

Jeu Habermaaß n° 4218

Poursuite souterraine

Un jeu de dé dans des galeries souterraines, avec des éléments tactiques, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Illustration : Edda Skibbe

Durée d'une partie : env. 20 minutes

Des petits kobolds ont volé le trésor des taupes et l'ont caché dans leur royaume souterrain.

Les taupes ont cependant découvert la caverne où se trouve le trésor. La taupe Titine et sa bande d'amis prennent alors place dans des wagonnets* et circulent dans les galeries souterraines pour aller rechercher le trésor. Il arrive parfois que les petits kobolds les fassent descendre des wagonnets, mais si elles ont de la chance, Wotan le lutin leur vient aussi en aide !

Contenu :

- 12 taupes de quatre couleurs
- 1 lutin Wotan
- 2 wagonnets
- 20 trésors
- 1 dé à symbole
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu



recupérer des trésors

3 taupes d'une couleur, plateau de jeu, wagonnets sur cases-départ, trésors et Wotan à côté de la caverne du trésor

But du jeu :

Celui qui va récupérer le plus grand nombre de trésors gagnera la partie.

Préparatifs :

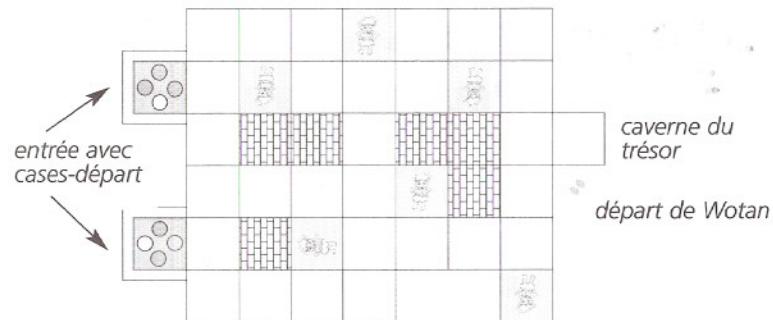
Chaque joueur prend **trois taupes d'une couleur** et les pose devant lui. Poser le **plateau de jeu** sur la table et bien observer les galeries souterraines et la caverne du trésor.

Poser les **wagonnets** sur les deux cases de départ placées à l'entrée de la grotte.

Poser les **trésors** à côté du plateau de jeu, au bout de la grotte.

Poser le **lutin Wotan** à côté de la caverne du trésor (sur le plateau de jeu on peut voir ses empreintes de pied).

* Dans les mines, on utilise sur des rails des wagonnets qui n'ont pas de toit ni de portières, par exemple pour transporter du charbon. Autrefois, les wagonnets étaient poussés par les hommes ou par des chevaux. Plus tard, ces tâches laborieuses furent effectuées par des petites locomotives.



Il y a différentes cases :

- des **cases-rails** réservées aux wagonnets
- des **cases avec des cailloux** sur lesquelles on ne peut pas circuler.
- des **cases-kobolds** : celui qui arrive sur une telle case doit y rester et espérer qu'il pourra bientôt remonter dans un wagonnet ou qu'il sera sauvé par le lutin Wotan.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence.

En voiture, s'il vous plaît !

Les joueurs mettent chacun à tour de rôle une taupe dans l'un des wagonnets. Puis on recommence un deuxième tour pour faire monter les autres taupes :

- s'il y a **3 ou 4 joueurs**, la troisième taupe reste devant le joueur respectif. Ces taupes seront utilisées plus tard dans le jeu.
- s'il y a **2 joueurs**, on fera monter la dernière taupe dans le wagonnet au cours d'un troisième tour.

Que la course commence !

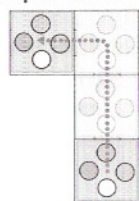
Celui qui commence lance le dé.

Sur le dé, il y a des points (2, 3, 4) et le lutin Wotan.

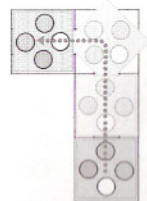
Le dé est tombé sur 2,3 ou 4 points ?

Avance l'un des wagonnets du nombre correspondant de cases, vers l'avant et/ou sur le côté. Tu n'es cependant pas obligé d'utiliser tous les points.

Tu décides toi-même de combien de cases tu vas avancer. Tu n'as pas le droit de retourner le wagonnet en sens inverse. Les wagonnets sont uniquement déplacés sur les cases-rails.



bon



pas bon

N.B. :

- Pendant que tu avances le wagonnet, tu as le droit de changer de **direction** autant de fois que tu veux, mais tu ne dois **jamais** reculer.
- Tu as le droit d'avancer un wagonnet même si tu n'as pas de pion dedans.

tourner le wagonnet après l'avoir avancé

Quand le wagonnet a fini sa course, tu **dois** le tourner **d'un quart de tour** dans n'importe quelle direction.

Si, après la course, un wagonnet se trouve sur une case qui **n'est pas** à côté d'une case-kobold, il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.

case-kobold

Attention : case-kobold !

Après avoir avancé le wagonnet et l'avoir tourné d'un quart de tour, on regarde s'il est sur une case placée à côté d'une case-kobold, dans le sens horizontal ou vertical. Si oui, cela peut alors être dangereux :

pas de taupe : il ne se passe rien

- S'il n'y a pas de taupe dans l'emplacement du wagonnet qui est placé directement à côté de la case-kobold et s'il n'y a pas de taupe emprisonnée sur la case-kobold, il ne se passe rien.

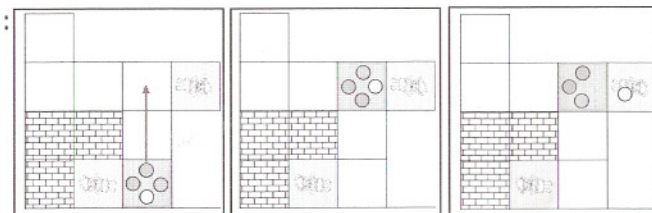
mettre la taupe sur la case-kobold

- S'il y a une taupe dans l'emplacement du wagonnet proche de la case-kobold et que la case-kobold placée directement à côté n'est pas occupée, la taupe est retirée du wagonnet et posée sur la case-kobold.

Wotan sur la case-kobold ? Chance

Attention : si le lutin Wotan se trouve sur cette case-kobold, la taupe a de la chance. On ne la pose pas sur la case-kobold.

Exemple :



Le dé est tombé sur le « trois ». Yann avance le wagonnet de deux cases (illustr. 1). Après cela, il tourne le wagonnet d'un quart de tour vers la gauche. La taupe jaune se trouve alors directement à côté de la case-kobold (illustr. 2). Le pion jaune est posé dans la grotte (illustr. 3).

mettre la taupe dans le wagonnet

échanger les taupes Wotan ?

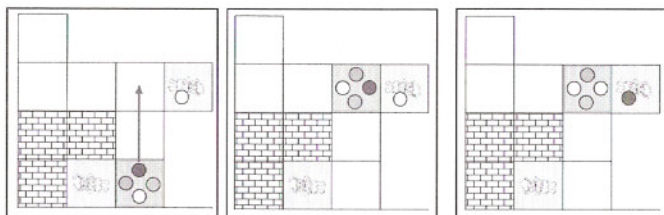
- Si une taupe est prisonnière sur la case-kobold et si l'emplacement du wagonnet qui se trouve sur la case d'à côté est libre, cette taupe est mise dans le wagonnet.
- Sur chaque case-kobold, il ne peut y avoir qu'une seule taupe. Si une taupe se trouve sur l'emplacement du wagonnet qui est placée directement à côté de la case-kobold, elle change de place avec la taupe qui se trouve déjà sur la case-kobold.

faire monter les taupes à tour de rôle dans les wagonnets

lancer le dé

Points ? Avancer le pion

Exemple :



Un wagonnet arrive à côté de la case-kobold où la taupe jaune attend (illustr. 1). Le wagonnet est tourné d'un quart de tour vers la droite (illustr. 2). La taupe jaune et la taupe verte doivent échanger leur place (illustr. 3).

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

N.B. : il peut arriver qu'au cours d'un tour les taupes arrivent toutes l'une après l'autre sur des cases-kobolds. Quand le wagonnet est vide, on continue de l'avancer normalement.

• **Le dé est tombé sur le lutin Wotan :**

c'est un gentil lutin qui va venir en aide aux taupes. Il peut les faire sortir des cases-kobolds.

L'une de tes taupes se trouve-t-elle sur une case-kobold ?

Pose Wotan sur cette case et reprends ton pion.

• **S'il y a une place de libre** dans un wagonnet, mets la taupe dedans. S'il y a plusieurs places de libre, choisis l'emplacement.

• **Les deux wagonnets sont occupés ?** Tu as le droit de retirer ta taupe tout de suite de la case-kobold, tu prends un trésor et tu poses la taupe à nouveau devant toi.

Aucune de tes taupes n'est prisonnière à ce moment-là ?

Tu as alors deux possibilités de jouer :

• **Soit tu poses Wotan sur une case-kobold où se trouve une taupe qui ne t'appartient pas et tu aides ainsi un autre joueur.** Dans ce cas-là, tu as le droit de choisir dans quel wagonnet la taupe libérée sera mise.

• **Soit tu poses Wotan sur une case-kobold libre.** Wotan veille sur cette case : on ne pourra pas y garder de taupe prisonnière.

Conseil : regarde à côté de quelles cases-kobolds ta taupe va devoir encore passer. Pose Wotan sur l'une de ces cases.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Le wagonnet est dans la caverne du trésor ? Distribuer les trésors

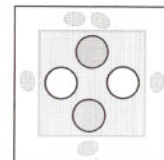
• **Arrivé à la caverne du trésor ?**

Lorsqu'un wagonnet est arrivé dans la caverne du trésor, les taupes qui se trouvent sur ce wagonnet reçoivent un trésor.

Attention : dans la caverne du trésor, le wagonnet doit également être tourné d'un quart de tour.

Partage du trésor :

- Les joueurs qui ont des taupes placées au milieu et à l'arrière du wagonnet prennent **chacun un trésor** et reprennent la taupe.
- Le joueur dont la taupe se trouve devant (à côté du coffre) prend **deux trésors** et pose la taupe devant lui.



Il remet le wagonnet sur l'une des cases de **départ**.

Il a le droit de commencer le nouveau tour **pour faire monter les taupes dans le wagonnet**. Tous les autres joueurs, même s'ils n'étaient pas dans le wagonnet, suivent chacun à tour de rôle et font monter à chaque fois une taupe dans le wagonnet – comme décrit au début. S'il y a encore de la place dans le wagonnet, on fait un deuxième tour, jusqu'à ce que toutes les places soient occupées. Celui qui n'a pas de taupe devant lui, ne peut pas les faire monter dans le wagonnet.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre lance le dé.

• **Attention :** si un joueur amène un wagonnet vide dans la caverne du trésor, il le remet tout de suite sur une case de départ et a le droit de commencer le tour pour faire monter les taupes.

Fin de la partie :

La partie est finie dès que tous les trésors ont été distribués.

N.B. : il peut arriver que les derniers trésors ne suffisent plus pour tous les occupants du wagonnet qui vient d'arriver. On distribue alors les trésors comme suit :

1. Pion placé devant = 1 trésor
2. Pion du milieu, placé à gauche = 1 trésor (*lampe de mineur sur le plateau de jeu*)
3. Pion du milieu, placé à droite = 1 trésor
4. Pion arrière = 1 trésor

Qui en a le plus ?

Le joueur qui a récupéré le plus de trésors gagne la partie.

Variante simplifiée :

Dans cette variante, on utilise le dé d'une autre façon. Après avoir lancé le dé, le joueur **n'a pas** le droit de **décider** de combien de points il va avancer le wagonnet. Il est **obligé** d'avancer du même nombre de cases que de points. du dé.

Wotan?



mettre Wotan sur la case, mettre la taupe dans le wagonnet

Les 2 wagonnets sont occupés ? Prendre la taupe et le trésor