

Pierre BUTY
Audrey MARCAGGI

1 à 8 joueurs
30 min
10+

- Règles du jeu -



Sierra

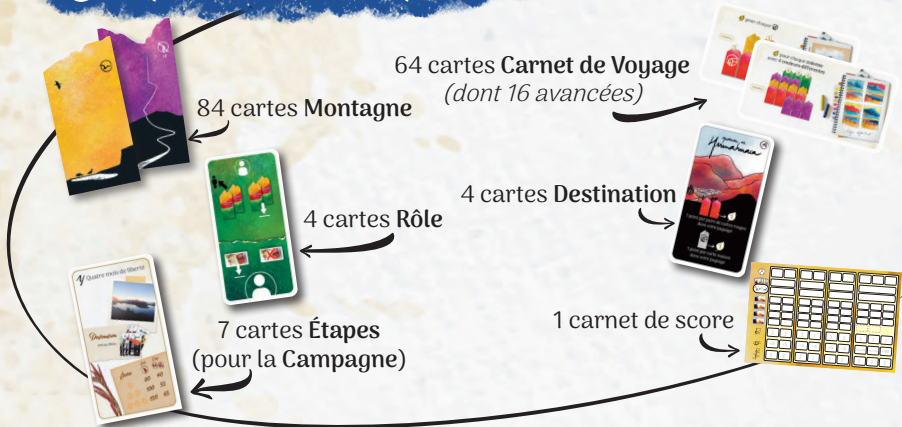
Vous lacez soigneusement vos chaussures et hissez votre sac sur vos épaules. Aujourd'hui, vous partez en randonnée dans les vallées des Andes.

Vous ne marchez pas seul, vous serez deux ou trois à choisir où aller, comment y aller et à quelle allure. C'est à vous de faire en sorte que le voyage soit agréable pour chaque membre du groupe.



Règles en vidéo

Contenu de la boîte



Sommaire

- Page 2 > Mode **En équipe** (à lire en premier pour avoir toutes les règles)
- Page 10 > Mode **Campagne** - solo
- Page 11 > Mode **Campagne** - coopératif
- Page 11 > Mode **Compétitif**

En équipe (4-8 joueurs) - l'expérience originelle Sierra

Dans ce mode de jeu, les joueurs voyagent par groupe de deux ou trois sur les sentiers des Andes. Mais tout le monde n'a pas toujours envie de voir les mêmes choses ! La partie va durer 8 ou 9 tours, pendant lesquels les joueurs vont composer le paysage qu'ils ont découvert. Le but est de marquer le plus de points en suivant vos objectifs, tout en respectant ceux de vos compagnons de marche. Gagnerez-vous seul ou en équipe ? À moins que pour vous, l'important soit le chemin plus que la destination...

Une carte **Destination** tirée au départ donne un objectif commun à tout le groupe.



Les joueurs d'un même groupe composent ensemble un Paysage à l'aide de cartes **Montagne**.



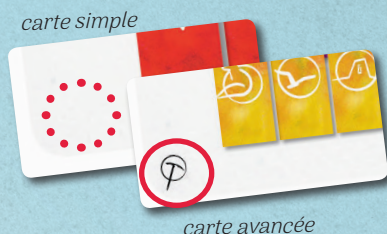
Chaque joueur collecte des cartes **Carnet de voyage** qui définissent sa façon personnelle de marquer des points.



Première partie ?

Si vous découvrez **Sierra** :

- N'intégrez pas les cartes avancées dans la pioche de cartes **Carnet de Voyage** (1)
- Utilisez la face A des cartes **Destination** (4)



Mise en place

- 1- Mélangez les cartes **Carnet de voyage** et formez une pioche face cachée au centre de la table.
- 2- Faites de même avec les cartes **Montagne**.
- 3- Les joueurs se rassemblent par groupe de deux. S'ils sont en nombre impair, constituez un groupe de trois. Les joueurs d'un même groupe s'assoient côte à côte.
- 4- Chaque groupe prend une carte **Destination** qu'il place devant lui sur la face de son choix.
- 5- Le joueur le plus à gauche de chaque groupe prend la carte **Rôle** de la couleur de sa Destination, et la place devant lui sur la face Duo ou Trio, en fonction du nombre de joueurs dans son groupe.
- 6- On distribue 2 cartes **Montagne**, face cachées, devant chaque groupe.

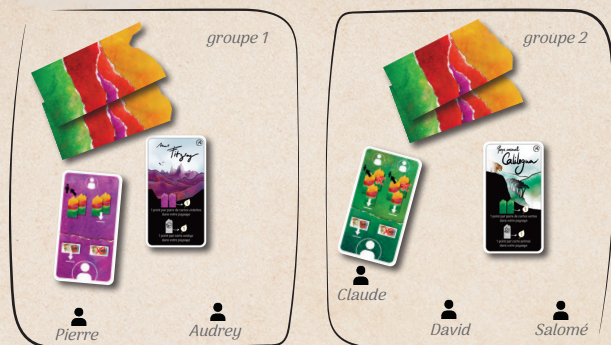


Vous êtes prêts à jouer !

Exemple : Il y a cinq joueurs dans cette partie.

Pierre et Audrey forment un duo qui se dirige vers le mont Fitzroy.

Claude, David et Salomé forment un trio qui se rend au parc de Calilegua. Ils prennent les cartes Rôle et Destination correspondantes.



Déroulement d'un tour

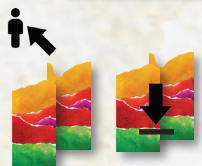
À chaque tour, tous les groupes jouent simultanément. Chaque joueur pioche 2 cartes, puis réalise une action avec ses cartes.

La carte **Rôle** détermine quelles cartes piocher et l'action à faire.



Dans chaque groupe :

- Le joueur en possession de la carte **Rôle** pioche 2 cartes **Carnet de voyage**. Il en conserve une face visible et défausse l'autre.



- Son (ou ses) compagnon(s) ajoute(nt) 2 cartes **Montagne** dans le Paysage commun du groupe (voir Composer le Paysage).

Cette action se déroule différemment dans les groupes de 2 ou 3 joueurs.

Groupe de 2



- Le joueur prend les 2 cartes **Montagne** posées devant son groupe et en pioche 2 pour avoir 4 cartes en main.
- Il joue 2 cartes dans le Paysage de son groupe.
- Il lui reste 2 cartes en main.

Groupe de 3



- Les deux joueurs qui n'ont pas la carte **Rôle** prennent au hasard une des 2 cartes **Montagne** posées devant son groupe et en pioche 2 autres pour avoir 3 cartes en main chacun.
- Chacun joue 1 carte de sa main dans le Paysage commun.
- Chacun défausse 1 carte de sa main.
- Il leur reste 1 carte en main chacun.

Important : Ces actions ont lieu simultanément. Les joueurs d'un même groupe peuvent discuter librement et se montrer les cartes de leur main avant de prendre leur décision.

Fin du tour

Lorsque tous les groupes ont fini leurs actions, c'est la fin d'un tour :

- Chaque groupe pose sur la table, devant le groupe suivant, les 2 cartes **Montagne** qu'il lui reste en main.



- Au sein de chaque groupe, la carte **Rôle** passe au joueur suivant (ou revient au premier joueur du groupe).



Le Carnet de Voyage

Les cartes **Carnet de Voyage** représentent les souvenirs et les sensations que les joueurs rapportent de leur randonnée. Elles sont la principale façon de marquer des points dans Sierra.

Au fil du jeu, les joueurs vont collectionner des cartes **Carnet de voyage**, face visible, devant eux. Chaque carte contient une règle permettant de marquer des points en fonction de la disposition du Paysage commun du groupe.

Les cartes **Carnet de voyage** de chaque joueur sont personnelles : elles ne rapportent des points qu'**au joueur qui les a choisies, pas à ses Compagnons**. Attention donc à bien garder vos cartes séparées !

*Note : Si la pioche **Carnet de voyage** se vide, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.*

Note : Les cartes déjà jouées par un joueur doivent rester visibles pour tout le monde à tout moment.



*Exemple dans un groupe de 2 : Au premier tour, c'est Audrey qui détient la carte **Rôle**. Elle choisit une carte **Carnet de voyage** pendant que Pierre joue 2 cartes **Montagne**.*

*Au deuxième tour, la carte **Rôle** change de main et c'est l'inverse : Pierre prend une carte **Carnet de voyage** et Audrey joue des cartes **Montagne**.*

Au troisième tour, c'est à nouveau à Audrey d'ajouter une carte à son carnet.



*Exemple dans un groupe de 3 : Au premier tour, c'est Claude qui détient la carte **Rôle** dans son groupe. Il choisit sa carte **Carnet de voyage** pendant que David et Salomé placent chacun une carte **Montagne** dans le Paysage.*

*Au deuxième tour, c'est à David de jouer une carte **Carnet de Voyage**. Au troisième, c'est à Salomé. Claude récupère la carte **Rôle** au 4e tour.*

Composer le Paysage

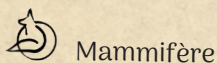
À chaque tour, chacun des groupes doit placer 2 cartes Montagne dans son Paysage commun. Il faut pour cela respecter les règles de placement suivantes :

- 1/ Une carte Montagne peut être placée à droite ou à gauche d'une carte de même couleur.
- 2/ Elle peut être placée au-dessus ou en dessous d'une carte de couleur différente pour former une nouvelle ligne, même s'il existe déjà des lignes de cette couleur.

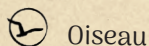


Cartes Montagne

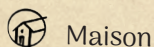
Il y a 4 couleurs de cartes Montagne dans Sierra. Chaque carte porte un symbole parmi 6 différents. Couleurs et symboles sont également répartis dans le paquet.



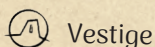
Mammifère



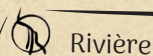
Oiseau



Maison



Vestige

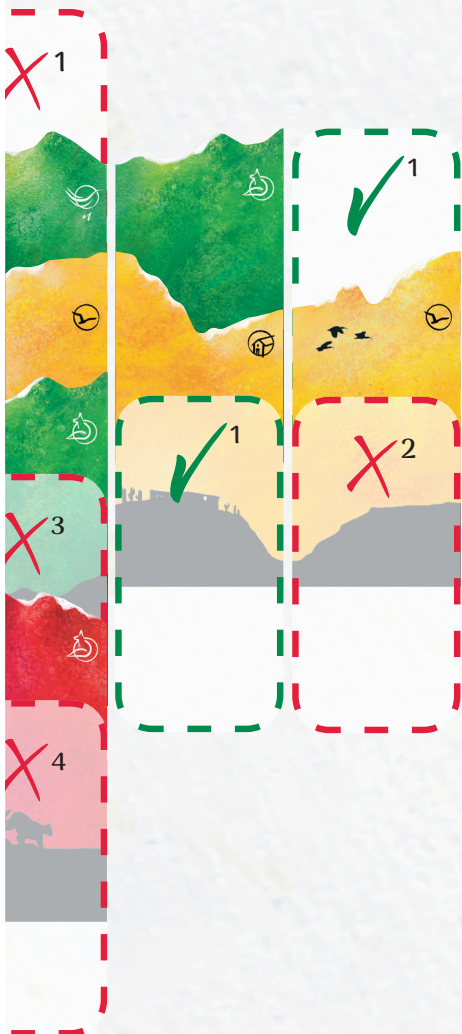


Rivière



Vent

Les cartes Rivière et Vent sont spéciales : chacune ajoute 1 point à chaque joueur du groupe qui l'a dans son Paysage.



- 1X Vous ne pouvez pas créer deux lignes de même couleur l'une sur l'autre.
- 2X Vous ne pouvez pas créer de trous dans une ligne de même couleur.
- 3X Vous ne pouvez pas insérer une carte entre deux lignes adjacentes.
- 4X Vous ne pouvez pas mettre de cartes de couleurs différentes dans la même ligne.
- X Vous ne pouvez pas déplacer des cartes Montagne jouées lors des tours précédents.

Fin de partie

Une partie dure 8 tours. S'il y a un groupe de 3 joueurs ce groupe, et uniquement celui-ci, joue un 9e tour. Ainsi, en fin de partie :

dans les groupes de 2, chaque joueur a 4 cartes **Carnet de voyage** et le Paysage commun comprend 16 cartes **Montagne**.



dans le groupe de 3, chaque joueur a 3 cartes **Carnet de voyage** et le Paysage commun comprend 18 cartes **Montagne**.



Lorsque tous les groupes ont terminé leur dernier tour, on comptabilise les points de chaque joueur sur le carnet de score.

Tous les membres d'un groupe marquent les points rapportés par la carte **Destination** du groupe.

Tous les membres d'un groupe marquent 1 point par carte **Rivière** et par carte **Vent** dans leur Paysage.

Chaque joueur compte individuellement les points rapportés par ses cartes **Carnet de Voyage**.



Victoire Individuelle

Le joueur avec le plus haut score remporte une victoire individuelle, quoi qu'il arrive. Exemple : Ici, David gagne la partie avec un total de 62 points.

Égalité

Si deux joueurs de groupes différents sont à égalité au score pour la Victoire Individuelle, ils gagnent tous les deux. Il n'y a alors pas de Victoire en Equipe.



| | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|
| | Audrey | Pierre | Claude | David | Salomé |
| | 7 | | 8 | | |
| | 5 | | 7 | | |
| | 8 | 12 | 10 | 14 | 12 |
| | 10 | 16 | 20 | 15 | 6 |
| | 13 | 5 | 9 | 18 | 14 |
| | 12 | 6 | | | |
| | 55 | 51 | 54 | 62 | 47 |
| | +5 | +5 | +5/+10 | +5/+10 | +10 |
| | 55 | 51 | 64 | 62 | 57 |

Victoire en Équipe

Le ou les Compagnons du joueur ayant remporté la **Victoire Individuelle** gagnent chacun un bonus de 5 points pour un duo ou de 10 points pour un trio. Si, avec ce bonus, ils ont tous plus de points que leurs adversaires des autres groupes, ils gagnent tous ensemble la victoire en équipe.

Exemple : Avec un bonus de 10 points, Claude et Salomé atteignent des scores de 64 et 57 qui leur permettent de dépasser les scores d'Audrey et Pierre. Claude, David et Salomé remportent donc la victoire en équipe. C'est toujours David qui détient la victoire individuelle.

Campagne (1 à 3 joueurs)

Cartes Étape

Les cartes **Étape** retranscrivent certaines des aventures de Pierre et Audrey dans les Andes. Elles ne sont utilisées que dans les modes de jeu **Ensemble jusqu'au bout** et **Baroudeur solitaire**. Chacune détermine la carte **Destination** de la partie et introduit des règles qui lui sont propres afin de renouveler votre expérience.

Il est conseillé de les jouer dans l'ordre chronologique : tâchez d'obtenir au moins un Soleil à chaque **Étape** avant de passer à la suivante. Vous pouvez revenir à volonté sur les **Étape** déjà débloquées afin d'améliorer votre score.

Au dos de chaque carte se trouvent des règles spéciales pour cette **Étape**.

Une grille de résultats indique quel score le joueur doit dépasser pour gagner la partie, selon qu'il joue seul ou en groupe. Un Soleil suffit à gagner. Mais vous pouvez essayer d'en obtenir plus si vous réalisez des scores exceptionnels.



Note :
Vous pouvez cocher les Soleils que vous avez atteints afin de garder une trace de votre exploit.

Baroudeur solitaire : Solo

Dans ce mode de jeu, vous êtes seul ; pas de Compagnons, pas de rivaux. Juste vous et la montagne.

Mise en place :

- Prenez une carte **Étape** et la carte **Destination** qu'elle indique.
- Vous n'avez pas besoin de carte **Rôle**, ni de placer 2 cartes **Montagnes** devant vous avant le premier tour.
- Le reste de la mise en place est identique au mode "En équipe".

Tour de jeu :

- Piochez 2 cartes **Carnet de Voyage** et gardez-en une.
- Piochez 4 cartes **Montagne**, jouez en deux et défaussez les deux autres.

Fin de partie :

- La partie s'arrête au 8e tour : vous avez 8 cartes **Carnet de voyage** et 16 cartes **Montagne** devant vous.
- Comparez votre score au tableau des résultats de votre carte **Étape** pour voir combien de Soleils vous avez obtenus.

Ensemble jusqu'au bout : Coopératif (2 ou 3 joueurs)

Dans ce mode de jeu, il n'y a qu'un seul groupe de compagnons inséparables de deux ou trois joueurs.

Mise en place :

- Le groupe prend une carte **Étape** et la carte **Destination** qu'elle indique.
- Le reste de la mise en place est identique au mode "En équipe".

Tour de jeu :

- La carte **Rôle** détermine qui joue des cartes **Carnet de voyage** et qui joue des cartes **Montagne** (voir mode "En équipe" p.4).
- En fin de tour : toutes les cartes non jouées sont défaussées. Piochez une nouvelle main de cartes **Montagne** au début de chaque tour.

Fin de partie :

- La partie s'arrête au 8e ou 9e tour, en fonction de la taille du groupe.
- Seul le score le plus bas du groupe est pris en compte. Il n'y a pas de points bonus pour ses Compagnons.
- Comparez votre score au tableau des résultats de votre carte **Étape** pour voir combien de Soleils vous avez obtenus.

Compétitif (2 à 4 joueurs)

Dans ce mode de jeu, chaque joueur voyage seul : il construit son propre Paysage et cherche à obtenir un meilleur score que ses adversaires.

Mise en place :

- Chaque joueur prend une carte **Destination**.
- Les joueurs n'ont pas besoin de carte **Rôle**.
- Le reste de la mise en place est identique au mode "En équipe".

Tour de jeu :

- Chaque joueur pioche 2 cartes **Carnet de Voyage** et en garde une.
- Chaque joueur joue 2 cartes **Montagne** et en passe 2 au joueur suivant.

Fin de partie :

- À la fin du 8e tour, chaque joueur a 8 cartes **Carnet de Voyage** et 16 cartes **Montagne** dans son Paysage.
- Il n'y a pas de victoire en équipe dans ce mode, seulement une victoire individuelle.

Résumé du jeu en équipe

Groupe de 2 joueurs



Tour de jeu

Chaque joueur détient la carte **Rôle** un tour sur deux

Celui qui a la carte **Rôle** pioche 2 cartes **Carnet de voyage**, en garde 1 et défausse l'autre.

L'autre joueur reçoit 2 cartes **Montagne** et en pioche 2 (total : 4)

- Il place 2 cartes **Montagne** dans le paysage.
- Il passe 2 cartes **Montagne** au groupe suivant pour le tour d'après.

Fin de partie

- Le groupe joue 8 tours
- Chaque joueur a 4 cartes **Carnet de voyage**
- Le Paysage contient 16 cartes
- Bonus de Compagnon : +5

Groupe de 3 joueurs



Tour de jeu

Chaque joueur a la carte **Rôle** un tour sur trois

Celui qui a la carte **Rôle** pioche 2 cartes **Carnet de voyage**, en garde 1 et défausse l'autre.

Les deux autres joueurs reçoivent 1 carte **Montagne** et en piochent 2 (total : 3 chacun)

- Ils placent chacun 1 carte **Montagne** dans le paysage.
- Ils défaussent chacun 1 carte **Montagne**
- Ils passent chacun 1 carte **Montagne** au groupe suivant pour le tour d'après.

Fin de partie

- Le groupe joue 9 tours
- Chaque joueur a 3 cartes **Carnet de Voyage**
- Le Paysage contient 18 cartes
- Bonus des Compagnons : +10 chacun

Lexique

Ligne : une série de cartes Montagne de même couleur alignées côte à côte horizontalement.

Colonne : une série de cartes Montagne alignées verticalement avec ou sans interruption.

Adjacent : deux cartes sont adjacentes si l'une touche directement l'autre verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale. **Attention** : si deux cartes d'une même colonne sont séparées par un trou, elles ne sont pas adjacentes même si elles peuvent sembler proches.

Autour : une carte parmi les 8 qui touchent une autre carte, diagonales comprises.

De chaque côté : une carte à droite et une carte à gauche de la carte concernée.

Paire : deux cartes n'importe où dans le Paysage (pas forcément en contact). Une même carte ne peut être comptée qu'une fois par type de paires.

Trio : un lot de 3 cartes, n'importe où dans le paysage.

Sierra est l'œuvre d'un couple d'artistes inspirée d'un de leurs voyages.

Découvrez les coulisses de la création du jeu.

