



DODO VOLCANO

Bienvenue sur Dolcania, la dernière terre d'accueil des paisibles dodos... mais aussi d'un volcan en furie ! Sauvez les dodos de la terrible éruption, mais attention, les pierres volcaniques pleuvent et les dodos paniquent !

MATÉRIEL DU JEU

1 plateau de jeu recto/verso



NB : Le côté du plateau représenté ici est celui pour 4 à 5 joueurs.

116 tuiles

76 tuiles noires / 40 tuiles blanches



50 jetons en bois

10 de chaque couleur



5 règles de comptage de score

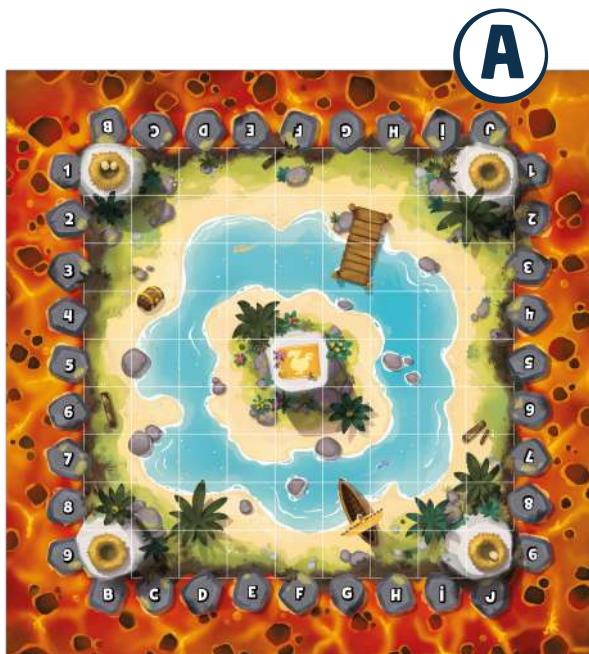


1 sac opaque pour les tuiles

MISE EN PLACE

Pour 2 à 3 joueurs

Placez le plateau du côté (A) entre les joueurs.

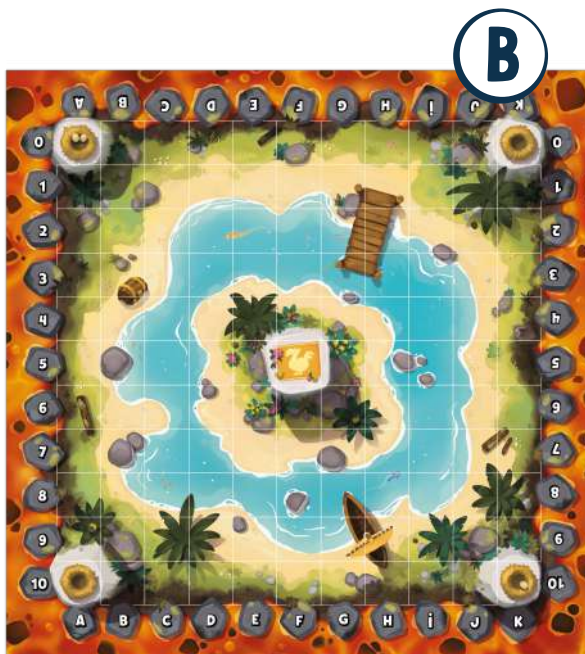


1 Chaque joueur prends le nombre de jetons Dodos (de la couleur de son choix) définis dans le tableau ci-dessous :

2 JOUEURS	3 JOUEURS	4 JOUEURS	5 JOUEURS
10	8	10	8

Pour 4 à 5 joueurs

Placez le plateau du côté (B) entre les joueurs.



2 Placez les tuiles Pierres Volcaniques dans le sac opaque.

À propos des tuiles

Pour les parties à 2 et 3 joueurs, vous pouvez mettre les tuiles blanches de côté, elles ne serviront pas dans cette configuration.

3 Chaque joueur pioche au hasard dans le sac le même nombre de Tuiles Pierres Volcaniques qu'il a de jetons Dodos devant lui.

Puis il positionne ses Dodos sur les cases désignées par les coordonnées des Pierres Volcaniques.



4 Remettez toutes les tuiles Pierres Volcaniques dans le sac. Le 1er joueur est celui qui a un jeton Dodo placé sur la plus grande coordonnée du plateau (lettre puis nombre).



C'est donc le joueur bleu qui est désigné 1er joueur. La partie peut commencer !

BUT DU JEU

Votre but est de sauver le plus de Dodos possible. Pour cela, déplacez vos Dodos à travers l'île, prenez le contrôle de ceux de vos rivaux et amenez-les jusqu'au centre du plateau pour les mettre à l'abri.

Mais attention : le volcan gronde !

À chaque tour, une tuile Pierre Volcanique s'abat sur l'île, bloquant le passage et piégeant les Dodos imprudents.

Les Nids de Dodos, situés aux quatre coins du plateau, vous permettront de planer vers une nouvelle case au hasard.

Tour après tour, le plateau se resserre et la tension monte. Quand plus aucun Dodo ne peut atteindre le centre de l'île, la partie prend fin. Les joueurs comptent alors les Dodos sauvés.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur et grand sauveur des Dodos !



TOUR DE JEU

Phase 1

Le 1er joueur commence la partie, puis jouez l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez effectuer les actions suivantes :

1. Piocher une tuile Pierre Volcanique

2. Déplacer un de vos jetons Dodos

3. Passer le sac au joueur suivant

1 Piochez au hasard une tuile Pierre Volcanique et la placer sur le plateau, en respectant sa coordonnée.

En plaçant la tuile Pierre Volcanique, il existe 2 options :

A La tuile est placée sur une case vide : la case est bloquée et les Dodos ne peuvent plus avancer sur cette case ni s'y arrêter.

B La tuile est placée sur une case déjà occupée par un jeton Dodo : le Dodo est écrasé par la Pierre Volcanique, la case est bloquée et les Dodos ne peuvent plus avancer sur cette case ni s'y arrêter.

Le jeton Dodo écrasé est sorti du jeu et mis sur le côté.

À propos des Dodos écrasés

Losqu'une tuile est posée sur une case qui comprend un ou des jetons Dodo(s), tous les jetons présents sur cette case sont considérés comme écrasés et sortis du jeu.

2 Le joueur actif doit maintenant effectuer un déplacement du jeton Dodo (de sa couleur) de son choix. Il peut se déplacer, au choix, de 1 à 3 cases orthogonalement sur le plateau (pas de déplacement en diagonale).

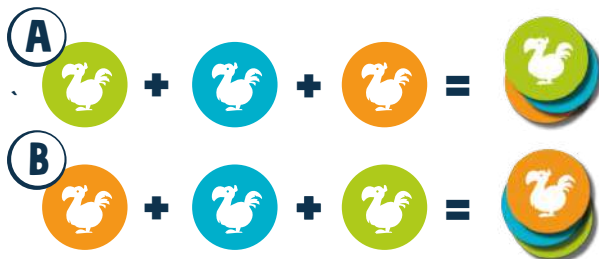


3 Après avoir réalisé son déplacement, le joueur actif passe le sac de tuiles Pierres Volcaniques au joueur suivant.

CONTRÔLE DES DODOS

Lors de vos déplacements, vous pouvez traverser des cases déjà occupées par des **Dodos**, qu'ils soient à votre couleur ou à celle des adversaires.

Chaque dodo présent sur une case que vous traversez **rejoint immédiatement votre groupe** : vous en prenez le contrôle ! Le Dodo qui mène le groupe doit toujours se trouver au-dessus de la pile.



À propos des Dodos contrôlés

La couleur ou le nombre de Dodos sur une case n'a aucune importance.

Un seul Dodo peut prendre le contrôle d'une pile entière, même composée de plusieurs couleurs.

SAUVER LES DODOS

Votre mission est de **ramener un maximum de Dodos au centre de l'île**, la seule zone accessible à l'abri du volcan.

À chacun de vos tours, déplacez vos Dodos (et ceux que vous avez pris sous votre contrôle) pour **atteindre le centre du plateau**.



Dès qu'un Dodo (ou une pile de Dodos) arrive au centre, il est **immédiatement sauvé et placé près de vous**, jusqu'au décompte final (voir Fin de partie).

LES NIDS DE DODOS

Aux 4 coins du plateau, les Nids de Dodos vous permettent de vous élaner et d'atterrir au hasard sur le plateau.

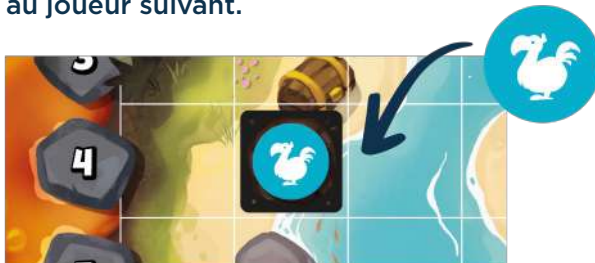
- 1 Pendant votre tour, utilisez vos déplacements pour atteindre un Nid.



- 2 Piochez au hasard une tuile Pierre Volcanique dans le sac et placez-la sur le plateau selon sa coordonnée.



- 3 Déposez votre jeton (ou votre pile) sur cette nouvelle tuile et le tour passe au joueur suivant.



Effet spécial

Tant que vos Dodos sont sur une tuile Pierre Volcanique, ils sont protégés :

- 1 Aucun adversaire ne peut prendre le contrôle de votre ou vos Dodo(s).
- 2 Vous pouvez en descendre à votre tour en vous déplaçant de 1 à 3 cases orthogonalement, en évitant les cases déjà bloquées par d'autres Pierres Volcaniques.

LES DODOS BLOQUÉS

Avec la chute des Pierres Volcaniques, certains de vos Dodos peuvent se retrouver bloqués : ils n'ont plus accès ni au centre de l'île, ni aux Nids de Dodos.

Même s'ils ne peuvent plus être déplacés, laissez-les en place : ils pourront rapporter des points en fin de partie.



LE RÉVEIL DU VOLCAN

Phase 2

Lorsqu'un joueur n'a plus aucune option de déplacement (Dodos bloqués ou contrôlés par un adversaire), il **ne déplace plus ses Dodos mais continue de jouer !** À son tour, il pioche 2 Pierres Volcaniques au lieu d'une et les place normalement sur le plateau. Les Dodos écrasés par ces pierres sont récupérés par ce joueur et **compteront comme des points de fin de partie.**

Exemple

Dans une partie à 4 joueurs où un seul joueur peut encore se déplacer, à son tour, le joueur actif **pioche 1 tuile Pierre Volcanique, la place sur le plateau puis effectue son déplacement.** Les 3 autres joueurs posent 2 tuiles chacun.

Avant que le joueur actif ne rejoue, 7 Pierres Volcaniques sont tombées sur l'île (3x2 pour les joueurs inactifs + 1 pour le joueur actif).

FIN DE PARTIE

La partie **s'arrête immédiatement** dès qu'aucun joueur **ne peut plus déplacer ses dodos** vers le centre de l'île.

2 situations possibles :

- 1 Tous les joueurs n'ont plus de Dodos présents sur le plateau.
- 2 Les Dodos restants sont bloqués, sans accès ni aux Nids de Dodos, ni au centre de l'île. (*voir exemple page 7*)

Vous pouvez compter les points !

Chaque joueur additionne les jetons Dodos récoltés lors de la partie : 2 points pour chaque jeton Dodo de sa couleur + 1 point par jeton Dodo des autres joueurs.

A  +  +  +  +  = **7 PTS**

B  +  +  +  +  = **9 PTS**

C  +  +  +  +  = **6 PTS**

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a sauvé le plus de dodos de sa propre couleur qui l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée !

Remerciements de l'auteur

« Merci infiniment à Xavier, ABI Games, Camille Chaussy, Plume & Plomb, ainsi qu'à tous les joueurs et joueuses rencontrés. Merci à tous mes amis et à ma famille, à ma maman et à mon papa. Merci à Aurélie, Ludovic, Enza et Tessa. Et surtout, merci à Candice et Esteban, mes deux plus précieux trésors. »