

GEFIRA

Joueurs : 2
 Age : 12 ans et plus
 Durée : 45 minutes
 Auteur : Joris Dries

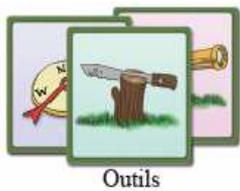
Contenu :
 40 Sections de Pont
 20 Explorateurs
 2 cartes Départ
 2 cartes Arrivée
 2 cartes Connexion
 2 cartes Résumé
 1 carte Directionnelle
 3 cartes Outils
 2 cartes Etapes
 1 carte Verrou de destin
 4 Actions supplémentaires



Résumé

A Géfira, les joueurs doivent échapper aux pièges de la jungle. Pour cela, ils doivent traverser un pont suspendu, dans un jeu malin de retournement et remplacement des parties du pont, tout en évitant des évènements néfastes et en déclenchant des positifs. Si vos explorateurs traversent rapidement le pont sans trop d'accidents, ils en sortiront vainqueurs !

Les cartes



Outils



Etapes



Directionnelle



Explorateur



Action Plus



Verrou Destin



Aire de Connexion
(uniquement jeu à 4)



Aire de Départ



Section de Pont

Symbole d'évènement
 Flèche Machette (vers le bas)
 Flèche boussole (vers la droite)
 Flèche Longue-vue (vers la droite)



Aire d'Arrivée



Cartes de Destin →



Aire de Départ →

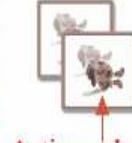


Pile de Retirage



PONT DU JOUEUR BLEU

Cartes de main



Actions plus

PONT DU JOUEUR ROUGE

Aire d'Arrivée →



Préparation du jeu

Les joueurs se placent face à face ; le pont sera construit entre eux de manière à ce que chacun d'eux soit assis de leur côté du pont.

- 1- Chaque joueur reçoit une carte Résumé, retraçant les actions et évènements possibles.
- 2- Chaque reçoit 2 cartes Action supplémentaire et 10 Explorateurs de la couleur de son choix.
- 3- Placez les cartes de départ l'une à côté de l'autre, avec les explorateurs placés dessus.

4- Placez les 40 sections de pont sur une pile de côté. Ce sera la pioche.

5- Placez les cartes Destin (cartes à bord vert) à côté de la zone de départ :

a. Faites une pile avec les cartes Outils (compas, machette, longue vue), machette sur le dessus.

b. Placez les cartes Etapes 4/6 à côté, de manière à ce que la face 4 soit la face visible.

Les cartes 3/5 et 5/7 sont laissés dans la boîte et seront utilisés pour jouer les variantes.

c. Placez la carte Directionnelle à côté des cartes Etapes.

La carte Verrou de destin reste de côté jusqu'à ce qu'un premier destin soit changé avec un évènement 'Changer de destin'.

6- Les joueurs choisissent au hasard qui commencent et construisent le pont comme suit :

(le premier joueur d'abord)

a. Prenez la première carte de la pioche.

b. Placez-la à côté du départ ou d'une section de pont déjà posée. Le joueur choisit la direction et la face de la carte, tout en alignant les sections de pont horizontalement.

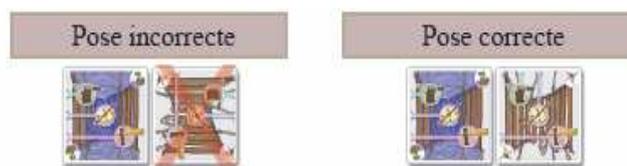
Un joueur peut construire une section de pont du côté adverse comme du sien.

7- Le deuxième joueur fait alors de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les ponts soient entièrement construits.

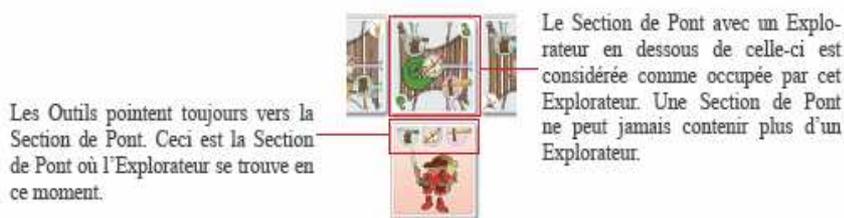
Chaque pont doit être constitué de 7 sections.

8- Les joueurs prennent alors 3 cartes du pont adverse, créant ainsi des trous. Ces cartes seront la main de départ des joueurs. *Les joueurs n'ont pas le droit de choisir la première section de pont.*

9 – Enfin, le deuxième joueur place un explorateur sur sa première section de pont. Le joueur 1 peut alors commencer son tour de jeu. *Les explorateurs sont toujours placés avec le symbole outil face à la section de pont où ils se trouvent. Les explorateurs sont équipés d'outils différents. Quand un joueur envoie l'un de ces explorateurs sur le pont, il choisit à sa guise parmi les explorateurs au départ.*



Les Outils de l'Explorateur touchent la Section de Pont où ils se trouvent.



Tour de rôle

Le tour d'un joueur consiste en **2 actions** qu'il choisira parmi les suivantes :

a. Activer un explorateur

b. Réparer le pont

c. Rénover le pont

d. Changer le destin

Les joueurs peuvent jouer la même action deux fois.

Un joueur peut aussi utiliser une de ses cartes Action supplémentaire pour gagner une 3^{ème} action, mais il ne pourra pas utiliser sa 2^{ème} carte Action supplémentaire dans le même tour de jeu.

Actions

Activer un explorateur : Activez un explorateur de votre choix qui se trouve soit au départ soit une section de pont. (Voir 'Activations' pour plus de détails)

Réparer le pont : Placez 1 ou 2 sections de pont de votre main dans les trous de votre côté du pont. Vous pouvez choisir le sens de la carte. Puis, refaites votre main jusqu'à avoir 3 cartes.

Rénover le pont : Remplacez 1 ou 2 sections de votre pont avec des cartes de votre main. Vous pouvez choisir le sens de la carte. Puis, refaites votre main jusqu'à avoir 3 cartes.

Changer le destin :

Changer n'importe quelle carte ou toutes les cartes Destin sans verrou, puis verrouiller une carte Destin de votre choix.

- Outil :** Placez la machette, compas ou longue vue au-dessus. Il s'agit alors du nouvel outil à suivre.
- Étapes :** Choisissez le nombre d'étapes en plaçant la carte avec le nombre désiré face visible.
- Direction :** Placez la carte Directionnelle, sens désiré face visible.

Verrou Destin

Après avoir échangé les cartes Destin dans la phase d'action 'Changer le destin', le joueur verrouille une des trois cartes Destin. Il peut s'agir de la carte Outil, Étapes ou Direction.

On verrouille une carte en plaçant au-dessus de celle-ci la carte Verrou de destin. Une carte verrouillée ne peut pas être changée pendant la phase de changement de destin, mais à la fin de cette phase, le joueur peut changer le verrou (*en déverrouillant ainsi la carte Destin pour la prochaine action de changement de destin*). Les événements affectant les cartes destin ignorent le verrou.



L'illustration ci-contre montre l'outil verrouillé. Cela signifierait que le joueur qui a changé l'outil pour la machette ne voudrait pas la voir changer trop rapidement.



Résumé de l'aire de jeu

Les explorateurs traversent le pont du départ à l'arrivée. (Comme indiqué par les flèches bleues et rouges).

L'outil à suivre lors de l'activation est la longue vue. Le nombre d'étapes à prendre en compte pour l'activation est 6. La directionnelle indique que les sections de pont devraient être tournées vers le côté court du pont.

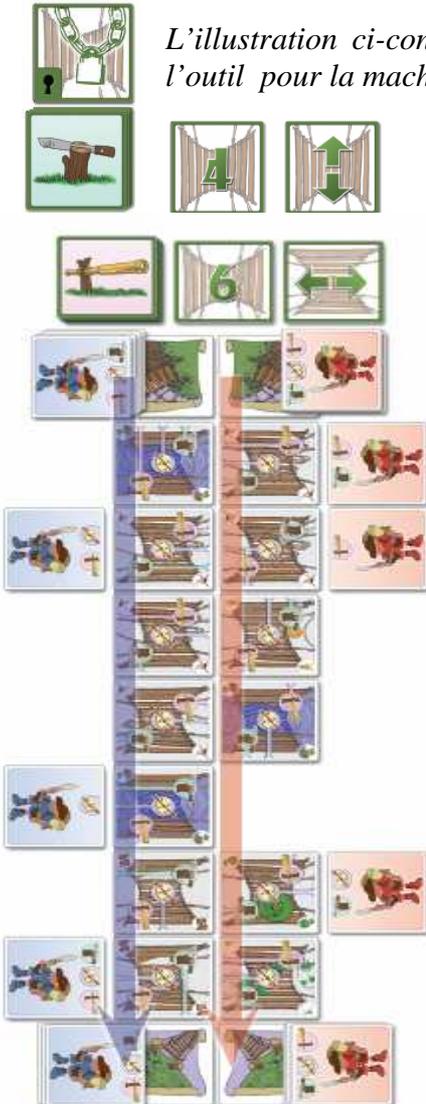
Joueur bleu

4 explorateurs au départ
3 explorateurs sur le pont
3 explorateurs à l'arrivée
Le pont bleu n'a pas de trous.

Joueur rouge

2 explorateurs au départ
3 explorateurs sur le pont
4 explorateurs à l'arrivée
Le pont rouge comprend un trou.
Le joueur rouge a eu un accident.
L'explorateur touché a été sorti du jeu.

(Le verrou de destin n'est pas représenté dans cette illustration)



Activations

Quand un joueur exécute l'action 'Activer un explorateur', les activations commencent. La carte Etapes dictera combien d'activations peuvent avoir lieu. Chaque activation compte pour une étape. Ainsi, en 1 action, un joueur ne pourra jamais faire plus d'activations qu'indiquées sur la carte Etapes. Il y a 2 types d'activations :

1- Activer un explorateur :

- Déplacez l'explorateur d'une section vers l'arrivée.
- Activez la section de pont au-dessus de l'explorateur s'il reste des étapes et si l'outil représenté sur la carte Destin concorde avec la carte de l'explorateur.

Un explorateur ne peut pas avancer si l'espace suivant est bloqué par un autre explorateur. Les actions et activations sont alors terminées, même s'il reste des étapes possibles.

2- Activer une section de pont :

- Retournez la section activée, comme indiqué par la carte directionnelle.
- Vérifiez les événements. (voir 'Événements' pour plus de détails). Si un événement a lieu, les actions et les activations se terminent alors, même s'il reste des étapes possibles.
- S'il reste des étapes, activez l'espace désigné par la flèche sur la section de pont avec le symbole outil actuel. L'espace à activer peut être l'un des suivants :
 - **un explorateur** : activer un explorateur comme indiqué précédemment
 - **une section de pont** : activer une section de pont comme indiqué précédemment
 - **un trou dans le pont, le départ, la fin ou un espace libre pour un explorateur** : Les actions du joueur s'arrêtent alors. Aucun de ces derniers ne peuvent être activés.

Déplacer un explorateur dans un trou : Quand un explorateur tombe dans un trou, le joueur doit placer une des sections de pont de sa main dans le trou. Il peut choisir le sens de la carte. Le joueur pioche directement pour refaire sa main.

#1 Remplir un trou de cette manière termine toujours une action et aucune autre activation ne peut avoir lieu, même s'il reste des étapes possibles.

#2 Remplir un trou ne requiert pas une activation, cependant cela arrive à chaque fois qu'un explorateur tombe dans un trou. Même si cet explorateur ne correspond pas à l'outil actuel, ou qu'il n'y a plus d'étapes d'activation possibles.

Il faut retenir que le fait de terminer les actions d'un joueur ne signifie pas toujours la fin de son tour de jeu. Chaque tour est constitué de 2 actions et se termine à la fin de la deuxième action.

Notes sur les activations :

- La même section de pont peut être activée plus d'une fois au cours d'une seule action.
- Le même explorateur peut être activé plus d'une fois au cours d'une seule action.
- Il n'y a pas d'action pour activer une section de pont ! Une section de pont est toujours activée par un explorateur ou une autre section de pont.

Coup de pouce : *Compter les étapes à haute voix au fur et à mesure des activations. Cela permet de mieux se souvenir du nombre d'étapes passées.*

Par exemple : **Un**... J'avance mon explorateur. **Deux**... J'active la section de pont sur laquelle il est maintenant (l'outil correspond). **Trois**... J'active la section de pont indiquée par l'outil. **Quatre**... J'avance l'explorateur de mon adversaire, vu que l'outil sur la section activée pointe dans sa direction. *(Il bouge dans un trou, l'adversaire le remplit et l'action est finie)*

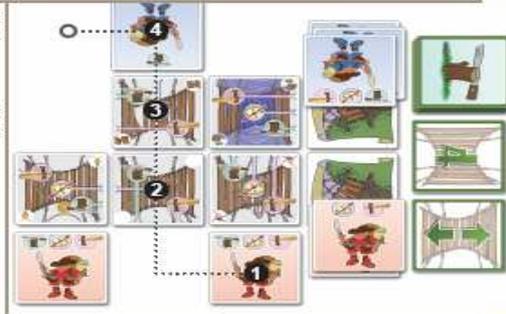
L'exemple illustré :

L'outil actuel est la machette, la carte Etape indique 4 et la carte directionnelle indique la longueur du pont. Jean et Marie jouent, Jean en rouge, Marie en bleu. C'est au tour de Jean. Il décide **d'activer un explorateur**. Pour cela, il sélectionne l'explorateur situé sur la première section de pont.

Résumé : les 4 étapes de l'exemple

Puisque la machette est l'Outil actuel, la carte pour l'étape suivante doit porter la flèche avec le symbole machette

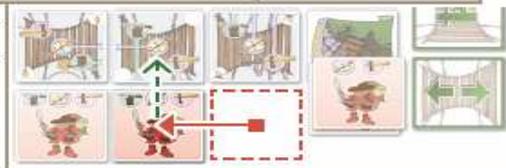
(N'oubliez pas que les cartes Section de Pont doivent être retournées avant qu'ils n'indiquent une étape suivante)



Etape 1 : Activer l'Explorateur – avancez-le d'une étape

Bougez l'Explorateur et comptez une étape.

La flèche verte indique la carte qui doit être activée pour l'étape suivante.



Etape 2 : Activez la Carte Section de Pont – Retournez la carte

Retournez la carte section de Pont et comptez encore une étape.

Aucun événement ne se passe.



Etape 3 : Activez la Carte Section de Pont – Retournez la carte

Retournez la deuxième carte Section de Pont et comptez encore une étape.

Aucun événement ne se passe.



Etape 4 : Activez l'Explorateur – Avancez d'une place

Bougez l'Explorateur et comptez une étape.

Ceci est la dernière étape. Il ne reste que le remplissage du trou.



Remplissez le trou, Explorateurs ne peuvent jamais se trouver sur une place vide.

Marie remplit le trou au dessus de l'Explorateur avec un Carte main (puisque c'est le pont sur lequel elle joue)



Jean a donc fait une action en faveur de Marie. Son activation a fait avancer un de ses explorateurs et rempli un trou sur son pont.

Événements

Après avoir retourné une section de pont, les joueurs doivent vérifier le symbole Evènement sur la section activée et sur la section en face de la section activée. Si les symboles sont les mêmes, l'évènement indiqué a lieu.

Il est important de noter que les évènements n'ont lieu que quand une section est activée. Un évènement n'arrive jamais après un (rem)placement de carte !

Si une section de pont a été supprimée à cause d'un évènement, les joueurs doivent résoudre les accidents qui se manifestent. (Voir 'Résolution des accidents' pour plus de détails).

Coup de pouce : Utiliser les évènements pour avancer ou stopper l'adversaire.



Les évènements concernent toujours le joueur actif, sans dépendre de la carte qui a déclenché l'évènement. Inondation, planche cassée et vents forts vont affecter l'adversaire. Talisman, saut de lianes et serpent vont affecter le joueur actif directement.

Inondation

Le pont est inondé ! Retirez toutes les sections de pont de l'adversaire affichant un symbole Inondation, puis changez d'outil : placez la carte du dessus sous la pile de 3, découvrant alors un nouvel outil à suivre.



Planche cassée

Une des planches de la section s'est cassée ! Retirez la section de votre adversaire qui est impliquée par cet évènement.



Talisman

Vous trouvez un talisman, la chance vous sourit ! Avancez d'une section votre explorateur le plus proche de la fin du pont. *Si cet espace est bloqué, rien ne se passe.*



Saut de lianes

Une corde vers la liberté ! S'il y a un explorateur sous la carte affichant le saut de lianes de votre côté du pont, il se balance sur la corde et tombe 2 sections plus loin vers la fin. *Si cette section est bloquée, rien ne se passe.*



Serpent

Il y a un serpent vénéneux sur le pont ! Reculez votre explorateur d'une section vers le départ. *Si cette section est bloquée, rien ne se passe.*



Vents violents

Une forte rafale de vent souffle sur le pont ! S'il y a un explorateur sous la carte affichant les vents violents du côté de votre adversaire, reculez-le d'une section et changez la section de sens. *Si cette section est bloquée, ne bougez pas l'explorateur et tournez la section.*



Traitement d'Accidents

Au fil du jeu, des accidents arrivent. Des explorateurs ne vont peut-être même pas arriver sains et saufs au bout du pont. Certains évènements vont faire disparaître une section de pont sous les pieds d'un explorateur. Cet explorateur devra essayer de sauter pour se mettre en sécurité. Si plusieurs accidents ont lieu, ils seront résolus du départ à la fin.

Les explorateurs ne peuvent sauter que d'une section en avant ou une section en arrière, de manière suivante :

1. Essayez de reculer d'une section. Ce n'est possible que si celle-ci est le départ ou une section de pont non occupée par un autre explorateur.
2. *Si reculer n'est pas possible* : Essayez d'avancer d'une section. Ce n'est possible que si celle-ci est la fin du pont ou une section non occupée par un autre explorateur.
3. *L'explorateur ne peut pas sauter* : Alors l'explorateur a un accident. Il ne traversera pas le pont. Retirez le du jeu. Il ne retourne pas au départ et comptera comme des points négatifs. (voir 'points' pour plus de détails).

Cartes Main

Un joueur doit avoir 3 sections de pont dans sa main à tout moment. Quand un joueur, pour n'importe quelle raison, a moins de 3 cartes en main, il pioche et refait sa main automatiquement.

Note : Cela signifie que pour remplir 2 trous ou placer 2 sections, un joueur peut placer sa première carte, piocher et alors poser sa deuxième carte.

Cartes Rejetées

Les sections de pont qui sont éliminées sont laissées de côté et seront remises en jeu si la pioche s'épuise. Re-mélangées, elles forment la nouvelle pioche.

Il est conseillé de garder les sections éliminées bien à l'écart de la pioche pour éviter la confusion.

Visibilité

1. Un joueur est libre de montrer ou non sa main. Un joueur ne peut pas demander à son adversaire de lui montrer ses cartes.
2. Un joueur ne peut jamais regarder la face cachée d'une section de pont, pas même sur leur propre pont.
3. Seule la face du dessus de la première carte de la pioche sera visible à tout moment.

Fin de jeu et Score

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a déplacé tous ces explorateurs de l'autre côté du pont. L'autre joueur n'aura pas de tour supplémentaire, même si le joueur qui a commencé est celui qui termine.

Chaque joueur doit maintenant compter ses points. Celui qui a le plus de points gagne.

Le décompte des points se fait comme suit :

- | | |
|--|----------|
| - Chaque explorateur à la fin : | 3 points |
| - Chaque explorateur sur le pont : | 1 point |
| - Chaque explorateur au départ : | 0 point |
| - Chaque explorateur victime d'un accident : | -1 point |

S'il y a égalité, le joueur qui a eu le moins d'accidents gagne. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a le plus d'explorateurs à la fin qui gagne.

Production : Joris Dries & Jeroen Grégoire

Tests de jeu et suggestions : Helen Salouros

Dessins : Jan Op De Beeck

Si vous avez des questions ou des remarques, vous pouvez toujours nous contacter sur:

www.gamoti.com, gefira@gamoti.com

Ce manuel d'utilisation est disponible sur notre site web en plusieurs langues.

Traduction version française : Maëlle Deffrenne

Variations

Le jeu vient avec 3 cartes Etapes.

- Etapes 3/5 : Cela simplifie et raccourcit le jeu. Recommandé pour le jeune public.
- Etapes 4/6 : Il s'agit de la règle par défaut, qui propose un jeu équilibré entre la simplicité et la stratégie.
- Etapes 5/7 : Pour aller un peu plus loin et découvrir un jeu plus complexe, moins prévisible et plus difficile.

Les joueurs peuvent choisir de raccourcir ou rallonger le jeu en modifiant le nombre de section de pont entre le départ et l'arrivée.

Tuyaux

- Remplacez les sections de pont de façon à engendrer des événements à votre avantage et au désavantage de votre adversaire.
- Un bon moyen de remplir les trous sans utiliser l'action 'Réparer le pont' est de déplacer un explorateur dans un trou.
- Essayez de placer vos sections de pont de façon à ce que vos explorateurs soient activés plus d'une fois dans la même action. C'est un bon moyen pour avancer rapidement.
- Jouez les explorateurs avec seulement un ou deux symboles outils quand ils correspondent à l'outil actuel. Ils ont plus de chance de traverser rapidement.

Jouer à 4

Pour jouer à Géfira à 4 joueurs, il faut 2 copies du jeu. Le jeu propose alors 4 couleurs différentes d'explorateurs et des cartes de connexions qui seront utilisées pour disposer l'aire de jeu pour 4.

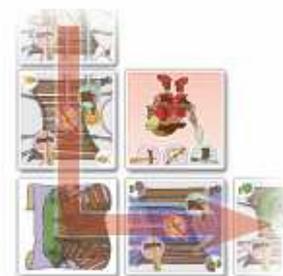
A 4, les règles changent :

- Le jeu à 4 est configuré en forme de croix. (Voir p24)
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour construire le pont de départ :
 - Le 4^{ème} espace de chaque pont sera une carte de connexion au lieu d'une section de pont. Elles sont placées en même temps que les cartes de départ et d'arrivée.
 - Un joueur peut construire une section de pont sur n'importe quel pont : le sien ou un pont adversaire.
- Tous les joueurs, sauf celui qui commencera, place un explorateur sur la première section de pont. Le premier joueur peut alors commencer son tour.
- En prenant 3 sections de pont adverse pour former sa main de départ, chaque pont ne peut être pris que par un joueur. (Chaque joueur aura 3 trous à son pont)
- Quand un explorateur doit avancer et se trouve sur un coin, au lieu de le déplacer d'une section, le joueur tourne son explorateur de manière à ce que ses outils soient en face de la prochaine carte. Un explorateur sur un coin occupera les deux sections de pont concernées.

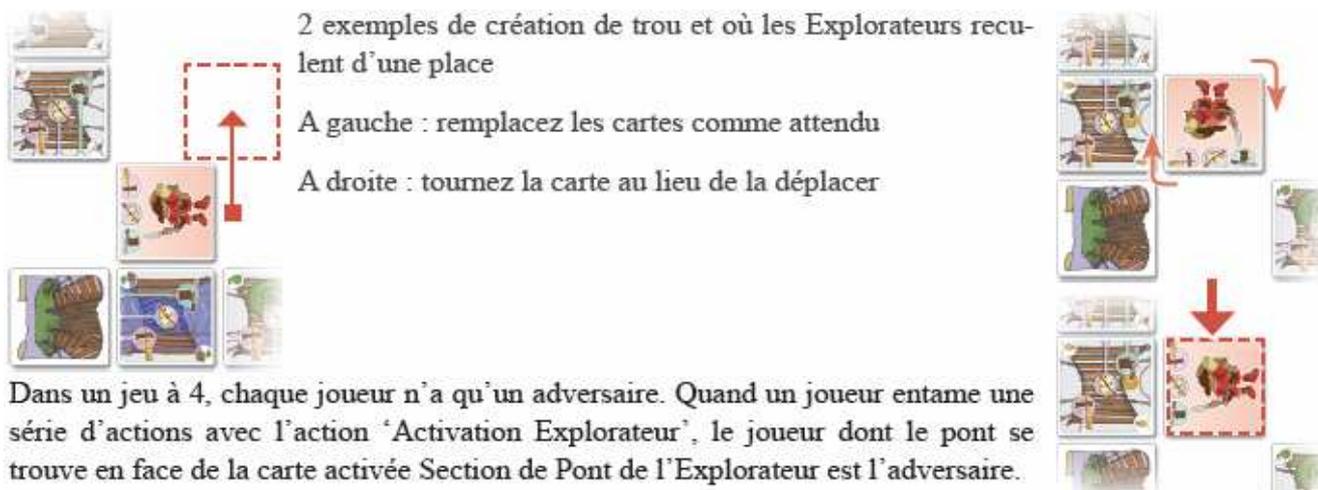


La flèche rouge indique le sens du jeu de l'Aire de Départ jusqu'à l'Aire d'Arrivée.

Si vous activez l'Explorateur sur le coin, il va plutôt tourner qu'avancer.



Pour chaque évènement, trous et résolution d'accidents, on prendra en compte la section de pont en face de l'explorateur sur le coin.



C'est très important pour résoudre les évènements !

Les cartes connexions ne peuvent pas être activées. Elles ne seront jamais traitées comme des sections de pont.

Les joueurs expérimentés peuvent agrandir la taille de leur pont jusqu'à 8 sections de pont, mais pour les débutants, nous recommandons une aire de jeu comme représentée ci-dessous :

Aire de jeu pour 4 joueurs

