



## BUT DU JEU

Vous incarnez un voyageur en van à la recherche de beaux spots naturels pour installer votre campement. Au cours du jeu vous allez acquérir des cartes **Spot** et **Equipement** qui vont vous faire gagner des **points d'expérience**.

Au fur-et-à-mesure que vous gagnez des points d'expérience, vous accédez au niveau ★★ puis au niveau ★★★.

Le premier des joueurs qui acquiert un spot de niveau ★★★ remporte la partie.

## MISE EN PLACE

Retirez de la pile les 4 cartes **Personnages** et les 4 cartes **Mémo** (cartes avec le dos en couleur).

Chaque joueur tire au sort une carte **Personnage** (le Bohème, le Baroudeur, le Hipster et le Hippie) et la conserve devant lui tout au long de la partie, accompagné d'une **carte Mémo**. Il récupère également la **quantité de jerricans Carburant et Eau** indiqué sur sa carte et les conserve près de lui.



Deck joueur



Chaque van possède ses propres caractéristiques :

- Gabarit (lourd ou léger)
- Vitesse (lent ou rapide)
- Roues (simples ou tout-terrain)

**Positionnez vos pions sur la case départ** (correspondant à votre couleur) sur le Plateau de scores. (Choisissez entre une partie normale ou une partie courte en retournant le Plateau de scores).

Mélangez généreusement le reste des cartes et placez-en 4, la face visibles au centre du jeu, elles constitueront la rivière de cartes. Placez à côté le reste de la pile face cachée, elle servira de pioche pour tous les joueurs.

Scores



Pioche



Rivière de 4 cartes



Défausse

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Jetez le dé Météo. Le premier des joueurs qui obtient un ☀ commence la partie. Puis les autres joueurs joueront à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur a droit à 1 action (3 possibilités) :

1 ) **acquérir une carte de son choix** parmi la rivière de 4 cartes, puis effectuer l'action correspondante.

- Cartes **Spot, Equipement, Entraide, Défi**

>> le joueur récupère la carte dans son deck (face visible).

- Cartes **Station service, Météo, Festival, Feu de Camp, Boussole**

>> le joueur effectue l'action indiquée sur la carte puis la défausse.

- Cartes **Sur la Route**

>> le joueur effectue l'action **instantanément** au moment où il pioche la carte, puis la défausse.

Si le joueur n'est intéressé par aucune des 4 cartes proposées, ou s'il n'a pas la possibilité de jouer, il peut alors :

2 ) **faire table rase puis recharger la rivière de 4 nouvelles cartes** à partir de la pioche. Il pourra à nouveau acquérir une nouvelle carte de son choix. Cette manipulation lui coûtera 1 jerrican de carburant + 1 jerrican d'eau.

3 ) **passer son tour.**

Et si tous les joueurs passent également leur tour successivement, la rivière de cartes est automatiquement renouvelée, le premier joueur à avoir passé son tour reprend la main et joue à nouveau.

**Attention :**

A la fin de son tour, le joueur complète à nouveau la rivière de cartes pour le joueur suivant. **Il doit toujours y avoir 4 cartes disponibles pour le prochain joueur.**

## LA GRILLE DE SCORES

La grille de scores est constituée de 3 niveaux symbolisés par des étoiles.

Tous les joueurs démarrent leur aventure sur la case départ de leur couleur, (niveau ★) puis grimpent au fur et à mesure qu'ils gagnent des points d'expérience, Ils franchissent ainsi le niveau ★★ puis le niveau ★★★.

Lorsque qu'un joueur franchit le niveau ★★ : il peut désormais acquérir des cartes Spot ★★

Lorsque qu'un joueur franchit le niveau ★★★ : il peut ensuite acquérir une carte Spot ★★★ et remporter la victoire.

**Attention :** Si un joueur perd des points d'expérience, il recule du nombre de cases correspondantes.

Exemple : un joueur situé en case 19 qui perd 2 points d'expérience se retrouve instantanément en case 17. Il perd également la possibilité d'acquérir des spots ★★★ car il se retrouve à un niveau ★★.

## LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

**Cartes Spot** (cartes à collectionner)

Elles représentent l'endroit où le joueur installe son campement. C'est la principale méthode pour obtenir des points d'expérience.

A chaque acquisition, le joueur devra se défaire du nombre de jerricans indiqués au bas de la carte.

**Observez bien les détails de chaque carte pour être sûr de réunir toutes les conditions nécessaires à son acquisition :**



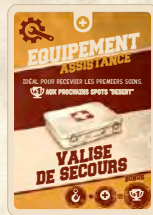
## Cartes Equipement (cartes à collectionner)

Les équipements sont gratuits, ils ne coûtent pas de ressources, ils apportent des améliorations qui vont booster les capacités des joueurs. Elles prennent effet dès que le joueur acquiert la carte et durant toute la partie.

Il existe 4 familles de 2 cartes (Autonomie, Loisirs, Confort, Assistance). Lorsqu'un joueur possède un binôme complet d'une même famille il gagne un point d'expérience bonus.

Exemple : Valise de secours + Treuil de remorquage = 1 point d'expérience.  
(Si le joueur se sépare de l'un des 2 équipements, il perd ce point).

**Attention : Un joueur ne peut pas posséder deux équipements identiques.**



## Cartes Entraide (cartes à collectionner)

Elles possèdent deux fonctions pour les joueurs qui les acquiert :

- Permet de dépanner un autre joueur, en panne de carburant ou d'eau

Le dépanneur fournis au dépanné 1 carburant + 1 eau en échange de 1 point d'expérience. Celui-ci ne pourra pas refuser cet échange.

- Permet d'être dépanné d'1 carburant + 1 eau en échange de 1 point d'expérience, auprès du joueur de son choix (il devra posséder au moins 1 carburant + 1 eau). Celui-ci ne pourra pas refuser cet échange.

Le joueur qui souhaite utiliser sa carte Entraide doit attendre son tour pour la jouer. Chaque joueur ne peut posséder qu'une seule carte Entraide à la fois. Celle-ci sera défaussée après utilisation.



## Carte Défi (cartes à collectionner)

- Défi "nature"

Si le joueur qui possède cette carte Défi obtient une carte de chaque type de spot (Montagne, Rivière, Désert, Mer, Forêt), il débloque directement son niveau ★★★ et se rend sur la case correspondante.

- Défi "parcours"

Si le joueur qui possède cette carte Défi arrive à relier 7 fragments de parcours (indiqués en pointillés sur ses cartes Spot), il débloque directement son niveau ★★★ et se rend sur la case correspondante dans la grille de score.



## Cartes Sur la Route

Cette carte est jouée **immédiatement** lorsqu'elle est tirée de la pioche. (Il ne peut donc pas y avoir de carte Sur la Route dans la rivière de 4 cartes).

Le joueur lit à voix haute le contenu de la carte, applique l'effet indiqué, puis la défausse après utilisation.

**Attention :** Tant que la rivière de carte n'est pas complète, le joueur continue à piocher une nouvelle carte pour la compléter. Si il tombe une nouvelle fois sur des cartes Sur la Route, il devra également les jouer immédiatement jusqu'à ce qu'il tombe sur d'autres types de cartes.

Il est donc important d'avoir toujours un peu de carburant et d'eau en stock pour faire face aux imprévus de la route.



## Cartes Station Service

Le carburant et l'eau sont deux ressources indispensables pour évoluer dans le jeu sous peine de se retrouver bloqué.

Le joueur, qui sélectionne cette carte, remplit instantanément ses réserves de carburant et d'eau, puis défausse la carte après utilisation.

**Attention :** certaines stations ne fournissent que du carburant



## Cartes Bulletin Météo

Le bulletin météo peut apporter son lot de bonnes ou de mauvaises nouvelles...

Le joueur qui sélectionne cette carte lance le **dé Météo**, applique immédiatement l'effet correspondant au résultat du dé, puis défausse la carte après utilisation.

A chaque face correspond une météo différente :



Soleil = gagne 1 point

Froid = perd 1 jerrican de carburant

Chaleur = perd 1 jerrican d'eau

Pluie = gagne 1 jerrican d'eau

## Cartes Festival, Feu de Camp et Boussole

Le joueur qui sélectionne l'une de ces carte la lit à voix haute, applique le résultat correspondant puis défausse la carte après utilisation.

### PIOCHE

Lorsque la pioche est vide, la pile des cartes défaussées est retournée puis utilisée comme nouvelle pioche.

### PANNE SÈCHE

Si un joueur n'a plus de ressources (carburant ou eau), il peut continuer à jouer mais ne peut plus acquérir de Spots, il doit attendre qu'un autre joueur le dépanne ou bien attendre de tomber sur une carte Station Service.

### FIN DE LA PARTIE

Le premier des joueurs qui acquiert un spot ★★★ remporte la partie !



### BESOIN D'AIDE ?

Vous vous retrouvez coincé dans le jeu, ou bien vous n'arrivez pas à comprendre une règle en particulier, Laissez-nous un message sur la page contact de notre site [www.vanlifelejeu.com](http://www.vanlifelejeu.com)