KERO

Conseil

Avant la première partie, nous vous recommandons de lire les règles entièrement : ceci vous permettra d'acquérir une bonne vue d'ensemble. Ensuite, disposez le jeu en suivant le paragraphe Mise en place. Relisez alors les règles en commençant directement à jouer. Dès la fin de la deuxième partie, vous constaterez que vous n'aurez plus besoin des règles. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir !

JUIN 2471

Le kérosène - KERO - est devenu très rare ; vous devez en trouver et l'économiser. Chacun des deux clans veille à sa survie, explore de Nouvelles Terres à la recherche de ressources inexploitées et améliore son quotidien. Sortir du camp avec son camion-citerne est risqué, car on n'est jamais à l'abri de la panne sèche. Surtout que le clan rival n'est pas loin et convoite les mêmes ressources...

Le jeu

Dans le jeu KERO, votre clan doit se montrer plus malin et plus rapide que le clan adverse. Vous n'avez que 3 manches pour gagner.

Comment gagner ?

Vous devez collecter un maximum de ressources en utilisant le moins possible de KERO contenu dans votre camion-citerne.

Vous devez envoyer des Explorateurs sur les Nouvelles Terres pour les conquérir. Si vous êtes majoritaire en fin de manche, vous les remportez.

Vous croisez sur votre chemin des Tuareks toujours prêts à vous donner un coup de main. En général, ils sont sympas, mais il vaut mieux les avoir de son côté.

Gérer votre KERO, récoltez de nouvelles ressources, explorez de Nouvelles Terres et sauvez votre clan.

MISE EN PLACE

Commencez par coller les autocollants sur les 14 pions en bois, puis placez le plateau entre les 2 joueurs.

1. Répartissez le paquet de cartes comme suit :
   - 3 cartes Conquête
   - 12 cartes Start
   - Les 24 cartes restantes

   Puis :
   - Répartissez les 24 cartes en 3 tas
   - Posez au-dessus de chaque tas 1 carte Conquête
   - Mélangez chaque tas
   - Empilez les 3 tas en une pile

   Puis :
   - Mélangez les cartes Start
   - Posez-les au-dessus de la pile ici

2. La **Raffinerie** indique le prix à payer pour faire le plein de KERO.
3. Placez les 3 dés de couleur sur le **Cabanon**.
4. Mélangez les tuiles Tuarek et formez une pioche.
5. Placez les 10 tuiles Pouvoir permanent ∞ à côté du plateau.
6. Révélez les 6 premières cartes de la pioche.

LES NOUVELLES TERRES

7. Mélangez les Nouvelles Terres et formez une pioche face cachée.
8. Révélez les 4 premières Nouvelles Terres.
9. Placez les 27 jetons Jerrican à côté du plateau.

LES CAMPS DES CLANS

10. Chaque joueur choisit son clan et prend un camion-citerne. Comme vous pouvez le constater, le camion ne tient debout que sur l'arrière (sur la citerne) et c'est ainsi qu'il est posé lorsqu'on l'utilise. Pour le remplir, il faut le retourner (capot en bas) et le maintenir debout. Une fois rempli et reposé à plat, il est prêt à être utilisé.
11. Chaque clan prend ses 7 pions Explorateur.
12. Réserve prévue pour les Nouvelles Terres remportées.
13. Réserve prévue pour les cartes obtenues.
14. Emplacements prévus pour les tuiles Pouvoir permanent ∞.
15. Réserve prévue pour les Jerricans obtenus.
16. Réserve prévue pour les Tuareks achetés.
17. Chaque clan reçoit 2 Jerricans et 2 Tuareks.
18. Le dernier joueur à avoir fait un plein d'essence récupère le jeton 1er joueur.
19. Le 1er joueur prend les 5 dés blancs pour démarrer la partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 3 manches comprenant plusieurs tours au cours desquels les joueurs effectuent 3 à 4 étapes de jeu.

- **Faire le plein de KERO**
  Vous avez la possibilité de remplir votre camion-citerne.
- **Choisir et lancer ses dés**
  Vous lancez les dés dans un temps limité, défini par vous-même via l'utilisation de votre camion-citerne, pour obtenir les ressources dont vous avez besoin.
- **Développer son camp**
  Collecter des ressources.
  Prendre des cartes.
  Rendre visite aux Tuareks.
  Explorer de Nouvelles Terres.
- **Feu**
  Vous éliminez les cartes brûlées.
- **Conquête de Nouvelles Terres**
  Cette étape a lieu uniquement lorsqu'une carte Conquête est révélée.
  Les clans se partagent les Nouvelles Terres qu'ils ont explorées.

Lorsque vous avez effectué vos différentes étapes, votre tour est terminé et celui du clan adverse commence.

Le jeu contient 3 cartes Conquête. Les 2 premières cartes mettent fin aux deux premières manches, la troisième carte met fin à la partie.

FAIRE LE PLEIN DE KERO

Au **début de votre tour**, **avant toute autre action**, vous pouvez, si vous le désirez, payer 1 Jerrican à la **Raffinerie** pour faire un plein de KERO ou 2 Jerricans pour faire le plein deux fois de suite.

Comment faire le plein ?

1. Le clan adverse prend les 8 dés.
2. Vous redressez votre camion-citerne et vous le maintenez debout, capot en bas. Dès que le KERO s'écoule, votre adversaire lance les dés **avec une seule main**.
3. Dès qu'un 🔥 apparait sur un dé, le dé est mis de côté. Les autres dés sont relancés jusqu'à ce que tous les dés présentent des 🔥.
4. Dès que tous les dés lancés présentent des 🔥, vous reposez votre camion-citerne à plat. Votre plein est terminé.

Important ! Dès que 7 dés présentent des 🔥, le dernier dé lancé obtient automatiquement un 🔥 après 5 relances.

CHOISIR ET LANCER SES DES

1 Choisissez vos dés

Vous prenez automatiquement les 5 dés blancs. Ils sont identiques et rapportent de la brique, du blé, du métal, des recrues et des Jerricans.

Rapporte 1 brique. Rapporte 1 blé. Rapporte 1 métal. Rapporte 1 recrue.

Prenez un jeton Jerrican dans la réserve et placez-le dans votre camp.

ne rapporte aucune ressource.

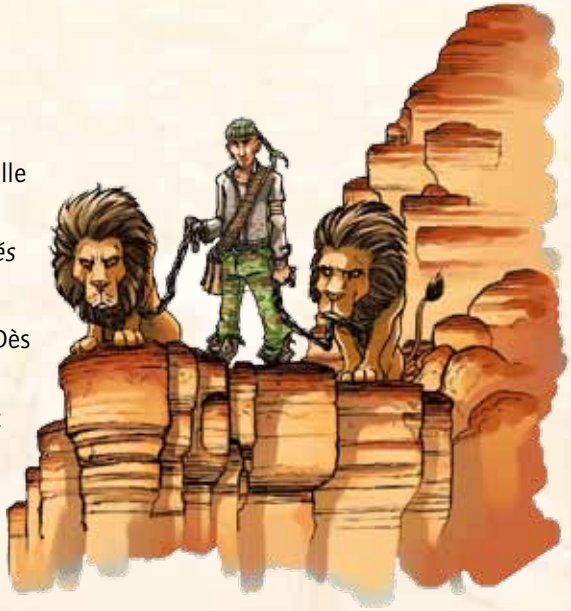
Vous pouvez ajouter de 1 à 3 dés spéciaux de couleur en payant au **Cabanon** 1 Jerrican par dé supplémentaire. Ils donnent accès à des ressources en plus grand nombre ainsi qu'à des actions/bonus gratuits.

Les faces des dés spéciaux rapportent des ressources en plus grand nombre. La quantité collectée varie selon le nombre de ressources indiqué.

Piochez un Tuarek.

Placez gratuitement et immédiatement un Explorateur sur la Nouvelle Terre de votre choix.

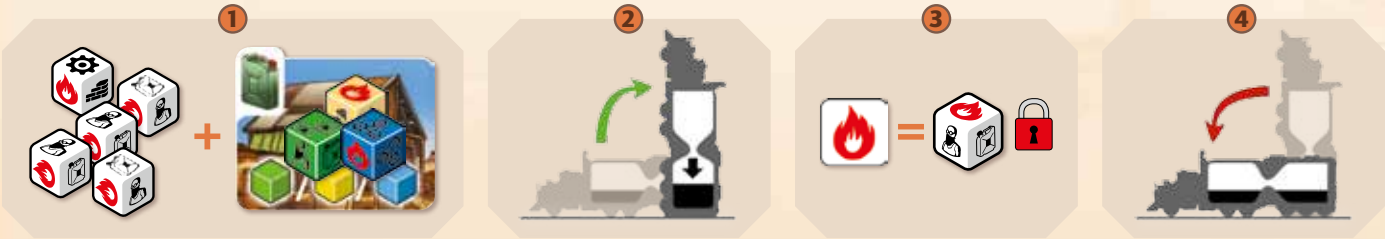
Remarque : Certains éléments du jeu donnent accès gratuitement aux dés spéciaux.



2 Redressez votre camion-citerne (citerne en bas) et posez-le sur la table. Dès que le KERO s'écoule, lancez vos dés.

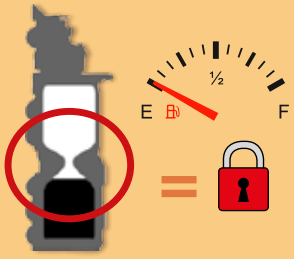
3 Tant que vous avez du KERO dans votre camion-citerne, vous pouvez relancer tout ou partie de vos dés autant de fois que vous le désirez. **Mais**, dès que vous obtenez un sur un dé, vous ne pouvez plus le relancer car il est brûlé.

4 Lorsque les résultats de vos dés vous conviennent (même après un seul lancer), reposez immédiatement à plat votre camion-citerne.



Important ! Dès que votre camion-citerne est reposé à plat, vous ne pouvez plus le redresser. Prendre des décisions (trop) rapides et faire des erreurs font partie du jeu !

Panne de KERO
Si, pendant vos lancers de dés, votre camion-citerne se vide complètement, votre tour s'arrête immédiatement et vous le perdez.
Par chance, un Tuarek passe par là et vous offre un plein de KERO immédiat et gratuit, mais uniquement avec 5 dés blancs.
Puis c'est au tour du clan adverse.



COLLECTE DES RESSOURCES

Collectez les ressources indiquées sur les dés. Chaque ressource ne peut être utilisée qu'une seule fois.
Faites vos combinaisons et prenez tout ce que vous pouvez.

Les ressources collectées permettent d'effectuer des actions :

a) Prendre des cartes.
b) Prendre des Tuareks.
c) Placer des Explorateurs.

Toutes les ressources non utilisées sont perdues.

Remarque : Certains éléments du jeu permettent d'ajouter gratuitement des ressources à votre collecte.

a) Prendre des cartes

Les cartes donnent accès à des actions/bonus immédiats ou à des pouvoirs permanents très utiles pendant la partie. Prenez les cartes que vous pouvez et jouez les éventuels actions/bonus immédiatement. Certaines cartes font gagner des points en fin de partie.

Les cartes présentant le signe ∞ donnent accès à des pouvoirs permanents, utilisables une fois par tour et jusqu'à la fin de la partie. Ces pouvoirs sont rappelés sur **des tuiles** qui vous permettent de ne pas oublier de les utiliser en cours de partie. Lorsque vous obtenez une carte Pouvoir permanent ∞, prenez la tuile Pouvoir permanent ∞ correspondante et placez-la dans votre camp sur le bord du plateau. Vous pouvez posséder au maximum 5 tuiles Pouvoir permanent ∞.

Exemple
Vous utilisez 2 recrues pour obtenir cette carte et vous placez immédiatement un Explorateur sur une Nouvelle Terre.

Exemple
Vous obtenez cette carte en utilisant 3 blés et 1 Jerrican (provenant de vos dés ou d'un jeton). À chacun de vos tours et jusqu'à la fin de la partie, vous lancez gratuitement le dé vert, en plus des 5 dés blancs.

b) Prendre des Tuareks

À tout moment durant votre tour, vous pouvez acheter et jouer autant de Tuareks que vous le désirez.
Vous pouvez acheter 1 Tuarek au prix de 2 Jerricans, à placer face cachée dans votre camp.
Vous pouvez posséder autant de Tuareks que vous le désirez, mais vous devez les défausser après utilisation.
Si la pioche est épuisée, mélangez les tuiles Tuarek utilisées et formez une nouvelle pioche.

Remarques : Certains éléments du jeu permettent de recevoir gratuitement des Tuareks.
Il existe un type de Tuarek qui se joue pendant le tour du clan adverse.

c) Placer des Explorateurs

Pour explorer les 4 Nouvelles Terres, vous devez placer des Explorateurs.
Les Nouvelles Terres sont convoitées par les 2 clans car elles font gagner des points cumulables en fin de partie ou rapportent des bonus lorsqu'elles sont remportées. Pour les remporter, vos Explorateurs doivent être y majoritaires en fin de manche.

En utilisant 1 recrue et 1 métal, vous pouvez placer 1 Explorateur sur la Nouvelle Terre de votre choix, même si d'autres Explorateurs adverses ou de votre camp sont déjà présents. Vous pouvez envoyer plusieurs Explorateurs en même temps.

Remarque : Certains éléments du jeu permettent de placer gratuitement des Explorateurs.

Exemple
Cette Nouvelle Terre fait gagner 3 points et rapporte 1 Tuarek.

Celle-ci fait gagner avec certitude 1 point.
Pour gagner les 3 points supplémentaires, vous devez remplir la condition suivante : posséder en fin de partie 4 cartes de la même couleur.

Important ! Un « + » indique le nombre de points gagnés si certaines conditions sont remplies. Un « / » se lit « par ».

FEU

Lorsque vous avez vous avez effectué toutes vos actions, vérifiez le nombre de 🔥 obtenus sur vos dés.
Si vous avez obtenu 0 ou 1 🔥 : rien à faire.
Si vous avez obtenu 2 🔥 ou plus sur vos dés, vous devez « brûler » la carte la plus à droite du plateau en la défaussant. Vous devez ensuite décaler les cartes restantes vers la droite.
Remplissez ensuite de droite à gauche et un à un, les emplacements libres du plateau avec de nouvelles cartes de la pioche.

Exemple

Durant son tour, Mike a obtenu 2 cartes : B et F.
Comme il a obtenu 3 🔥 sur ses dés, il doit défausser la carte la plus à droite : E.
Ensuite, il décale les cartes A, C et D sur les emplacements 4,5,6.
Il pioche une par une des nouvelles cartes qu'il révèle et remplit un à un, de droite à gauche, les emplacements vides : 3,2 puis 1.

Si une carte Conquête est révélée ainsi, on arrête de remplir les emplacements vides car elle déclenche une fin de manche.

CONQUETE DE NOUVELLES TERRES

La révélation d'une carte Conquête déclenche une fin de manche ou de partie si c'est la troisième carte révélée.

Les clans remportent les Nouvelles Terres sur lesquelles ils sont majoritaires. Chacun récupère ses Explorateurs et place les Nouvelles Terres remportées ainsi dans son camp.
En cas d'égalité ou de Nouvelles Terres non occupées, celles-ci sont défaussées et remises dans la boite de jeu.
Tous les Explorateurs retournent dans leurs camps respectifs.
Piochez 4 Nouvelles Terres et remplissez les emplacements vides.
Défaussez la carte Conquête et finissez de remplir la ligne avec de nouvelles cartes.
La partie continue normalement et c'est au tour du clan adverse.

Remarque : Certains éléments du jeu permettent remporter une Nouvelle Terre en cas d'égalité.

Exemple

1. Aucun clan ne remporte la Nouvelle Terre car le nombre d'Explorateurs est à égalité. Elle est défaussée.

2. Aucun clan ne remporte la Nouvelle Terre car il n'y a aucun Explorateur. Elle est défaussée.

3. Le clan gris est majoritaire et remporte la Nouvelle Terre. Il la place dans son camp.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la troisième carte Conquête est révélée.

Comment terminer la partie ?
La tuile 1er joueur permet de se rappeler qui a commencé la partie.

a) La troisième Conquête a lieu après le tour du deuxième joueur ; dans ce cas la partie s'arrête immédiatement car le nombre de tours par joueur est égal.

B) La troisième Conquête a lieu après le tour du 1er joueur ; dans ce cas le deuxième joueur doit jouer un dernier tour de jeu.

Dernier tour de jeu pour le deuxième joueur.
Jouez votre tour normalement.
A ce stade de la partie, toutes les Nouvelles Terres ont été remportées ou défaussées. La pioche des Nouvelles Terres est donc vide.
Si vous désirez placer des Explorateurs, vous devez le faire sur les emplacements prévus de la pioche vide.

À cet endroit, il est indiqué que :

- 1 Explorateur placé fait gagner 1 point lors du décompte final.
- 2 Explorateurs placés font gagner 3 points lors du décompte final.

Il est permis d'occuper les deux emplacements pour gagner 4 points en plaçant 3 Explorateurs.

Une fois le dernier tour de jeu terminé, on peut déterminer quel clan est le vainqueur.

Clan vainqueur

Pour déterminer le clan vainqueur, commencez par totaliser les points des cartes, puis ceux des Nouvelles Terres.
Le clan totalisant le plus de points gagne la partie et devient le clan le plus puissant de l'année 2471 !

CONSEILS AVANT DE COMMENCER VOTRE PREMIÈRE PARTIE

- Pensez à prévoir un espace suffisant pour lancer les dés.
- Avant de les lancer, observez les cartes et les Nouvelles Terres disponibles sur le plateau et regardez comment obtenir celles que vous avez choisi.
- Pour bien commencer la partie et pendant que vous mettez le jeu en place, laissez la boite de jeu debout sur la table avec vos camion-citernes à l'intérieur. Ainsi, ils seront pleins de KERO et prêts à être utilisés.
- Au 1er tour, pas besoin de garder ses Jerricans pour faire le plein de KERO car votre camion-citerne est déjà rempli ! Dépensez plutôt vos Jerricans pour utiliser les dés spéciaux. Ils rapportent plus de ressources et donnent accès à des actions/bonus gratuits.
- Enfin, n'oubliez pas que les 3 cartes Conquête sont glissées aléatoirement dans la pioche de cartes. À tout moment une fin de manche peut se produire ! Surveillez le nombre de cartes révélées en cours de partie…

Prêt à défier le clan adverse ?

DESCRIPTION DES ELEMENTS DU JEU

CARTES

Recevez le nombre de Jerricans ou Tuareks indiqué.

Placez gratuitement et immédiatement le nombre d'Explorateurs indiqué sur la ou les Nouvelle(s) Terre(s) de votre choix.

Effectuez gratuitement et immédiatement un plein de KERO avec 8 dés.

Ces cartes font uniquement gagner des points.

POUVOIRS PERMANENTS ∞

Lancez gratuitement le dé spécial indiqué (ici, bleu).

Ajoutez gratuitement la ressource indiquée à votre récolte (ici, 1 blé).

Vous pouvez convertir tout ou partie de vos ressources en blé en autant de Jerricans.

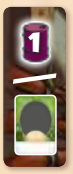
En cas d'égalité, remportez la Nouvelle Terre de votre choix (une seule fois par tour). Des Explorateurs doivent être présents sur le Territoire.

Au début de chacun de vos tours, recevez 1 Jerrican.

CARTES « NONE SHALL PASS! »

Ces cartes existent en 5 exemplaires dans la pioche. En fin de partie, elles font gagner autant de points que le nombre de cartes similaires que vous possédez.
Exemple : 3 cartes «None shall pass !» font gagner 9 points en fin de partie.

NOUVELLES TERRES

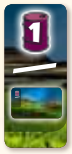


Gagnez 1 point par carte possédée de la couleur indiquée (ici, verte).

Gagnez 1 point pour chaque combinaison de 3 cartes que vous possédez, peu importe la couleur des cartes.

Gagnez 1 point et 2 points de plus si vous possédez au moins 1 carte de chaque couleur.

Gagnez 1 point et 3 points de plus si vous avez au moins 4 cartes de la même couleur.



Gagnez 1 point par Nouvelle Terre que vous possédez, celle-ci incluse.

Recevez le nombre de Tuareks et/ou de Jerricans indiqué.

TUAREKS

Jouez ce Tuarek avant votre lancer de dés pour ajouter 2 dés spéciaux de la couleur de votre choix.

Jouez ce Tuarek avant votre lancer de dés et posez-le face visible devant vous.
Il vous permet de relancer les dés présentant des 🔥.

Jouez ce Tuarek lorsque le clan adverse veut faire un plein de KERO.
Lancez uniquement 5 dés blancs au lieu des 8 dés habituels pour le plein du clan adverse.

Jouez ce Tuarek pour déplacez 1 ou 2 de vos Explorateur(s) sur la ou les Nouvelle(s) Terre(s) de votre choix.

Jouez ce Tuarek après votre lancer de dés pour ajouter 2 ressources de votre choix à votre collecte (hors Jerrican).

Jouez ce Tuarek avant ou après votre lancer de dés. Vous faites un plein de KERO gratuit avec 8 dés.

Jouez ce Tuarek pour retirer 1 Explorateur adverse de la Nouvelle Terre de votre choix.
Le clan adverse récupère son Explorateur et vous lui donnez 2 Jerricans en vous excusant…

Jouez ce Tuarek pour défausser 1 carte supplémentaire à la fin de votre tour de jeu. Cela vous permet par exemple de supprimer une carte potentiellement utile au clan adverse et/ou d'accélérer la révélation des cartes du plateau.

Une question ? Une remarque ? Un conseil ?
Contactez-nous via notre site web www.hurricangames.com

Attention : Petites pièces. Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Informations à conserver.