

PRÉPARATION

1. Examinez les tuiles

À votre première partie, regardez les 36 tuiles pour avoir une idée de ce à quoi elles ressemblent (**voir aussi « Symboles des tuiles »**). Mélangez-les toutes, face cachée, et empilez-les pour former la pioche Plate-forme.



2. Placez le plateau de départ

Mettez le plateau au milieu de la table et un paratonnerre sur l'emplacement indiqué. À partir de maintenant, considérez ce plateau comme 4 tuiles séparées. Dirigez la flèche de la girouette vers la plate-forme comme indiqué ci-dessous.



Paquet Équipement



Paquet Orage



Girouette

Aire d'atterrissage

Paratonnerre

Plateau de départ



Rampe de lancement



Paratonnerres



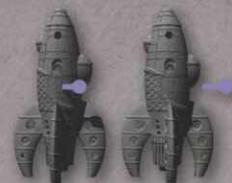
Câbles courts et longs



Petits et grands condensateurs

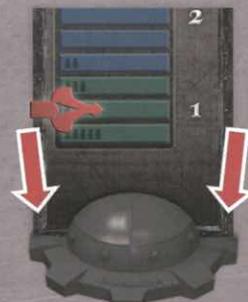
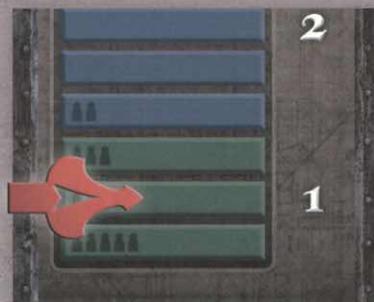
3. Placez la fusée et les composants

Mettez la fusée, la rampe de lancement, les condensateurs, les paratonnerres et les câbles près du plateau de départ. À votre première partie, enlevez la languette sur le côté de la fusée.



4. Préparez l'orage

Placez le marqueur rouge sur l'échelle d'orage en fonction du nombre de joueurs et enfoncez l'échelle dans son socle.

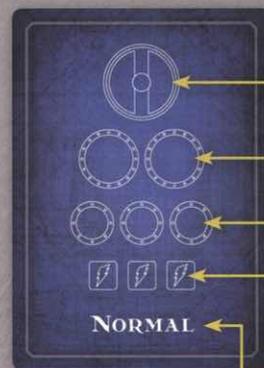


5. Séparez les cartes

Formez avec les cartes le paquet Orage (radar au dos), le paquet Équipement (engrenage au dos), le paquet Plan et le paquet Aventurier. Mélangez le paquet Orage et placez-le face cachée près de l'échelle. Mélangez le paquet Équipement et placez-le face cachée à proximité.

6. Choisissez votre niveau de difficulté

Prenez la carte Plan correspondant à la difficulté désirée et posez-la face visible près des composants. Par exemple, si c'est la première fois que vous jouez à un jeu coopératif, prenez le plan Novice. Si vous avez déjà joué à *L'île interdite* ou au *Désert interdit* (ou si vous êtes un expert des jeux coopératifs), commencez en Normal. Remettez les autres cartes Plan dans la boîte.



Rampe de lancement

Grands condensateurs

Petits condensateurs

Paratonnerres

Niveau de difficulté

Niveau de difficulté

Notez que chaque plan montre les contours de la rampe de lancement (en haut) avec différents nombres de petits et grands condensateurs et de paratonnerres que vous devrez raccorder au circuit pour gagner la partie. Voir « Constituer le circuit » pour les détails.

7. Incarnez un aventurier

Mélangez les 6 cartes Aventurier et distribuez-en une à chacun. Prenez un moment pour lire tout haut les pouvoirs indiqués afin que vos coéquipiers connaissent vos forces (voir « **Rencontrez les aventuriers** » pour tous les détails). Vous aurez tout intérêt à tirer profit des capacités spéciales de chacun pour atteindre la victoire. Le recto de votre carte indique aussi la santé de l'aventurier et l'état de sa corde.

Placez 2 marqueurs sur votre carte : à gauche au niveau de votre santé maximale et à droite au niveau du trait le plus haut de la corde. En vous blessant ou en usant la corde, vous ferez descendre ces marqueurs.

Prenez le pion en bois de la couleur de votre aventurier et posez-le sur l'aire d'atterrissage. Laissez dans la boîte les éléments supplémentaires : cartes Aventurier, pions et marqueurs.

Chaque joueur tire une tuile Plate-forme et la garde face visible devant lui.



TOUR DE JEU

Le joueur ayant le plus récemment voyagé par les airs commence, puis on tourne en sens horaire. À chaque tour, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Faites jusqu'à 4 actions.**
2. **Tirez et appliquez un nombre de cartes Orage égal au niveau de l'intensité de l'orage.**

Les détails de chaque tour sont décrits ci-après. Notez que chaque carte Aventurier contient aussi une aide de jeu.

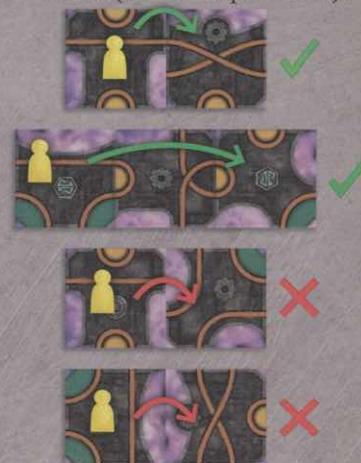
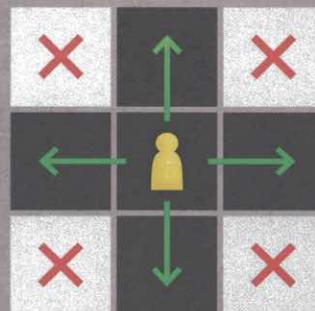


1. FAIRE JUSQU'À 4 ACTIONS

À chaque tour, vous pouvez faire jusqu'à 4 actions (0, 1, 2, 3, ou 4 actions). Vos coéquipiers sont autorisés (et encouragés !) à vous conseiller sur les meilleures actions possibles pendant votre tour. Choisissez une combinaison parmi les 4 actions suivantes (on peut faire plusieurs fois la même et il n'y a pas d'ordre) : **se déplacer**, **observer**, **explorer**, **raccorder**.

Se déplacer

Vous pouvez déplacer votre pion sur une tuile adjacente pour 1 action par déplacement : en haut, en bas, à gauche ou à droite, mais pas en diagonale. **La surface de la plate-forme doit être continue entre les 2 tuiles pour que vous puissiez vous déplacer ainsi** (vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les nuages). Vous pouvez aussi vous déplacer entre 2 tuiles avec téléporteurs pour 1 action (voir « Téléporteurs »).



Observer

Piochez une tuile de la pile Plate-forme et posez-la devant vous face visible. Vous ne pouvez jamais en avoir plus de 3 en même temps. Si vous en avez 3, vous ne pouvez pas choisir cette action (il n'est pas possible de défausser une tuile pour en piocher une autre).



Mise en place pour 4 joueurs

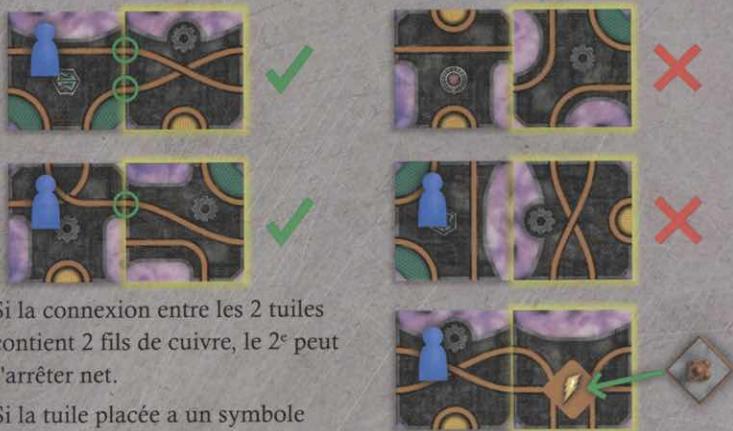


Explorer

Pour agrandir la plate-forme, placez l'une de vos tuiles. Cette tuile doit :

- être **adjacente à celle sur laquelle est votre pion**. La tuile doit être alignée (c'est-à-dire avoir un côté complet en commun).
- avoir **au moins un fil de cuivre au sol connecté à la tuile sur laquelle est votre pion**. Vous ne pouvez pas coller un côté ayant seulement des nuages à la tuile où est votre pion.

Note : Les éventuelles connexions entre la nouvelle tuile et les autres tuiles déjà placées (où votre pion n'est pas) n'ont pas d'importance.



Si la connexion entre les 2 tuiles contient 2 fils de cuivre, le 2^e peut s'arrêter net.

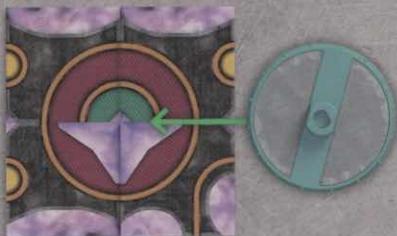
Si la tuile placée a un symbole paratonnerre, posez un paratonnerre sur la tuile.

Si la tuile placée complète un cercle coloré, posez immédiatement le composant correspondant dessus.

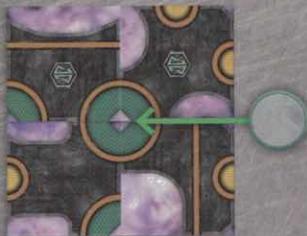
Petit condensateur



Rampe de lancement



Grand condensateur



Vous pouvez orienter la rampe de lancement comme vous voulez. Plus tard, vous pourrez la pivoter un peu pour bien la connecter au circuit.

Vous pouvez placer un composant même si vous avez déjà placé le nombre requis par le plan choisi. Mais une fois qu'un type de composant est épuisé, il est impossible d'en placer à nouveau de ce type (exemple : une fois les 3 grands condensateurs placés, vous ne pouvez plus en ajouter même si vous constituez un autre cercle vert).

Notez que tous les morceaux de cercles contiennent un fil de cuivre au sol. Vous pouvez placer une tuile de façon à connecter un morceau de composant à un simple fil de cuivre d'une autre tuile. Cela connecte correctement les fils, mais le composant restera incomplet.



Symboles des tuiles



Paratonnerre (6 tuiles dont une sur le plateau de départ)

Quand vous ajoutez à la plate-forme une tuile avec ce symbole, mettez immédiatement dessus un composant paratonnerre. Ces composants sont tous frappés par la foudre à chaque fois qu'une carte Éclair est piochée. Attention à leurs placements car les aventuriers sur des tuiles connectées à un paratonnerre par les fils (au sol) ou les câbles (composants) seront électrocutés quand la foudre frappera.



Téléporteur (7 tuiles dont une sur le plateau de départ)

Vous pouvez vous déplacer entre 2 tuiles comportant un téléporteur pour 1 action..



Équipement (12 tuiles)

Quand vous ajoutez à la plate-forme une tuile avec ce symbole, vous découvrez un équipement précieux qui aidera l'équipe pendant la partie. Piochez immédiatement une carte Équipement, posez-la devant vous face visible et lisez-la tout haut. Gardez-la jusqu'à ce que vous l'utilisiez.

Important : ces cartes ne peuvent être utilisées que par leur propriétaire, mais vous pouvez les donner gratuitement et à tout moment aux aventuriers sur la même tuile que vous. La plupart des équipements peuvent être joués à tout moment (voir les spécificités sur chaque carte), bien que la règle générale est qu'elles ne peuvent pas annuler l'effet d'une carte Orage une fois que cette dernière est piochée. On peut posséder autant de cartes Équipement que l'on veut.



Abri (3 tuiles)

Les abris protègent des cartes Bourrasque. Les pions sur les tuiles comportant ce symbole ne sont pas projetés en cas de bourrasque. Il peut y avoir plusieurs pions dans un abri. Si un pion est projeté sur une tuile avec un abri pendant la phase Orage, il est protégé des prochaines bourrasques tant qu'il y reste.



Cage de Faraday (4 tuiles)

Elles protègent de l'électricité. Les pions sur les tuiles comportant ce symbole ne sont pas électrocutés (et ne sont pas blessés) quand la foudre frappe. Il peut y avoir plusieurs pions dans une cage. Si un pion est projeté sur une tuile avec une cage de Faraday pendant la phase Orage, il est protégé des prochains éclairs tant qu'il y reste.

Raccorder

Ajoutez un câble entre 2 composants : l'un des composants doit être sur la tuile où se trouve votre pion. Vous pouvez utiliser un long ou un court tant qu'il connecte les 2 composants. S'il ne peut pas tenir sur les 2 composants sans tomber, vous ne pouvez pas le placer là.

Vous pouvez aussi choisir cette action pour **retirer** un câble d'un composant sur la tuile de votre pion (le câble retourne dans la réserve).

Important :

- Chaque composant peut avoir jusqu'à 2 câbles.
- Pour compléter le circuit, la rampe de lancement doit être raccordée par un câble sur chacune de ses moitiés métalliques et aucun entre ces 2 moitiés.
- Assurez-vous que chaque câble touche correctement le métal du composant.
- Vous n'êtes pas obligés de raccorder un composant s'il est en supplément du minimum requis par le plan.

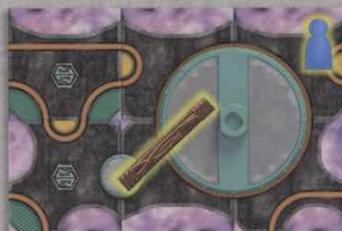
Exemples :



Le médecin pose un câble entre un petit condensateur et un paratonnerre.



L'électricienne pose un câble entre un petit et un grand condensateur.



Le marin pose un câble entre la rampe de lancement et un petit condensateur.
Vous pouvez raccorder la rampe de lancement tant que votre pion est sur l'une des 4 tuiles qui la soutiennent.

CONSTITUER LE CIRCUIT

Pour décoller dans la fusée, vous devez raccorder la rampe de lancement au circuit en utilisant les composants indiqués sur la carte Plan.

Le plan montre le **minimum** à utiliser pour chaque type de composant. Vous pouvez en utiliser plus. Les composants doivent créer un **vrai circuit en série** : ils doivent former **une boucle continue** en partant d'une moitié de la rampe de lancement et en finissant par un câble connecté à l'autre moitié.

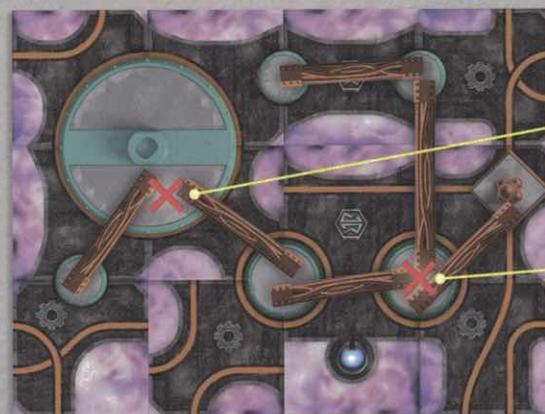
Attention : dès que le dernier câble est placé, la fusée décolle ! Soyez sûrs que chaque pion se trouve sur l'une des 4 tuiles de la rampe de lancement avant de placer le dernier câble ou la fusée laissera des aventuriers sur place et tout le monde perdra la partie !

*Ne restez pas en rade !
Le pion jaune sera abandonné si le circuit est terminé.*

Un câble ici terminera le circuit. Les pions bleu, blanc et orange décolleront avec la fusée.



Connexions au circuit erronées



Un seul câble peut être connecté à chaque moitié de la rampe de lancement.

Deux câbles maximum peuvent être connectés à un même composant.

Partager l'équipement

En plus des actions précédentes, les joueurs sur la même tuile peuvent se passer gratuitement des cartes Équipement à tout moment de la partie. À moins que votre aventurier vous le permette, vous ne pouvez pas donner vos tuiles ni interagir au sujet de votre corde ou de votre santé.

Exemple de tour

- 1 Déplacez le géomètre d'une tuile.



- 2 Observez pour tirer une tuile.



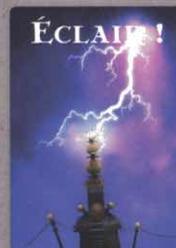
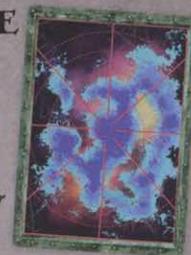
- 3 Explorez pour ajouter la tuile.



- 4 Raccordez les 2 composants.

2. TIRER LES CARTES ORAGE

Après avoir fait vos actions, vous devez jouer le rôle de l'orage ! Tirez dans la pile Orage un nombre de cartes égal au niveau actuel de l'échelle d'orage. Retournez et appliquez les cartes, une à la fois, et défaussez-les face visible. *Note : Vous pouvez regarder les cartes défaussées à tout moment de la partie.*



Éclair !

Il y a 6 cartes Éclair dans la pile Orage. Quand vous en piochez une, chaque paratonnerre en jeu est frappé par la foudre. Chaque joueur sur une tuile avec un paratonnerre est électrocuté et sa santé baisse d'un cran. De plus, le courant suit les câbles (posés) et les fils de cuivre (au sol) en partant des paratonnerres : chaque aventurier sur une tuile **connectée de l'une ou l'autre façon** est également électrocuté. Baissez d'un cran le marqueur de santé de votre carte Aventurier. Si le marqueur atteint le symbole ⚡, le personnage a reçu trop de décharges électriques et tout le monde perd la partie. *Note : Un joueur ne peut voir sa santé baisser que d'un cran maximum par carte Éclair.* Les fils de cuivre au sol (imprimés) et les câbles (posés en hauteur) sont indépendants : ils ne communiquent pas entre eux, même si le courant part des paratonnerres dans les 2 cas.

Exemple :



Cage de Faraday

Quand une carte Éclair est piochée, la navigatrice (pion jaune) est électrocutée et sa santé diminue car elle est sur une tuile avec un paratonnerre. Le médecin (orange) est également touché car il est sur une tuile connectée à un paratonnerre par un fil de cuivre au sol. Le géomètre (vert) est épargné car il est sur une tuile avec une cage de Faraday. L'électricienne (blanc) est touchée car elle est sur une tuile de la rampe de lancement qui est raccordée à un paratonnerre. Le marin (bleu) n'est pas touché car il est sur une tuile non connectée au paratonnerre, ni par câble, ni par fils de cuivre au sol (un câble peut passer au-dessus de sa tuile).

Le vent tourne

Ces 2 cartes changent la direction du vent. Pivotez la flèche de la girouette de 90° dans le sens indiqué sur la carte.



Bourrasques

Ces 4 cartes projettent les aventuriers d'une tuile dans la direction de la flèche de la girouette. Si un pion ne peut pas être déplacé car il n'y a pas de tuile, sa corde s'use : baissez d'un cran le marqueur à droite de sa carte Aventurier. S'il y a une tuile dans cette direction mais uniquement connectée par des nuages (pas de plate-forme), le pion **ne bouge pas** et sa corde s'use d'un cran aussi. Si un marqueur de corde atteint le symbole ☠️, la corde se casse net et le personnage chute de 2000 mètres, faisant perdre la partie à tous.

Exemple :



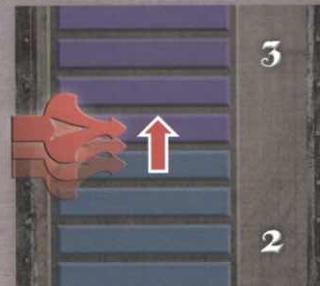
Quand une carte Bourrasque est piochée, les joueurs regardent la flèche (vers le haut dans ce cas). L'électricienne (pion blanc) use sa corde d'un cran car il n'y a pas de tuile au-dessus d'elle. Le médecin (orange) se déplace d'une tuile vers le haut (et rejoint le pion blanc sans user sa corde). Le géomètre (vert) ne bouge pas et sa corde s'use car il ne peut pas franchir le trou dans la plate-forme. La navigatrice (jaune) ne bouge pas non plus et use sa corde car la tuile au-dessus d'elle n'est pas connectée par plate-forme. Le marin (bleu) n'est pas affecté car il est sur une tuile avec un abri.

L'orage se déchaîne

Il y a 3 cartes « L'orage se déchaîne » dans la pile Orage. Quand vous en tirez une, décalez le marqueur de l'échelle d'orage d'un cran vers le haut. Il s'agit là de l'intensité de l'orage, donc du nombre de cartes que vous tirerez, à partir du tour du joueur suivant. Si vous atteignez le symbole ☠️, l'orage devient si violent que tous les joueurs sont balayés hors de la plate-forme et perdent la partie !



Une des cartes vous indique de reprendre et mélanger toutes les cartes du paquet Orage et d'arrêter de piocher. Prenez bien la pioche et les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche et ne tirez pas plus de cartes Orage pour ce tour.



VICTOIRE

Allez à la rampe de lancement ! Dès que les composants requis sont raccordés en un circuit (sauf un dernier câble que vous utiliserez pour décoller), placez la fusée sur la rampe de lancement. Ensuite, chaque pion doit se déplacer sur l'une des 4 tuiles sous la fusée. Il n'est pas nécessaire d'être tous sur la même tuile. L'étape finale est de raccorder le dernier câble (lors d'une action pendant son tour ou grâce à l'équipement « Raccordeur à distance ») pour terminer le circuit et décoller victorieusement !

DÉFAITE

Il y a 4 façons de perdre la partie :

1. **Électrocuté** : si la santé d'un joueur atteint ☠️.
2. **Tombé dans le vide** : si la corde d'un joueur atteint ☠️.
3. **Balayé** : si l'échelle d'orage atteint ☠️.
4. **Abandonné** : si la fusée décolle avant que tout le monde soit sur une tuile de la rampe de lancement.

DIFFICULTÉ

Une fois que vous avez gagné en mode Novice, essayez les modes plus difficiles : Normal, Elite ou Légendaire. Les circuits à constituer sont de plus en plus complexes. Essayez aussi les différentes combinaisons d'aventuriers.

RENCONTREZ LES AVENTURIERS



Électricienne

Une fois par tour, elle peut ajouter (ou retirer) un câble sur un composant sur sa tuile gratuitement. Elle commence par ailleurs la partie en meilleure santé que les autres aventuriers.



Navigatrice

Elle peut déplacer un autre joueur de 1 à 3 tuiles par action et peut utiliser les téléporteurs en faisant cela. Quand elle déplace l'alpiniste, il peut utiliser ses pouvoirs pour traverser les nuages et emmener un autre joueur avec lui (dont la navigatrice).



Médecin

Il peut dépenser des actions pour guérir un aventurier sur la même tuile que lui ou sur une tuile adjacente à raison d'un cran de santé par action.



Alpiniste

Il peut enjamber les nuages entre 2 tuiles plate-forme. Il peut emmener un autre aventurier avec lui quand il se déplace, même à travers les nuages et par téléporteurs. De plus, s'il est projeté dans un trou entre des tuiles adjacentes par une carte Bourrasque, il le traverse sans user sa corde et peut emmener un joueur avec lui.



Géomètre

Il commence la partie avec 2 tuiles et pourra en conserver 4 au lieu de 3 durant la partie. Il peut aussi donner et prendre, gratuitement et à tout moment, des tuiles aux aventuriers sur la même tuile que lui ou sur une tuile adjacente.



Marin

Il peut dépenser des actions pour réparer la corde d'un aventurier (dont lui-même) sur la même tuile que lui ou sur une tuile adjacente à raison d'un cran d'usure par action.

CHANGER LES PILES

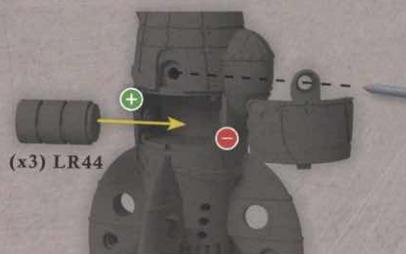
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Remplacez les piles si les sons sont déformés et/ou si les voyants ne s'allument plus.
- Dévissez le cache avec un tournevis (non inclus), remplacez les 3 piles LR44 puis revissez le cache.
- Utilisez des piles ou accumulateurs neufs pour obtenir de meilleures performances.
- Utilisez seulement des piles ou accumulateurs du même type ou d'un type équivalent à celui recommandé.
- Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.
- Les piles ou accumulateurs doivent être changés par ou sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
- Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Les piles ou accumulateurs doivent être changés lorsque le produit n'est pas en marche.
- Ne jetez pas les piles ou accumulateurs dans le feu.
- Jetez les piles ou accumulateurs avec prudence.
- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les accumulateurs doivent être chargés uniquement par un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.

Informations à conserver

PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



Ce symbole apposé sur le produit signifie qu'il s'agit d'un appareil dont le traitement en tant que déchet est soumis à la réglementation relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE). Cet appareil ne peut donc en aucun cas être traité comme un déchet ménager et doit faire l'objet d'une collecte spécifique à ce type de déchets. Des systèmes de reprise et de collecte sont mis à votre disposition par les collectivités locales (déchèterie) et les distributeurs. En orientant votre appareil en fin de vie vers sa filière de recyclage, vous contribuerez à protéger l'environnement et empêcherez toute conséquence nuisible pour votre santé.



(x3) LR44



Licensed with permission
from Gamewright,
a division of Ceaco Inc.



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

facebook.com/jeux.cocktailgames