

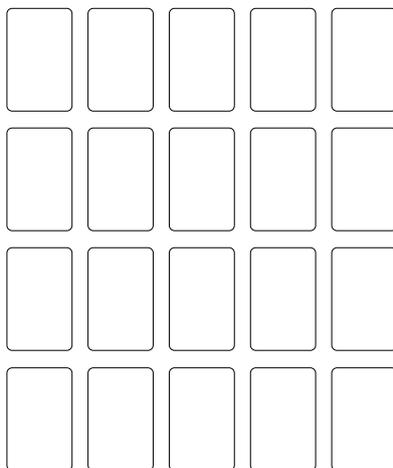
Le Village

Cette nuit, votre village a été miné par un état autoritaire. Certains villageois ont eu le temps de fuir dans les collines, d'autres sont emprisonnés dans le village. Par chance, *vous, l'Enfant du Pays*, êtes démineur. Votre objectif est de sauver les douze villageois.

Mise en place

Retirez les jokers d'un jeu de 54 cartes traditionnelles. Mélangez le paquet. Puis alignez 20 cartes devant vous face cachée en formant un carré de 5 cartes sur 4 cartes.

Ce carré forme « le village ».



Les 32 autres cartes forment :
« les collines » (le talon).

Certains des villageois sont en sécurité dans les collines (le talon), les autres sont en danger et cachés dans le village (parmi les 20 cartes étalées devant vous).

Votre objectif

Votre objectif est de retrouver les 12 figures, les 12 villageois, sans qu'un seul d'entre eux ne soit blessé par l'explosion d'une mine. Si l'un des 12 villageois explose, vous avez perdu la partie.

C'est très rare, mais il arrive que les douze villageois aient pu sortir à temps du village. Les douze figures se trouvent dans le talon, la partie est gagnée d'avance.

Vos options

A tout moment, vous pouvez :

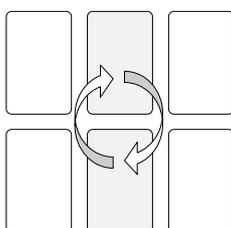
- **retourner la première carte du talon** (sonder les collines est sans danger pour les villageois)
- **retourner une carte du village** (faire un pas dans le village est dangereux et peut déclencher des explosifs)

Retourner la première carte du talon

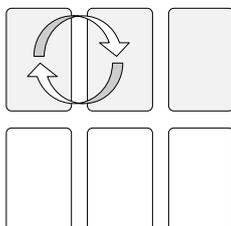
Vous retournez dans les collines. Retournez la première carte du talon et placez cette carte autour du village dans une défausse qui peut être triée et consultée à tout moment comme vous le désirez.

Chaque fois que vous retournez une figure, vous pouvez regarder une carte face cachée (prendre une information auprès de ce villageois que vous venez de croiser dans les collines) Mémorisez la carte. Une fois regardée, remplacez cette carte face cachée.

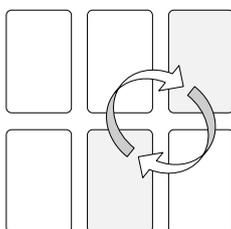
Chaque fois que vous retournez un pique ♠ si ce n'est pas une figure, vous pouvez échanger la position de deux cartes situées dans le village, côte-à-côte et sur une même colonne.



Chaque fois que vous retournez un trèfle ♣ si ce n'est pas une figure, vous pouvez échanger la position de deux cartes situées dans le village, côte-à-côte et sur une même ligne.



Chaque fois que vous retournez un carreau ♦ si ce n'est pas une figure, vous pouvez échanger la position de deux cartes situées dans le village, côte-à-côte et sur une même diagonale.



Chaque fois que vous retournez un cœur ♥ – il ne se passe rien.

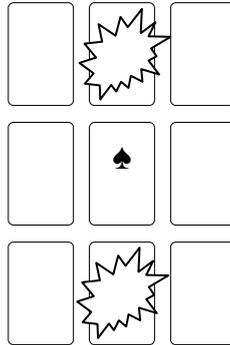
Quand le talon est épuisé, vous pouvez commencer à compter les cartes. Combien de villageois manquent à l'appel ?

Retourner une carte du village

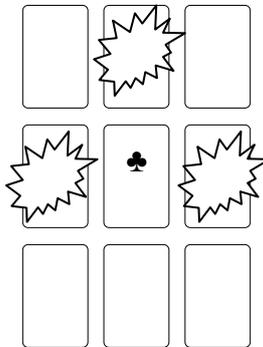
Vous retournez dans le village. Prenez garde aux mines ! N'y retournez pas sans information. Vous retournez une carte du village.

Si vous retournez une figure, la zone est sécurisée. Vous ne déclenchez aucune explosion et vous pouvez regarder une carte face cachée (prendre une information auprès de ce villageois que vous venez de repérer dans le village). Mémorisez la carte regardée. Une fois regardée, replacez cette carte face cachée. Le villageois reste dans le village, là où il se trouve, en attendant que vous ayez retrouvé tout le monde.

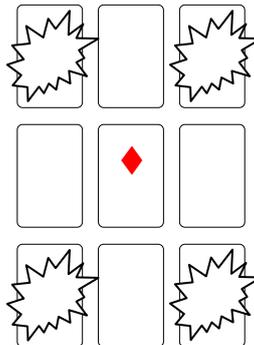
Si c'est un pique ♠ - les cartes au-dessus et au-dessous de la carte de pique explosent.



Si c'est un trèfle ♣ - les trois cartes situées au-dessus, à gauche et à droite de la carte de trèfle explosent.



Si c'est un carreau ♦ - les quatre cartes situées aux quatre coins de la carte de carreau explosent.



Si c'est un cœur ♥ - Vous ne déclenchez aucune explosion.

Quand ça explose

Si un villageois compte parmi les cartes qui explosent (qu'il soit retourné ou non), vous avez perdu la partie.

Quand une carte face cachée explose, retournez-la face visible. S'il s'agit d'un villageois vous avez perdu la partie. S'il s'agit d'une autre carte, il ne se passe rien.

Il n'y a pas de réaction en chaîne. Les cartes qui explosent ne déclenchent pas d'autres explosions.

S'il n'y a pas de carte là où une explosion devrait avoir lieu, ignorez cette explosion.

Augmenter la difficulté de la réussite

Vous pouvez aisément augmenter la difficulté de la réussite en ajoutant une colonne de cartes à votre village. Celui-ci – plus grand – comptera alors 24 cartes au lieu de 20.

Remerciements

Soren, Pandore, Flavie, Gwendall et Darky pour leurs nombreux tests et leurs divers retours.