Achetez le jeu Faraway - Boîte orange sur play-in.com

VIDÉO-RÈGLE

FARAWAY

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

LIVRET DE RÈGLES

2-6 | 10+ | 25 Min

Par-delà la mer des Brumes sommeille le mystérieux continent d'Alula. Un havre de paix que la nature a érigé en parangon d'équilibre. L'harmonie et la concorde dessinent les contours d'une île en perpétuelle évolution. La taille et la disposition de ses territoires s'altèrent régulièrement, rendant désuète toute tentative de cartographie. L'unique moyen de dompter cette terre est de l'arpenter encore et encore, afin d'en actualiser son atlas. Sillonnez ce monde à la géographie mouvante et découvrez les merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez plus de renommée que vos adversaires.

CATCH UP GAMES

ATLAS D'ALULA

Le continent

L'Alula est un continent qui repose sur l'équilibre subtil des règnes animal, végétal et minéral.
Ces terres ont vu émerger trois espèces particulières : l'okiko, l'érodoré et l'uddu.
Toutes favorisent le développement de la faune et de la flore. Les autochtones ayant pu s'installer durablement au cœur de cette nature sauvage sont extrêmement rares.

Les autochtones

Les autochtones de l'île ont des origines variées. Certains sont nés sur l'île quand d'autres sont d'anciens voyageurs, installés sur ces terres bénies après les avoir découvertes. Hauts en couleur, ils partagent le désir commun d'adhérer aux préceptes du continent. Ils s'assurent de l'usage raisonné des ressources et garantissent leur pérennité.
Afin de ne pas troubler l'harmonie de l'île, leur mode de vie est résolument sédentaire, chacun veillant sur un petit morceau de région. Ils accueillent les explorateurs avec bienveillance, les voyant comme une opportunité de se tenir informés du bon équilibre du continent et de discuter des dernières manifestations de l'okiko, de l'érodoré et de l'uddu.

Topographie et saisonnalité

Chacun des quatre biomes identifiés en Alula possède une saisonnalité qui lui est propre. Les Régions se déplacent au gré des courants atmosphériques et telluriques, modelant la géographie du continent.
Les rivières intarissables débutent le cycle en irriguant les terres d'effluves printaniers. Les villes troglodytiques protègent les autochtones des températures estivales. Les forêts de champignons et leur air automnal émergent lorsque la terre ressent le besoin de se reposer. Enfin, la rigueur hivernale des déserts de pierre met un terme au cycle météographique.

L'uddu

La pierre de fortune, règne minéral

Rochers de formes disparates, étrangers à la gravité et à la pression atmosphérique, ces gardiens silencieux flottent dans les airs. Parfaitement inaltérables, ils apparaissent un jour à un endroit, restent un temps, puis disparaissent pour revenir à un autre lieu de l'île. Espèce la plus commune des trois, on la rencontre souvent dans les forêts et les déserts. Ils sont percés d'un trou d'où émane une lumière chaude et diffuse qui semble chasser le mauvais œil et attirer la bonne fortune.

L'okiko

La chimère altière, règne animal

Chimère sublime et providentielle, cette créature céleste est unique mais dotée du talent souverain d'ubiquité.
Elle se démultiplie à volonté et arpente les terres sauvages d'Alula, baignant la végétation de ses bienfaits. De fait, l'okiko apprécie particulièrement les forêts et les rivières.
Les autochtones racontent que son souffle est béni ; l'air qu'elle exhale serait chargé de particules capables de nourrir et faire pousser la flore.

L'érodoré

le chardon apaisant, règne végétal

Ce chardon doré est une espèce fragile et peu invasive, endémique du continent.
Espèce la plus rare de l'île, on la trouve essentiellement dans les forêts de champignons. Sa particularité tient à sa corolle, dans laquelle la rosée s'accumule et se charge de vertues régénératrices.
Cette eau sacrée agit comme un filtre de guérison, repoussant la mort et la maladie de ceux qui la boivent ou s'en enduisent.

MATÉRIEL DE JEU

68 cartes Région

45 cartes Sanctuaire

1 carnet de score

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Dans une partie de Faraway, **vous jouez 8 cartes devant vous, de gauche à droite**.
Elles symbolisent votre exploration du continent. Chaque carte représente une Région, dans laquelle vous découvrirez les merveilles de l'île et rencontrerez ses habitants. Ceux-ci vous demanderont d'explorer l'île pour eux, à la recherche de ressources précises.

Chaque Région nécessite un certain temps pour être explorée. Si vous êtes rapide, vous aurez plus de choix lors des prochaines étapes de votre voyage. Toutefois, prendre son temps permet aussi de trouver des Sanctuaires, des recoins secrets recelant de la renommée supplémentaire et des bonus facilitant vos explorations futures.

En fin de partie, lors de votre voyage retour,
chaque habitant dont vous avez rempli la mission vous fera gagner de la renommée. Ce calcul s'effectue de droite à gauche, dans le sens inverse de l'ordre de pose.
Celui ou celle qui totalise le plus de renommée l'emporte.

MISE EN PLACE

1. **Mélangez les cartes Région et distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée**. Chacun prend connaissance de ses cartes sans les révéler. Formez la pioche Région avec les cartes restantes et placez-la au centre de l'aire de jeu.
2. **Révélez autant de cartes que de joueurs plus une**.
Par exemple, si vous jouez à 5, révélez 6 cartes.
3. **Mélangez les cartes Sanctuaire en une pioche** face cachée et placez-la à proximité de la pioche Région.

VARIANTE AVANCÉE

Distribuez 5 cartes Région à chaque joueur (au lieu de 3).
Chacun en choisit 3 avant le début de partie et écarte les 2 autres, sans les dévoiler.
Mélangez les cartes écartées dans la pioche Région avant de révéler le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs.
Il est recommandé d'avoir joué au moins une partie avec la règle de base avant d'utiliser cette variante.

LES RÉGIONS

Chaque carte Région représente un biome spécifique, indiqué par une couleur et un symbole associé (dans la frise). Vous en jouez une à chaque tour de jeu.

Les Régions peuvent contenir des merveilles des règnes minéral (*pierre*), animal (*chimère*) et végétal (*chardon*). Ces ressources sont utiles à l'accomplissement des quêtes et sont donc très recherchées par les explorateurs.

Une ressource peut servir pour plusieurs quêtes et conditions.

Les Pierres sont plus courantes que les Chimères, elles-mêmes plus répandues que les Chardons.

Le temps d'exploration indique combien d'heures prend l'exploration de la Région. Chaque carte possède un nombre unique compris entre 1 et 68. L'exploration peut se dérouler de jour ou de nuit, ce qui peut être important pour certaines quêtes.

Certaines cartes peuvent vous apporter des Indices qui vous seront utiles pour trouver de meilleurs Sanctuaires.

Certaines quêtes peuvent avoir une condition qu'il est nécessaire de remplir pour gagner la renommée proposée par la quête. La validation d'une condition se fait en fin de partie, au moment du décompte des points. Il suffit pour cela d'avoir réuni devant vous, sur vos cartes Région ou Sanctuaire, les ressources demandées.

Chaque habitant présent sur une carte vous propose une quête qui pourra vous rapporter de la renommée en fin de partie.

Cette quête se trouve toujours au bas de la carte. Les différentes quêtes sont détaillées sur l'aide de jeu.

LES SANCTUAIRES

Les Sanctuaires sont découverts en cours de partie.
Ces cartes sont ajoutées à votre aire de jeu quand vous les obtenez.

Dans la partie supérieure peuvent se trouver des bonus valables pendant la partie *(indice)* ou lors du calcul de renommée *(ressources, exploration de nuit)*.

La partie inférieure de certains Sanctuaires propose des quêtes annexes qui rapporte de la renommée supplémentaire.

Certains Sanctuaires sont associés à une couleur de Région. Ils comptent comme une Région de ce type pour le calcul des points de renommée de certaines quêtes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie dure 8 tours.
Chaque tour est composé des 3 phases suivantes :

1. EXPLORER UNE RÉGION
2. TROUVER UN SANCTUAIRE
3. TERMINER L'EXPLORATION

La partie se termine à la fin du 8e tour. Le joueur avec le plus de renommée l'emporte *(voir **Fin de la partie**)*.

1 EXPLORER UNE RÉGION

Tous les joueurs choisissent simultanément une carte de leur main et la placent face cachée devant eux.
Puis chacun révèle la carte qu'il a sélectionnée et l'ajoute à son aire de jeu, **à droite des cartes jouées précédemment**.

NOTE

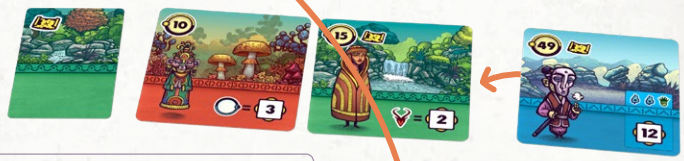
Il est conseillé de jouer ses cartes en une ligne continue mais vous pouvez décider d'une autre organisation pour l'adapter à votre espace de jeu. Le principal étant de pouvoir facilement distinguer l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées.

2 TROUVER UN SANCTUAIRE

Tous les joueurs ayant placé une carte avec un temps d'exploration supérieur à celui de la carte Région qu'ils ont jouée au tour précédent trouvent un Sanctuaire.

Distribuez à chaque joueur concerné un nombre de cartes Sanctuaire égal à **1 plus le total d'Indices** en sa possession.

Tous les indices situés dans son aire de jeu sont pris en compte, qu'ils se trouvent sur les cartes Région ou les cartes Sanctuaire.



Benjamin vient de poser la carte 49.

Comme son temps d'exploration est supérieur à celui de la carte qu'il a jouée au tour précédent (la 15), il reçoit des cartes Sanctuaire.

Il en prend 4 car il dispose de 3 Indices sur l'ensemble de ses cartes (Région et Sanctuaire).

NOTE

Parmi toutes les cartes Sanctuaire reçues, chacun pourra en ajouter une à son aire de jeu lors de la prochaine phase.

NOTE

Au premier tour de jeu, comme personne n'a de Région en jeu, personne ne peut encore trouver de Sanctuaire.

3 TERMINER L'EXPLORATION

Lors de cette phase, les joueurs agissent chacun à leur tour, selon le temps d'exploration indiqué sur la carte Région qu'ils ont jouée lors de la première phase du tour en cours.
On commence par le joueur ayant joué la carte de plus petite valeur, puis on continue dans l'ordre croissant, jusqu'au joueur ayant joué la carte de la plus forte valeur.

<u>À votre tour</u>

Commencez par choisir une carte Région parmi celles visibles au centre de la table. Ajoutez-la à votre main pour la compléter à 3 cartes.

Si vous avez reçu une ou plusieurs cartes Sanctuaire lors de la phase précédente, **choisissez-en une** *(et une seule)* que vous placez dans votre aire de jeu.
Vous profitez désormais de ses effets.

Si vous avez plus d'une carte Sanctuaire en main, remettez les autres sous la pile de cartes Sanctuaire, face cachée.

NOTE

Les Régions prises par chaque joueur ne sont pas remplacées, réduisant les choix de ceux agissant en dernier.

Au 8ème et dernier tour de jeu, vous ne prenez pas de nouvelle carte Région, puisque vous n'avez plus la possibilité d'en poser.
Vous jouez néanmoins un Sanctuaire si vous en avez reçu lors de la phase précédente.

Une fois que tout le monde a effectué son tour, **la carte Région restant au centre de la table est écartée du jeu**.

Révélez ensuite autant de nouvelles cartes Région que de joueurs, plus une.

S'il ne s'agit pas du 8e tour, un nouveau commence.
Sinon passez au décompte de fin de partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 8e tour, quand chacun possède 8 cartes Région.
Calculez la renommée de chaque joueur.

Afin de faciliter le décompte, commencez par retourner toutes vos cartes Région face cachée. Laissez vos cartes Sanctuaire visibles.

Révélez vos cartes Région une par une, en commençant par la dernière, posée tout à droite de votre aire de jeu. Continuez de droite à gauche, jusqu'à la première, située tout à gauche de votre aire de jeu.

Pour chaque carte Région
Calculez la renommée que la carte vous rapporte en prenant en compte vos Régions visibles (elle comprise) et vos Sanctuaires.
Notez la renommée rapportée sur le carnet de score.

Les cartes Région décomptées restent visibles et donc prises en compte jusqu'à l'issue du calcul.

Les Sanctuaires
Quand toutes les cartes Région ont été décomptées, **calculez la renommée rapportée par vos cartes Sanctuaire.**

Notez la renommée rapportée par vos Sanctuaires sur le carnet de score.

Faites le total de chaque joueur. Celui qui possède le plus de renommée remporte la partie.
En cas d'égalité, c'est, parmi les égalités, celui qui possède la carte avec le plus petit temps d'exploration qui l'emporte.

CRÉDITS

Auteurs : **Johannes Goupy** & **Corentin Lebrat**
Illustrations : **Maxime Morin**
Direction artistique - design graphique : **Benjamin Treilhou**
Chef de projet : **Clément Milker**
Gestion de production : **Synergy Games** - **Benoît Stella**
Relecture : **Camille Mathieu**
Édition : **CatchUp Games**
Distribution : **Blackrock Games**

tous droits réservés - 2023