

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RAHAN

## Contenu de la boîte

- 1 plan de jeu
- Rahan
- 4 hommes des cavernes
- 1 silex
- 1 dé
- 8 socles
- 4 jetons « animal » (cerf, poisson, oiseau, lapin)
- 4 jetons rouges « bête féroce » (crocodile, tigre à dents de sabre, mammoth, ours géant)
- 20 grandes cartes :
  - 4 cartes « nourriture »
  - 4 cartes « eau »
  - 4 cartes « feu »
  - 4 cartes « invention »
  - 4 cartes « combat »
- 52 petites cartes :
  - 28 cartes « déplacement » : de 1 à 4 pas
  - 6 cartes « avance Rahan »
  - 4 cartes « poignard Rahan »
  - 10 cartes « arme »
  - 4 cartes « bête féroce »

## BUT DU JEU

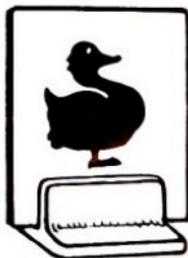
Les joueurs doivent ramener à la grotte leur homme des cavernes, après qu'il ait acquis de quoi se nourrir, de l'eau, du feu et rencontré Rahan qui lui aura donné une de ses inventions.

En cours de route, il doit se protéger des bêtes féroces et même ... des autres hommes des cavernes.

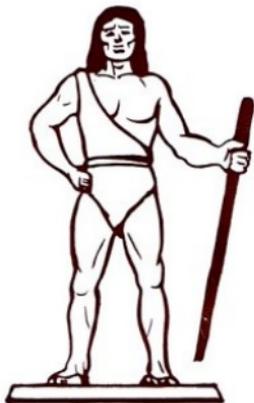


## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Ouvrir le plan de jeu.
- Mettre chaque jeton « animal » sur un socle et le placer sur la case correspondante du plan de jeu.
- Mettre chaque jeton « bête féroce » sur un socle et le placer à côté du plan de jeu.
- Poser Rahan sur la case du plan de jeu où se tête est dessinée.
- Grouper par catégorie les cartes « nourriture », « eau », « feu », « invention » et les poser face visible sur la table.
- Mélanger les 52 petites cartes et les poser **face cachée** pour former un talon.
- Poser le silex sur la table.



- Chaque joueur prend un homme des cavernes et une carte « combat ».
- Les hommes des cavernes sont posés sur la case centrale au milieu de la grotte.
- Les joueurs jettent le dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Chaque joueur, à son tour, a le choix entre plusieurs actions :**

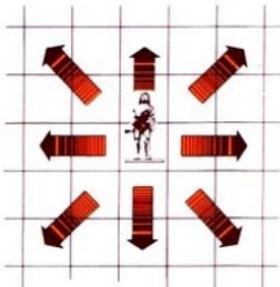
## 1) ACQUÉRIR DES CARTES DU TALON

- Il jette le dé, tire le nombre de cartes correspondant à celui indiqué par le dé et les pose face visible devant lui. (Le dé ne sert qu'à tirer des cartes).



## 2) DÉPLACER SON HOMME DES CAVERNES

- Les joueurs déplacent leur homme des cavernes en utilisant les cartes « déplacement ».
- L'homme des cavernes peut être déplacé dans toutes les directions, mais une seule à la fois (voir croquis).



### 3) TIRER AVEC LE SILEX

Les joueurs tirent avec le silex en utilisant une carte « arme », ou une carte « poignard de Rahan » ou une carte « combat ». (Voir page 14 ).

Ils peuvent :

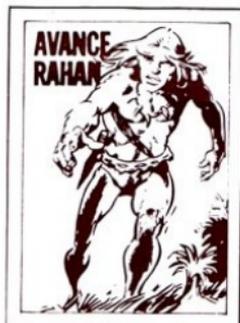
- Tirer sur les animaux
- Se débarrasser d'une bête féroce
- Attaquer un autre joueur

Lorsqu'un joueur utilise le silex, il le pose sur la case où se trouve son homme des cavernes et appuie avec l'extrémité du socle de l'homme des cavernes sur le bord du silex pour l'envoyer dans la direction choisie (ainsi qu'on le fait dans le « jeu de puces »).

### 4) DÉPLACER RAHAN

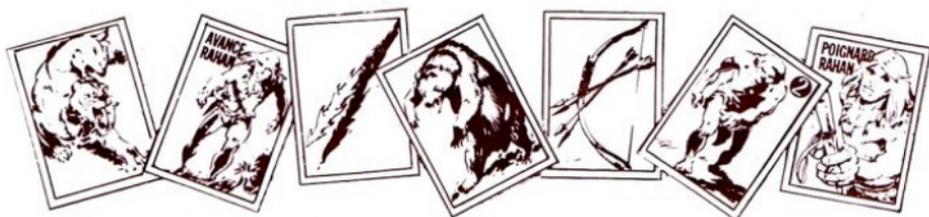
Les joueurs peuvent déplacer Rahan comme les hommes des cavernes, c'est-à-dire dans toutes les directions, mais une seule à la fois. Dans ce cas, ils utilisent la carte « avance Rahan ».

Pour l'utilisation de toutes ces cartes, voir « Description des cartes » page 8.



## Important

- Le joueur ne peut, dans un même tour, effectuer plusieurs actions à la fois.
- Il peut tirer des cartes plusieurs tours de suite, selon ses besoins, mais ne peut en posséder plus de 10.
- Il peut échanger 3 de ses cartes (qu'il pose face visible à côté du talon) contre 3 nouvelles cartes, sans jeter le dé.
- Quand un joueur se sert d'une carte, il doit la mettre face visible près du talon **avant de jouer** (sauf les cartes « bête féroce »).



## DESCRIPTION DES CARTES

### a) Cartes « déplacement »

Elles permettent aux joueurs de déplacer leur homme des cavernes du nombre **exact** de cases correspondant au chiffre qu'elles portent. On ne peut utiliser qu'une carte à la fois dans un tour.



**b) Cartes « arme »**

Elles permettent aux joueurs de tirer avec le silex sur un animal ou une bête féroce.

On peut utiliser plusieurs cartes à la fois. Chaque carte permet un tir.



**c) Cartes « poignard de Rahan »**

Elles permettent aux joueurs de tirer 3 fois avec le silex sur un animal sans utiliser de carte « arme ». (Elles ne peuvent servir pour les bêtes féroces). On ne peut utiliser qu'une carte à la fois.



**d) Cartes « avance Rahan »**

Elles permettent de déplacer Rahan de 1 à 5 cases au choix. On ne peut utiliser qu'une seule carte dans un même coup.



**e) Cartes « bête féroce »**

Si un joueur tire une de ces cartes, il pose le jeton correspondant sur la case du plan de jeu représentant la même bête féroce.

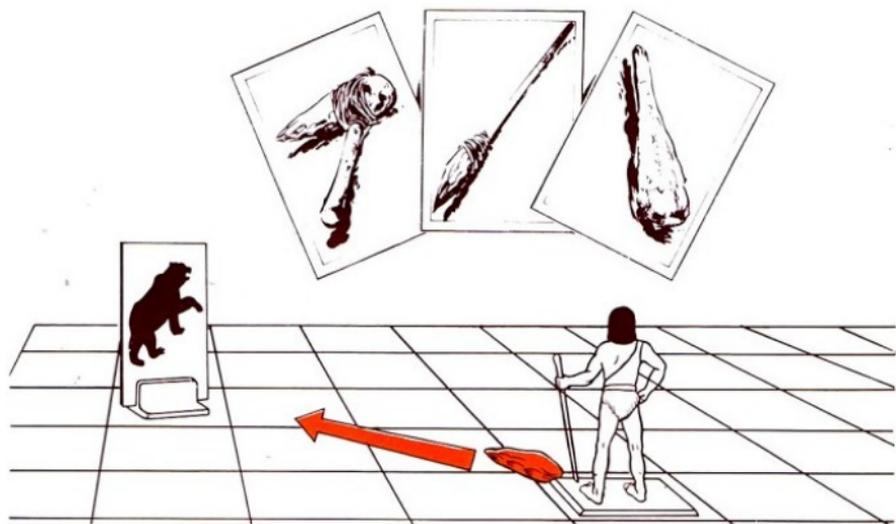


## Exemple

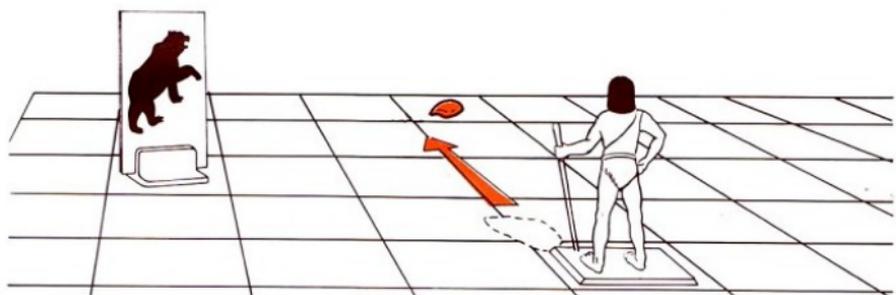
S'il tire la carte ours géant, il pose le jeton ours géant sur la case du même type.

**Nota** : s'il tire plusieurs cartes « bête féroce », il n'en conserve qu'une et remet les autres près du talon.

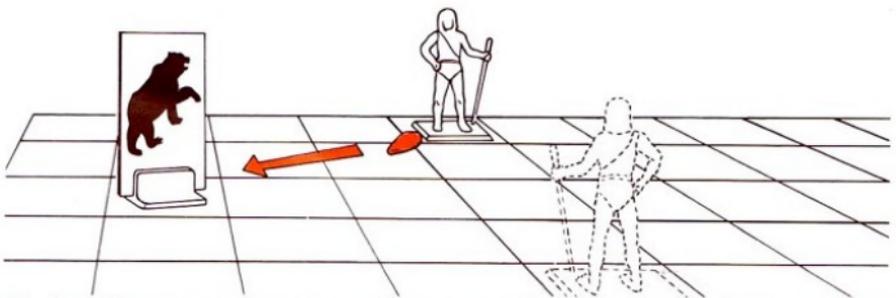
- Le joueur doit se débarrasser d'une bête féroce **avant d'effectuer toute autre opération**. Pour cela, il doit toucher le jeton en tirant au tour suivant avec le silex, **à partir de la case où se trouve son homme des cavernes**.
- Pour pouvoir tirer, il pose une ou plusieurs cartes « arme » près du talon, selon qu'il estime qu'un ou plusieurs tirs lui sont nécessaires. Toutefois, même s'il réussit du premier coup, la totalité des cartes est perdue.
- A chaque fois que la bête est manquée, le joueur place son homme des cavernes **à l'endroit où est tombé le silex** - (si le silex tombe hors du plan de jeu, l'homme des cavernes ne bouge pas) - et recommence autant de fois qu'il a mis de cartes « arme » en jeu.  
S'il n'arrive pas à toucher la bête, il recommence au tour suivant à condition qu'il ait encore des cartes « arme ». S'il manque de cartes, il jette le dé pour en acquérir d'autres, mais ne pourra tirer à nouveau qu'au tour suivant.
- Quand la bête est touchée, le jeton est ôté du plan de jeu et la carte « bête féroce » est remise près du talon.



- Le joueur tire avec le silex en direction de la bête féroce.



- Le tir est manqué, le silex n'a pas atteint son but.



- Le joueur place son homme des cavernes à l'endroit où est tombé le silex et tire à nouveau.

## COMMENT ACQUÉRIR L'EAU, LE FEU, LA NOURRITURE ET L'INVENTION

### 1) L'EAU

Il faut que le joueur, à l'aide des cartes « déplacement » amène son homme des cavernes sur une des cases qui portent le symbole . Lorsqu'il y parvient, il prend une carte « eau » qu'il pose, face visible, devant lui.



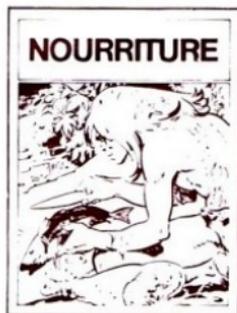
### 2) LE FEU

Le joueur procède comme pour l'eau en amenant son homme des cavernes sur une case qui porte le symbole .



### 3) LA NOURRITURE

- L'homme des cavernes doit chasser avec le silex l'un des 4 animaux posés sur le plan de jeu.    
- Selon le nombre de tirs qu'il estime nécessaires, le joueur pose une ou plusieurs cartes « arme » près du talon (là aussi, même si le tir est réussi du premier coup, il perd la totalité des cartes). Bien entendu, l'intérêt du joueur est d'approcher son homme des cavernes le plus près possible de l'animal convoité.



- Le joueur peut aussi se servir d'une carte « poignard de Rahan » qui permet 3 tentatives de tir sans carte « arme ».
- Si le joueur a manqué l'animal et n'a plus de cartes « arme » ni « poignard de Rahan », il doit en acquérir d'autres avant de pouvoir tirer à un prochain tour.
- Quand l'animal est touché, le joueur reçoit une carte « nourriture » qu'il place devant lui face visible. L'animal touché est retiré du plan de jeu.



#### 4) L'INVENTION

Pour qu'un joueur puisse acquérir une invention, son homme des cavernes et Rahan doivent se rencontrer sur une case.

Il peut donc déplacer son homme des cavernes à l'aide des cartes « déplacement » ou, s'il possède une carte « avance Rahan », déplacer Rahan pour lui faire rejoindre son homme des cavernes.



**Nota** : les joueurs peuvent déplacer Rahan afin qu'il ne soit pas rejoint par l'homme des cavernes d'un adversaire.

## COMBAT AVEC L'ADVERSAIRE

- Chaque joueur possède une carte « combat » qu'il a la possibilité de jouer contre l'adversaire de son choix. (Lorsque cette carte a été utilisée, elle doit être définitivement écartée). Cependant, il n'est pas obligatoire de l'utiliser. Le joueur s'en sert soit pour empêcher un adversaire de gagner, soit pour gagner lui-même plus rapidement.
- L'attaquant prend le silex et effectue un tir en direction de l'adversaire, **sans avoir à jouer de carte « arme »**.
- Si le tir est manqué, c'est à l'adversaire de prendre le silex et d'essayer de toucher l'attaquant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un combattant soit touché.
- Le combattant touché doit remettre une de ses cartes (eau, feu, nourriture, invention) à son adversaire qui choisit celle qui lui convient.



**Attention :** à chaque tentative manquée, le joueur qui vient de tirer avance son homme des cavernes **d'une case** vers celui de son adversaire.



## LE GAGNANT

Le joueur qui ramène à la grotte, à l'aide des cartes « déplacement », son homme des cavernes après avoir acquis les 4 cartes « eau », « feu », « nourriture » et « invention » a gagné.