
Infernal
WAGON
Règles du jeu

La mine dans laquelle vous êtes venus chercher de l'or est en train de s'effondrer. Devant la catastrophe qui s'annonce, vous êtes tous montés à bord d'un vieux wagon rouillé.

Coopération et **communication** seront vos meilleurs alliés pour faire avancer le chariot le plus vite possible et retrouver la sortie avant que la mine ne se referme sur vous. À moins que les rails ne s'effondrent sous vos pieds... sans vous laisser le temps de voir la lumière du jour au bout du tunnel ?

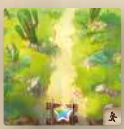
xX

Matériel de jeu



96 cartes Mine, dont :

1 paquet de cartes qui compose le module de base



1 carte Issue -



3 cartes Départ -



47 cartes Rail -



18 cartes Danger -

1 paquet Embranchements



8 cartes Facile



5 cartes Malédiction



8 cartes Silence



6 cartes Demi-tour



1 pion Wagon en bois



Aperçu et but du jeu

Jouez vos cartes de manière collective et le plus rapidement possible. Vous devez atteindre la fin de la pioche et jouer la carte **Issue** ( ) avant que le Wagon ne se fasse rattraper par l'explosion ou que le temps imparti soit écoulé.

Mise en place

1. Pour une partie standard, prenez toutes les cartes avec l'icône , , ou (située en bas à droite). Elles composent le module de base. Laissez les autres cartes dans la boîte, elles seront utilisées pour d'autres modes de jeu, expliqués en page 11 de ce livret de règles.

2. Au centre de la table, placez les 3 cartes **Départ** dans l'ordre, l'une à côté de l'autre, pour recréer visuellement l'explosion au centre de la table. Puis positionnez le pion **Wagon** sur la dernière carte (celle avec le symbole). Les cartes placées ainsi en ligne formeront le **chemin de fer**.

3. Mettez de côté la carte et mélangez les cartes restantes. Avec ces dernières, formez une pioche face cachée au centre de la table, facilement atteignable par tous les joueurs.

4. Chaque joueur pioche ensuite autant de cartes qu'indiqué dans le tableau suivant :

Nombre de joueurs			
Nombre de cartes	x4	x3	x2

5

Placez la carte face cachée tout en dessous de la pile. Elle sera révélée en dernier, après que toutes les autres cartes ont été piochées.



6

Rendez-vous sur la page : **www.iello.com/jeux/infernalwagon** pour afficher le chronomètre de la partie. Ce chronomètre de **7 minutes** vous guidera tout au long de la partie grâce à de nombreux sons.

- Si vous n'avez pas d'accès Internet, vous pouvez utiliser un téléphone, une montre ou un minuteur réglé sur 7 minutes à la place.
- Pour des parties plus tranquilles, vous pouvez jouer sans limite de temps.

Rendez-vous ici !



Lecture d'une carte



Déroulement de la partie

Une partie de ***Infernal Wagon*** se déroule en **7 minutes** maximum, jusqu'à ce que l'une des conditions de fin de partie soit remplie. Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Il n'y a pas d'ordre de tour : au moment opportun, c'est le joueur ayant la carte la plus intéressante pour l'équipe qui joue.

Avertissement ! Le symbole ★ est un joker. Il remplace **toujours** n'importe quel autre symbole.

Quand tout le monde est prêt, lancez le compte à rebours. Dès lors, tous les joueurs doivent se tenir prêts à jouer à n'importe quel moment, **sans ordre de tour**. Gardez votre sang-froid et communiquez sans retenue pour savoir qui doit jouer.

Comme la troisième carte Départ porte le symbole , n'importe quel joueur peut poser une carte de sa main pour faire avancer le Wagon. Quand vous choisissez de jouer, réalisez les phases suivantes dans l'ordre :

1. Placez une carte
2. Appliquez les effets
3. Piochez une carte



1. Placez une carte

À 2 joueurs : Un joueur peut jouer 2 cartes consécutives maximum.

De 3 à 5 joueurs : Un joueur peut jouer 1 seule carte maximum.

Placez une carte de votre main dans le sens de votre choix, au centre de la table et face visible, afin de poursuivre le chemin de fer. Vous devez essayer de faire correspondre les symboles de **sortie** (le symbole situé sur l'un des bords libres de la carte précédente) et d'**entrée** (le symbole situé sur le bord que vous allez accoler à la carte précédente). Les rails doivent se suivre pour former un **unique** chemin de fer s'allongeant dans la direction opposée de l'explosion. Le chemin de fer ne peut **jamais** être bloqué à cause de cartes se chevauchant. Si ce cas survient, réorientez les cartes précédemment posées pour poursuivre la partie.



Ce symbole indique un sens de placement. Vous devez respecter ce sens lorsque vous placez une carte avec ce symbole. La flèche doit pointer dans la même direction que le déplacement du wagon.

Ensuite, placez le pion **Wagon** sur la nouvelle carte.



Le pion doit **toujours** être positionné sur la carte la plus récente du chemin de fer.

Appliquez les effets

= Si les symboles de sortie et d'entrée sont **identiques**, passez directement à la phase Piochez une carte.

≠ Si les symboles de sortie et d'entrée sont **différents**, appliquez immédiatement l'effet indiqué en haut à gauche de la carte nouvellement posée, comme suit :

: Défaussez autant de cartes situées derrière le Wagon que le chiffre indiqué, en partant de la carte la plus anciennement jouée. Puis passez à la phase Piochez une carte.

Avertissement ! Si vous devez défausser la carte sur laquelle le pion Wagon est posé, vous perdez immédiatement la partie (voir Fin de la partie à la page suivante).

Exemple : Le pion Wagon est sur une carte dont le symbole de sortie est . Adrien joue une carte dont le symbole d'entrée est . Il déplace le pion Wagon sur cette carte. Les symboles ne correspondent pas, il doit donc défausser 2 cartes du chemin de fer situées derrière le Wagon, comme inscrit sur la carte posée par Adrien.



Note : les cartes défaussées sont remises dans la boite et ne seront plus utilisées jusqu'à la fin de la partie.

: Votre tour prend fin immédiatement. Ignorez la phase 3 Piochez une carte. Le nombre de cartes dans votre main est ainsi réduit de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Avertissement ! Si un joueur se retrouve avec 0 carte en main, il doit attendre que les autres joueurs trouvent la carte . Si plus aucun joueur n'a de cartes en main, vous perdez immédiatement la partie (voir Fin de la partie ci-dessous).

3 Piochez une carte

Après avoir placé une carte et appliqué son effet, piochez une nouvelle carte. C'est ensuite à n'importe quel autre joueur de jouer son tour - ou bien, dans une partie à 2 joueurs, vous pouvez rejouer si vous n'avez pas déjà joué 2 cartes consécutives.

Fin de la partie



La partie prend fin dès que l'une de ces conditions est remplie :

Vous devez défausser la carte où se trouve le pion Wagon. Aucun joueur n'a de cartes en main. Le temps est écoulé (7 min).	Vous perdez immédiatement la partie. La mine s'effondre entièrement sur vous...
Un joueur pioche la carte **Issue** ( ) et la place à son tour, à la suite du chemin de fer.	Bravo ! Vous êtes sortis indemnes de la mine !

Cartes spéciales



INTERSECTION

La carte qui suit une carte **Intersection** doit être placée en face de l'un des trois symboles de sortie disponible, au choix. Le chemin de fer ne peux jamais boucler et doit toujours comporter un tracé unique.

Exemple : Le précédent joueur a posé une carte Intersection. Adrien peut maintenant choisir de jouer une carte pour faire correspondre le symbole ou au choix. Il choisit comme sortie. Désormais, les joueurs ne peuvent plus utiliser les sorties de cette carte jusqu' la fin de la partie.



DANGER

Certaines cartes **Danger** ont des effets supplémentaires qui s'appliquent lorsqu'elles arrivent en jeu :



Tunnel : Piochez immédiatement une carte et ajoutez-la face visible à la suite du chemin de fer (en respectant l'éventuel sens de pose). Le joueur qui a posé la carte Danger applique comme d'habitude l'effet de la carte ainsi ajoutée si les symboles de sortie (du tunnel) et d'entrée (de la nouvelle carte) ne correspondent pas.





Explosion : Défaussez immédiatement toutes les cartes **sauf** les 3 dernières.



Embranchements



Infernal Wagon est un jeu **évolutif** qui vous propose plusieurs modules, appelés **Embranchements**. Avant de démarrer une nouvelle partie, vous pouvez décider d'inclure un ou plusieurs Embranchements à la pioche. Lors de l'étape 3 de la mise en place du jeu, distribuez d'abord les cartes aux joueurs, puis mélangez les cartes Embranchement dans la pile restante.

Pendant votre partie, appliquez les règles supplémentaires suivantes en fonction des modules choisis.

-> Si vous avez perdu la ou les manches précédentes, vous pouvez simplifier vos parties avec les Embranchements suivants :



FACILE ★

« Pas besoin de pomper ! »

Ajoutez 1 carte avec l'icône ★ au paquet de cartes pour chaque partie que vous avez précédemment perdue.

*Règle additionnelle : Chaque carte **Facile** propose ✨ comme symbole d'entrée et de sortie, ce qui facilite grandement le jeu.

-> Si vous êtes sortis victorieux, vous pouvez corser vos parties avec les Embranchements suivants :



SILENCE 🔇✖

« Dans cette mine, personne ne vous entendra crier... »

Ajoutez les 8 cartes avec l'icône 🔇✖ au paquet de cartes.

*Règle additionnelle : Pendant la partie, si un joueur pioche une carte **Silence**, il la révèle et la place face visible à la vue de tous les joueurs, au centre de la table. Puis il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main. Appliquez ensuite les effets suivants :

- Tant qu'une seule carte Silence est révélée au centre de la table, les joueurs ne doivent plus parler. Les mimes sont autorisés.

- Lorsqu'une nouvelle carte Silence est révélée, défaussez-la, ainsi que celle déjà au centre de la table. Vous pouvez de nouveau communiquer normalement.
- Et ainsi de suite à chaque carte Silence piochée.



DEMI-TOUR

« Ce n'est pas parce qu'on est à l'envers que le danger a disparu. »

Ajoutez les 6 cartes avec l'icône au paquet de cartes.

*Règle additionnelle : Pendant la partie, si un joueur pioche une carte **Demi-tour**, il la révèle immédiatement et la place face visible à la vue de tous les joueurs, au centre de la table. Puis, il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

- Tant qu'une seule carte Demi-tour est révélée au centre de la table, tous les joueurs retournent les cartes qu'ils ont en main sur l'autre face, de manière à ce que les autres joueurs les voient. Pour placer une carte, vous devez la piocher dans la main d'un autre joueur. Ce joueur piochera alors normalement, comme s'il avait lui-même placé la carte ou subira l'effet de connexion raté.
- Lorsqu'une nouvelle carte Demi-tour est révélée, défaussez-la, ainsi que celle déjà au centre de la table. Replacez alors normalement les cartes dans votre main pour que vous seul les voyiez.
- Et ainsi de suite à chaque carte Demi-tour piochée.



MALÉDICTION

« Et en plus c'est une mine hantée ! »

Lors de la mise en place, après avoir distribué les cartes (étape 3), distribuez à chaque joueur 1 carte **Malédiction** ( ) au hasard, qu'il garde secrètement en main. Remettez dans la boîte les cartes Malédiction restantes.

*Règle additionnelle :

- À tout moment durant la partie, si deux symboles **entrée** et **sortie** adjacents correspondent aux symboles de votre carte Malédiction (dans le même sens qu'indiqué sur la carte), défaussez votre carte Malédiction devant vous, face visible.
- À la fin de la partie, tous les joueurs **doivent** avoir défaussé leur carte Malédiction avant d'atteindre l'**Issue**. Si la carte **Issue** est jouée alors qu'un ou plusieurs joueurs ont encore leur carte Malédiction en main, vous perdez la partie.









Crédits

Auteurs : Alexandre Emerit et Florian Fay
Illustrateur : Thomas Brissot
Chef de projet : Adrien Fenouillet
Graphiste : Cindy Roth
Compositeur : PV Nova
Relectrice : Maëva Debieu Rosas



Un petit mot des auteurs

Alexandre et Florian remercient tous leurs testeurs (Myriam, Chiara, Mathias, Camille et Claire, Mathieu K, Julie et Margaux, Sophie, Vianney, Delphine et Benoit, les Bruxellois, mais encore Lucile, Maël, Titouan, Romane, Eric, Seb, Edouard, Yannick, Oliv, Elsa, Jo) ainsi que toute l'équipe Iello pour son travail ; Thomas pour son incroyable mise en images et Adrien pour sa patience !

© 2022 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

EXPLOITS

À chaque fin de partie, vous pouvez cocher 1 exploit parmi ceux que vous avez réussis.

- ☐ **« Welcome »** - Trouver l'Issue.
- ☐ **« À toi ! À moi ! »** - Trouver l'Issue à 2 joueurs.
- ☐ **« Ocean's 5»** - Trouver l'Issue à 5 joueurs.
- ☐ **« 6 coups »** - Trouver l'Issue en moins de 6 minutes.
- ☐ **« 5 minutes pour survivre »** - Trouver l'Issue en moins de 5 minutes.
- ☐ **« Ghost rider in the sky »** - Jouer avec la piste audio.
- ☐ **« Le Bon, la Brute et le Truand »** - Trouver l'Issue avec au moins un joueur n'ayant plus de cartes en main.
- ☐ **«Dead Man »** - Perdre avec moins de 5 cartes dans la pioche.
- ☐ **« Impitoyable »** - Trouver l'Issue sans qu'aucun joueur n'ait perdu de cartes.
- ☐ **« 7 minutes en enfer »** - Jouer avec tous les Embranchements et trouver l'Issue.
- ☐ **« Les 7 Mercenaires »** - Faire jouer 7 nouveaux joueurs. ☐☐☐☐☐☐☐