

Règle du jeu

Se joue :

À deux dés

De 2 à 10 joueurs

Le but du jeu :

Des volcanologues sont en mission dans la Chaîne des Puys car une activité inhabituelle a été détectée. Une éruption se prépare-telle ?

Vous devez aider ces courageux scientifiques à regagner leur laboratoire de Clermont-Ferrand où ils élaborent leur plan pour sauver la population. Mais il leur faudra d'abord affronter le réveil des volcans !

Pour gagner, il faut arriver le premier sur la case « 63 », c'est-à-dire à la case « Sauve-qui-Puy ! ».

Le déroulement de la partie :

Chaque joueur choisi un pion volcan et le place sur la case départ.

Le plus jeune joueur commence.











Il lance les deux dés et avance du nombre de cases indiqué par les dés.

S'il tombe sur une case question, un autre joueur doit lui lire une carte et il doit donner la ou les bonne(s) réponse(s). Si la réponse est juste le joueur relance un dé et avance du nombre de cases indiqué. Si la réponse est fausse, le joueur relance un dé et doit reculer du nombre de cases indiqué.

Si le joueur tombe sur une case spéciale, il fait l'action indiquée par le tableau « CASES » (au dos).

Si le joueur tombe sur une case normale, il ne fait rien et donne les dés au joueur suivant.

Remarque : plusieurs joueurs peuvent occuper la même case.
Attention : On doit arriver sur la case « 63 » en faisant le nombre exact. Si on dépasse, on recule du nombre de cases en trop.

Case	Action
	Départ 1
	Question 4, 8, 13, 16, 19, 22, 25, 29, 32, 36, 39, 42, 44, 47, 51, 55, 58, 60
	Mercure 5, 37, 50
	Eau de source 18
	Nuée ardente 45
	Gaz toxique 24
	Hôpital 15
	Fontaine de lave 30
	UNESCO 49
	Arrivée 63

Un des autres joueurs prend une carte « question » et vous la pose. Si votre réponse est juste, vous lancez un dé et avancez du nombre de cases indiqué. Si votre réponse est fausse, vous lancez un dé et reculez du nombre de cases indiqué.

Le Dieu des voyageurs vous aide : avancez à nouveau du même nombre de cases.

L'eau de source vous redonne de l'énergie. Avancez de 5 cases.

Ce phénomène est trop dangereux !
Retournez à la case Départ !

Vous êtes intoxiqué. Allez à la case Hôpital (15).

Vous êtes blessés et devez vous rétablir avant de repartir. Passez un tour.

Vous devez faire un détour. Revenez à la case 20.

Vous êtes plus rapide ! Avancez de 5 cases.