

Villes (suite)

Améliorer son transport

Pour améliorer son transport, il faut se trouver sur une case contenant ce symbole :  On peut alors finir son tour pour prendre un jeton «transport» de **+1 Classe** maximum. Cette action coûte un jeton «contrat», il est **défaussé** (quel qu'il soit sauf un jeton «multicolore»). On défausse alors son ancien jeton «transport». Il ne pourra plus être acheté au cours de la partie.



Téléportation (optionnel)

Si le symbole  est présent sur la carte ville, on peut se téléporter à une autre carte ville contenant le même symbole. Cette ville doit être à la même hauteur ou à une hauteur inférieure (on ne peut pas monter en se téléportant). Après être téléporté, votre jeton «transport» ne peut plus effectuer d'actions de ville ni bouger.

Bon jeu !

Bienvenue dans l'univers de Volarela et ses îles volantes !

Volarela vous propose d'incarner un capitaine ayant décidé de faire du commerce avec toutes les villes des environs. Vous venez d'obtenir un nouveau moyen de transport qui vous permettra de naviguer d'îles en îles ! Avec votre Flotte, vous devrez découvrir de nouvelles routes commerciales, tout en vous méfiant de vos concurrents, qui ont eu la même idée que vous ! Développez le plateau de jeu, signez des contrats, investissez dans de nouveaux transports et défendez vos intérêts !

Comment gagner ?

Le gagnant est celui qui possède le plus de points de contrat à la fin de la partie.

Chaque jeton «contrat» vaut un certain nombre de points inscrits au dos allant de 1 à 5. À la fin de la partie chaque joueur retourne tous ses jetons «contrat» et fait la somme de tous ses points de contrat. Celui qui en a le plus gagne la partie. S'il y a égalité celui qui a le plus de jetons «contrat» l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a commencé à jouer en premier. **Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes villes dans la pioche** (on finit le tour).



Obstacles :



Défis : (écris le noms des personnes ayant réussi)

<p>Mon précieux! Vous êtes le seul à avoir eu un jeton multicolore</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Radin... Vous avez gagné la partie avec un transport de Classe 1</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Indécis* Vous avez changé votre transport de classe 4 contre un autre</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Malchanceux Vous avez fini la partie avec 0 point</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Maître des vents Vous avez eu le jeton multicolore en 1er et vous avez fini la partie au niveau 0 (sans utiliser la téléportation).</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Maître de guerre Vous avez gagné la partie en obtenant des contrats uniquement avec les combats.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Maître des îles Vous avez gagné la partie sans jamais vous être déplacé plus haut que la hauteur 2 (une carte de haut).</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Maître du jeu Vous avez fini la partie avec + de 27 points (2 joueurs) + de 25 points (3 joueurs) + de 23 points (4 joueurs)</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Pions Spéciaux :

-  Posez ce jeton sur n'importe quelle case ne contenant pas de jeton transport. Cette case est désormais infranchissable (au même titre qu'un mur de roche). Vous ne pouvez pas bloquer totalement un autre joueur.
-  Dépensez ce jeton lors de votre tour pour ajouter 3 (ou 4) à votre vitesse.
-  Dépensez ce jeton lors d'un combat pour diminuer la défense de l'adversaire de 4.
-  Dépensez ce jeton lors d'une attaque pour relancer le dé (vous pouvez relancer votre dé lorsque vous attaquez mais vous pouvez aussi relancer le dé de l'attaquant lorsque vous défendez).
-  Dépensez ce jeton à tout moment pour regarder deux jetons contrats de la réserve et gardez-en un. Remettez l'autre dans la réserve.
-  Ce jeton est semblable à un jeton contrat d'une valeur de 8 mais il prends deux emplacements de cale au lieu d'un.
-  Ce jeton est semblable à un jeton contrat d'une valeur de 1 mais ne prend aucune place dans la cale. Lorsque vous prenez ce pion, révélez-le et gardez la face visible devant vous.

Mots Compliqués :

- Contrat** : Accord avec lequel deux personnes s'engagent à respecter quelque chose.
- Cale** : Partie d'un bateau dans laquelle on met les cargaisons et les ressources.
- Volute** : Quelque chose de forme enroulé en spirale
- Indécis** : Qui a du mal à choisir, à se décider.

Tu veux en connaître d'avantage sur notre jeu vidéo d'enquêtes ainsi que sur l'univers de Volarela ?

Rejoins-nous sur nos plateformes.



Matériel :

- 1 dé
- 37 cartes Mondes (10 villes et 27 nuages)
- 5 cartes 1
- 7 cartes 2
- 6 cartes 3
- 7 cartes 4
- 4 cartes 5
- 6 cartes 6
- 1 carte 7
- 1 carte 8
- 16 Jetons transport (4 jetons niveau 1, 4 jetons niveau 2, 4 jetons niveau 3, 4 jetons niveau 4)
- 40 jetons Contrats (4 niveau 1, 8 niveau 2, 10 niveau 3, 6 niveau 4, 2 niveau 5, (Spéciaux x 10) + (Multicolores x 2))

Concept original : Guilhem Mallet.
Design du jeu : Antonin Druelle & Guilhem Mallet.
Design des cartes : Nicolas Philippi.
Dessins : Jodi Landes.
Coloration des décors : Guilhem Mallet.

© 2018 Exosoft. Fabriqué en France.



Préparation

Avant de passer à la suite, commencez par coller un autocollant contrat sur une seule face de chaque jeton blanc. Ensuite collez les autocollants multicolores sur chaque face de deux jetons de couleur rouges. Ensuite collez les autocollants Transports sur une seule face des jetons noirs (x16).

Commencez par placer une carte d'une valeur de 2 au centre du terrain de jeu.

Pile «Monde»

Prenez toutes les cartes Monde et **enlevez ces cartes :**

- 5 cartes niveau 5
- 4 cartes niveau 6
- 2 cartes niveau 7
- 2 cartes niveau 8
- 2 cartes niveau 9

Ce symbole représente le niveau de chaque carte :



Isolez les cartes Mondes restantes, et mélangez-les face cachée pour former la pile «Monde».

Pile «Villes»

Isolez les cartes villes et mettez les empilées face visible à côté de la pile «Monde» (elles sont au nombre de 10). Mettez de côté la carte «La Crosada», elle ne sera pas utilisée durant la partie.

Jetons transports

Distribuez un **jeton transport** de Classe 1 (couleur bleue) à chaque joueur. En plus de ce jeton chaque joueur choisit une **couleur** (sauf le blanc) et prend **quelques** pions de sa couleur depuis la réserve.

Jetons Contrats*

Prenez tous les **pions contrats** (pions blancs) avec un **fond Jaune**, et retournez les «face cachée» sur le bord de la table, ils forment la **réserve** de pions contrats. Prenez aussi les **deux jetons** multicolores.

Si vous souhaitez jouer avec la version avancée vous pouvez ajouter les jetons contrats avec un **fond Bleu**. Cela est déconseillé pour votre première partie. Leurs effets sont expliqués à la dernière page.



Comment jouer ?

Le premier joueur est celui qui a pris l'avion le plus récemment. Chaque joueur pioche 5 cartes Monde. Chaque joueur commence la partie avec un jeton «contrat». Le dernier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre gagne un jeton 1, l'avant dernier un jeton 2, ensuite 3, 4...etc.

Chaque joueur place son jeton «transport» sur la case la plus basse.

⚠ **Aucun combat ne peut avoir lieu sur la carte de base !**

Déplacements

Pour déplacer son jeton «transport» il faut regarder la valeur présente en haut à droite du jeton. Il s'agit de la **vitesse du transport** (elle peut varier en fonction de la classe du transport, mais au départ tout le monde a le même transport avec une vitesse de 4).

Chaque déplacement coûte 1 vitesse.

Sauf un déplacement en hauteur qui en coûte 2.

⚠ **Les déplacements en diagonales sont interdits.**

Certaines cartes Mondes possèdent des **terrains spéciaux**.

Voici les terrains que vous pourrez rencontrer :



<p>Champ de débris</p> <p>-1</p> <p>Dès que votre transport passe sur cette case il perd 1 vitesse.</p>	<p>Mur de roche</p> <p>-</p> <p>Cette case est infranchissable, personne ne peut passer dessus.</p>	<p>Volutes^o de vents</p> <p>↑</p> <p>Dès que votre transport passe sur cette case, il se déplace gratuitement sur la case du dessus (si possible).</p>	<p>Masse Céleste</p> <p>↓</p> <p>Dès que votre transport passe sur cette case, il se déplace gratuitement sur la case du dessous (si possible).</p>
---	---	---	---

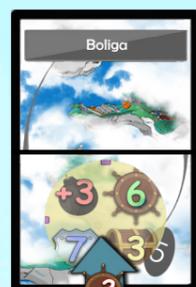
Si un joueur se trouve tout en haut de la 5ème carte, il peut dépenser 4 mouvements pour prendre un jeton «multicolore».

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton «multicolore» et ce jeton n'est pas considéré comme un jeton «contrat» (il ne peut être ni dépensé ni défaussé en combat).

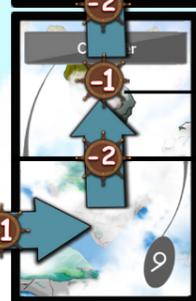
Le jeton 10 vaut 10 points de contrat à la fin de la partie et le jeton 6 vaut 6 points.



Le joueur commence son tour avec 0 point de vitesse à son compteur et lorsqu'il arrive à 6 (valeur de vitesse inscrite sur le jeton «transport») il ne peut plus se déplacer.



Le joueur a dépensé ses 6 points de vitesse. Il ne peut plus bouger.



Champ de débris



Poser des cartes

Pour poser des cartes, on doit la poser sur une case adjacente à une carte déjà posée qui correspond à une valeur de +1 / = / -1.

(Si deux cartes sont adjacentes à l'emplacement sur lequel on veut poser une carte Monde, on choisit seulement une seule carte adjacente et on applique les règles normales).

À la fin du tour on pioche une carte Monde.

On peut aussi recouvrir une carte déjà existante (qui est vide de tous pions) en posant une carte par dessus avec une valeur égale. Dans ce cas on pioche une carte ville à la fin du tour (au lieu d'une carte Monde).

Pour poser une ville, on peut la placer où l'on veut (mais on ne peut jamais recouvrir une carte avec une ville).

Lorsque l'on place une ville, si ce symbole  est présent sur une case, on place 2 jetons «contrat» face cachée sur cette case.

Il n'y a pas de limite de cartes en largeur, on peut en poser autant que l'on veut mais...

⚠ **on ne peut poser que 5 cartes en hauteur maximum !**



Combats

Lorsqu'un joueur termine son mouvement sur la même case qu'un autre jeton «transport» il y a un **combat obligatoire** ! Sauf si les deux jetons se trouvent sur la carte de départ.

Pour **attaquer**, le joueur qui termine son tour lance un dé, il ajoute son attaque au résultat du dé, et si son attaque est supérieure ou égale à la défense de l'adversaire, il gagne, sinon c'est le défenseur qui gagne le combat.

- Si l'attaquant gagne, le défenseur lui donne un de ses jetons «contrat» et il descend d'une case.
- Si le défenseur gagne (il a plus de défense que l'attaque), il ne perd pas de jeton «contrat» et l'attaquant descend de 1 case.

- S'il y a égalité, l'attaquant gagne.



L'attaquant gagne !
Le défenseur lui donne un jeton «contrat» (il choisit) et il descend de 1 case (si possible).

Villes

 **Prendre des jetons «contrat»**

Lorsque l'on est sur une case , on peut regarder tous les jetons présents (au niveau où on est) et garder un des jetons que l'on a regardé (il faut avoir assez de place dans la cale* (si on n'en a pas assez on peut remettre un de nos jetons dans la réserve avant d'en prendre un nouveau)).

⚠ **Vous ne pouvez jamais avoir plus de jetons «contrat» que le niveau de votre cale.**

