

BIENVENUE DANS HÉROÏ' CARTES !

Avant de commencer la partie, installez le jeu ensemble. À la fin du paquet, tu trouveras 6 **CARTES « LIEU »** (non numérotées) qui forment le plateau de ton histoire.

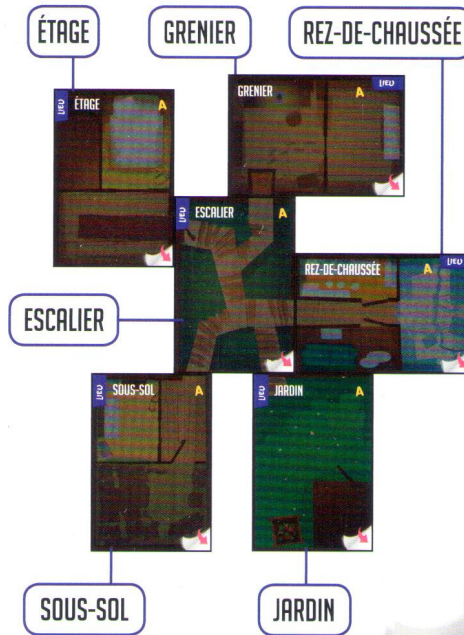
Regarde au verso de cette carte pour voir comment les disposer puis assemble-les toutes faces cachées (face A).

Tu as maintenant devant toi un plan de la maison du Dr Déglingo. Lorsque tu entres pour la première fois dans un endroit, retourne la carte **LIEU** correspondante (face B). Tu y liras alors **UN NOMBRE** inscrit sur un journal. Pioche la carte qui porte le même numéro, elle t'apportera des informations très utiles.

Tous les lieux ne seront pas forcément retournés à la fin de ta partie, tu pourras ensuite recommencer l'aventure pour en explorer de nouveaux.

Tu peux à présent lire les **RÈGLES DU JEU**.

PLAN DES LIEUX



RÈGLES DU JEU

1/5

Lis ces règles attentivement pour te donner une idée, mais ne t'inquiète pas : toute la marche à suivre te sera expliquée au fur et à mesure que tu avanças dans le jeu – tu verras, c'est très simple !

LES CARTES « HISTOIRE »

Sans elles, pas d'aventure !

En haut à droite de chacune de ces cartes, figure un symbole comme celui-ci qui t'indique où tu te trouves :

Quand tu les as piochées, tu dois garder ces cartes **devant toi côte à côte**. Elles t'indiquent la plupart du temps quelle(s) carte(s) tu peux piocher après les avoir lues. Il te suffit donc de prendre la carte correspondante dans ton paquet pour poursuivre la partie.

Tant qu'on ne te dit pas de **défausser** (= placer hors jeu) une carte, tu peux à tout moment suivre les instructions qui te sont données sur l'une ou l'autre carte posée devant toi.

2/5

Il ne t'est donc par exemple pas interdit de **revenir en arrière** pour emprunter un chemin inexploré.

En revanche, quand le texte te dit « Défausse tes cartes Histoires », tu dois **défausser** la totalité des cartes qui contiennent ce symbole.

LES CARTES « OBJET »

Pour avancer dans le jeu.

Quand tu les as piochées, elles doivent être posées à part à côté de toi jusqu'à ce qu'on te dise de les défausser.



LES CARTES « AMI »

De précieuses alliées !

Quand tu les as piochées, elles doivent être gardées à côté de toi tout au long de la partie.



LES CARTES « TEMPS PERDU » ^{3/5} Mieux vaut les éviter !

Quand tu en pioches, tu dois les garder à côté de toi jusqu'à la fin de la partie. Fais attention, au bout de la troisième, tu devras recommencer à zéro !

La tête de Jules César, l'air déboussolé, apparaît à travers le portail pendant plusieurs secondes avant de retourner dans son époque. Tu ferais mieux de ne pas appuyer au hasard sur les boutons de cette porte !

- Si c'est ta troisième carte Temps perdu, PIOCHE LA CARTE 60.
- Sinon, conserve cette carte à côté de toi jusqu'à la fin de la partie.

LES CARTES « GRAOUF » Collectionne-les toutes !

Les Graoufs sont de drôles de petites bêtes venues d'un univers parallèle. Ces cartes « bonus » ne te servent pas à résoudre l'intrigue. Quand tu en pioches une, retire-la du jeu et garde-la pour toi, pour la collectionner ! Tu en trouveras de nouvelles dans les autres jeux Héroïcartes !



LES CARTES « INDICES » ET « SOLUTIONS » ^{4/5} Des coups de pouce en cas de doute !

Si tu ne parviens pas à résoudre une énigme, tu peux consulter la carte « INDICES » (à la fin du paquet), elle t'aiguillera.

Et si malgré cela, tu ne trouves toujours pas comment avancer, la carte « SOLUTIONS » (également à la fin du paquet) t'indiquera la marche à suivre.

EN RÉSUMÉ...

Les cartes « TEMPS PERDU » et « AMI » doivent être gardées à côté de toi tout au long de ta partie.

Les cartes « HISTOIRE » et « OBJET » doivent rester devant toi jusqu'à ce que le texte te dise « Défausse tes cartes ».

Il t'indique qu'il est temps de les défausser car tu as fini d'explorer un endroit de la maison.

Maintenant que tu as compris le fonctionnement du jeu, découvre les membres de la Détecteam sur la carte suivante. Tu vas pouvoir choisir de jouer avec Jasmine ou Nicolas !

**GARDE CES CARTES DE RÈGLES
À CÔTÉ DE TOI AU CAS OÙ
TU AURAS BESOIN DE LES
CONSULTER À NOUVEAU.**

404
EDITIONS

Illustrations de Marcel Pixel
Principe de maquette et couverture : Axel Mahé
Réalisation de la maquette : Romain Poiré
Aide, relectures et corrections : Laure Boyer
Bêta-testeurs : Méline, Pauline, Mathurin,
Alois, Pauline, Charlotte, Ambre, Gaël, Rémi.

ISBN : 979-1-0324-0300-6
Dépôt légal : octobre 2019
Imprimé en Chine

VIS DE NOUVELLES AVENTURES
AVEC LES AUTRES JEUX

HÉROICARTES

