

LEMMING

LE GRAND PLONGEON



Un jeu de Sebastian Bleasdale

CONTENU

5 cartes Lemming

55 cartes Terrain

21 tuiles Bonus

10 pions Lemming
(2 par joueur, en 5 couleurs)



plateau de jeu

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque joueur doit mener ses deux lemmings à la ligne d'arrivée en haut de la falaise. Si vous possédez les bonnes cartes vous pourrez facilement traverser les différents types de terrain et vite progresser vers l'arrivée. En chemin, amusez-vous à gêner vos adversaires en poussant leurs lemmings hors de leur trajectoire ou en plaçant les vôtres dans les passages clés. Une course intrépide et terriblement divertissante !

MISE EN PLACE

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux pions et la carte Lemming correspondant. Chaque joueur place sa carte devant lui pour rappeler aux autres joueurs quelle est sa couleur durant la partie. Les pions Lemming sont placés sur le plateau de jeu au niveau de la ligne de départ.

Les tuiles Bonus sont triées par type de terrain et placées à côté du plateau.

Une carte Terrain de valeur « 2 » de chacun des cinq terrains (forêt, désert, montagne, eau, marais) est placée près du plateau de jeu (voir fig. ci-dessus). Ces cartes entament les colonnes de cartes des différents terrains. Les autres cartes Terrain sont mélangées et on en distribue un certain nombre à chacun en fonction du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, le premier joueur reçoit 5 cartes, et son adversaire 6 cartes.
- À 3 joueurs, le premier joueur reçoit 4 cartes, le joueur à sa gauche 5 cartes et le dernier 6 cartes.
- À 4 joueurs, le premier joueur reçoit 3 cartes, le joueur à sa gauche 4 cartes, le suivant 5 cartes et le dernier 6 cartes.
- À 5 joueurs, le premier joueur reçoit 2 cartes, le joueur à sa gauche 3 cartes, le deuxième joueur à sa gauche 4 cartes, le joueur suivant 5 cartes et enfin le dernier 6 cartes.

Le joueur qui peut sauter le plus loin est désigné premier joueur, puis on joue dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, en commençant par le premier joueur, chacun a le droit à une seule action parmi les deux actions suivantes :

-  **DÉPLACER UN LEMMING OU**
-  **REFAIRE SA MAIN DE CARTES**

DÉPLACER UN LEMMING

Chaque carte Terrain indique une valeur entre 0 et 4 et appartient à un seul type de terrain. Le joueur choisit une carte de sa main et compare sa valeur à la carte active de la colonne de cartes Terrain correspondante (c'est-à-dire la carte de la colonne concernée qui se trouve au-dessus et qui est donc entièrement visible). Il y a alors deux possibilités :



1. Si la valeur de sa carte est **inférieure ou égale** à la valeur de la carte active de la colonne du terrain concerné, il pose sa carte au-dessus de cette pile. Sa carte devient la nouvelle carte active de cette colonne. Attention, la valeur des cartes Terrain précédemment posées doit rester visible. Puis le joueur déplace un de ses lemmings sur le plateau d'un nombre de cases équivalent à la somme des valeurs de la colonne des cartes Terrain où il vient de poser sa carte.

Exemple : Éric (joueur Bleu) joue une carte Eau de valeur 1. La carte active de la colonne Eau indique 2, donc Éric peut jouer sa carte au-dessus et déplacer son lemming de 3 (1+2) cases pour ce tour.



À PROPOS DU DÉPLACEMENT DES LEMMINGS

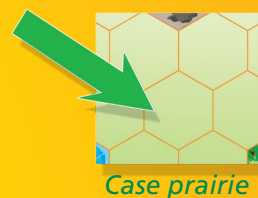


Départ/Arrivée. Les lemmings débutent le parcours en franchissant la ligne verte de départ et le terminent en passant la ligne verte d'arrivée.

Les déplacements. Un joueur ne peut déplacer qu'un lemming par tour et peut le déplacer de moins de cases que le nombre total de mouvements obtenus s'il le souhaite.

Il ne peut y avoir qu'un lemming par case. Il n'est pas autorisé de sauter par-dessus un autre lemming mais on peut le pousser (voir Pousse-lemming !).

Les cartes Terrain. Les lemmings peuvent être déplacés sur les cases prairie (cases vert pâle) en utilisant des cartes de n'importe quel type de terrain. Mais pour se déplacer sur les cinq autres types de cases, les joueurs doivent obligatoirement avoir posé une carte du terrain correspondant. Exemple : le lemming du joueur est sur une case désert et il doit traverser la montagne. Le joueur pose une carte du terrain correspondant à la case où son lemming souhaite passer, c'est-à-dire une carte Montagne.



Case prairie

2. Si la valeur de sa carte est **supérieure** à la carte active de la colonne, le joueur place l'ensemble de cette colonne dans la pile de défausse, à côté de la pioche. À la place, il pose sa carte Terrain pour entamer une nouvelle colonne. En plus, le joueur reçoit dans ce cas une **tuile bonus** du même type de terrain et la place immédiatement sur une case de son choix. De cette façon, le joueur modifie le type de terrain représenté sur la case afin d'aider ses lemmings dans leur progression, ou de gêner celle de ses adversaires. Ensuite, il déplace un de ses lemmings d'autant de cases que la valeur indiquée sur sa carte

Exemple : Sonia (joueur Rouge) joue une carte Eau de valeur 4. La carte active de la colonne Eau indique 1 : Sonia doit donc retirer la colonne de cartes Eau et la placer dans la défausse. Elle pose ensuite sa carte Eau et entame la nouvelle colonne avec une valeur de 4. De plus, Sonia reçoit une tuile bonus de type Eau qu'elle place directement sur le plateau de jeu pour avantager son lemming. Avec ses 4 mouvements, elle déplace son lemming jusqu'à la tuile nouvellement posée.



À PROPOS DES TUILES BONUS

Un joueur reçoit une tuile Bonus dès qu'il entame une nouvelle colonne de cartes Terrain. Il doit placer sa tuile immédiatement, avant de déplacer son lemming. S'il n'y a plus de tuile Bonus correspondant au terrain que le joueur vient de jouer, alors ce dernier reçoit une tuile Prairie (tuile neutre) à la place. Si plus aucune tuile Prairie n'est disponible alors le joueur ne reçoit rien. Un joueur peut poser sa tuile sur une case comportant déjà une tuile, dans ce cas, il défausse cette dernière pour y placer la sienne. La tuile défaussée est replacée dans le tas de tuiles Bonus et est à nouveau disponible. Une tuile Bonus peut également être placée sous un lemming.

POUSSE-LEMMING !

Durant son déplacement, un lemming peut pousser un autre lemming devant lui. Pousser un lemming ne fonctionne que si le joueur possède suffisamment de mouvements pour à la fois déplacer son lemming vers la case occupée et déplacer l'autre lemming sur la case suivante (voir fig. ci-contre).

Pour pousser un lemming, le joueur avance son lemming sur la case occupée par l'autre lemming et décale ce dernier vers la case en face de lui, en suivant **l'axe de déplacement**. Il n'est pas permis de pousser un lemming vers l'arrière. Si plus d'un lemming se trouve devant celui du joueur, alors ils sont tous poussés. Un lemming peut être poussé sur n'importe quel type de terrain mais ne peut jamais être poussé en dehors du plateau. Par contre il peut être poussé derrière la ligne d'arrivée. Il est possible également de pousser son propre second lemming.



Un lemming termine sa course seulement quand il a franchi la ligne verte d'arrivée.





Exemple : Éric (joueur Bleu) joue une carte Eau de valeur 3. La valeur de la carte de la colonne Eau est de 4 : il pose sa carte et obtient 7 déplacements pour ce tour. Il déplace son lemming de 3 cases et se retrouve juste derrière le lemming rouge. Il pousse alors ce dernier sur une des cases dans le prolongement de son déplacement et place son lemming sur la case devenue libre. Ceci lui coûte 2 mouvements. Avec ses 2 derniers déplacements, il progresse vers la ligne d'arrivée.

REFAIRE SA MAIN

Au lieu de jouer une carte et de déplacer son lemming, un joueur peut choisir de refaire sa main en piochant des cartes. Le joueur choisit de se défausser d'autant de cartes qu'il le souhaite avant de compléter sa main à 6 cartes. Puis son tour prend fin.

PIOCHE ÉPUISÉE ?

Si la pioche est épuisée, les cartes de la pile de défausse sont mélangées pour former la nouvelle pioche. Si, à ce moment, les deux cartes d'une valeur de « 0 » de n'importe quelle(s) colonne(s) de cartes Terrain sont visibles, alors toutes les cartes de chaque colonne concernée sont placées dans la défausse, excepté un des deux « 0 » qui sert à entamer la/les nouvelle(s) colonne(s).

FIN DE JEU

Le premier joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée à ses deux lemmings remporte la partie.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMXIV

Auteur : Sebastian Bleasdale



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 04-2014

Adaptation et
distribution française :



B.P. 30 - F62930
Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com