

Le monde de l'aventure

Une collection de jeux pour 2 à 4 aventuriers de 4 à 99 ans.

Idées : Markus Nikisch & Wolfgang Dirscherl

Illustration: Aleš Vrtal

Durée d'une partie : env. 5 - 10 minutes par jeu

Quatre aventures passionnantes vous attendent, pour lesquelles vous devrez non seulement faire preuve de courage, d'adresse et de ruse, mais avoir aussi un peu de chance.

Est-ce que vous voulez d'abord commencer sur la mer de glace ? Ou bien pour le pays des volcans ? Vous avez le choix : l'aventure peut aussi débiter à travers la jungle ou en empruntant le périlleux pont suspendu.

- Les jeux « Voyage à travers la jungle » et « Au pays des volcans » sont un peu plus faciles que l'« Expédition en Antarctique » et la « Traversée des gorges ».
- On pourra jouer à un seul des jeux ou jouer à la « Grande aventure » en regroupant les quatre jeux.

Contenu

- 4 aventuriers
- 1 plateau de jeu « **Voyage à travers la jungle** »
- 1 boule d'oracle contenant deux dés
- 3 singes
- 12 cartes d'oracle
- 1 plateau de jeu « **Expédition en Antarctique** »
- 1 pingouin
- 10 cartes rondes
- 1 plateau de jeu « **Traversée des gorges** »
- 1 pont suspendu composé de plusieurs pièces
- 1 gardien du pont
- 10 planches
- 1 dé à points
- 1 plateau de jeu « **Au pays des volcans** »
- 1 volcan
- 1 catapulte
- 2 gouttes d'eau
- 1 règle des jeux



Jeu n° 1 : Le voyage à travers la jungle

Jeu où il faut reconnaître les couleurs et réagir rapidement.

Ce jeu va vous emmener dans la jungle d'Amérique du sud. Vous allez y trouver des vestiges de temples et de villes incas. Les Incas vivaient il y a plus de 4000 ans.

Pour ce jeu , il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Voyage à travers la jungle »
- 1 boule d'oracle avec deux dés
- 3 singes
- 12 cartes d'oracle

But du jeu

En réagissant vite et en ayant un peu de chance, tu pourras tromper l'oracle et te frayer en premier un chemin à travers l'inextricable jungle.

Préparatifs

Chaque joueur prend un aventurier.

Décidez ensemble à partir de quel coin du plateau (= case-camp) vous allez démarrer. Posez vos aventuriers dessus. L'autre coin sera la case-arrivée.

Posez la boule d'oracle sur la case-temple. Posez les trois singes sur les trois cases-colonnes.

Chaque aventurier prend trois cartes d'oracle (une avec un singe vert, une avec un singe rouge et une avec un singe jaune).

Déroulement du jeu

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il prend la boule d'oracle posée sur le plateau de jeu et la secoue bien fort.

Mais avant ça, les joueurs doivent tous essayer de deviner sur quelles couleurs les dés vont tomber. Pour cela, chaque joueur, même celui qui va secouer la boule d'oracle, prend deux de ses cartes d'oracle et les pose devant lui, face retournée.

La boule d'oracle est secouée bien fort et reposée à côté du plateau de jeu. Il est important ici de reposer la boule d'oracle très vite et de manière à ce que les dés soient bien visibles pour tous les joueurs, car le jeu va aller alors très vite.

*aventuriers sur case
de départ,
boule d'oracle sur
case-temple,
singes sur colonnes*

*poser deux cartes
d'oracle
face retournée*

*secouer la boule
d'oracle*

Deux couleurs identiques ? prendre le singe correspondant

Couleurs différentes ? les comparer aux dés de la boule d'oracle

Sur quelles couleurs de singe les dés sont-ils tombés ?

- **Est-ce que ce sont deux singes de la même couleur ?**

Il faut alors agir vite. Le joueur qui prendra en premier le singe de la couleur correspondante posé sur le plateau de jeu a le droit d'avancer son aventurier de deux cases. Les autres joueurs n'ont pas été assez vite et restent à leur place.

- **Est-ce que les dés de la boule d'oracle indiquent deux singes de couleurs différentes ?**

Tous les joueurs retournent leurs cartes d'oracle et les comparent avec les couleurs des dés.

- Si une couleur correspond, l'aventurier est avancé d'une case.
- Si les deux couleurs correspondent, on a le droit d'avancer son aventurier de trois cases.

Ensuite, chacun des joueurs pose à nouveau deux cartes d'oracle face retournée et c'est au joueur suivant de secouer la boule d'oracle.

N.B. : si un joueur a pris un singe alors qu'il y avait deux couleurs différentes dans la boule d'oracle, il ne devra pas avancer son aventurier dans cette ronde.

Fin de la partie

case d'arrivée = victoire

La partie est terminée dès qu'un joueur arrive dans le camp opposé : il gagne la partie.

Jeu n° 2 : Expédition en Antarctique

Un jeu de mémoire pour aventuriers audacieux.

L'Antarctique se trouve au pôle Sud. Des scientifiques du monde entier s'y rendent pour étudier la nature, le monde animal et floral mais aussi pour y vivre l'aventure. Vous aussi, vous allez pouvoir faire partie de l'expédition ...

Pour ce jeu, il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Expédition en Antarctique »
- 1 pingouin
- 10 cartes rondes

But du jeu

Quel aventurier va réussir, en ayant un peu de chance et une bonne mémoire, à trouver en premier son chemin à travers la mer de glace ?

Préparatifs

Chaque joueur prend un aventurier.

Décidez ensemble à partir de quel coin du plateau (= case-igloo) vous allez démarrer. Posez vos aventuriers et le pingouin sur cette case. L'autre coin sera la case-arrivée.

Sur la face des cartes rondes est illustrée une partie de la mer de glace.

Au dos des cartes, il y a des motifs que l'on retrouve également sur les plaques de glace flottantes illustrées sur le plateau de jeu. Retournez les cartes de manière à cacher ces motifs. Mélangez les cartes et posez-les sur le plan d'eau entre les plaques de glace flottantes.

Déroulement du jeu

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence.

Retourne n'importe quelle carte : il faut trouver le motif correspondant à celui illustré sur la prochaine plaque de glace flottante libre située devant le pingouin.

- **Est-ce qu'il y a un autre motif sur la carte ?**

Domage, ton tour est fini et tu laisses ton aventurier à sa place. Retourne la carte à nouveau face cachée et donne le pingouin au joueur suivant. Ce joueur pose le pingouin sur la case où se trouve son aventurier et c'est à son tour de retourner une carte.

*aventuriers et
pingouins sur case
de départ,
poser les cartes
rondes sur l'eau, face
retournée*

retourner la carte

*Pas de corres-
pondance ? joueur
suivant*

Concordance ?

- **Le motif correspond-t-il à celui illustré sur la plaque de glace recherchée ?**

Super, tu as le droit de poser le pingouin sur la plaque de glace.

Maintenant, il faut que tu prennes une décision :

finir le tour

- **Tu veux t'arrêter là et ne plus retourner de cartes ?**

Avance ton aventurier jusqu'au pingouin. Retourne alors la ou les cartes à nouveau face cachée et donne le pingouin au joueur suivant. Ce joueur pose le pingouin sur la case où se trouve son aventurier et retourne la carte recherchée.

ou

*retourner une autre
carte*

- **Tu es suffisamment courageux pour chercher un nouveau motif ?**

Retourne une autre carte.

N.B. !

- Si, pendant un autre tour, tu arrives sur une plaque de glace dont le motif a déjà été trouvé, tu dois passer ton tour.
- Le pingouin (et plus tard aussi ton aventurier) saute par dessus les plaques de glace occupées par d'autres aventuriers. Tu n'auras pas à chercher le motif de cette plaque de glace.

Fin de la partie

*case d'arrivée =
victoire*

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive au but (= igloo) : il gagne la partie.

Variante pour joueurs plus jeunes

Au début de la partie, on pose un ou plusieurs motifs à côté du plateau de jeu. Les joueurs n'auront pas à trouver le motif de cette/ces carte(s) : ils pourront avancer tout de suite sur cette carte !

Jeu n° 3 : Traversée des gorges

Un jeu de dé périlleux pour des aventuriers qui n'ont peur de rien. Une gorge est modelée par les eaux d'un fleuve qui, au cours de milliers d'années, ont creusé un profond ravin dans les couches rocheuses. L'une des plus grandes gorges au monde est le Grand Canyon en Amérique du Nord.

Pour ce jeu, il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Traversée des gorges »
- 1 pont suspendu composé de plusieurs pièces
- 1 gardien du pont
- 10 planches
- 1 dé à points

But du jeu

Quel aventurier va tromper le gardien du pont aux aguets, traverser le pont suspendu bien vacillant et arriver en premier au camp de l'autre côté ?

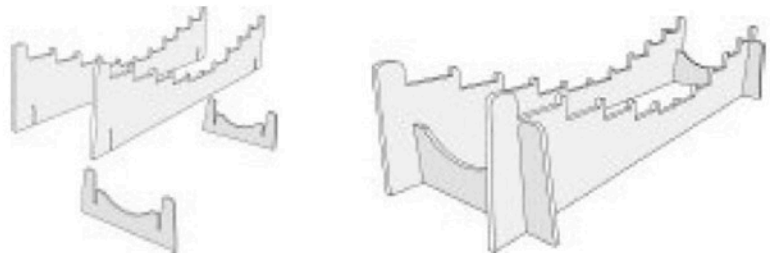
Préparatifs

Chaque joueur prend un aventurier.

Décidez ensemble de quel coin du plateau (= case-camp) vous voulez démarrer.

Posez vos aventuriers dessus. L'autre coin sera la case-arrivée.

Assemblez les pièces du pont.



*aventuriers sur case
de départ*

assembler le pont

*planches et gardien
sur le pont*

Posez les planches du pont en tournant la face abîmée vers le haut et emboîtez-les dans les découpes du pont. Posez le gardien sur la dernière planche du pont. Son regard est dirigé vers le pont.

Il scrute les alentours pour voir si les aventuriers arrivent et va leur compliquer la traversée du pont suspendu....

Déroulement du jeu

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus grand commence en lançant le dé une fois.
Sur quoi le dé est tombé ?

lancer le dé 1x

points noirs :

*aventurier atterrit sur
case normale =
avancer le pion,
planche abîmée =
réparer la planche*

*planche réparée =
avancer le pion,
case du gardien =
relancer le dé*

points verts :

*gardien atterrit sur
une planche occupée
par un aventurier ?
reculer l'aventurier
sur la case face au
pont*

*arrivée au camp =
victoire*

- **Un nombre de points noirs.**

Compte le nombre de cases correspondantes : sur quelle case ton aventurier va-t-il arriver ?

- ' **Sur une case normale.**

Avance ton aventurier sur cette case. Ton tour est terminé.

- ' **Sur une planche abîmée.**

Répare la planche abîmée en la retournant.

Comme la réparation a épuisé ton aventurier, il n'avance pas.

Ton tour est terminé. A partir de maintenant, tous les aventuriers ont le droit de passer sur cette planche.

- ' **Sur une planche réparée.**

Avance ton aventurier sur la case. Ton tour est terminé.

- ' **Sur la case où se trouve le gardien du pont.**

Ton aventurier n'avance pas. Lance le dé une deuxième fois.

N.B. : plusieurs aventuriers peuvent se trouver sur une case normale ou sur une planche.

- **Un nombre de points de couleur verte.**

Avance le gardien du nombre correspondant de cases.

Le gardien a le droit de passer sur toutes les planches (sur celles qui sont abîmées et sur celles qui sont réparées).

Si le gardien arrive sur une planche où se trouve un ou plusieurs aventuriers, il les fait descendre du pont. Posez ces aventuriers sur la case qui se trouve directement devant le pont.

Si tu veux, tu peux dire en même temps : « Halte-là ! Personne ne passe, car c'est moi le gardien du pont ! ».

Avance le gardien toujours dans la direction de son regard et, quand il arrive sur la dernière planche du pont, retourne-le pour qu'il puisse avancer dans l'autre sens.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive en premier au but (= camp). Il a gagné la partie.

Variante pour joueurs plus jeunes.

On joue sans le gardien. Celui qui a un nombre de points de couleur verte avance son pion du nombre de points correspondants.

Jeu n° 4 : Au pays des volcans

Un jeu d'adresse pour aventuriers possédant une bonne dextérité.
Les volcans sont des montagnes crachant du feu et des roches, que l'on appelle de la lave. On trouve beaucoup de volcans notamment au Japon et à Sumatra.

Pour ce jeu, il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Au pays des volcans »
- 1 volcan
- 1 catapulte
- 2 gouttes d'eau

But du jeu

Quel aventurier va réussir à catapulter beaucoup de gouttes d'eau pour les faire atterrir à proximité du volcan ou même dans le volcan et pourra arriver très vite au pays des volcans ?

Conseil : exercez-vous à manier la catapulte et à éjecter les gouttes d'eau avant de commencer à jouer. Posez la catapulte à n'importe quel endroit à côté du plateau de jeu. Posez les gouttes d'eau sur l'une des extrémités de la catapulte et appuyez bien fort sur l'autre extrémité.

Préparatifs

Chaque joueur prend un aventurier.
Mettez-vous d'accord pour décider quel coin du plateau (= case-camp) sera la case de départ. Posez-y les aventuriers. L'autre coin sera la case-arrivée.
Posez le volcan au milieu du plateau de jeu.
Préparer la catapulte et les gouttes d'eau.

*aventurier sur case de départ,
poser le volcan au milieu du plateau de jeu, préparer la catapulte et les gouttes d'eau*



Déroulement du jeu

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus petit commence.

Prends la catapulte et pose-la n'importe où à l'extérieur du plateau de jeu. Pose une goutte d'eau sur l'une des extrémités.

Tu as droit à un essai par goutte d'eau. Essaie de faire atterrir la goutte d'eau le plus près possible du volcan ou même dans le volcan.

*placer la catapulte,
y poser une goutte
d'eau,
1 essai par goutte*

la goutte atterrit

*... dans le volcan =
avancer de 4 cases,
... sur les laves =
avancer de 2 cases*

*... à un autre endroit
du plateau =
avancer d'1 case,
... à côté du plateau
= ne pas avancer*

A quel endroit atterrit la goutte d'eau ?

- **Dans le volcan. (1.)**

Bien joué ! Tu avances ton aventurier de quatre cases.

- **Tout près du volcan, sur la couche supérieure de lave. (2.)**

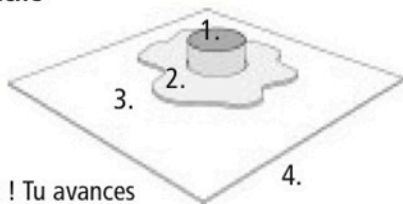
Pas mal non plus ! Tu avances ton aventurier de deux cases.

- **Quelque part sur le plateau de jeu.(3.)**

Tu peux certainement faire mieux ! Tu avances ton aventurier d'une case.

- **Quelque part à côté du plateau de jeu. (4.)**

Alors là, ça demande encore un peu d'entraînement ! Ton aventurier reste malheureusement à la même place.



Attention : si une goutte d'eau est à cheval sur deux endroits différents, tu avanceras ton aventurier du nombre de cases le plus élevé.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive en premier au but (= camp). Il a gagné la partie, a démontré son habileté et a pu apaiser le volcan.

*case d'arrivée =
victoire*

Variante pour joueurs de différents niveaux d'adresse

Les joueurs moins entraînés emmèneront leur aventurier juste à la case d'arrivée.

Ceux qui sont plus adroits, le retourneront et le feront revenir à la case de départ.

Jeu n° 5 : La grande aventure

Quand chacun des jeux sera bien maîtrisé, vous pourrez alors vous préparer à la « Grande aventure ».

Durée d'une partie : env. 30 minutes

Il faut :

2 - 4 aventuriers (un par joueur) et tous les accessoires des jeux.

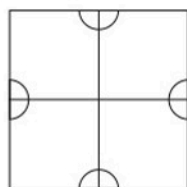
But du jeu

Qui va accomplir en premier les quatre aventures et terminer le voyage en étant le plus grand aventurier de tous les temps ?

Préparatifs

grouper les 4 jeux

Jouez par terre, car il faut poser les quatre plateaux de jeux les uns à côté des autres. Par exemple, comme montré ici :



N.B. : les cases en coin doivent être placées les unes à côté des autres pour que vos aventuriers puissent, p. ex., aller directement de la jungle à l'Antarctique.

Nous suggérons l'ordre suivant :

1. Voyage à travers la jungle
2. Expédition en Antarctique
3. Traversée des gorges
4. Au pays des volcans

Conseil :

Vous pouvez bien sûr prendre les quatre jeux dans un ordre différent ou ne prendre que deux ou trois jeux en même temps. Si vous décidez de prendre le jeu de la jungle, il faudra toujours le poser en premier.

Préparer le voyage comme décrit pour chacun des jeux.

Poser les aventuriers sur la case en coin du premier plateau de jeu. Ce sera la case de départ.

Déroulement du jeu

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus aventureux commence.

*règles = celles de
chacun des jeux*

Jouer suivant les règles des quatre jeux. Pour « Expédition en Antarctique », suivre aussi la règle supplémentaire : chaque joueur, dont l'aventurier arrive sur la case arrivée d' « Expédition en Antarctique », retourne une carte et la laisse face visible à côté du plateau de jeu. Les joueurs ne devront plus trouver le motif de cette carte. Si au cours du jeu, ils se retrouvent devant la plaque de glace qui a ce motif, ils peuvent poser directement leur aventurier dessus.

Dès qu'un joueur a accompli une aventure, il avance son aventurier tout de suite sur la case de départ du jeu suivant.

Il pourra arriver que certains aventuriers se trouvent p. ex. encore dans la jungle, alors que d'autres auront déjà traversé les gorges. Mais cette situation pourra vite changer.

Fin de la partie

*case d'arrivée du
4ème jeu = victoire*

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive le premier sur la case d'arrivée du quatrième jeu. Il est le plus grand aventurier de tous les temps et gagne la partie.

Vive la prochaine aventure !