

Les types de cartes

Les Ressources

Tu les joues depuis ta main pour payer tes acquisitions.
(⚡ Énergie : le joker, remplace n'importe quelle ressource).

Les Spots (cartes horizontales à collectionner)

5 points + 10 points bonus si tu réunit 3 Spots du même type.
Exemple : 3 Spots Forêt (bonus unique, une seule fois par type).

Les Routes (cartes horizontales à collectionner)

1 point + 2 points bonus si tu possèdes 2 Routes différentes (bonus unique, déclenché une seule fois par joueur).

Les Équipements

Place-les **directement dans ta zone de jeu**. Ils te servent à **stocker des cartes Ressources**. Ensuite, au moment de payer une acquisition, tu pourras utiliser ces Ressources stockées en plus de ta main.

Les Actions

Tu les joues depuis ta main, tu appliques l'effet (à usage unique ou réutilisable).

La fin de partie

Dès qu'un joueur conquiert son 5^e spot, la fin de partie est déclenchée. On termine le tour de table (pour que tout le monde ait joué le même nombre de fois). Place ensuite au décompte.

Compte toutes les cartes que tu possèdes, toutes zones confondues : pioche, défausse, main et zone de jeu.

Le joueur au plus grand score remporte la partie. Bonne route !

Règles et aides de jeu sur :
www.loco-editions.fr/regles



Tu es au volant. Devant toi, des kilomètres de liberté, des spots sauvages à conquérir et une seule règle : vivre l'instant. Dans Vanlife Horizons, tu incarnes un voyageur en quête des plus beaux coins de nature pour poser ton campement. Tour après tour, tu enrichis ton deck, tu gères tes ressources et tu construis ta stratégie pour rafler un maximum de points.

Le but du jeu

Conquérir les plus beaux spots pour marquer le plus de points.

Certaines cartes te rapportent des points. À toi de tout combiner pour déclencher les points bonus.

Dès qu'un joueur atteint 5 spots, la fin de partie est enclenchée. On termine le tour de table, on compte les points, **celui qui aura accumulé le plus de points remporte la partie.**

Mise en place

1. Chaque joueur pioche 2 cartes Véhicule au hasard et en garde une (l'autre revient dans la boîte). Elle définit ton bonus de fin de partie et tes avantages.

2. Ton deck de départ (ta pioche) est constitué de ressources de base (8 cartes identiques pour tous les joueurs) :

3  Carburant 2  Eau 2  Nourriture 1  Bagages

Mélange-le et pose-le face cachée devant toi. **Pioche les 5 cartes du dessus et garde-les en main : c'est ta main de départ.**

3. Le marché commun forme deux pioches au centre de la table :

- **La pioche acquisitions** (cartes verticales) : contient tous les Équipements, Actions et Ressources améliorées mélangés
- **La pioche géographique** (cartes horizontales) : contient tous les Spots + toutes les Routes mélangés

Révèle 7 nouvelles cartes pour **constituer le marché commun** à tous les joueurs (il doit en permanence y avoir 4 cartes verticales + 3 cartes horizontales faces visibles) :

Marché commun au centre (zone commune où tout s'achète) :



4. Tous les joueurs ont leurs 5 cartes en main. Celui qui a le plus de en main commence, puis l'on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. **La partie commence, chacun joue sa main à tour de rôle.**

Anatomie d'une carte

Sur chaque carte tu retrouves :

- **Le coût d'acquisition** (en haut à gauche)
- **Le type de carte** (en haut à droite)
- **Les points qu'elle rapporte en fin de partie** (en bas à gauche)
- **Le bonus éventuel** et ses conditions

Déroulement d'un tour

À ton tour, tu as tes 5 cartes en main. Tu peux alors jouer **tout ce que tu peux** sans limite de nombre d'actions :

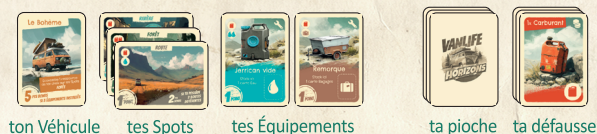
- **Acquérir** des cartes du marché en payant leur coût grâce aux cartes Ressources que tu as en main
- **Jouer** des cartes Action depuis ta main et appliquer leurs effets
- **Stocker** des cartes Ressources sur tes cartes Équipements

Les ressources que tu dépenses partent immédiatement dans ta défausse personnelle (face visible, à côté de ta pioche).

À la fin de ton tour, tu défausses tout ce qu'il te reste en main puis tu repioches aussitôt 5 nouvelles cartes de ta pioche personnelle (comme ça, tu prépares déjà tes prochains coups).

Quand ta pioche personnelle est épuisée, mélange ta défausse pour en former une nouvelle (face cachée).

Ta zone de jeu avec tes cartes acquises :



- Les Spots, Routes et Équipements = devant toi, dans ta zone de jeu.
- Les Ressources et Actions = dans ta défausse personnelle.

Marché et acquisitions

Tu paies une acquisition de ton choix en défaussant les ressources correspondantes depuis ta main vers ta défausse personnelle.

Dès que tu acquiers une carte du marché, complète aussitôt l'emplacement vide avec une carte de la pioche correspondante.