

Nombre de joueurs : 1 à 4.**Durée d'une partie : 20 à 30 minutes.**

Volcano est un jeu de réflexion dans lequel les joueurs déplacent des « chapeaux » au sommet d'un groupe de volcans, déclenchant ainsi des éruptions et des coulées de lave colorées à travers la surface de jeu. Volcano peut accueillir un nombre illimité de joueurs, mais il présente le plus d'intérêt entre 2 et 6 joueurs. Il peut également être l'objet de défis en solitaire.

Matériel

5 ensembles [Treehouse](#) et un ensemble de [Chapeaux Volcano](#).

But du jeu

Le but du jeu est de prendre autant de pièces que possible, tout en constituant des combinaisons spéciales qui rapportent des points supplémentaires. Chaque joueur essaie d'accumuler le plus grand nombre de points et de terminer la partie avant qu'un autre joueur n'ait l'opportunité de lui ravir la première place.

Préparation

À l'aide de toutes les pyramides, sauf les noires, créez une grille de 5x5 cases composée de 25 nids monochromes (un « nid » est constitué d'une grande pyramide sur une moyenne, elle-même sur une petite). Écartez les petites et moyennes pyramides noires, qui ne seront pas utilisées. Posez les cinq petites pyramides noires sur cinq de ces nids, suivant l'une des configurations indiquées ci-contre (après quelques parties, vous pourrez créer vos propres positions de départ).



Déroulement de la partie

Chaque pile de pyramides de la grille de 5x5 représente un volcan et les cinq petites pyramides noires sont des « chapeaux » empêchant les volcans qu'ils couvrent d'entrer en éruption.

À votre tour, vous pouvez déplacer l'un de ces cinq chapeaux d'une case dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Un chapeau ne peut ni en couvrir un autre, ni sortir de la grille de 5x5. Tout autre déplacement est autorisé.

Le déplacement d'un chapeau peut déclencher l'éruption du volcan sur lequel il se trouvait (le cas échéant). Si un déplacement n'entraîne pas l'éruption d'un volcan, vous pouvez encore déplacer un chapeau. Vous pouvez continuer à déplacer des chapeaux de cette manière jusqu'à ce qu'une éruption se produise ; votre tour se termine alors et celui du joueur assis à votre gauche commence.

Éruption

Dès que vous libérez un volcan de son chapeau, il entre en éruption dans la direction de déplacement du chapeau. Pour réaliser cette éruption, prenez la pyramide du sommet du volcan découvert et posez-la sur le volcan (ou la case vide) situé derrière le chapeau. Prenez ensuite la pyramide suivante du volcan et posez-la sur le volcan (ou la case vide) situé derrière celui où vient d'être posée la pyramide précédente. L'éruption se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des événements suivants se produise :

- le volcan en éruption est complètement consommé, laissant une case vide derrière lui. N'oubliez pas que cette case vide fait toujours partie de la surface de jeu. Les chapeaux et les pyramides en éruption peuvent toujours être posés dessus ;
- l'éruption atteint le bord de la grille de 5x5. Comme les pyramides ne peuvent pas être posées hors de la grille de 5x5 de départ, une éruption doit s'arrêter lorsqu'elle atteint cette limite ;
- l'éruption rencontre un autre chapeau. Comme les chapeaux ne peuvent pas être recouverts, ils bloquent l'écoulement de lave tout comme le bord de la surface de jeu.

Une fois l'éruption terminée, vous pouvez prendre toute pyramide de l'écoulement de lave posée sur une pyramide *de même taille*. Conservez toutes les pyramides que vous avez prises devant vous, pour pouvoir compter vos points à la fin de la partie.

Absence d'éruption

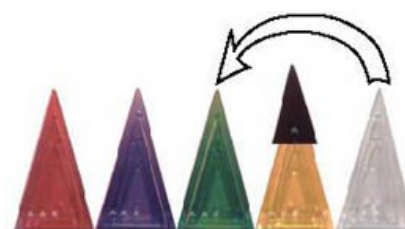
Il est possible de déplacer un chapeau sans déclencher d'éruption. Par exemple, si vous déplacez un chapeau de l'anneau intermédiaire (8 volcans encerclant le volcan central) vers l'extérieur, le volcan libéré n'entrera pas en éruption car les pyramides le constituant ne peuvent pas être posées hors des limites de la surface de jeu. De même, d'autres chapeaux peuvent bloquer une éruption avant même qu'elle n'ait commencé. Enfin, un chapeau posé sur une case vide peut être déplacé sans déclencher d'éruption, puisqu'il n'y a pas de volcan dessous.

À votre tour, vous pouvez continuer à déplacer des chapeaux jusqu'à ce que vous déclenchiez l'éruption d'un volcan. Avec de l'expérience, vous saurez placer les chapeaux de façon à pouvoir prendre la pyramide dont vous avez besoin.

Exemple d'éruption



Étape 1 : un chapeau est déplacé, libérant ainsi un volcan et le laissant entrer en éruption.



Étape 2 : La pyramide du sommet du volcan en éruption passe au-dessus du chapeau pour se poser sur le volcan situé derrière.



Étape 3 : La pyramide suivante du volcan en éruption passe au-dessus du chapeau et du volcan suivant pour se poser sur le volcan bleu.



Étape 4 : la dernière pyramide de l'éruption se pose sur le volcan rouge.



Étape 5 : L'une des pyramides du volcan en éruption a été posée sur une pyramide de même taille. Vous

pouvez la prendre !

Calcul des points

Pendant la partie, essayez de constituer autant d'arbres monochromes que possible avec les pyramides que vous avez prises (un « arbre » est formé d'une petite pyramide sur une moyenne, elle-même sur une grande). Ces arbres vous rapportent des points supplémentaires à la fin de la partie. Constituez ensuite autant d'arbres multicolores que possible avec les pyramides que vous avez prises restantes ; elles vous rapporteront également des points supplémentaires. À la fin de la partie, calculez votre score sur la base suivante :

- 7 points par arbre monochrome ;
- 5 points par arbre multicolore ;
- 1 point pour chacune des pyramides restantes.

Vous pouvez réorganiser les pyramides que vous avez prises librement pendant et après la partie, afin de réaliser le meilleur score possible.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un des joueurs a pris une ou plusieurs pyramides de chaque couleur. Une fois la partie terminée, assurez-vous d'avoir organisé les pièces que vous avez prises en autant d'arbres monochromes et multicolores que possible. Calculez ensuite votre score. Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie.

Variantes

Défis en solitaire

Volcano permet aussi de s'amuser tout seul (en fait, Kristin l'imaginait d'abord comme un jeu en solitaire). Volcano Solitaire ressemble plus à un casse-tête qu'à un jeu en solitaire typique ; l'astuce de ces défis en solitaire repose sur votre capacité à déplacer les chapeaux de façon à pouvoir prendre la ou les pyramides que vous souhaitez. Cela peut vous demander plusieurs parties, mais vous préférerez vraisemblablement passer à un nouveau défi (ou trouver d'autres joueurs) plutôt que de résoudre une nouvelle fois un casse-tête pour lequel vous aurez atteint le meilleur score. Ces défis sont un excellent entraînement pour Volcano à plusieurs.

- Essayez de prendre toutes les pyramides rouges avec le minimum possible de pyramides d'autres couleurs. Vous gagnez un point pour chaque pyramide non rouge que vous prenez. En supposant que vous commencez avec un chapeau sur une pyramide rouge, vous devriez pouvoir atteindre un score de 0.
- Essayez de prendre toutes les grandes pyramides avec le minimum possible d'autres tailles.
- Essayez de capturer exactement un arbre complet de chaque couleur.

Mini-Volcano

Une variante de Volcano pour 4 couleurs de pyramides Icehouse

Introduction

Volcano est devenu le jeu Icehouse préféré de bon nombre de personnes, mais certains n'ont pas eu l'occasion de l'essayer car il nécessite 6 ensembles de pyramides.

Lorsque Derek Hohls a demandé, sur la liste de communication Icehouse, s'il existait un moyen de jouer à

Volcano avec les 4 couleurs de base du jeu Icehouse, [Ryan McGuire](#) lui a répondu : « Et pourquoi pas un Mini-Volcano ? Joue avec les quatre couleurs de base sur une grille de 4x4. »

Bonne idée Ryan ! Nous avons essayé plusieurs versions à partir de cela et, bien que Volcano soit beaucoup plus intéressant, Mini-Volcano a de grandes qualités. En fait, le jeu est plus court, ce qui peut être un avantage dans certains cas.

Préparation

Construisez 15 nids à l'aide des pyramides vertes, bleues et jaunes, et écartez les moyennes et grandes pyramides rouges. Les petites pyramides rouges remplaceront les petites noires du jeu complet (cela peut entraîner une certaine confusion chez les habitués de Volcano, mais on s'y fait rapidement).

Vous devez ensuite décider quelle disposition vous allez utiliser. Comme dans Volcano, plusieurs arrangements de couleurs sont possibles au sein de la surface de jeu, mais vous pouvez aussi choisir de jouer sur une grille de 4x4 presque pleine ou sur un plateau de 5x5 plein de cases vides, comme le montrent les illustrations. Les deux dispositions permettent des parties agréables... essayez-les pour savoir laquelle vous préférez.



Disposition 4x4, sans plateau



Disposition 5x5, avec plateau

Fin de la partie

Les mécanismes de déplacement, de prise et de calcul des points de Mini-Volcano sont les mêmes que ceux de Volcano. Seule la condition d'arrêt de la partie diffère. Avec seulement 3 couleurs à prendre, le jeu se terminerait trop brusquement si l'on s'arrêtait quand un joueur a pris chacune des couleurs. La partie se poursuit donc jusqu'à ce qu'un des joueurs ne puisse plus effectuer un déplacement permettant la prise d'une pyramide.

Le seul problème de cette condition d'arrêt est qu'il est parfois possible de décider qu'une partie est terminée alors qu'elle ne l'est pas vraiment, juste parce que personne ne trouve de prise possible. Si vous pensez qu'aucune prise n'est possible, annoncez-le... mais ne soyez pas surpris si l'autre joueur vous répond « Attends, tu peux prendre une pyramide comme ça. » Inutile de préciser qu'il est inélégant au plus haut point de prétendre que vous ne voyez pas de prise possible juste parce que vous souhaitez terminer la partie.

Remarquez qu'il est toujours admissible de faire un déplacement sans prise ; la partie se termine uniquement lorsque aucune pyramide ne peut être prise, et non lorsqu'un déplacement n'entraîne pas directement de prise.

Mega-Volcano

Une variante de Volcano pour 9 couleurs de pyramides Icehouse

Si vous adorez Volcano et que vous disposez de 9 ensembles complets de pyramides, voici une version avancée du jeu que vous pouvez essayer. Elle se joue comme le Volcano normal, mais avec les différences suivantes. D'abord, elle demande une surface de jeu de 6x6, au lieu de celle de 5x5. Disposez les 7

couleurs transparentes en nids comme vous le souhaitez sur la grille de 6x6, en laissant une case centrale vide. Placez un nid de pyramides blanches sur cette case vide, puis posez les 5 petites pyramides noires sur les volcans rouges, comme pour le jeu normal (écarter les pyramides noires et blanches restantes, elles ne seront pas utilisées).

Le jeu se déroule comme le jeu normal, sauf que les 7 couleurs sont désormais nécessaires pour terminer la partie. Les pyramides blanches ne comptent pas dans ces 7 couleurs, car elles servent de joker. Pendant la phase de calcul des scores, une pyramide blanche peut remplacer une pyramide de toute autre couleur, permettant de compléter un arbre monochrome. En outre, si un joueur prend les trois pyramides blanches, il remporte automatiquement la partie.

Melting Volcano

Dans Melting Volcano, la pyramide prise est celle sur laquelle est posée la pyramide en éruption, plutôt que la pyramide en éruption elle-même.

Disposition aléatoire

Les règles normales imposent une disposition particulière des pyramides, mais de nombreux joueurs apprécient de partir d'un arrangement de volcans complètement aléatoire.

Premier joueur

Andy aime déterminer le premier joueur en demandant qui s'est trouvé le plus près de lave en fusion.

Conception

Créé par Kristin Looney.

Testé par Andrew Looney, Alison Frane, Gina Mai Denn et Kory Heath.

Règles écrites par Kory Heath.

Photographies d'Andrew Looney.