



ADVENTURE GAMES VIVEZ L'AVENTURE

LE DONJON LIVRET DE RÈGLES

Une aventure pour 1 à 4 joueurs, âgés de 12 ans et plus

Dans ce jeu coopératif, vous et votre équipe allez essayer de vous échapper d'un donjon. Vous allez vivre – et en faire partie – une histoire divisée en trois chapitres. Chacun de ces chapitres offre un temps de jeu d'environ 75 minutes.

Vous pourrez **sauvegarder** la partie à tout moment ou à la fin d'un chapitre (voir p. 7). Ainsi, vous pourrez interrompre votre session de jeu et la reprendre lors de votre prochaine soirée jeux. Bien que nous vous conseillions de faire une pause entre les chapitres, vous pourrez bien entendu également dévorer l'intégralité du jeu en une seule session.

Important : Ne regardez aucun élément du jeu avant de commencer votre partie !
Ne feuillotez pas le livret d'aventure et ne consultez pas le recto des cartes Aventure.
Attendez simplement que le jeu vous indique de le faire.

Matériel



18 cartes Lieu



4 cartes Personnage



4 pions Personnage



2 sachets
plastique



1 livret d'aventure



12 cartes
Santé



2 cartes
Aide de Jeu



83 cartes
Aventure (10-92)



3 cartes
Mission (A1-A3)



5 cartes
Épilogue (E1-E5)

Mise en place

Placez les cartes **Lieu**, **Aventure**, **Mission** et **Épilogue** en paquets, **face cachée**, sur la table. Placez-y également le **livret d'aventure**.

Assurez-vous que les cartes Lieu et Aventure sont respectivement triées dans l'ordre croissant de leurs lettres et chiffres.

Prenez la **carte Lieu A** dans le paquet Lieu et placez-la, **face visible**, au centre de la table. Assurez-vous d'avoir suffisamment de place autour du Lieu A pour des Lieux supplémentaires! Formez **un paquet, face cachée**, avec les cartes Lieu restantes. Placez les 83 cartes Aventure numérotées en **un paquet, face cachée**, à côté du paquet de cartes Lieu. Des chiffres ou des lettres sont indiqués au dos des cartes de ces deux paquets, vous permettant de trouver une carte spécifique sans découvrir accidentellement des éléments de l'histoire.



Mise en place pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur choisit un personnage et prend la **carte Personnage** et le **pion Personnage** de la couleur correspondante. Il reçoit également des cartes Santé, qu'il place devant lui, face colorée visible :

- dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 3 cartes Santé,
- dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 4 cartes Santé,
- dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes Santé.

Placez les cartes Aide de Jeu au centre de la table, visibles de tous les joueurs. Les cartes et pions Personnage non utilisés sont rangés dans la boîte.

Mise en place solo

Vous pouvez également vivre l'aventure en solo. Pour cela, vous devrez incarner deux (ou plus) personnages simultanément. Vous pouvez choisir ceux que vous voulez.

Généralités

- Il s'agit d'un **jeu coopératif**. Discutez avec les membres de votre équipe des actions que vous voulez mener, des objets que vous souhaitez combiner et des lieux que vous pensez bon d'explorer.
- À la fin de chaque chapitre ou à la fin du jeu, **un décompte** a lieu. Toutefois, le score que vous obtenez n'affecte en rien le déroulement de l'histoire.
- **Important!** Prévoyez une feuille de papier et un stylo pour **prendre des notes**. Par exemple : quels lieux n'ont pas encore été visités, où avez-vous laissé des mystères non élucidés, où souhaitez-vous aller, et qu'aimeriez-vous tenter? C'est particulièrement utile si vous envisagez de sauvegarder la partie et de la reprendre un autre jour.
- En pages 10 à 14, vous trouverez des **indices**, bien utiles si vous vous retrouvez bloqués. Reportez-vous simplement au numéro de la carte Aventure ou Lieu vous posant problème : ce que vous devez faire ou ce dont vous avez besoin pour poursuivre l'histoire y sera indiqué. Vous ne recevez pas de pénalité lorsque vous utilisez des indices!
- Si le texte d'une carte ou du livret d'aventure contredit les règles, c'est toujours le texte présent sur la carte ou le livret d'aventure qu'il faut appliquer.
- Une fois les règles assimilées, lisez « L'aventure commence » en page 7 de ce livret pour commencer le premier chapitre de l'aventure !

Aperçu

La dernière personne à avoir lu ou regardé une nouvelle, un film ou une série fantastique commence l'aventure. À son tour, chaque membre de l'équipe résout les étapes suivantes :

1. Déplacez votre pion Personnage
 2. Jouez une action
- À tout moment : Échangez des cartes Aventure

C'est ensuite le tour du joueur suivant (dans le sens horaire).

1. Déplacez votre pion Personnage

Vous pouvez déplacer votre pion Personnage vers n'importe quelle zone d'un Lieu face visible. Il n'y a aucune limite à la distance parcourue lors de votre déplacement : la seule condition est que le Lieu soit révélé, face visible, sur la table.

Les instructions du livret d'aventure vous permettront de révéler de nouveaux Lieux. Afin de laisser les numéros de zones visibles, placez vos pions Personnage à droite du numéro de la zone dans laquelle ils sont.



Le deuxième Lieu est flouté afin de ne pas vous divulguer les secrets du jeu!

2. Jouez une action

À votre tour, réalisez l'une des actions suivantes :

- Explorer une zone numérotée OU
- Combiner deux cartes Aventure OU
- Combiner une carte Aventure avec un numéro de zone.



a. Explorer une zone numérotée

Chaque Lieu contient plusieurs zones que vous pouvez explorer. Chaque zone est indiquée par un **numéro à trois chiffres**, appelé **numéro de zone**.

Si vous souhaitez explorer la zone dans laquelle se trouve votre pion, **lisez à voix haute le paragraphe du livret d'aventure correspondant à son numéro de zone**.

Vous y recevrez des informations complémentaires et en apprendrez davantage sur l'histoire ou obtiendrez de nouvelles cartes Aventure.

Remarque : Vous devrez **revisiter certaines zones** en fonction des nouvelles informations et des cartes Aventure que vous glanerez au fil du jeu.

Règles des cartes

Certains paragraphes vous demanderont de piocher des cartes Aventure ou de les défausser. Si vous devez...

- Prendre une ou plusieurs **cartes Aventure dans le paquet Aventure** : prenez et lisez ces cartes puis placez-les, **face visible**, devant vous, à moins que le paragraphe n'indique clairement autre chose. Ces cartes sont désormais dans votre **inventaire**.
- Replacer une **carte Aventure dans le paquet Aventure** : remettez cette carte, face cachée, à sa place dans le paquet Aventure.
- Ranger une ou plusieurs cartes Aventure dans la boîte** : placez ces cartes dans la boîte, elles sont totalement retirées du jeu, quelle que soit leur localisation ou leur propriétaire.

Remarque : Au cours de la partie, il est possible qu'un paragraphe vous demande de prendre une carte qui est déjà en votre possession. C'est bien entendu impossible. De même, si vous devez replacer une carte Aventure dans le paquet alors qu'elle a été rangée dans la boîte, c'est également impossible. **Toute carte ayant été retirée du jeu reste rangée dans la boîte**. Appliquez les autres instructions autant que vous le pouvez.

b. Combiner deux cartes Aventure

Dans certains Lieux, vous trouverez des cartes Aventure. Vous **pourrez (et devrez) combiner** ces cartes avec certaines autres cartes Aventure ou zones spécifiques au cours de la partie. Parfois, ce que vous devrez faire vous semblera évident, parfois non.

Si vous souhaitez combiner deux cartes Aventure, **la zone dans laquelle vous le faites n'a pas d'importance**.

c. Combiner une carte Aventure avec un numéro de zone

Si vous souhaitez **combiner une carte Aventure avec un numéro de zone**, vous devez être présent dans cette zone.

Combinaison

Pour combiner une carte Aventure avec une autre carte Aventure ou un numéro de zone, vous devez combiner leurs numéros. Jetez un œil aux numéros : les cartes Aventure comportent un numéro à **deux chiffres** dans leur coin supérieur gauche ; les zones sont désignées par un numéro à **trois chiffres**. Lorsque vous combinez des éléments, **le plus petit des deux numéros est placé en premier, suivi du plus grand**.

Une fois combinés, vous obtenez un numéro à quatre ou cinq chiffres (voir l'exemple ci-dessous). Consultez le paragraphe du livret d'aventure correspondant à ce numéro et lisez-le à voix haute.

***L'exemple suivant – ne faisant pas partie de l'histoire – illustre l'action Combiner :** Vous avez trouvé les cartes Aventure 10 (une boîte de nourriture pour chat) et 15 (un ouvre-boîte). Un chat se cache sous une couchette dans la zone 601. Pour pouvoir nourrir le chat, vous devez tout d'abord ouvrir la boîte de conserve. Vous devez donc combiner les cartes 10 et 15, et consultez alors le **paragraphe 1015** : « Parfait, vous êtes parvenu à ouvrir la boîte de conserve. Rangez les cartes Aventure 10 et 15 dans la boîte et prenez la carte Aventure 12 ». La carte 12 représente une boîte de nourriture pour chat ouverte !*



Au tour suivant, vous pouvez combiner la carte 12 avec le chat dans la zone 601. Vous consultez donc le **paragraphe 12601** et le lisez à voix haute...

Important : Le jeu vous précise toujours quand vous devez ranger une carte dans la boîte. **Si ce n'est pas explicitement indiqué, vous devez conserver vos cartes Aventure !**

Si une combinaison est impossible, vous ne trouverez aucun paragraphe correspondant : essayez donc une autre combinaison. Les cartes Aventure ne peuvent jamais être combinées avec les cartes Personnage. Certaines cartes Aventure peuvent être combinées plusieurs fois, avec différentes cartes Aventure ou différentes zones.

S'il n'y a aucun paragraphe correspondant à la combinaison que vous avez faite, passez à la phase suivante. Vous devrez attendre votre prochain tour pour jouer une nouvelle action.

Échanger des cartes

À tout moment de votre tour, vous pouvez **échanger autant de cartes que vous le souhaitez** avec un ou plusieurs membres de votre équipe (imaginez qu'une personne court pour vous transmettre l'objet).

Santé

Au début de la partie, chaque joueur dispose de plusieurs cartes Santé :

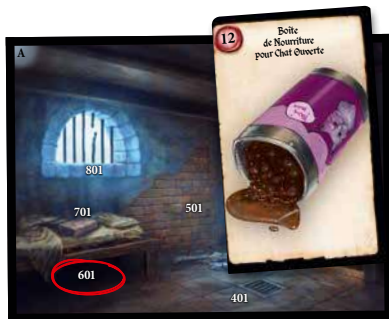
- dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 3 cartes Santé,
- dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 4 cartes Santé,
- dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes Santé.

Au cours de la partie, vous pourrez perdre des points de vie. Chaque fois que vous perdez **un point de vie**, retournez l'une de vos cartes Santé pour qu'elle soit **face grise visible**.

Si vous êtes amenés à perdre un point de vie alors que toutes vos cartes sont déjà face grise visible, vous devez ranger l'une de vos cartes dans la boîte : cette carte est perdue pour le reste de la partie.

Attention, vous ne pouvez jamais perdre votre dernière carte Santé !

S'il ne vous reste plus qu'une seule carte Santé, que celle-ci est déjà face grise visible et que vous devez perdre un point de vie, c'est le joueur à votre gauche qui perd l'un de ses points de vie. Considérez que ce personnage se jette devant vous pour vous protéger d'un péril certain.



Vous aurez l'opportunité de vous **soigner** pendant la partie. Lorsque cela se produit, vous pouvez retourner l'une de vos cartes Santé pour que sa face colorée soit visible. Les cartes Santé rangées dans la boîte **ne peuvent pas** être soignées.

Sauvegarder la partie

Pour sauvegarder la partie, utilisez votre smartphone pour prendre une photo de la disposition actuelle des Lieux et des cartes Aventure en votre possession. Vous pouvez également utiliser le carnet d'aventure (pages 8-9) ou un crayon et un papier, bien entendu. N'oubliez pas de noter l'état de Santé de chaque Personnage ainsi que sa localisation ! Prenez également note de toutes les pistes en cours, comme les cartes que vous pensez combiner ou les zones que vous souhaitez explorer. Cela vous aidera à reprendre l'histoire où vous l'avez laissée. Placez ensuite tous les Lieux révélés, toutes les cartes Aventure collectées ainsi que les cartes Personnage dans un sachet plastique. Les cartes Lieu et les cartes Aventure non révélées sont rangées dans l'autre sachet. Toutes les cartes Lieu et Aventure rangées dans la boîte y demeurent. Lorsque vous reprendrez votre partie, procédez à la mise en place des cartes Lieu et des cartes Aventure en suivant votre photo ou vos notes, puis placez les pions Personnage sur les zones appropriées.

Fin de la partie

L'histoire est divisée en trois chapitres. À la fin du troisième chapitre, vous découvrirez le fin mot de l'histoire. Déterminez alors votre score et comparez-le aux niveaux de réussite présentés à la fin de ce livret (page 15) pour évaluer la qualité de votre performance. Nous vous conseillons de vous lancer tout de suite dans l'aventure, sans consulter ces niveaux. Dans ce jeu, le score n'est présent qu'à titre indicatif, l'essentiel de l'expérience de jeu réside dans l'exploration et l'impact que vous aurez sur le déroulement de l'histoire.

L'aventure commence

Voilà, vous savez tout ce dont vous avez besoin pour commencer votre aventure. Placez **vos pions Personnage sur la carte Lieu A** et lisez le **paragraphe 100, page 5** du livret d'aventure.



Carnet d'aventure

Utilisez cette page, ou une feuille de papier, pour suivre l'avancement de votre partie : les cartes Lieu que vous avez révélées, les cartes Aventure en votre possession, les zones occupées par vos Personnages, ainsi que le niveau de Santé de chaque joueur. Inscrivez également le score que vous avez obtenu à chaque chapitre.

Score du chapitre 1	Score du chapitre 2	Score du chapitre 3	Score final

Score du chapitre 1	Score du chapitre 2	Score du chapitre 3	Score final

Important! Alerte Spoiler! Les pages suivantes sont dédiées aux indices!

Les indices ci-dessous vous indiquent la zone dans laquelle vous pouvez trouver une carte, ce avec quoi vous pouvez la combiner, et quelques autres solutions.

Indices des cartes Aventure

- 10 : Dans la zone 501. Peut se combiner avec 11.
- 11 : Dans la zone 801. Peut se combiner avec 10.
- 12 : Combiner 10 et 11 (paragraphe 1011) pour obtenir 12. Peut se combiner avec 201.
- 13 : Dans la zone 601. Combiner avec 20 et 25 (paragraphe 132025) pour ouvrir la zone 709.
- 14 : Combiner 10 et 701 (paragraphe 10701) ou 12 et 701 (paragraphe 12701) pour obtenir 14. Indique où les trois clés en bronze peuvent être trouvées.
- 15 : Dans la zone 301. Peut être utilisée pour acheter des objets en 407.
- 16 : Combiner avec 13 et 301 pour obtenir 16. Ajoute 2 points au score du chapitre.
- 17 : Dans la zone 307. Combiner avec 509.
- 18 : Peut être achetée dans la zone 407. Combiner avec 26.
- 19 : Peut être achetée dans la zone 407. Combiner avec 608.
- 20 : Peut être achetée dans la zone 407. Combiner avec 13 et 25 (paragraphe 132025) pour ouvrir la zone 709.
- 21 : Dans la zone 607. Peut être utilisée pour acheter des objets en 407.
- 22 : Dans la zone 309. Peut être utilisée pour acheter des objets en 407.
- 23 : Dans la zone 809. Peut être utilisée pour acheter des objets en 407.
- 24 : Dans la zone 107. Combiner avec 409.
- 25 : Combiner 17 et 509 (paragraphe 17509) pour obtenir 25. Combiner avec 13 et 20 (paragraphe 132025) pour ouvrir la zone 709.
- 26 : Dans la zone 509. Combiner avec 18 ou 24 pour se débarrasser de cette carte.
- 27 : Dans la zone 602. Clé de déchiffrement pour 41 et 42.
- 28 : Dans la zone 213. Combiner avec 502. Combiner avec 802.
- 29 : Dans la zone 702. Combiner avec 605.
- 30 : Dans la zone 302. Combiner avec 507.
- 31 : Combiner 30 et 507 pour obtenir 31. Combiner avec 205.
- 32 : Dans la zone 402. Combiner avec 38.
- 33 : Dans la zone 303. Combiner avec 40.
- 34 : Dans la zone 408. Combiner avec 104.
- 35 : Dans la zone 312. Combiner avec 105 ou 205 ou 304 ou 404.
- 36 : Dans la zone 406. Combiner avec 49.
- 37 : Dans la zone 383. Vous prévient de certains pièges (X).
- 38 : Dans la zone 108. Combiner avec 32.
- 39 : Combiner 32 et 38 pour obtenir 39. Combiner avec 55 pour se défendre contre la bête.
- 40 : Dans la zone 102. Combiner avec 33.
- 41 : Combiner 33 et 40 pour obtenir 41. 27 vous aide à déchiffrer. Vous donne un indice pour vaincre la bête.
- 42 : Combiner 31 et 75 pour obtenir 42. 27 vous aide à déchiffrer. Élément scénaristique.

- 43 : Dans la zone 606. Combiner avec 105 ou 205 ou 304 ou 404.
- 44 : Combiner 24 et 409 pour obtenir 44. Ajoute 2 points au score du chapitre.
- 45 : Dans la zone 204. Indique comment vous repérer dans les égouts 311 et atteindre le Lieu O (gauche, gauche, droite).
- 46 : Dans la zone 111. Combiner avec 47 ou 52 ou 71.
- 47 : Dans la zone 312.
- 48 : Dans la zone 215. Combiner avec 50.
- 49 : Dans la zone 110. Combiner avec 36.
- 50 : Dans la zone 611. Combiner avec 48.
- 51 : Combiner 36 et 49 pour obtenir 51. Combiner avec 401.
- 52 : Dans la zone 107.
- 53 : Dans la zone 306. Nécessaire pour résoudre l'énigme de la zone 214.
- 54 : Combiner 48 et 50 pour obtenir 54. Combiner avec 310.
- 55 : Entrer dans le Lieu K pour obtenir 55. Combiner avec 39.
- 56 : Dans la zone 411. Nécessaire pour résoudre l'énigme de la zone 214.
- 57 : Combiner 19 et 608 pour obtenir 57. Ajoute 2 points au score du chapitre.
- 58 : Dans la zone 206. Combiner avec, par exemple, 28 ou 36 ou 51 pour se débarrasser de cette carte.
- 59 : Dans la zone 106. Combiner avec, par exemple, 28 ou 36 ou 51 pour se débarrasser de cette carte.
- 60 : Combiner 51 et 401 pour obtenir 60. Conduit l'histoire vers une fin différente.
- 61 : Dans la zone 311 en allant à droite, puis à gauche. Combiner avec 207.
- 62 : Combiner 61 et 207 pour obtenir 62. Combiner avec 711. Conduit l'histoire vers une fin différente.
- 63 : Dans la zone 210. Nécessaire pour résoudre l'énigme de la zone 214.
- 64 : Dans la zone 303. Ajoute 2 points au score du chapitre.
- 65 : Combiner 47 ou 52 ou 71 avec 711 pour obtenir 65. Ajoute 2 points au score du chapitre.
- 66 : Combiner 54 et 310 pour obtenir 66.
- 67 : Vous gagnez automatiquement cette carte à la fin du chapitre 1.
- 68 : Vous gagnez automatiquement cette carte à la fin du chapitre 2.
- 69 : Combiner 65 et 414 pour obtenir 69. Ajoute 2 points au score du chapitre.
- 70 : Peut être trouvée dans plusieurs passages secrets. Combiner avec 32 ou 38 ou 39.
- 71 : Peut être trouvée dans plusieurs passages secrets.
- 72 : Peut être trouvée dans plusieurs passages secrets. Vous prévient de la présence de la caisse piégée.
- 73 : Peut être trouvée dans plusieurs passages secrets.
- 74 : Combiner 35 ou 43 avec 105 pour obtenir 74. Vous donne accès à certaines informations complémentaires lorsqu'il est avec vous.
- 75 : Combiner 35 ou 43 avec 205 pour obtenir 75. Vous donne accès à certaines informations complémentaires lorsqu'il est avec vous.
- 76 : Combiner 35 ou 43 avec 304 pour obtenir 76. Vous donne accès à certaines informations complémentaires lorsqu'elle est avec vous.

Indices

- 77** : Combiner 35 ou 43 avec 404 pour obtenir 77. Vous aide dans les affrontements lorsqu'elle est avec vous.
- 78** : Boire la potion bleue (125). Combiner avec 18 ou 38 pour se débarrasser de cette carte.
- 79** : Combiner 34 et 104 pour obtenir 79. Ce vitrail dissimule un code à trois chiffres : 347. Nécessaire pour la zone 504.
- 80** : Entrer dans le Lieu D pour obtenir 80.
- 81** : Dans la zone 105.
- 82** : Dans la zone 308.
- 83** : Dans la zone 404.
- 84** : Dans la zone 403.
- 85** : Entrer dans le Lieu M pour obtenir 85.
- 86** : Combiner 18 ou 38 avec 78.
- 87** : Dans la zone 711.
- 88** : Dans la zone 314. Combiner avec, par exemple, 36 ou 51 pour se débarrasser de cette carte.
- 89** : Combiner 62 et 711. Elle vous soigne.
- 90** : Entrer dans le Lieu E pour obtenir 90.
- 91** : Nourrir le rat (46 ou 111) pour obtenir 91.
- 92** : Vous gagnez automatiquement cette carte à la fin de la partie. Peut-être vous sera-t-elle utile dans les prochains Adventure Games ?

Indices des zones

Les indices ci-dessous vous indiquent ce que vous pouvez trouver dans la zone, ce que vous pouvez combiner avec cette zone, et quelques autres solutions.

- 101** : Information textuelle.
- 102** : Obtenir 40.
- 104** : Combiner avec 34 pour obtenir 79.
- 105** : Combiner avec 35 ou 43 pour obtenir 74.
- 106** : Piège. Obtenir 59.
- 107** : Obtenir 24 et 52.
- 108** : Obtenir 38.
- 109** : Piège. Peut être désactivé dans la zone 705.
- 110** : Obtenir 49.
- 111** : Obtenir 46.
- 112** : Information textuelle.
- 113** : Piège.
- 114** : Information textuelle.
- 115** : Piège.

Indices

- 201** : Combiner avec 12 pour révéler le Lieu C.
- 202** : Révéler le Lieu H.
- 203** : Piège.
- 204** : Obtenir 45.
- 205** : Combiner avec 35 ou 43 pour obtenir 75.
- 206** : Piège. Obtenir 58.
- 207** : Peut être combiné avec 61 pour obtenir 62.
- 208** : Information textuelle.
- 209** : Piège. Peut être désactivé dans la zone 705.
- 210** : Obtenir 63.
- 211** : Piège.
- 212** : Information textuelle.
- 213** : Obtenir 28.
- 214** : L'énigme peut être résolue avec 53, 56, 63 et 711. Compter le nombre de côtés et les trier par ordre décroissant de taille : 485. Lire ensuite le paragraphe 485214 pour révéler le Lieu B.
- 215** : Obtenir 48.
- 301** : Obtenir 15. Peut être combiné avec 13 ou 20 ou 25 pour obtenir 16.
- 302** : Obtenir 30.
- 303** : Obtenir 33.
- 304** : Combiner avec 35 ou 43 pour obtenir 76.
- 305** : Information textuelle.
- 306** : Obtenir 53.
- 307** : Obtenir 17.
- 308** : Obtenir 82.
- 309** : Obtenir 22.
- 310** : Uniquement après que le Lieu P a été révélé : combiner avec 54 pour obtenir 66.
- 311** : 45 indique comment se repérer dans les égouts pour atteindre le Lieu O : gauche, gauche, droite.
- 312** : Obtenir 35 et 47.
- 313** : Obtenir 37.
- 314** : Piège. Obtenir 88.
- 315** : Piège.
- 401** : Combiner avec 51 pour obtenir 60.
- 402** : Obtenir 32.
- 403** : Obtenir 84. Révéler le Lieu J.
- 404** : Combiner avec 35 ou 43 pour obtenir 77.
- 405** : Révéler le Lieu D.
- 406** : Obtenir 36.
- 407** : Ici, vous pouvez dépenser des pièces pour acheter les objets suivants : 18, 19, 20.
- 408** : Obtenir 34.
- 409** : Combiner avec 24 pour obtenir 44.
- 410** : Information textuelle.

Indices

- 411** : Obtenir 56.
414 : Combiner avec 65 pour obtenir 69.
415 : Information textuelle.
501 : Obtenir 10.
502 : Combiner avec 28 pour révéler le Lieu L.
503 : Information textuelle.
504 : L'énigme peut être résolue avec 79. Les fragments bleus du vitrail forment un numéro : 347. Lire ensuite le paragraphe 347504 pour révéler le Lieu K.
505 : Piège.
506 : Information textuelle.
507 : Combiner avec 30 pour obtenir 31.
508 : Information textuelle.
509 : Combiner avec 17 pour obtenir 25.
510 : Révéler le Lieu P.
511 : Piège.
515 : Information textuelle.
601 : Obtenir 13.
602 : Obtenir 27.
605 : Combiner avec 29 pour révéler le Lieu i.
606 : Obtenir 43.
607 : Obtenir 21.
608 : Combiner avec 19 pour obtenir 57.
609 : Information textuelle.
611 : Obtenir 50.
701 : Combiner avec 10 ou 12 ou 17 pour obtenir 14.
702 : Obtenir 29.
705 : Dès que le Lieu D est révélé, le piège dans le masque surplombant le portail peut être désactivé.
706 : Révéler le Lieu N.
707 : Information textuelle.
709 : Peut être ouverte lorsque vous avez les trois clés en bronze (13, 20, 25). Combiner les numéros de ces trois cartes (132025) et lire le paragraphe 132025.
711 : Combiner avec 62 pour obtenir 89.
801 : Obtenir 11.
805 : Révéler le Lieu E.
807 : Révéler le Lieu G.
809 : Obtenir 23.

Si vous avez l'impression d'être bloqués, lisez et relisez les indices de toutes les cartes Aventure en votre possession et ceux des zones qui vous sont accessibles afin de vérifier que vous avez bien récupéré toutes les cartes disponibles dans ces zones.

Décompte

Consultez le barème ci-dessous pour évaluer votre performance !

0-9 points : ★

Hmm, vous avez de la chance de vous en être sorti vivants ! Néanmoins, bravo !

10-19 points : ★★

On se souviendra de vos actes héroïques... au moins pendant quelques semaines. Bien joué !

20-29 points : ★★★

Pas mal ! Vous êtes venus à bout de tous les dangers et avez même réussi à récupérer quelques trésors au passage. Très bien !

30-39 points : ★★★★

Votre performance impose le respect. Vous vous êtes battus, avez évité les pièges, résolu des énigmes et sauvé le royaume. C'est fantastique !

40-49 points : ★★★★★

Impressionnant. Vous avez prouvé que vous étiez de véritables héros, laissant votre sombre passé loin derrière vous. Tout le royaume vous félicite. Vous frôlez l'excellence !

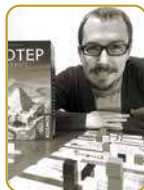
50 points ou plus : ★★★★★★

Phénoménal ! Vous êtes de véritables maîtres de l'aventure. Vos actes sont entrés dans la légende et le royaume chantera vos louanges pendant de longues années. Des statues seront érigées à votre effigie et de nombreux enfants porteront vos noms. Nos sincères félicitations !



Les auteurs

Depuis sa plus tendre enfance, **Phil Walker-Harding** aime jouer et concevoir des jeux de plateau. Il apprécie tout particulièrement les jeux conviant des personnes d'âges et de caractères différents autour d'une même table. Phil s'intéresse également beaucoup à la théologie, aux grands classiques d'Hollywood et aux légendes de l'Égypte ancienne. Il habite avec sa femme Meredith à Sydney, en Australie.



Matthew Dunstan est né en 1987 à Sydney, en Australie. Ses plus vieux souvenirs de jeux de société remontent à l'époque où il jouait aux cartes avec sa grand-mère et aux échecs avec un vieux jeu de voyage que lui avait offert sa tante alors qu'il n'avait que six ans. Il agaçait tout le monde avec cette petite boîte, demandant à chacun de jouer avec lui. Aujourd'hui, il travaille comme chimiste à l'Université de Cambridge, en Angleterre, et étudie des matériaux permettant la capture et le stockage du CO₂.



Concept : Phil Walker-Harding, Matthew Dunstan
Scénario : Phil Walker-Harding, Michael Sieber-Baskal,
Ralph Querfurth
Histoire : Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Rédaction : Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

Mise en page : Martin Hoffmann
Illustrations : Martin Hoffmann
Illustration de la boîte : © Carlos Caetano, stock.adobe.com
Conception de la boîte : Kreativbunker
Retouche de la boîte : Folko Streese
Vérification : Ute Wielandt
Prototypage : Kilian Vosse
Traduction française : MeepleRules.fr
Relecteurs de la version française : Mathilde Audinet,
Florent Baudry, Pierre-François Llorente,
Xavier Taverne, Alain Wernert
Graphistes de la version française : Cindy Roth,
Lenaig Bourgoïn

Les auteurs et toute l'équipe de Kosmos souhaitent remercier tous ceux qui les ont soutenus, inlassablement, et participé au développement du jeu, aux tests, à la relecture des règles et à la traque de la moindre erreur.

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2020 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables - Lot 341
54180 HEILLECOURT - FRANCE
www.iello.com