

Règles de Faraway

Comment jouer à Faraway

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Poser 8 cartes Région devant soi et accomplir un maximum de quêtes pour engranger plus de **renommée** que les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Choisir simultanément une carte Région à jouer chaque manche, en gérant l'ordre de jeu et les ressources collectées.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points de **renommée** à la fin des 8 manches ; en cas d'égalité, le joueur avec la carte au plus petit **temps d'exploration** l'emporte.

L'ambiance et le thème

Bienvenue sur Alula, un continent mystérieux et changeant où la géographie se transforme sans cesse. Vous incarnez des explorateurs qui sillonnent ces terres pour rencontrer des habitants hauts en couleur, collecter des ressources rares et accumuler de la **renommée**. Tout le monde joue en même temps, il n'y a pas de temps mort, et les décisions sont rapides mais pas si simples qu'elles en ont l'air. C'est exactement le genre de jeu qu'on adore sortir avec un café !

Le matériel en un coup d'œil

- Des **cartes Région** numérotées de 1 à 68, réparties en 4 **biomes** (rivières, villes, forêts de champignons, déserts de pierre)
- Des **cartes Sanctuaire** qui offrent des bonus et des quêtes supplémentaires
- Un **carnet de score** pour noter la **renommée**
- Des **aides de jeu** résumant les différentes quêtes

[IMAGE_MATERIEL]

La mise en place

Mélangez toutes les **cartes Région** et distribuez-en **3 à chaque joueur**, face cachée. Chacun regarde ses cartes discrètement sans les montrer. Formez une **pioche Région** avec les cartes restantes au centre de la table. Révélez ensuite un nombre de cartes égal au **nombre de joueurs + 1** (exemple : 5 joueurs = 6 cartes visibles). Enfin, mélangez les **cartes Sanctuaire** en une **pioche** séparée, face cachée, à portée de main.

Variante avancée : distribuez 5 cartes à chaque joueur, qui en choisit 3 et remet les 2 autres dans la **pioche** avant de révéler les cartes du centre. On recommande de faire au moins une partie avec la règle de base avant de tenter cette variante !

Les cartes Région, c'est quoi exactement

Chaque **carte Région** appartient à un **biome** identifiable par sa couleur et son symbole. Elle indique :

- Un **temps d'exploration** : un nombre unique entre 1 et 68, indiquant la durée pour traverser cette région. Ce chiffre détermine aussi l'**ordre de jeu** dans la manche.
- Si l'exploration se déroule de **jour** ou de **nuits**, ce qui peut compter pour certaines quêtes.
- Des **ressources** : des **Pierres** (règne minéral, les plus communes), des **Chimères** (règne animal, moins fréquentes) et des **Chardons** (règne végétal, les plus rares). Ces ressources servent à valider des **conditions de quête**.
- Des **Indices** sur certaines cartes, qui vous aideront à trouver de meilleurs **Sanctuaires**.
- Une **quête** proposée par l'habitant de la région, tout en bas de la carte, qui vous rapportera de la **renommée** si vous la remplissez.

Petite astuce : gardez un œil sur les ressources que vous accumulez au fil des manches, car certaines quêtes demandent d'avoir réuni plusieurs ressources précises sur l'ensemble de vos cartes !

Les cartes Sanctuaire, le petit bonus qui change tout

Les **Sanctuaires** sont des cartes spéciales que vous pouvez obtenir en cours de partie. La partie supérieure peut offrir des **Indices** supplémentaires (utiles pendant la partie) ou des ressources et des explorations de nuit comptabilisées lors du décompte final. La partie inférieure peut proposer des **quêtes annexes** rapportant de la **renommée** bonus. Certains **Sanctuaires** sont associés à la couleur d'un **biome** et comptent comme une **Région** de ce type pour le calcul des points.

Déroulement d'une manche

La partie dure exactement **8 manches**. Chaque manche se découpe en 3 phases que voici :

Phase 1 : choisir et poser sa carte Région

Tous les joueurs choisissent **simultanément** une carte de leur main et la posent face cachée devant eux. Puis tout le monde révèle sa carte en même temps et la place à la **droite** de ses cartes déjà jouées, en formant une ligne de gauche à droite au fil des manches. L'ordre de pose dans votre ligne est crucial pour le décompte final, alors ne le négligez pas !

Phase 2 : trouver un Sanctuaire

Après avoir révélé les cartes, regardez si votre nouveau **temps d'exploration** est **supérieur** à celui de la carte que vous avez jouée à la manche précédente. Si c'est le cas, bravo, vous trouvez un **Sanctuaire** ! Prenez alors un nombre de **cartes Sanctuaire** égal à **1 + le nombre d'Indices** que vous avez sur l'ensemble de vos cartes (Régions et Sanctuaires déjà posés). Par exemple, si vous avez 3 **Indices**, vous piochez 4 cartes. **Au premier tour, personne ne peut encore trouver de Sanctuaire** puisqu'il n'y a pas de carte précédente à comparer.

Phase 3 : agir dans l'ordre du temps d'exploration

Les joueurs agissent chacun à leur tour, du **temps d'exploration le plus faible** au plus élevé. Quand c'est votre tour :

- Choisissez une **carte Région** parmi celles visibles au centre de la table et ajoutez-la à

vosre **main** pour revenir à 3 cartes. Attention : les cartes prises par les joueurs avant vous ne sont plus disponibles, les derniers à jouer ont donc moins de choix !

- Si vous avez reçu des **cartes Sanctuaire** lors de la phase précédente, choisissez-en **une seule** à poser dans votre aire de jeu et remettez les autres sous la **pioche Sanctuaire**.

Une fois que tout le monde a agi, la **carte Région** non choisie au centre est **écartée du jeu**. On révèle ensuite autant de nouvelles **cartes Région** que de joueurs + 1, et une nouvelle manche commence. **Au 8e et dernier tour**, vous ne prenez plus de nouvelle **carte Région** (inutile puisque vous ne pourrez plus en jouer), mais vous posez quand même un **Sanctuaire** si vous en avez reçu un.

Petite astuce stratégique : jouer une carte avec un petit **temps d'exploration** vous permet d'agir en premier et d'avoir le meilleur choix parmi les cartes du centre, mais cela vous prive souvent de **Sanctuaires**. À vous de trouver le bon équilibre !

[IMAGE_FIN]

Le décompte final de la renommée

La partie se termine à la fin de la **8e manche**, quand chaque joueur a exactement **8 cartes Région** devant lui. Place au décompte !

Pour s'y retrouver facilement, retournez d'abord toutes vos **cartes Région** face cachée en laissant vos **Sanctuaires** visibles. Puis révéléz vos cartes Région **une par une, de droite à gauche** (donc dans l'ordre inverse de la pose). Pour chaque carte révélée, calculez la **renommée** qu'elle vous rapporte en tenant compte de toutes vos cartes déjà visibles (y compris elle-même) et de vos **Sanctuaires**. Notez le total au fur et à mesure sur le **carnet de score**.

Les cartes décomptées restent visibles pour les calculs suivants.

Une fois toutes les **cartes Région** décomptées, calculez la **renommée** apportée par vos **cartes Sanctuaire** et ajoutez-la au total. Le joueur avec le plus de **renommée** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède la carte avec le plus petit **temps d'exploration** qui l'emporte.

Source de renommée	Moment du décompte	Comment ça fonctionne
Quêtes des cartes Région	De droite à gauche	Vérifiez la condition (ressources requises) sur vos

Source de renommée	Moment du décompte	Comment ça fonctionne
		cartes visibles + Sanctuaires
Quêtes des cartes Sanctuaire	Après toutes les Régions	Calculez après avoir révélé toutes les Régions
Ressources bonus (Sanctuaires)	Comptent tout au long	Ajoutent des ressources à votre total visible dès leur pose

Pour aller plus loin

Faraway est un jeu qui mêle gestion de main, anticipation et une belle mécanique de décompte inversé qui surprend toujours les nouveaux joueurs. Si vous aimez les jeux de cartes avec une vraie profondeur stratégique, vous pourriez aussi apprécier [Symbiose](#), qui joue lui aussi sur les interactions entre éléments naturels, ou encore [Carnuta](#) pour une autre expérience de gestion de cartes dans un cadre naturel. Si vous cherchez quelque chose de plus festif et rapide à expliquer, jetez un œil aux règles de [For Sale](#), un jeu d'enchères malin et accessible, ou aux règles de [Flip7](#) pour des parties courtes et nerveuses. Bonne exploration !