

Randognon

Le jeu de randonnée
(pas) trop mignon



Règles du jeu - mode Trail -

Le but du jeu est d'arriver le premier !

2 à 5 RANDONNEURS



Retrouvez les règles du jeu, des vidéos explicatives et une FAQ sur le site : www.benjaminroucaeyrol.com/randognon

Mise en place

En début de partie, les joueurs prennent chacun un **sac à dos**, un **pion** de la couleur de leur choix, et les **jetons Équipements - Eau - Poids - Gîte** (de la couleur de leur pion) suivants :



Dans le mode **Trail**, prenez uniquement les 57 cartes sans le logo

Les randonneurs choisissent ensuite le joueur **Guide** qui, en plus de jouer, rythme la journée via un petit plateau avec une aiguille et des heures : c'est la **montre**. Le **Guide** gère les **heures** et la **météo** ; il commence donc la partie en premier.

Le jeu est rythmé suivant les heures de la journée : 6h - 8h - 10h - 12h - 14h - 16h - 18h - 20h - 3h. Lorsque tous les joueurs ont joué, et que le tour revient au **Guide**, celui-ci passe à l'heure suivante. *Option : il est également possible de changer le Guide après chaque heure de randonnée ! Cette option permettra, par exemple, de changer de premier joueur, afin que tour après tour, chacun puisse commencer à randonner en premier.*

Pour débiter, le **Guide** distribue **10 cartes à chaque randonneur**. C'est leur main de départ. *Option : il est possible de procéder à un draft. Chaque randonneur choisit 2 cartes sur les 10 reçues et passe le reste des cartes à son voisin de gauche. Puis, il choisit à nouveau 2 cartes du paquet de 8 qu'il reçoit de son voisin de droite et ainsi de suite jusqu'à construire un paquet de 10 cartes.*

Les **cartes bleues** correspondent aux **équipements**, les autres cartes constituent des **bonus, malus** ou **ultra**.

Prenez ensuite les 6 tuiles et composez votre plateau de randonnée. Vous avez le choix de les agencer comme bon vous semble ou d'en prendre moins, pour des parties plus rapides.

Pensez juste à prendre la tuile avec les **départs** et celle avec l'**arrivée** ! Les tuiles peuvent pivoter dans tous les sens, même si la rivière ne communique pas d'une tuile à l'autre.

Laissez simplement libre court à votre imagination !

Les joueurs préparent ensuite leur sac à dos, en s'équipant grâce aux **cartes bleues** (cf. chapitre **Sac à dos**)

Trois cartes de la pioche sont posées face visible à côté de celle-ci : c'est la **Réserve** (cf. chapitre **Randonnée**).

Durant toute la partie, les joueurs doivent garder **5 cartes en main maximum**.

Les cartes en trop sont défaussées, face visible, à côté de la pioche.

Ils choisissent ensuite leur départ, en sachant que plusieurs randonneurs peuvent partir du même endroit.



Sac à dos

Seuls les jetons associés aux **cartes bleues**, correspondant aux **équipements**, sont stockés dans le sac à dos.

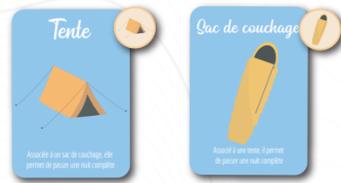
Équipements liés à la MÉTÉO



Équipements liés à l'ALIMENTATION

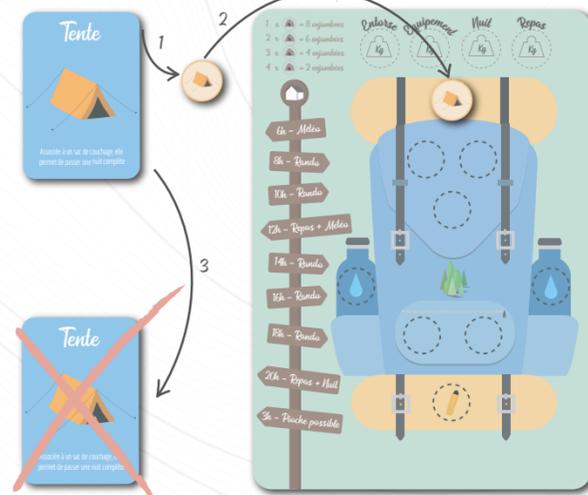


Équipements liés à la NUIT



Les **jetons Équipements**, liés à la **NUIT**, se placent dans le haut et le bas du sac à dos (zones oranges). Les 5 emplacements centraux sont réservés aux **équipements liés à l'ALIMENTATION** et à la **MÉTÉO**. Et oui, 5 emplacements pour 6 équipements, il va falloir choisir !
Seuls les jetons liés à l'**ALIMENTATION** et à l'**EAU** sont défaussés après utilisation. Les autres jetons (liés à la **NUIT** et à la **MÉTÉO**) une fois placés dans votre sac à dos, sont acquis.

Si vous possédez une ou plusieurs **cartes bleues** relatives à un équipement, prenez le **jeton Équipements** associé (1) et mettez-le dans votre sac à dos (2). La **carte en question** est ensuite défaussée (3). Cette action n'est réalisable qu'à condition de se trouver sur une **case Gîte** (cf. chapitre **Gîtes**).



Les **gourdes** du sac à dos sont pleines en début de partie : Les randonneurs mettent donc 2 **jetons Eau** dans leur sac à dos. À l'heure du repas, systématiquement, 1 **jeton Eau** est enlevé.

Vous trouvez sur les tuiles, des cases entourées de bleu : ce sont des **fontaines** ! Lorsque vous vous arrêtez dessus, ou les franchissez, vous faites le plein de vos gourdes, et remettez l'ensemble des **jetons Eau** dans votre sac à dos ! Aux **gîtes**, c'est la même chose : vous faites le plein d'eau !

Sur le côté gauche de votre sac à dos se trouve le récapitulatif d'une journée, sous forme d'une frise chronologique. Il s'agit d'un mémo pour vous rappeler votre **heure de sortie du gîte**, indiquée par la position du **jeton Gîte** (cf. chapitre **Gîtes**)

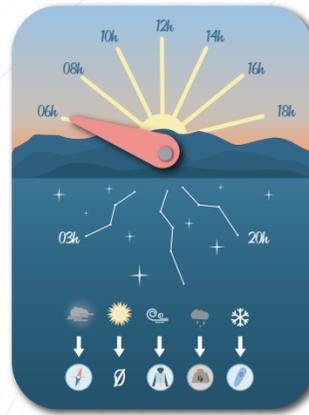
Avant de commencer, les joueurs choisissent la couleur de leur pion et placent le **jeton Gîte** associé à cette couleur, en haut de la frise chronologique

Météo

La **MÉTÉO** est jouée par le **Guide**, deux fois par jour, à 6h et à 12h, à l'aide du **dé météo**. Pour chaque temps, ou presque, un **équipement** est nécessaire afin de ne pas être pénalisé :



Il existe **deux cas particuliers** : la **pluie** et le **soleil**. La pluie vous pénalise peu importe vos équipements. Et oui ! Randonner sous la pluie n'a rien de jouissif ! Pour le soleil, c'est le contraire. Aucun équipement n'est nécessaire. Tutto va bene !



Le **Guide** retrouve, sur son plateau, un **récapitulatif des équipements nécessaires** pour chaque temps. Il pourra poser le **dé météo** à côté de son plateau afin de se rappeler la météo du moment. Lorsque tous les joueurs ont joué, et que le tour revient au **Guide**, il passera à l'heure suivante.

ET SI JE N'AI PAS LE BON ÉQUIPEMENT, IL SE PASSE QUOI ???

Alors là, c'est un peu la cata ! Sans le bon équipement, vous êtes pénalisé : Rajoutez un **jeton Poids** dans votre sac à dos ; vous avancerez moins vite. Parce que, randonner dans la neige sans raquettes, c'est loin d'être évident ! (cf. chapitre **Pénalités**)

Randonnée. Repas et Nuit

À 08h, 10h, 14h, 16h et 18h c'est l'heure de **RANDONNER** ! Vous pouvez choisir de **piocher** une **carte** parmi les trois de la **Réserve** (carte jouable à partir du tour suivant) » Dans ce cas, vous ne randonnez pas ! Pensez à remplacer la **carte de la réserve** par une **carte de la pioche**.

Si vous choisissez de randonner, vous marchez chacun votre tour : les mouvements sont libres, vous pouvez choisir d'avancer ou de reculer. Vous pouvez avancer votre pion et jouer une **carte bonus** + une **carte malus** + une **carte ultra**

Les randonneurs peuvent, durant leur tour, effectuer maximum **10 ENJAMBÉES**, en sachant que :

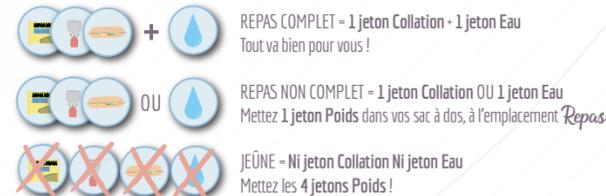
- MONTÉE : 3 ENJAMBÉES
 - PLAT : 2 ENJAMBÉES
 - DESCENTE : 1 ENJAMBÉE
- Le joueur est libre de mutualiser ses enjambées et son bonus comme bon lui semble.
Par exemple, s'il a 10 enjambées, il peut très bien faire 3 enjambées, jouer une **Banane**, puis faire 7 enjambées

Le nombre d'enjambées est lié au nombre de **jeton Poids** présent dans votre sac à dos (cf. **Pénalités**). Le randonneur ne pourra aller au delà de son nombre d'enjambées. Il devra donc s'arrêter avant, si nécessaire. Ex : 4 cases rouges sont devant moi et je possède 10 enjambées. Je m'arrête donc sur la 3ème case, et ne fais que 9 enjambées, car le fait d'aller sur la 4ème case me ferait utiliser 12 enjambées.

Lorsque vous dépassez un joueur, au cours de votre randonnée, prenez-lui une **carte des mains**, au hasard. Lorsque vous vous arrêtez sur la même case qu'un joueur (gîte compris), vous pouvez vous échanger des cartes. L'échange est libre, sans règle précise. Attention aux p'tits menteurs donc !

L'Arrivée est considérée, elle, comme étant en **MONTÉE** : TROIS enjambées sont nécessaires. Ça va aller !

À 12h et 20h, c'est l'heure du **REPAS**. Les randonneurs doivent **manger** et **boire**. Ils ne peuvent pas jouer de **carte bonus, malus** ou **ultra** S'ils ont les **jetons adaptés** dans leur sac à dos, ils enlèvent leurs jetons **Alimentation** et **Eau** pour s'alimenter.



- À 20h, c'est la **NUIT**, les randonneurs vont dormir : ils ne peuvent pas jouer de **carte bonus, malus** ou **ultra**
 - NUIT COMPLÈTE = 1 jeton Tente + 1 jeton Sac de couchage : Tout va bien pour vous !
 - NUIT NON COMPLÈTE = 1 jeton Tente OU 1 jeton Sac de couchage : Mettez 1 jeton Poids dans vos sac à dos, à l'emplacement **Nuit**
 - NUIT BLANCHE = NI jeton Tente NI jeton Sac de couchage : Mettez les 4 jetons Poids !

À 03h, la nuit laisse place à des échanges. Les randonneurs peuvent défausser 2 éléments en leur possession contre une seule carte de la pioche : - 2 cartes en main - 2 jetons de leur sac à dos - 1 carte en main + 1 jeton de leur sac à dos } contre une carte de la pioche
Cette possibilité peut-être utilisée tant que le joueur possède des éléments. Ils ne peuvent pas jouer de **carte bonus, malus** ou **ultra**. Les 3 cartes de la **Réserve** sont, quant à elles, renouvelées avec 3 nouvelles cartes de la pioche.

Pénalités

Lorsque vous obtenez une pénalité, vous devez mettre un **jeton Poids** dans votre sac à dos. Chaque **jeton Poids** vous enlèvera 2 enjambées. Un emplacement = un jeton maximum. Je vous l'avais dit, RANDOGNON n'est pas un jeu mignon, et quatre situations donnent lieu à des pénalités !

1 **ÉQUIPEMENT NON ADAPTÉ**
C'est ballot, vous n'avez pas de **BOUSSOLE** alors qu'il y a du brouillard ? C'est pour votre pomme ! Le randonneur n'aura plus que 8 enjambées !

2 **ENTORSE**
Un « ami » randonneur vous a joué une **carte ENTORSE** ? C'est également pour votre pomme !

3 **REPAS NON COMPLET**
Collation + Eau = Repas complet = PARFAIT !
Collation OU Eau = 1 jeton Poids sur Repas
NI Collation NI Eau : Jeûne = Mettez vos 4 jetons Poids

4 **NUIT NON COMPLÈTE**
Sac de couchage + Tente = Nuit complète = OK !
Sac de couchage OU Tente = 1 jeton Poids sur Nuit
NI Sac de couchage NI Tente : Nuit blanche = Mettez vos 4 jetons Poids

Si l'une des 4 situations change (ex : dormir au gîte et donc passer une nuit complète), la pénalité est enlevée ! Dans le cas contraire, tant que les conditions sont vérifiées, les **jetons Poids** restent à leurs emplacements.

Gîtes

Avant d'arriver au sommet, vous passez par des **gîtes** : Vous devez obligatoirement vous y arrêter, le temps de votre tour !

En arrivant au **gîte**, faites le plein d'eau et piochez 3 cartes ; veillez à garder 5 cartes en main maximum. Votre temps d'attente au gîte dépend de votre nombre de pénalités : 1 jeton Poids = 2h d'attente
Ex : Lucien arrive à 14h au gîte, il a 2 jetons Poids. Il ne pourra sortir du gîte qu'à partir de 18h. Il pourra placer, pour rappel, son **jeton Gîte**, sur le côté gauche de son sac à dos, sur la case 18h.

Le joueur a aussi le choix d'y rester plus longtemps, afin de bénéficier des avantages du gîte : **REPAS COMPLETS** : pas besoin d'utiliser un **jeton Collation** et un **jeton Eau** ! **NUITS COMPLÈTES** : pas besoin de posséder un **jeton Tente** et un **jeton Sac de couchage**
Au gîte, le randonneur peut jouer une **carte malus** + une **carte ultra**, lors de son tour. C'est aussi le seul endroit où il peut refaire son sac à dos, c'est-à-dire y mettre des jetons, en fonction des **cartes bleues** de sa main.
Les gîtes sont en **Descente** : UNE enjambée suffit pour y accéder.

Cartes Bonus - Malus - Ultra

Les **bonus** sont en votre faveur, les **malus** sont contre un joueur de votre choix et les **ultra** ont un effet collectif. Toutes ces cartes sont défaussées, après utilisation. Seuls 1 **bonus** + 1 **malus** + 1 **ultra** peuvent être joués durant les heures de randonnée.

Spécificités de certaines Cartes

Couverture de Survie

A jouer à 18h, avant la nuit. Effet valable durant UNE nuit.

Trousse de Secours

Permet de soigner une blessure (attaque de grizzly, entorse...).

Tectonique des plaques

Permet de pivoter n'importe quelle tuile (avec ou sans joueur dessus).

Attaque de Grizzly

Soignez-vous avec la trousse de secours ou retournez à votre gîte précédent (ne piochez pas 3 cartes).

Glissade

Vous reculez de 3 cases, peu importe leur couleur.

Si vous parvenez à un gîte en moins de 3 cases, restez-y et ne piochez pas 3 cartes.

Point de vue

À la prochaine heure de randonnée, vous ne pourrez rien faire : ni randonner, ni piocher.

Carte Équipement



Carte Bonus



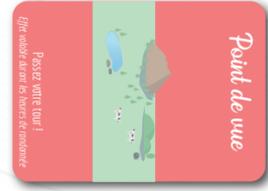
Carte Ultra



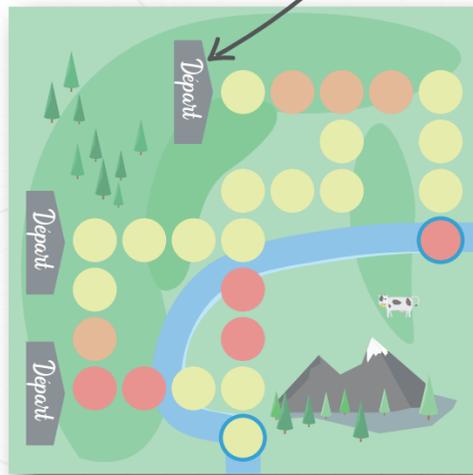
Carte Malus



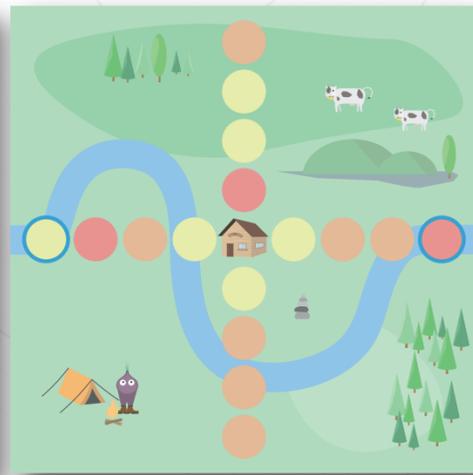
La Réserve (3 cartes de la pioche, face visible)



Départ (3 départs possibles)



Fontaine en montée



Descente = 1 enjambée

Plat = 2 enjambées

Montée = 3 enjambées

Gîte

piocher 3 cartes
refaire son sac à dos et le plein d'eau

Arrivée
= 3 enjambées

Pioche

Défausse

Résumé

6h - Météo

Le Guide lance le dé, pour la météo du matin. Les joueurs mettent à jour leur pénalité s'ils n'ont pas le bon équipement.

8h - Rando

Les joueurs, s'ils n'ont pas de pénalité ou de **malus**, peuvent randonner en avançant de 10 enjambées, chacun leur tour. Ils peuvent également jouer : 1 carte **bonus** + 1 carte **malus** + 1 carte **ultra** durant leur tour.

10h - Rando

Au lieu de randonner, les joueurs peuvent piocher 1 carte dans la Réserve. Ils ne pourront cependant pas jouer de carte **bonus**, **malus** ou **ultra**.

12h - Repas + Météo

Les randonneurs doivent s'alimenter en enlevant de leur sac à dos les jetons Alimentation et Eau :

- REPAS COMPLET : 1 jeton Collation + 1 jeton Eau = Tout va bien !
- REPAS NON COMPLET : 1 jeton Collation OU 1 jeton Eau = 1 jeton Poids à l'emplacement **Repas**
- JEÛNE : NI jeton Collation, NI jeton Eau = Mettez les 4 jetons Poids

Ils ne peuvent pas jouer de carte **bonus**, **malus** ou **ultra**.
Le Guide lance ensuite le dé, pour la météo de l'après-midi.

14h - Rando

Les joueurs, s'ils n'ont pas de pénalité ou de **malus**, peuvent randonner en avançant de 10 enjambées, chacun leur tour. Ils peuvent également jouer : 1 carte **bonus** + 1 carte **malus** + 1 carte **ultra** durant leur tour. Au lieu de randonner, les joueurs peuvent piocher 1 carte dans la Réserve. Ils ne pourront cependant pas jouer de carte **bonus**, **malus** ou **ultra**.

16h - Rando

18h - Rando

20h - Repas + Nuit

Les randonneurs doivent s'alimenter en enlevant de leur sac à dos les jetons Alimentation et Eau :

- REPAS COMPLET : 1 jeton Collation + 1 jeton Eau = Tout va bien !
- REPAS NON COMPLET : 1 jeton Collation OU 1 jeton Eau = 1 jeton Poids à l'emplacement **Repas**
- JEÛNE : NI jeton Collation, NI jeton Eau = Mettez les 4 jetons Poids

Ils ne peuvent pas jouer de carte **bonus**, **malus** ou **ultra**.

Ensuite, vient la nuit. Les randonneurs vont dormir.

- NUIT COMPLÈTE : 1 jeton Tente + 1 jeton Sac de couchage = Tout va bien pour vous !
- NUIT NON COMPLÈTE : 1 jeton Tente OU 1 jeton Sac de couchage = 1 jeton Poids à l'emplacement **Nuit**
- NUIT BLANCHE : NI jeton Tente, NI jeton Sac de couchage = Mettez vos 4 jetons Poids

3h - Pioche possible

Les randonneurs ne peuvent pas jouer de carte **bonus**, **malus** ou **ultra**. Ils peuvent défausser 2 de leurs éléments contre une seule carte de la pioche, tant qu'ils possèdent des cartes ou des jetons dans leur sac à dos !

Les 3 cartes de la Réserve sont renouvelées avec 3 cartes de la pioche.

Randognon

Le jeu de randonnée
(pas) trop mignon



Règles du jeu - mode Survie -

Le but du jeu est d'arriver vivant !

1 à 2 RANDONNEURS



Retrouvez les règles du jeu, des vidéos explicatives et une FAQ sur le site : www.benjaminroucayrol.com/randognon

Mise en place

Lorsque vous jouez seul, le but sera de finir la randonnée sans mourir.

À deux, vous faites partie de la même équipe et votre but sera de tous arriver en vie !

Si une personne du groupe meurt, la partie s'arrête et vous perdez.

Les joueurs peuvent partir de dépôts différents et ne sont pas obligés d'arriver en même temps.

Dans le mode Survie, prenez uniquement les 51 cartes avec le logo



Chaque joueur prend ensuite : 4 jetons Poids, 2 jetons Eau et 1 jeton d'expertise (recto-verso).



Puis, chaque joueur prend une carte Sac à dos.

Ils conviennent ensuite d'un Meneur qui, en plus de jouer, gère les heures et prend des décisions sur le déroulé de la randonnée. Pour cela, il a en sa possession la carte Montre du Meneur ainsi qu'un jeton Gîte.

Réalisez ensuite 3 paquets différents d'Exploration, face retournée : proche, modérée, lointaine.

Pour plus de facilité, mettez le paquet d'exploration proche à côté du plateau, puis l'exploration modérée et enfin l'exploration lointaine. Cela vous servira de repères (oui, il faut être un peu malin).

Prenez ensuite les 6 tuiles et composez votre plateau de randonnée.

Vous avez le choix de les agencer comme bon vous semble ou d'en prendre moins, pour des parties plus rapides.

Pensez juste à prendre la tuile avec les dépôts et celle avec l'arrivée !

Les tuiles peuvent pivoter dans tous les sens, même si la rivière ne communique pas d'une tuile à l'autre.

Laissez simplement libre court à votre imagination !



Enfin, chaque joueur choisit sa compétence : expert en plantes sauvages ou en construction d'abris.

- L'expert en plantes sauvages aura plus de chance de trouver de quoi se nourrir.

- L'expert en construction d'abris, quand il aura du bois, pourra construire un abri pour y passer la nuit.

Le jeu est rythmé suivant les heures de la journée : 8h - 10h - 12h - 14h - 16h - 18h - 20h. Lorsque le tour est terminé, et qu'on revient au Meneur, celui-ci passe à l'heure suivante.

Sac à dos

Mettez les 2 jetons Eau dans votre Sac à dos.

Les jetons Poids représentent votre durée de vie et chaque jeton vous enlève 2 enjambées. Lorsque vous cumulez 4 JETONS POIDS dans votre sac à dos, vous MOURREZ.



Sac à dos en début de partie : 2 jetons Eau et 10 enjambées



1 jeton Eau et 2 jetons Poids : 6 enjambées



2 jetons Eau et 4 jetons Poids : vous êtes MORT !

Déroulé d'une journée

Le Meneur prend sa montre et le jeton Gîte : il suivra le déroulé d'une journée avec ce matériel.

8h, 10h, 14h, 16h - RANDONNÉE : vous pouvez randonner OU explorer

12h - REPAS : il est l'heure de manger et de boire !

20h - NUIT : c'est l'heure de dormir, enfin, si vous pouvez !

La journée commence à 8h et se termine à 20h. À chaque heure, le Meneur commence à jouer, puis c'est au joueur suivant. Dès que le tour revient au Meneur, celui-ci passe à l'heure suivante.



Il est 8h, il est temps de randonner ou d'explorer !



Il est 12h, il est temps de manger vos plantes !



Il est 20h, il est temps de construire un abri !

Randonner

Si vous choisissez de randonner, vous marchez chacun votre tour : les mouvements sont libres, vous pouvez choisir d'avancer ou de reculer. Vous pouvez avancer votre pion et jouer une carte bonus.

Les randonneurs peuvent, durant leur tour, effectuer 10 ENJAMBÉES maximum en sachant que :

- MONTÉE 3 ENJAMBÉES
- PLAT 2 ENJAMBÉES
- DESCENTE 1 ENJAMBÉE

Le nombre d'enjambées est lié au nombre de jetons Poids dans votre sac à dos.

Vous trouvez, sur les tuiles, des cases entourées de bleu : ce sont des fontaines !

Lorsque vous vous arrêtez dessus ou les franchissez, vous faites le plein de vos gourdes : remettez l'ensemble des jetons Eau dans votre sac à dos !

Explorer

Si vous souhaitez explorer, piochez une carte dans la première pioche : exploration proche.

- La carte vous plaît ? Gardez-la dans votre main ou jouez-la : l'exploration s'arrête.
 - Elle ne vous plaît pas ? Vous devez continuer l'exploration en piochant dans l'exploration suivante !
- Ne prenez pas en compte la carte précédemment piochée et défaussez-la à côté de sa pioche.

Plus vous allez loin, plus les bonus sont avantageux mais les malus puissants. A vous de choisir !

L'exploration proche comporte de quoi manger et dormir pour les experts, des bonus et des choses inutiles.

L'exploration modérée comporte de quoi manger et dormir pour tout le monde, des bonus, des malus et des choses inutiles.

L'exploration lointaine rajoute un jeton Poids dans votre sac à dos.

Elle comporte de quoi se recharger complètement en mangeant ou dormant, des bonus et des malus.

Une fois la carte d'exploration jouée et l'action réalisée, posez-la face visible, à côté de sa pioche.

Vous pouvez explorer et jouer une carte bonus.



Repas

12h - REPAS : il existe trois types de plantes en survie.

Certaines plantes sont de simples collations : il faut les accompagner d'une gorgée d'eau.

D'autres vont vous permettre d'obtenir un repas complet, sans utiliser l'eau de votre gourde !

Enfin, certaines plantes vous font bénéficier d'un repas ultra complet et vous enlèvent vos jetons Poids !

- Collation + Eau = Repas complet, c'est parfait !
- Collation OU Eau = Repas Non Complet : mettez 1 jeton Poids dans votre sac à dos
- Vous n'avez rien ? Mettez 2 jetons Poids dans votre sac à dos



Expert en plantes sauvages
Collation
Expert en abris
Rien



Expert en plantes sauvages
Repas complet
Expert en abris
Collation



Expert en plantes sauvages
Repas ultra complet
- enlève tous les jetons Poids
Expert en abris
Repas complet

Nuit

20h - NUIT : suivant le type de bois trouvé et votre compétence, vous allez pouvoir :

- Passer une Nuit Complète : c'est parfait !
- Passer une Nuit Non Complète : mettez 1 jeton Poids dans votre sac à dos
- Si vous n'avez pas de bois du tout : mettez 2 jetons Poids dans votre sac à dos



Expert en abris
Nuit complète sur les cases oranges
Nuit non complète ailleurs
Expert en plantes sauvages
Nuit non complète sur toutes les cases



Expert en abris
Nuit réparatrice sur toutes les cases
Expert en plantes sauvages
Nuit complète sur les cases oranges et jaunes. Nuit non complète ailleurs



Expert en abris
Nuit réparatrice sur toutes les cases
- enlève tous les jetons Poids
Expert en plantes sauvages
Nuit complète sur toutes les cases

Informations importantes

Lorsque vous jouez à deux, les joueurs étant sur les mêmes cases peuvent profiter de l'expertise de chacun.

Si je suis expert en construction d'abris, je peux construire un abri qui fera passer une nuit complète à tous.

Si je suis expert en plantes sauvages, je peux partager mes plantes et offrir une collation à tous.

A noter qu'uniquement un des deux joueurs pourra réaliser une exploration. Et oui, un explorateur par case !

Il est possible de donner un bonus (fraises, myrtilles, noix) à l'autre joueur si vous êtes sur la même case.



Les gîtes sont en descente : une enjambée suffit pour y accéder.

Ils vous permettront de faire le plein d'eau et de passer une Nuit Complète.

Spécificités de quelques cartes

Jumelles : prenez la première carte de l'exploration lointaine.

Si celle-ci vous plaît, pensez à mettre un jeton Poids.

Sinon, défaussez-la si elle ne vous plaît pas (pas besoin de rajouter un jeton Poids dans ce cas-là)

Perdu : piochez la première carte de l'exploration lointaine et n'oubliez pas de rajouter un jeton Poids !

Contrairement au mode Trail, il n'y a pas de limite de cartes en main !

Cependant, il est possible de jouer qu'une seule carte bonus durant votre tour.

Pour rappel, les bonus ne se jouent que durant les heures de randonnée.



Exploration proche : Bonus !



Exploration modérée : Malus !



Exploration lointaine : du Bois pour un abri !

• Rajout d'un jeton Poids

Quelques objectifs

Pour pimenter le mode survie, rien de tel que de petits objectifs !

Ces objectifs vous permettront d'appréhender la survie, et d'évoluer, afin de devenir un vrai expert !

- Utiliser les avantages des Gîtes : plein d'eau + nuit complète
- Ne pas utiliser les avantages des Gîtes
- Partir avec les gourdes vides en début de partie et utiliser les avantages des Gîtes
- Finir la randonnée en moins de 5 jours
- Finir la randonnée en moins de 4 jours
- Finir la randonnée en moins de 3 jours
- Explorer seulement UNE fois par jour
- Partir avec les gourdes vides en début de partie, sans utiliser les avantages des Gîtes
- Utiliser uniquement l'exploration proche, lors des explorations
- Finir la randonnée et revenir au départ
-
-
-
-

Une fois qu'un objectif est atteint, vous pouvez le cocher et passer au suivant !

Contenu de la boîte

108 Cartes pour faire de cette randonnée un *exer* moment de folie

6 Tuiles « Carte de randonnée » pour créer sa propre carte de rando

1 Plateau « Montre » pour le Guide avec des heures et une aiguille (mode Trail)

5 Plateaux « Sac à dos » qu'on dirait de vrais sacs à dos

5 Pions de couleur qu'on dirait des vrais randonneurs

1 Dé avec six belles faces

40 jetons Équipement | 20 jetons Poids | 10 jetons Eau | 5 jetons Gîte



Informations

1 à 5 RANDONNEURS

À partir de 8 ans

Environ 45 minutes



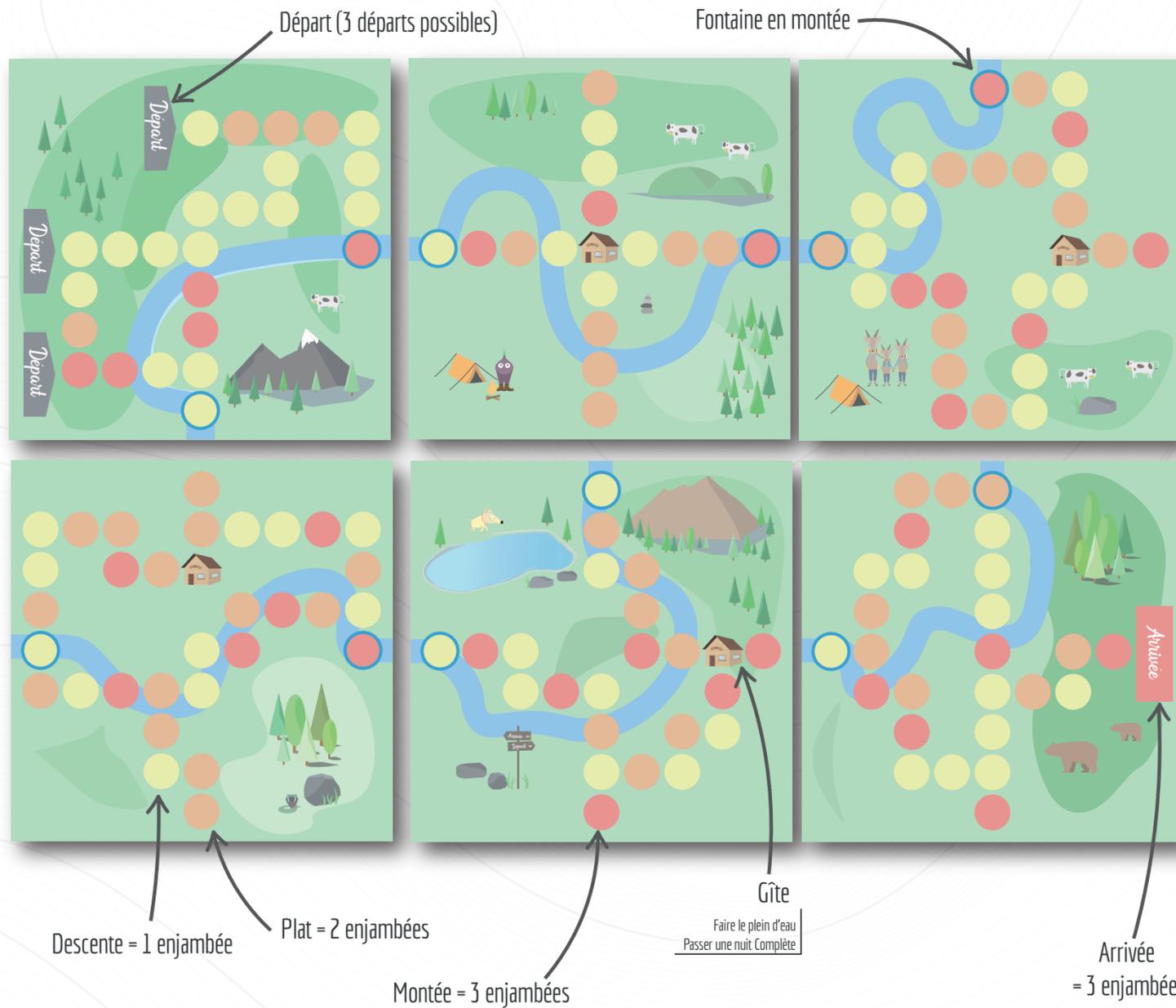
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans :
Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés.

Idée - Illustration - Édition Benjamin ROUCAYROL
Impression AGRpriority, calle Eduardo Requeñas 10, 28053 Madrid
Randognon ©2022 Tous droits réservés www.benjaminroucayrol.com

Merci à Justine, Matthieu, Arnaud, Valentin, Aline, Benjamin, Daniel, Yvelise, Maud, Mélody, Débora, Virginie et aux différentes personnes ayant testé et fait évoluer ce jeu.



JOUER C'EST BIEN, RANDONNER C'EST MIEUX.
Randonnez en utilisant uniquement les transports en commun !
www.lesbouscains.com



Résumé

8h - Rando
Les joueurs ont le choix : randonner ou explorer les lieux. Pour explorer, ils piochent une carte en débutant par le paquet d'exploration proche, puis modéré et lointaine dans le cas où la carte ne convient pas.

10h - Rando
Les joueurs ont le choix : randonner ou explorer les lieux. Pour explorer, ils piochent une carte en débutant par le paquet d'exploration proche, puis modéré et lointaine dans le cas où la carte ne convient pas.

12h - Repas
Les randonneurs ne peuvent rien faire, à part manger :
• Collation + Eau : Repas complet = PARFAIT!
• Collation OU Eau = 1 jeton Poids dans votre Sac à dos
• Rien : Jeûne = 2 jetons Poids dans votre Sac à dos

14h - Rando
Les joueurs ont le choix : randonner ou explorer les lieux. Pour explorer, ils piochent une carte en débutant par le paquet d'exploration proche, puis modéré et lointaine dans le cas où la carte ne convient pas.

16h - Rando
Les joueurs ont le choix : randonner ou explorer les lieux. Pour explorer, ils piochent une carte en débutant par le paquet d'exploration proche, puis modéré et lointaine dans le cas où la carte ne convient pas.

20h - Nuit
Les randonneurs ne peuvent rien faire, à part manger :
• Collation + Eau : Repas complet = PARFAIT!
• Collation OU Eau = 1 jeton Poids dans votre Sac à dos
• Rien : Jeûne = 2 jetons Poids dans votre Sac à dos

Montre du Meneur

Il est 12h, c'est l'heure du repas!

Sac à dos

Sac à dos avec une goutte d'eau restante et 6 enjambées