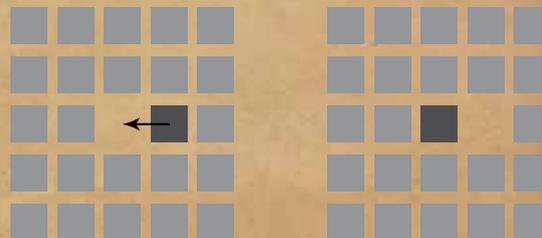
Note : Vous pouvez regarder les cartes défaussées à tout moment de la partie.



Le vent souffle

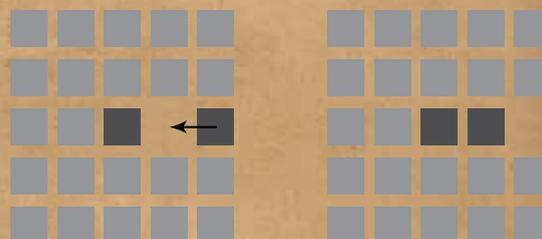
Ces cartes « balayent » un nombre de tuiles indiqué par le nombre de carrés sur la carte vers le trou du plateau (représentant l'œil du cyclone). Les pions, les marqueurs Sable et les pièces de Machine volante se déplacent avec les tuiles sur lesquelles ils sont.

Par exemple, si la carte indique , décalez 2 tuiles vers la gauche. Décalez dans le trou de la tuile qui est juste à la droite du trou comme indiqué :



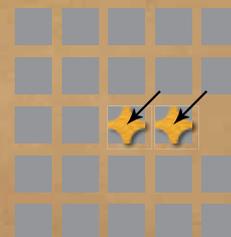
Décalez la première tuile dans la « tempête ».

Après décalage de la première tuile, faites de même avec la seconde, qui est juste à la droite de la tempête.



Décalez la seconde tuile dans la « tempête ».

Après avoir déplacé les tuiles, placez un marqueur Sable sur chaque tuile que vous venez de déplacer. Placez du sable sur les tuiles révélées aussi—comme n'importe quelle tuile.



Ajoutez un marqueur Sable sur chaque tuile déplacée.



Accessible



Bloquée

Il n'y a pas de limite à la quantité de sable qui peut s'empiler sur une tuile. Mais à partir du deuxième marqueur Sable sur une tuile, celle-ci devient bloquée. On ne pourra s'y déplacer que quand il n'y aura qu'un (ou aucun) marqueur dessus. **Placez le 2^e marqueur Sable côté « X » visible pour indiquer que la tuile est inaccessible.**

Note : Si vous devez placer un marqueur Sable sur une tuile contenant une pièce de Machine volante, enlevez la pièce de la tuile, ajoutez le sable, puis remettez la pièce au sommet de la pile.

Accalmie

S'il n'y a pas de tuile à déplacer (par exemple, si vous aviez besoin de décaler une autre tuile vers la gauche comme dans l'exemple ci-dessous), votre équipe a un peu de répit. Rien n'est déplacé et aucun marqueur Sable n'est ajouté pour la tuile manquante.

Creusez !

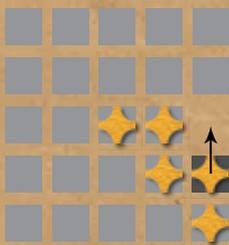
Si votre pion est sur une tuile avec au moins 2 marqueurs Sable, vous êtes « enlisé ». Vous devez enlever des marqueurs Sable jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un ou aucun avant d'entreprendre d'autres actions. Vos coéquipiers peuvent aussi dépenser des actions pendant leurs tours pour aider à enlever le sable de la tuile d'un joueur enlisé.

Exemple:

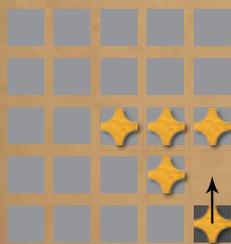
❶



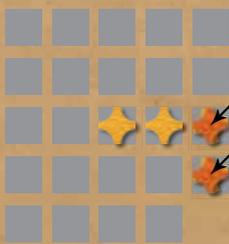
❷



❸



❹



❶ Le joueur tire une carte « 3 tuiles vers le nord ». ❷ Le joueur décale la première tuile vers le nord, ❸ puis la 2^e aussi. Il n'y a pas de 3^e tuile à décaler, il s'arrête donc là et ❹ pose un marqueur Sable sur chaque tuile déplacée.

Morts et ensablés

Si vous devez placer un marqueur Sable sur une tuile et qu'il n'y en a plus de disponible, votre équipe est ensablée à tout jamais et perd la partie !

La tempête se déchaine

Il y a 3 cartes « La tempête se déchaine » dans la pile de cartes Tempête. Quand vous en tirez une, **décalez le marqueur de l'échelle Tempête de sable d'un cran vers le haut**. Il s'agit là du nombre de cartes que vous tirerez, à partir du tour du joueur suivant. Si vous atteignez la tête de mort en haut de l'échelle, la tempête devient si violente que tous les joueurs sont emportés dans les airs et perdent la partie.



Vague de chaleur

Il y a 4 cartes « Vague de chaleur » dans la pile de cartes Tempête. Quand vous en tirez une, tous les joueurs **qui ne sont ni sur une tuile « Tunnel » ni protégés par un « Bouclier solaire »** doivent

boire une portion d'eau (c'est-à-dire baisser d'un cran le marqueur de leur gourde). Si un joueur atteint le symbole ☠ de sa gourde, l'aventurier meurt de soif et la partie est perdue pour tout le monde.



Cartes Tempête épuisées

Quand la pile de cartes Tempête est épuisée, mélangez immédiatement les cartes défaussées pour former une nouvelle pile. Si cela se produit au milieu d'un tour, tirez dans la nouvelle pile autant de cartes que nécessaire.

FIN DU JEU

Victoire

Allez à la piste de décollage ! Une fois que vous avez les pièces nécessaires, tous les joueurs doivent se rendre sur la tuile « Piste de décollage » où chacun peut ajouter sa pièce à la Machine volante, démarrez le moteur et envollez-vous vers la victoire. *Rappel : la tuile « Piste de décollage » ne doit pas être bloquée pour pouvoir y accéder et/ou pour pouvoir décoller et gagner.*

Défaite

Il y a 3 façons possibles de perdre :

1. **Mourir de soif :** si un joueur atteint le symbole ☠ de sa gourde.
2. **Mourir ensablé :** si vous devez ajouter un marqueur Sable sur une tuile et qu'il n'y en a plus.
3. **Mourir emporté dans les airs :** l'échelle Tempête de sable atteint le symbole ☠

DIFFICULTÉ

Une fois que vous avez gagné en mode Novice, essayez en modifiant la difficulté de départ sur l'échelle Tempête de sable : Normal, Élite ou Légendaire. Essayez aussi les différentes combinaisons d'aventuriers.

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Faire un jeu qui soit différent de L'île Interdite tout en conservant quelques éléments clés qui ont fait le succès du jeu, telle était la mission de Matt Leacock quand il a commencé à travailler sur Le désert Interdit. Force est de constater que cet auteur de talent a su répondre parfaitement au cahier des charges de départ. Au programme des festivités, une immersion dans le désert avec des joueurs qui vont devoir lutter ensemble contre les éléments naturels qui s'acharnent contre eux (pénurie d'eau, tempête de sable...) pour aller récupérer les différents éléments d'une machine volante qui leur permettra de s'échapper. Fans inconditionnels du premier opus, nous avons adoré le second à la fois pour sa mécanique très originale et l'extrême tension générée par le jeu et attendons avec impatience le troisième opus de la trilogie.



facebook.com/jeux.cocktailgames



GAMERIGHT®

Licensed with permission
from Gamewright,
a division of Ceaco.co

Interlude - Cocktail Games
2, rue du Hazard 78000 Versailles
www.cocktailgames.com
info@cocktailgames.com

À LA RENCONTRE DES AVENTURIERS



L'archéologue peut enlever 2 marqueurs Sable sur la même tuile pour 1 action.



L'alpiniste peut aller sur les tuiles bloquées (les tuiles ayant au moins 2 marqueurs Sable). Elle peut aussi emmener un autre joueur avec elle à chaque fois qu'elle se déplace. Tous les pions sur la tuile de l'alpiniste ne sont jamais enlisés et peuvent quitter la tuile de l'alpiniste même s'il y a 2 marqueurs Sable ou plus.



L'explorateur peut se déplacer, enlever du sable et utiliser les « Blasters » diagonalement.



La météorologue peut dépenser des actions pour tirer, à la fin de son tour, moins de cartes Tempête (1 carte par action) que ne le nécessite le niveau actuel de la Tempête de sable. Elle peut aussi dépenser 1 action pour regarder autant de cartes Tempête que son niveau actuel, puis en placer éventuellement une sous la pile. Les autres cartes sont remises sur le dessus de la pile dans l'ordre de son choix.



La navigatrice peut déplacer un autre joueur jusqu'à 3 tuiles non bloquées par action, Tunnels inclus. Elle peut déplacer l'explorateur diagonalement et peut déplacer l'alpiniste sur les tuiles bloquées. Déplacée ainsi, l'alpiniste peut aussi utiliser son pouvoir et emmener un autre joueur (dont la navigatrice)!



La porteuse d'eau peut prendre 2 portions d'eau des tuiles « Point d'eau » déjà révélées pour 1 action. Elle peut aussi donner de l'eau aux joueurs sur les tuiles adjacentes gratuitement et à tout moment. Sa gourde commence avec 5 portions d'eau (au lieu de 4).



Il faudra jouer le tout pour le tout...