



MON PUZZLE AVENTURE COMMENT ÇA MARCHE ?

1 Fabrique le puzzle

Construis la grande image avec les 42 pièces du puzzle.
Tu peux utiliser le verso de cette règle comme modèle.
Essaie de ne pas trop regarder le dos des pièces.



2 Comment on joue ? (avant ta première partie)

Lors de la partie, tu vas devoir trouver une pièce spécifique du puzzle en te basant sur un indice. La pièce est alors décrochée, retournée et lue.

Exemple d'indice :



Va voir le dragon.



Arnaud pense avoir trouvé la pièce qu'il cherchait, il la retourne et révèle le numéro (02).
C'est la bonne pièce ! Bravo Arnaud !

Si tu trouves un mauvais numéro : remets simplement la pièce à sa place dans le puzzle (sans la lire et dans le sens où tu l'as trouvée). Puis continue de chercher !

Lorsque tu trouves la bonne pièce, range la pièce précédente dans la boîte avant de lire ton nouvel indice.

Arnaud a bien trouvé la pièce (02). Il range donc la pièce (01) dans la boîte avant de lire l'indice qui le mènera à la pièce (03).

Continue jusqu'à avoir rangé tout le puzzle dans la boîte !



3 Choisis ton personnage

Tu as tout compris les règles ? Ton puzzle est fabriqué ?
Lis l'introduction et découvre l'histoire !

INTRODUCTION

L'œuf de dragon que tu avais reçu a éclos récemment et ton dragonnet a rapidement grandi...
Ce matin, ce petit coquin s'est enfui !
Tu décides de te mettre en quête de ce farceur.



Qui veux-tu être pour cette aventure ?

Choisis ton personnage en tournant le bas de la boîte pour qu'il soit face à toi.



4 C'est parti !

Retrouve ton personnage dans le puzzle et pars à la recherche de ton dragonnet !



Édité par GameFlow
88, rue Anatole France
38100 Grenoble
www.game-flow.fr
contact@game-flow.fr
Fabriqué à Romans-sur-Isère (26)
par Cartonnage de Vaucanson

D'après l'œuvre originale *En Quête du Dragon* de Roméo Hennion, illustré par Arnaud Boutille.

Pour savoir comment tu as récupéré un œuf de dragon, découvre ce livre de la collection *Ma Première Aventure*.

Crédits

Auteurs du concept de la collection : Antonin Boccara et Romaric Galonnier

Conception du jeu et de l'histoire : Antonin Boccara, Romaric Galonnier, Roméo Hennion et Clément Leclercq

Écriture : Antonin Boccara et Romaric Galonnier

Illustrations : Arnaud Boutille

