

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MATTHEW DUNJIAN AND BRETT J. GILBERT



COSTA RICA

REVEAL THE RAINFOREST

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans - Durée : 30 à 45 minutes.

But du jeu

Explorer Costa Rica et découvrir le maximum d'animaux possible. Chaque espèce découverte rapporte des points. Le gagnant est le joueur ayant le plus de points à la fin de partie.

Contenu

72 tuiles :

Chaque type de terrain comporte deux fois plus d'espèces communes que d'espèces rares.



Toucan de Swainson (commun)

Jaguar (rare)

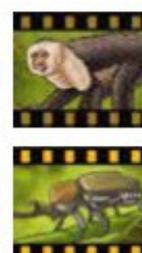


Danger



Basilic (commun)

Grenouille aux yeux rouges (rare)



Singe capucin (commun)

Scarabée Rhinocéros (rare)

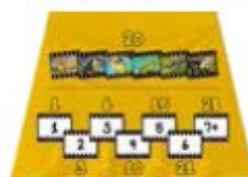
5 aides de jeu (aux couleurs des joueurs)



30 explorateurs (6 en 5 couleurs)



1 chef d'expédition



Face 1
table de score



Face 2
répartition

Préparation

Mélanger les tuiles entre elles avec la face (côté animal) vers le bas. À partir des tuiles, construire un plateau hexagonal de cinq tuiles par côté. Mettre de côté les tuiles restantes après avoir construit le plateau ; elles ne seront pas utilisées pendant ce jeu. Chaque joueur prend un ensemble d'explorateurs d'une même couleur.

Placer un de vos explorateurs à chacun des six points de l'hexagone, pour qu'il y ait six groupes d'explorateurs au début du jeu. Choisir un joueur de départ. (Le dernier joueur à avoir visité une forêt tropicale, ou utiliser les explorateurs d'un groupe pour sélectionner au hasard un joueur). Ce joueur est le premier chef d'expédition et reçoit le pion du chef d'expédition.

Les zones et les dangers.

Il y a trois types de terrain dans le jeu : les montagnes/hauteurs, les forêts et les côtes/marécages. Chaque terrain a ses propres types d'animaux (voir le tableau au dos du règlement pour les détails). Chaque terrain a un type d'animal commun et un type d'animal rare, et chaque terrain a une probabilité différente de trouver deux animaux au lieu d'un sur une tuile, ainsi que différents niveaux de danger. Trouver un symbole de danger ne change rien au jeu, cependant trouver deux symboles de danger pendant le même tour signifie la fin de l'exploration.

Déroutement de la partie

À chaque tour, le chef d'expédition choisit, parmi les expéditions où se trouve un de ses explorateurs, celle qui va se déplacer et il choisit où elle va. Le chef peut également récupérer les tuiles révélées pendant le tour en cours. Toutefois, il est obligé de prendre les tuiles (ou d'en prendre aucune) si les tuiles révèlent deux symboles de danger.

Si un joueur n'a plus d'explorateur, l'expédition est terminée pour lui et le rôle de chef d'expédition passe à un autre joueur.

Le chef d'expédition choisit une tuile à côté de l'expédition choisie. La toute première-fois-qu'une expédition se déplace dans le jeu, il n'y a qu'une seule tuile accessible. Mais en progressant dans les terres, il est possible de se déplacer vers n'importe quelle tuile adjacente. (Le pion du chef d'expédition permet de suivre l'endroit où se trouve actuellement l'expédition si le chemin emprunté est peu clair pour les autres joueurs). Il choisit une tuile et la retourne. La tuile affiche un ou deux animaux, et peut également avoir un symbole de danger.

Ensuite, le chef d'expédition décide s'il veut garder cette tuile ou s'il préfère passer. S'il passe, les autres participants à l'expédition, dans le sens horaire, peuvent également choisir de garder la tuile ou de passer.

Récupérer des tuiles

Lorsque qu'un joueur prend une tuile, il retire cette tuile et son explorateur du groupe et place le tout devant lui. Toutes les tuiles récupérées doivent rester face visible pour tous les joueurs.

Puis on déplace les explorateurs restants vers l'emplacement où se trouvait la dernière tuile révélée.

Lorsqu'un joueur prend une tuile, le tour est terminé. Le chef d'expédition passe le pion du chef d'expédition au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Passer et révéler d'autres tuiles

Si tout le monde passe, le chef de l'expédition choisit une autre tuile adjacente à la tuile précédemment sélectionnée et la dévoile. Le chef peut alors choisir de garder TOUTES les tuiles qui ont été révélées, ou de passer. Si le chef passe, les joueurs ayant un explorateur dans l'expédition décident à tour de rôle de prendre toutes les tuiles dévoilées, ou de passer.

Si un joueur prend les tuiles, celles-ci et son explorateur sont retirés du plateau.

Danger

Si un danger est révélé, il ne se passe rien, mais la prudence s'impose.

Lorsque 2 symboles de danger sont dévoilés, le chef défausse des deux tuiles portant les symboles de danger, mais il doit quitter l'expédition et garder toutes les autres tuiles dévoilées pendant le tour.

Plus d'exploration possible

Si une expédition n'a pas de tuiles adjacentes, elle ne peut plus explorer ou dévoiler d'autres tuiles.

Retirez l'expédition du jeu.

Si un joueur est seul dans une expédition, il peut révéler des tuiles à volonté ou jusqu'à ce qu'il dévoile deux symboles de danger.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les explorateurs ou les tuiles aient été retirés du jeu.

Marque

Chaque animal découvert vous rapporte des points selon le tableau ci-dessous :

Nombre d'animaux	1	2	3	4	5	6	7 et +
Points	1	3	6	10	15	21	28

20 points bonus sont accordés pour avoir découvert au moins un exemplaire des 6 animaux. Chaque ensemble de 6 animaux rapporte 20 points bonus.

Le joueur qui a le plus de points, remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre d'animaux d'un même type remporte la partie. S'il y a toujours égalité, les deux joueurs partagent la victoire.

Variante à deux joueurs

Il n'est pas nécessaire de modifier les règles ou le tableau des points pour une partie à deux joueurs. Cependant, pour faire durer plus longtemps une partie à 2 joueurs, il est possible de donner deux couleurs à chaque joueur. À la fin d'une expédition, le joueur peut retirer l'une ou l'autre de ses couleurs, mais les tuiles qu'il récupère doivent être séparées par les couleurs utilisées. À la fin de la partie, comptabiliser les points chaque couleur séparément, puis combiner les scores des deux couleurs pour obtenir votre score final.

Annexe : Distribution des tuiles, animaux et dangers

Terrain	Animaux	Probabilité de trouver deux animaux	Risque de danger
Montagnes/hauteurs	28 toucans (commun) 14 jaguars (rare)	75 %	3 sur 6
Côtes/marécages	24 basilics (commun) 12 grenouilles (rare)	50 %	2 sur 6
Forêts	20 singes (commun) 10 scarabées (rare)	25 %	1 sur 6