HEKLA

Hekla - fuir face au volcan !

Un jeu pour 2 à 4 vulcanologues de Martin Schlegel

L’histoire du jeu

Depuis des siècles, Hekla, le volcan islandais se plaît à entrer régulièrement et avec beaucoup de fracas en éruption. Ce qui le satisfait tout spécialement, c'est la crainte respectueuse qu'expriment les humains vivant sous sa domination - en 1616 par exemple, l'astronome David Fabricius relate : " Il est de croyance commune que l'enfer, l'endroit où les âmes des damnés sont torturées, brûlées et rôties se trouve sous la montagne Hekla ". Il est évident que Hekla sait qu'elle n'est qu'un simple volcan, mais ces superstitions la flattent particulièrement.

Dès maintenant grâce à ce jeu tout cela va changer : nous allons nous défendre !

Que nous soyons damné/es ne nous impressionne pas, malgré tout nous nous évaderons, nous échapperons aux profondeurs de l'enfer et - à nous la revanche ! Après avoir déblayé le territoire volcanique et provoqué quelques éruptions nous ne serons satisfait/e/s que lorsque la région sera pratiquement recouverte de lave, Hekla anéantie pour toujours. La personne ayant réalisé le meilleur résultat comme vulcanologue remportera la partie.

Le but du jeu

Au début, nous voyons une région volcanique sans volcans, le plan de jeu. Le sous-sol gronde et bouillonne, tout spécialement à trois endroits. L'un/e après l'autre nous allons soit introduire un nouveau volcan de notre stock, soit déplacer un volcan déjà en place sur le plan de jeu.

Aussitôt qu'on a obtenu de cette manière une rangée de trois carrés totalisant un minimum donné de rainures, le volcan du milieu entre en éruption, s'effondre et sera remplacé par de la lave. La personne ayant déclenché l'éruption et toutes celles qui y sent impliquées pourront faire avancer leur pion vulcanologue sur le chemin de fuite. Si un vulcanologue arrive sur une case ayant une vue directe sur un de ses volcans, il aura une influence plus grande que la normale sur ce volcan dont le déplacement sera facilité. Petit à petit, le plan de jeu se couvrira de lave, jusqu'à ce que tous les pions de lave soient utilisés. A ce moment se posera la question : qui a amené son vulcanologue le plus loin sur le chemin de fuite ?

Le matériel du jeu

- Le plan de jeu: sur la partie volcanique du plan de jeu sont imprimés des grands carrés entourés de blanc. Chaque carré contient lui-même 2 cases entourées de gris permettant de placer les pions. Trois carrés sont marqués d'un cercle rouge, ce sont les zones d'activité volcanique intense. Entourant la partie volcanique, se trouve sur 2 rangs le chemin de fuite formé de cercles qui est en même temps l'échelle de décompte des points.
- 23 volcans dans les couleurs rouge, vert, jaune et bleu. Le sommet d'un volcan peut être nu (0 points), compter 1 rainure (1 point), 2 rainures (2 points) ou 3 rainures (3 points)
- 20 blocs de lave de couleur anthracite (sombre), dont 10 sans rainures (0 point) et 10 avec une rainure (valeur 1 point)
- 4 figures de vulcanologues dans les couleurs rouge, vert, jaune et bleu.
- 1 règle de jeu

La préparation

Les blocs de laves sont mis de côté pour être utilisés plus tard. La distribution des volcans de couleurs dépend du nombre de personnes qui jouent.

- à **2 personnes**, on utilise le rouge et le vert. Chacune reçoit **7 volcans** de sa couleur avec les valeurs suivantes: 2 x 0, 1 x 1, 3 x 2, 1 x 3.
- à **3 personnes**, on utilise le rouge, le vert et le jaune. Chacune reçoit **5 volcans**, 1 x 0, 1 x 1, 2 x 2, 1 x 3.
- à **4 personnes**, on prend les 4 couleurs et chaque personne recevra un volcan de chaque valeur, donc **4 volcans**.

Chaque personne place le pion vulcanologue de sa couleur sur le cercle noir marquant le départ du chemin de fuite.

Déroulement d'une partie

Qui a, en dernier, été en Islande commence la partie. Si aucune personne n'a été en Islande, celle désirant le plus intensément y aller débute le jeu. La personne dont c'est le tour de jouer à 2 possibilités de choix : elle peut soit **introduire/placer** un volcan, soit **déplacer** un volcan se trouvant déjà sur le plan de jeu. Dans les 2 cas, il peut se produire un **décompte** des points.

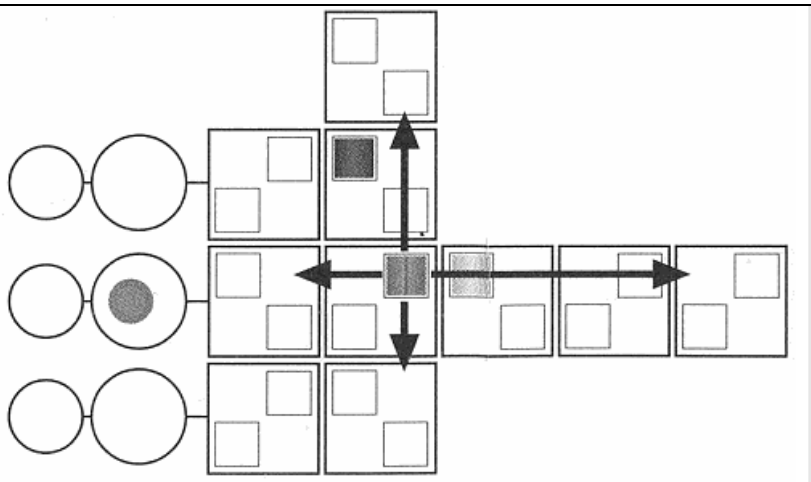
1. placer un volcan

On peut introduire/placer un volcan (de n'importe quelle valeur) de sa couleur sur une case d'un carré du jeu (chaque carré compte 2 cases). Le carré doit encore être *totalement libre*. Si dans un carré, une case est déjà occupée par un bloc de lave ou un volcan (quelle que soit sa couleur), on ne peut plus y introduire directement de nouveau volcan. Dans ce cas, on peut amener un volcan en le déplaçant depuis un autre carré (voir ci-dessous).

2. déplacer un volcan

On peut déplacer un volcan de sa couleur d'un carré sur un carré adjacent. Le *carré d'arrivée* peut être vide ou occupé au maximum par un pion (volcan ou bloc de lave). Le mouvement peut se faire *horizontalement* ou *verticalement*. La diagonale est interdite. Un déplacement de plus d'un carré n'est autorisé que si le vulcanologue de la même couleur se trouve dans la situation décrite ci-dessous :

Tous les volcans se trouvant sur un carré relié en ligne droite par une ligne blanche à un vulcanologue de leur couleur peuvent bouger d'un nombre *illimité* de carrés. (ill. 1)



ill. 1 Déplacements de plus d'une case

Le volcan rouge de valeur 1 peut bouger (horizontalement ou verticalement) d'autant de carrés qu'on le veut, également en sautant par-dessus d'autres pierres car le vulcanologue rouge se trouve sur un cercle placé sur la ligne droite blanche pointant sur son volcan.

On peut également - avant de bouger son volcan - *reculer* son vulcanologue d'autant de cercles qu'on le désire pour l'amener dans une meilleure position. D'un cercle de coin du circuit intérieur et de 8 cercles de coin du circuit extérieur ne partent aucunes lignes blanches, donc pas de liaison directe possible avec un volcan, et pas de mouvement spécial.

3. décompte des points

On peut déclencher un décompte des points soit après avoir introduit un volcan, soit après en avoir déplacé un. Etant la seule manière d'avancer les vulcanologues sur la piste de fuite, le décompte des points est l'élément central du jeu.

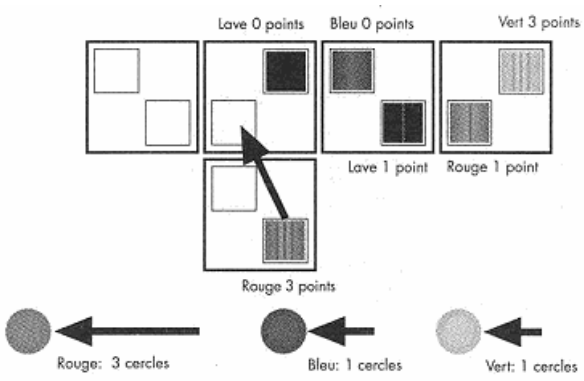
Conditions :

Un décompte est à faire lorsque sur exactement *trois carrés (entourage blanc) placés en ligne côte à côte* se trouvent *au minimum un total de 8 rainures* (donc des pierres d'un total de 8 points ou plus). Les pierres peuvent être des volcans (quelle que soit leur couleur) ou *des blocs de lave*, ceci est sans importance. Cependant, il ne peut y avoir *qu'un bloc de lave* sur le *carré du milieu*.

Conséquences d'un décompte :

Fuite/mouvement des vulcanologues

Toute personne ayant au moins un volcan dans une rangée dont on fait le décompte participe à ce même décompte. Toute personne participant au décompte peut avancer son vulcanologue sur le chemin de fuite. On avance son vulcanologue d'un nombre de cases égal au nombre de volcans (indépendamment de leur valeur) de sa couleur impliqués dans ce décompte. Les volcans placés sur les carrés entourés de rouge comptent *double*. Pour ceux-ci les vulcanologues peuvent donc être avancés de 2 cercles. En plus du mouvement décrit ci-dessus, la personne ayant *déclenché le décompte* peut faire avancer son vulcanologue - d'un cercle *supplémentaire* si 8 rainures sont rassemblées dans la ligne, - de 2 cercles avec 9 rainures, - de 3 cercles avec 10 rainures, - etc. (ill 2)



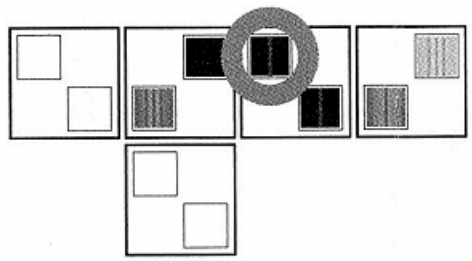
ill. 2 Décompte : fuite des vulcanologues

Si on déplace le volcan rouge de valeur 3 contre le haut, on obtient une rangée de trois carrés totalisant 8 rainures. Le vulcanologue bleu avance d'un cercle, ainsi que le vert. Le vulcanologue rouge avance de 3 cercles : 2 cercles pour ses 2 volcans rouges et 1 cercle pour avoir déclenché le décompte et parce que la ligne totalise 8 rainures.

Après avoir effectué le premier tour, les vulcanologues passeront par les cercles marqués d'une flèche sur le circuit extérieur. S'ils terminent également ce circuit (ce qui peut arriver principalement dans le jeu à 2), ils continueront un troisième tour sur le même circuit et devront se le rappeler d'une manière ou d'une autre.

Eruption du volcan

Après le décompte, on enlève *tous les volcans* (0, 1 ou 2 possibles) du *carré central* de la rangée et on les rend à leur/s propriétaire/s qui pourront donc les réutiliser. Dans tous les cas, on placera *un seul bloc de lave* dans le carré du milieu. Tout d'abord tant qu'il y en a, les blocs sans rainures de valeur 0, ensuite les blocs avec 1 rainure de valeur 1. Les blocs de lave sont comptés comme les volcans (valeur 0 ou 1), ils ne sont par contre pas enlevés lors d'une éruption volcanique. Donc il s'ensuit logiquement que chaque carré ne peut être utilisé que *deux fois* au maximum comme *carré central* lors d'un décompte. En effet il sera à ce moment rempli avec 2 blocs de lave et plus rien ne changera dans ce carré. (ill. 3)

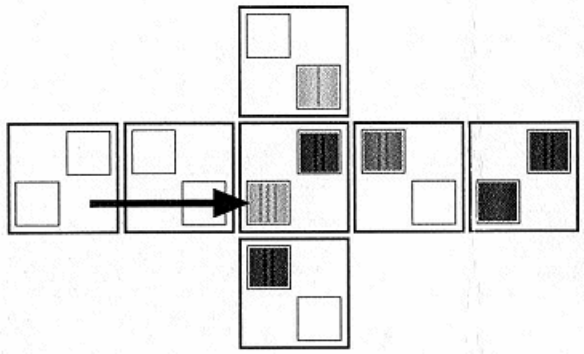


ill. 3 Décompte : éruption

Le volcan bleu sur une case du carré central de l'illustration 2 a été remplacé par un bloc de lave de valeur 1 (tous les 0 ayant déjà été utilisés). Ce carré ne pourra plus être utilisé dans aucun décompte comme carré central, parce que les 2 cases sont occupées par un bloc de lave.

Cas particuliers

- Si après un décompte, une rangée de trois carrés présente toujours un nombre de 8 ou plus de rainures, y compris le nouveau bloc de lave qui vient d'être placé, la personne suivante *ne peut pas immédiatement* y déclarer un nouveau décompte. Elle devra avant d'y annoncer un décompte opérer un changement dans cette rangée, c'est à dire bouger au moins un volcan ; déplacer un volcan *à l'intérieur de la rangée d'un carré* à un autre suffit.
- Il peut arriver qu'une pose ou un déplacement amène une possibilité de *décomptes multiples* dans différentes rangées. Dans ce cas, c'est à la personne qui joue de choisir l'ordre dans lequel elle va opérer ses décomptes. Attention : il se peut qu'après le premier décompte, les suivants ne soient plus possibles. ill. 4)



ill. 4 Décompte multiple

Le volcan vert de valeur 3 déclenche un décompte multiple. Si on commence par le décompte horizontal, vert obtient 3 points (un volcan à sa couleur et une rangée totalisant 9 rainures) et 3 points pour la rangée verticale (2 volcans à sa couleur et une rangée de valeur 8).

Si on commence par le décompte vertical, on n'obtiendra que les 3 points du 1er décompte. En effet, comme les 2 volcans du carré central sont enlevés, le décompte horizontal ne pourra plus avoir lieu.

- Si sur *deux* carrés se trouvent déjà 8 rainures ou plus mais que le troisième carré (au milieu ou à côté) est vide*, il n'y a pas de décompte*. Un volcan ou un bloc de lave au minimum doit se trouver dans le troisième carré.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'est posé le dernier bloc de lave. A gagné la partie, la personne dont le vulcanologue est le plus avancé sur le chemin de fuite.

Traduction : Alain Egger
Relecture et mise en page : François Haffner
pour les lecteurs de jeuxsoc.free.fr

HOLZINSEL SPIELE
Ringstraße 17
56290 Sevenich
www.holzinsel.de