

Cartes Bonus - Malus - Ultra

Couverture de survie

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

Trousse de Secours

Permet de soigner une blessure (attaque de grizzly et entorse)

Tectonique des plaques

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

Attaque de Grizzly

Soignez-vous avec la **trousse de secours** ou allez à l'hôpital le plus proche de vous 

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



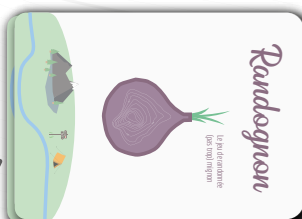
Carte Ultra



Carte Malus



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



Pioche

Défausse

Départ (3 départs possibles)

Hôpital

Gîte

Piocher 3 cartes
Refaire son sac à dos et le plein d'eau

Fontaine en descente

Descente = 1 enjambée

Plat = 2 enjambées

Montée = 3 enjambées

Arrivée

Résumé

6 h - Météo

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

8 h - Rando

Les joueurs peuvent randonner en avançant de 10 enjambées au maximum, selon leurs pénalités ou leurs malus. Ils peuvent également jouer :
1 carte **bonus** + 1 carte **malus** + 1 carte **ultra** durant leur tour.

10 h - Rando

Au lieu de randonner, ils ont la possibilité de piocher 1 carte dans la Réserve.
Cependant, ils ne pourront pas jouer de cartes **bonus**, **malus** ou **ultra** !

12 h - 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 cartes **bonus**, **malus** ou **ultra**.

Le Guide lance ensuite le dé pour définir la météo de l'après-midi.

14 h - Rando

16 h - Rando

18 h - Rando

20 h - 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 cartes **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

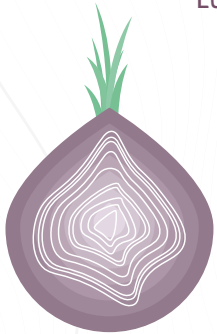
3 h - Pioche possible

Les randonneurs ne peuvent pas jouer de cartes **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



Téléchargez l'application du **Guide Randognon** sur le Google Play !
Ou via l'application web : randognon.benjaminroucayrol.com



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 départs différents et ne sont pas obligés d'arriver en même temps.

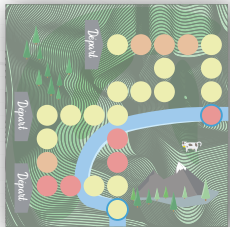
Dans le mode **Survie**, prenez uniquement les 51 cartes avec le logo

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** chacun.
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**.

Prenez ensuite les 6 tuiles et composez votre plateau de randonnée.
Vous avez le choix de les agencer comme bon vous semble et d'en prendre moins, pour des parties plus rapides.
Pensez juste à prendre la tuile avec les **départs** et celle avec l'**arrivée** !
Elles peuvent pivoter dans tous les sens, même si la rivière ne communique pas d'une tuile à l'autre.
Faites juste coïncider les flèches de chaque tuile !



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

Pour plus de facilité, positionnez 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).

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.

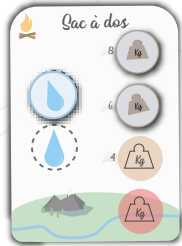
Le jeu est rythmé suivant les heures de la journée : 8 h - 10 h - 12 h - 14 h - 16 h - 18 h - 20 h.
Lorsque le tour est terminé, et qu'on revient au **Meneur**, celui-ci passe à l'heure suivante.

Sac à dos

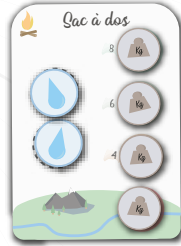
Placez les 2 jetons Eau dans votre Sac à dos, et les jetons Poids à côté de celui-ci.
Les jetons Poids représentent votre durée de vie et chacun vous enlève 2 enjambées.
Lorsque vous cumulez 4 JETONS POIDS dans votre sac à dos, vous **MOUREZ**.



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.

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

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

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

La journée commence à 8 h et se termine à 20 h. 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 8 h, il est temps
de randonner ou d'explorer !



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



Il est 20 h, 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 un maximum de 10 **ENJAMBÉES**, 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, remplissez 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. À 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** ajoute un jeton Poids dans votre sac à dos.
Elle comporte de quoi se recharger complètement en mangeant ou en 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**.

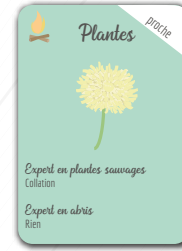


Repas

12 h - **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
- enlèvez tous les jetons Poids
Expert en abris
Repas complet

Nuit

20 h - **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 complète 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
- enlèvez tous les jetons Poids
Expert en plantes sauvages
Nuit complète sur toutes les cases

Informations importantes

Lorsque vous jouez à deux, les joueurs qui sont sur les mêmes cases peuvent profiter de l'expertise de chacun.
Si je suis expert en construction d'abris, je peux consuituire 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.

À noter qu'uniquement un des deux joueurs pourra réaliser une exploration. Eh 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 (pas besoin d'ajouter un **jeton Poids** dans ce cas-là).

Perdu : piochez la première carte de l'exploration **lointaine** et ajoutez un **jeton Poids** !

Contrairement au mode **Trail**, il n'y a pas de limite de cartes en main !
Cependant, il n'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 !
Ajout d'1 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 **ex**trême 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

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

5 Pions de couleur qu'on dirait de 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

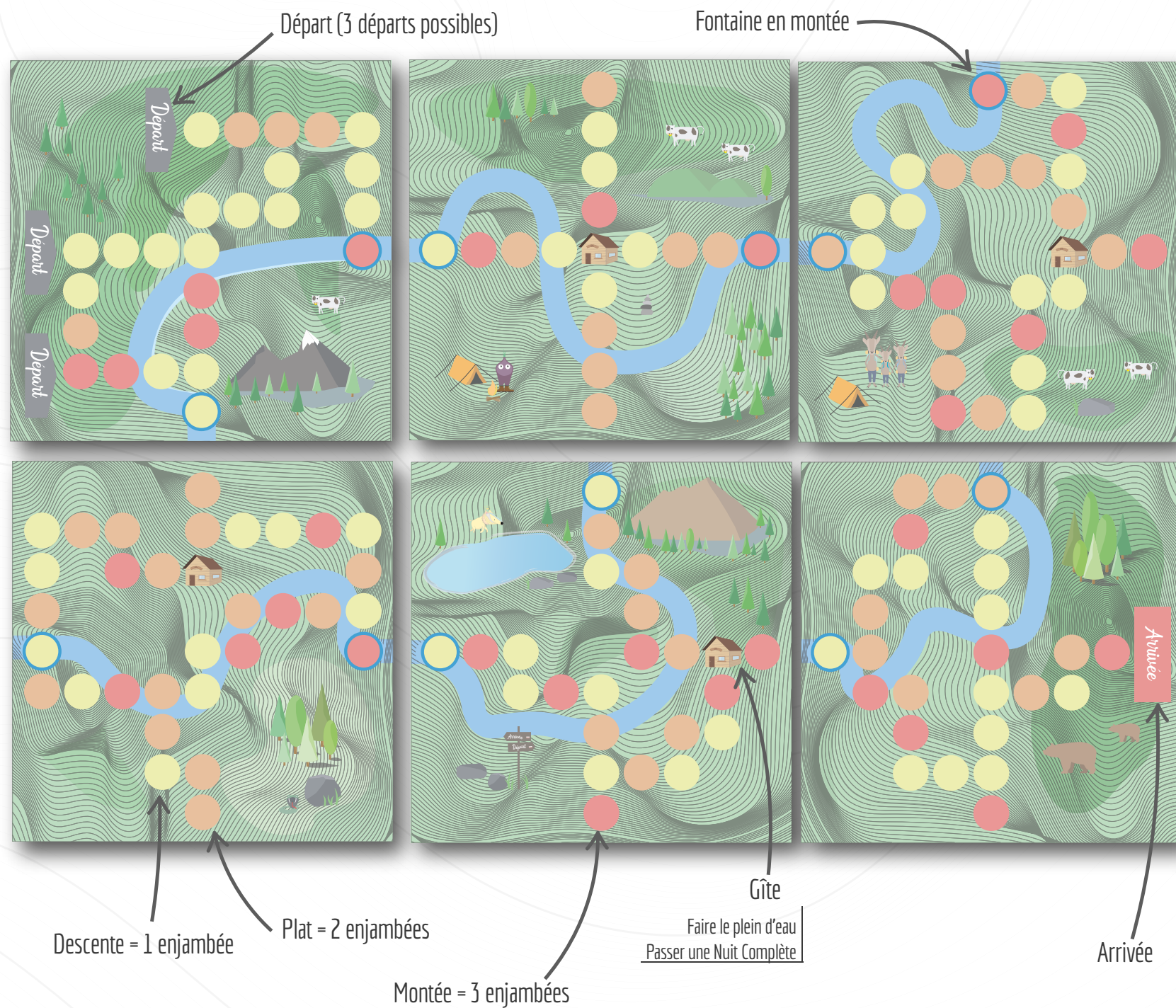
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés.

Idée - Illustration - Édition
Impression V3
Randognon ©2025 Tous droits réservés

Benjamin ROUCAYROL
Hope Games, Shanghai (Chine)
www.benjaminroucayrol.com



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



Résumé

Les joueurs ont le choix : randonner **ou** explorer les lieux.
Pour explorer, ils piochent une carte en commençant par le paquet d'exploration proche, puis **modérée**, et enfin **lointaine** dans le cas où la carte ne convient pas.

Les joueurs ont le choix : randonner **ou** explorer les lieux.
Pour explorer, ils piochent une carte en commençant par le paquet d'exploration proche, puis **modérée**, et enfin **lointaine** dans le cas où la carte ne convient pas.

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

Les joueurs ont le choix : randonner **ou** explorer les lieux.
Pour explorer, ils piochent une carte en commençant par le paquet d'exploration proche, puis **modérée**, et enfin **lointaine** dans le cas où la carte ne convient pas.

Les joueurs ont le choix : randonner **ou** explorer les lieux.
Pour explorer, ils piochent une carte en commençant par le paquet d'exploration proche, puis **modérée**, et enfin **lointaine** dans le cas où la carte ne convient pas.

Les randonneurs ne peuvent rien faire à part dormir :

- Nuit Complète (selon votre expertise et le bois trouvé) = PARFAIT !
- Nuit Non Complète = 1 **jeton Poids** dans votre sac à dos
- Vous n'avez pas de bois = 2 **jetons Poids** dans votre sac à dos

