

ALBERTO MILLAN
PEDRO SOTO

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

J. VERNE

ORIGAMES

looping
GAMES

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

1 à 50 joueurs • 20 min. • 10 ans et plus

Le prestigieux professeur de minéralogie Otto Lidenbrock et son neveu Axel ont découvert un parchemin runique écrit par l'alchimiste Arne Saknussemm au XV^e siècle qui révèle comment atteindre le Centre de la Terre. Ils se rendent tous deux en Islande et pour les aider, ils font appel au chasseur Hans avec lequel ils commencent leur descente à travers le Volcan Snæfellsjökull vers la plus grande aventure que les êtres humains aient jamais connue...

BUT DU JEU

Dans Voyage au Centre de la Terre, vous devez dessiner un chemin depuis l'entrée d'un Volcan jusqu'au Centre de la Terre, puis sortir par un des Volcans de sortie. En chemin, vous devrez trouver de l'eau pour survivre et des espèces à étudier tout en évitant les zones Dangereuses avec des monstres et des dinosaures. Vivez l'aventure inoubliable créée par Jules Verne !

CONTENU

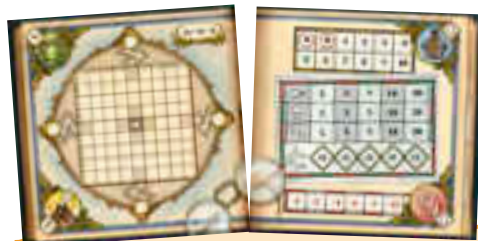
- 19 cartes Orientation
- 12 cartes Exploration
- 3 cartes Personnage
- 3 cartes Volcan
- Les Règles du jeu
- Les Règles de la variante Solo
- Un Bloc journal imprimé en recto-verso



APPRENEZ
À JOUER
EN VIDÉO
EN 5 MIN

MISE EN PLACE

- 1- Chaque joueur prend 2 feuilles du bloc et joint le recto de l'une avec le verso de l'autre pour former le Journal d'aventure.



- 📍 Si vous voulez rejouer plus tard, il suffit
- de retourner ces pages pour former un nouveau Journal d'aventure.

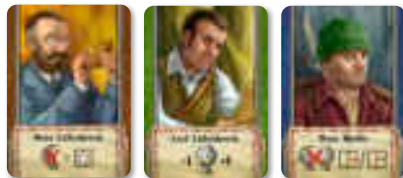
- 2- Mélangez les 19 cartes Orientation et les 12 cartes Exploration séparément pour former 2 pioches que vous posez face cachée de façon à ce qu'elles soient visibles par tous les joueurs.








- 3- Mélangez et placez les 3 cartes Volcan face cachée en formant une rangée.



- 4- Placez les 3 cartes Personnage, face active visible, près du centre de la table.



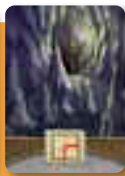
- 5- Chaque joueur doit indiquer sur la carte de son journal lequel des quatre Volcans disponibles il va utiliser pour entrer. Dessinez une flèche  pointant vers le Centre de la Terre dans le cercle d'un Volcan de votre choix et une Galerie de Croisement  dans la case **beige foncée** adjacente. Dessinez au choix un cercle , un triangle  et un carré  dans les autres cercles des Volcans.



- ! N'hésitez pas à choisir des volcans
- d'entrée différents des autres joueurs.

COMMENT JOUER

Au début de chaque manche, piochez une carte Orientation et une carte Exploration et placez-les face visible sur la table. Chaque joueur choisit une case de la rangée (A-I) ou de la colonne (1-9) indiquée par la carte Orientation (sur laquelle il n'a encore rien dessiné), et y dessine le symbole indiqué par la carte Exploration. Placez ensuite les cartes dans des défausses face visible à côté de leur pioche.



EXEMPLE : La carte Orientation « 4 » vous indique que vous devez dessiner la « courbe » affichée sur la carte Exploration dans une case de la colonne 4.

La carte Orientation « ? » vous permet de la dessiner dans la case de votre choix.

● Galerie droite.

Dessinez une **ligne** horizontale ou verticale.  

● Galerie incurvée.

Dessinez une **courbe** dans l'une des quatre positions possibles.    

● Les Runes d'Arne Saknussem.

Dessinez une **ligne** ou une **courbe**.

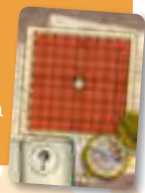
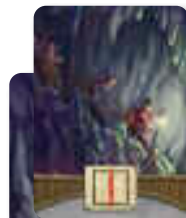
Cette carte **épuise également le Personnage d'Axel** (voir section : « Personnages »).

« Là, sur une tablette carrée de granite, polies par le frottement d'une autre pierre, nous pouvions voir deux lettres mystérieuses et très usées, les deux initiales de l'audacieux et extraordinaire voyageur qui nous avait précédés dans notre périple aventureux... »

Il existe **3 types** de cartes Exploration : les Galeries, les Découvertes, et les Dangers.

GALERIES

Ce sont les tunnels empruntés par les joueurs pour établir une route vers le Centre de la Terre, puis vers un Volcan de sortie. **Les Galeries peuvent être dessinées dans n'importe quelle case libre** de la carte (beige ou non) dans l'orientation de votre choix.



DÉCOUVERTES

Les Découvertes sont des grottes que les joueurs trouveront au cours de leur expédition, remplies de sources d'eau salvatrices nécessaires pour calmer leur soif, de fossiles d'animaux inconnus et d'espèces nouvelles ou disparues.

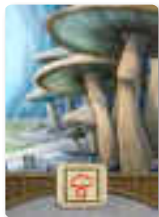
Les Découvertes **NE** peuvent **PAS** être dessinées dans des **cases beiges foncées** (devant les Volcans et autour du Centre de la Terre) **ou** dans une **case adjacente** (horizontalement ou verticalement) **à une autre Découverte** déjà dessinée.

● Champignons géants.

Dessinez un Champignon.



« J'avais entendu dire que le *Lycoperdon giganteum* atteignait près de trois mètres de circonférence, mais ici se trouvaient des Champignons blancs, hauts de plus de douze mètres, et dont le chapeau était de dimensions égales. »



● Cimetière d'ossements.

Dessinez un Os.



« En cet endroit, d'une superficie de plusieurs kilomètres carrés, s'est accumulée toute l'histoire de la vie animale – il n'y a guère de créature de la surface qui n'ait existé à cet endroit. »



● Poisson préhistorique.

Dessinez un Poisson.



« Cet océan souterrain est une véritable réserve à Poissons, en deux heures nous avons pris un grand nombre de *Pterychtis*, ainsi que d'autres Poissons appartenant à une famille supposée éteinte, les *Diptérides*. »



● Source d'eau.

Dessinez une Goutte d'eau.



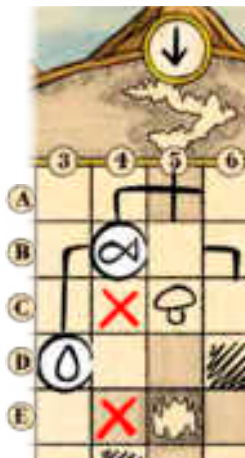
« Le tunnel commençait à se remplir de nuages de vapeur, tandis qu'un petit ruisseau disparaissait à l'intérieur de la terre. Il y a peu de temps, nous avons assez d'eau fraîche pour la boire à pleines gorgées. »



Vous trouvez une Découverte quand vous pouvez la relier par un **chemin continu jusqu'au Volcan par lequel vous êtes entré**. Entourez la Découverte sur la carte lorsque cela se produit.



La case d'une Découverte trouvée (entourée) est une grotte qui est considérée comme étant une **Galerie de Croisement** pour la connexion des chemins. Il se peut qu'après avoir trouvé une Découverte, elle soit reliée à des chemins déjà dessinés qui vous conduisent à trouver immédiatement d'autres Découvertes ou même à atteindre le Centre de la Terre ou une sortie.



EXEMPLE : Vous devez dessiner un Poisson dans la colonne 4. Vous ne pouvez pas le dessiner en C4, car il est adjacent à une autre Découverte (Champignon), ni en E4 qui est une case foncée. En le dessinant en B4, vous le reliez à votre Volcan d'entrée et le découvrez immédiatement.

De plus, en devenant un Croisement, le chemin relie d'autres chemins déjà dessinés qui vous permettent de découvrir la Source d'eau en D3.

Après avoir entouré les Découvertes trouvées sur la carte, vous devez les marquer sur la deuxième feuille du journal. Entourez **la case libre la plus à gauche** sur la piste de décompte correspondante. Si vous avez déjà atteint le maximum d'une piste, n'entourez rien.

EXEMPLE (suite) : Après avoir trouvé les Découvertes précédentes, le joueur entoure la première case d'eau libre (la partie commence avec deux cases déjà marquées) et une case Poisson.

Lorsque vous complétez une **colonne** de trois Découvertes différentes (🐟+🐟+🐟), entourez le bonus de +5 juste en dessous.

DANGERS

Lorsqu'une de ces cartes est piochée, chaque joueur passe la carte de son journal à l'adversaire situé à sa gauche ou à sa droite, comme indiqué par les flèches sur la carte. Votre adversaire noircit complètement (🐟) une **case vide (sauf les beiges foncées)** dans la ligne ou la colonne indiquée par la carte Orientation. Cette case ne peut plus être connectée aux Galeries et aux Découvertes. Les joueurs se redonnent ensuite leur carte.

« Le plésiosaure et l'ichtyosaure s'attaquaient l'un l'autre avec une fureur inconcevable. Ils soulevaient des montagnes d'eau qui se jetaient en gerbes sur le radeau, déjà ballotté par les vagues. Vingt fois, nous avons semblé sur le point d'être renversés et précipités tête la première dans les flots. Les terribles combattants se tenaient si serrés que je ne pouvais les distinguer l'un de l'autre. Mais le combat ne pouvait durer éternellement, et malheur à nous, quel que soit le vainqueur. »

Les cartes Danger **épuisent les Personnages d'Otto ou de Hans**, comme expliqué ci-après.

PERSONNAGES



Les trois protagonistes du roman sont disponibles pour aider les joueurs dans leur périple. Au cours d'une manche, si vous voulez demander de l'aide à l'un d'entre eux, vous devez entourer le nombre le plus à gauche sur la piste d'Aide de votre journal et ensuite exécuter la compétence d'un des Personnages qui affiche son côté actif.

Les Personnages et leurs compétences utiles ne seront pas toujours disponibles. Si l'une des deux cartes Danger ou la carte Galerie « *les Runes d'Arne Saknussemm* » est piochée, les joueurs **ne peuvent utiliser** aucun Personnage à ce tour.



De plus, le Personnage qui apparaît dans la case de cette carte doit être retourné pour montrer sa **face épuisée**. Au fur et à mesure que les autres cartes sont piochées, les autres Personnages seront épuisés. Retournez les trois Personnages sur leur face active lorsque la pioche Exploration est épuisée et recrée (voir page suivante « *Le Temps Passe* »).

- Si vous **ne pouvez pas dessiner sur une case de la rangée ou de la colonne**, vous pouvez demander de l'aide à un Personnage. Si vous décidez de ne pas demander d'aide, ne dessinez rien.
- Il est également possible qu'un adversaire ne puisse pas noircir une case lorsqu'un Danger apparaît.



OTTO LIDENBROCK

Prestigieux professeur de minéralogie, célèbre autant pour sa personnalité impatiente et irascible que pour son esprit brillant.

Vous pouvez ignorer la carte Exploration pour dessiner une étoile (★) à la place. **Vous pouvez le faire dans une case adjacente à d'autres Découvertes.** L'étoile est aussi une Découverte, en tant que telle vous ne pouvez pas dessiner de nouvelle Découverte sur une case qui lui est adjacente. Lorsque votre itinéraire atteint l'étoile, choisissez l'une des pistes de Découverte (D, S, R, ou G) et entourez le nombre libre le plus à gauche.



AXEL LIDENBROCK

Il est le neveu d'Otto et un étudiant assidu dans le domaine de la minéralogie. Sa personnalité prudente et réfléchie contraste avec celle de son oncle, et lui permet de mieux analyser les chemins à prendre.

Vous pouvez choisir de dessiner dans une rangée ou une colonne adjacente à celle indiquée par la carte Orientation. Si la carte indique une ligne ou une colonne au bord de la carte (L, M, A ou I), vous ne pouvez choisir que la seule rangée ou colonne qui lui est adjacente (respectivement B, C, H ou J).



HANS BJELKE

Chasseur et guide islandais qu'Otto engage pour son aventure. C'est un homme silencieux et impassible, mais aussi fort et très habile avec les outils de montagne.



Vous pouvez ignorer les deux cartes (Orientation et Exploration) **pour ajouter une fourche à l'une de vos Galeries précédemment dessinées** pour la transformer en intersection en « T ».

LE CENTRE DE LA TERRE

Si vous atteignez le Centre de la Terre avec votre itinéraire, entourez le +3 dans le coin de votre journal et, si vous êtes l'un des trois premiers à arriver, entourez le bonus de Vitesse correspondant : +3, +2, ou +1 point selon que vous êtes le premier, le deuxième ou le troisième. Si plusieurs joueurs arrivent dans le même tour, ils entourent tous le même bonus. Les autres joueurs barrent ce bonus sur leur journal.



- La case au Centre de la Terre est considérée
- comme une Galerie de Croisement.

Une fois passé par le Centre de la Terre, vous pouvez revenir sur vos pas pour trouver un passage vers un autre Volcan de sortie. Vous pouvez même sortir dans le même tour si vous avez déjà organisé votre chemin.



LE TEMPS PASSE

Lorsque la pioche Exploration est épuisée, tous les joueurs doivent consommer une Gourde d'eau. Pour ce faire, rayez un des cercles de la section Gourde d'eau de votre journal (chaque joueur commence avec deux Gourdes d'eau).



- Si vous n'avez pas de Gourde d'eau à cocher,
- vous êtes éliminé de la partie.

Ensuite, retournez les trois Personnages sur leur face active et créez une nouvelle pioche Exploration en mélangeant sa défausse.



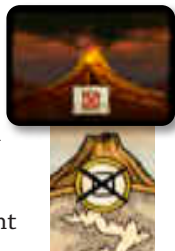
Lorsque la pioche Orientation est épuisée,

l'un des Volcans de sortie entre en éruption et ne peut plus être utilisé

comme sortie. Retournez la première carte Volcan, et tous les joueurs barrent le même symbole sur leur carte.

Créez ensuite une nouvelle pioche Orientation en mélangeant sa défausse et continuez la partie.

La partie se termine immédiatement lorsque la troisième et dernière carte Volcan est révélée.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine de l'une des trois façons suivantes :

- **Tous les joueurs sauf un n'ont plus d'eau.** Dans ce cas, ce joueur sera le vainqueur de l'aventure. Il est également possible que, dans le même tour, tout le monde meurt de soif et perde la partie.

- **Le dernier Volcan entre en éruption.** Dans ce cas, les aventuriers sortent par le Volcan qu'ils ont utilisé comme entrée. Passez au Décompte de points.

- **Un joueur réussit à s'échapper par un Volcan de sortie en ayant atteint le Centre de la Terre.**

Ce joueur entoure le +7 indiqué dans le coin de sa carte. Si plusieurs joueurs s'échappent au même tour, ils entourent tous le bonus. Les autres joueurs ressortent par leur Volcan de départ. Passez au Décompte de points.



- Vous ne pouvez pas sortir et mettre fin à la partie
- si vous n'avez pas atteint le Centre de la Terre. Si vous complétez d'abord un chemin vers la sortie, vous devez continuer à jouer jusqu'à ce que votre chemin atteigne également le Centre de la Terre.

DÉCOMPTE DES POINTS

Additionnez :

- Le cercle de la valeur la plus élevée sur la piste de l'eau (♻️).
- Le cercle de la valeur la plus élevée entouré dans chacune des pistes (♻️) et (♻️).
- Tous les bonus de +5 entourés pour chaque groupe complet de (♻️+♻️+♻️) découverts.
- Le bonus +3 si vous avez atteint le Centre de la Terre et tous les bonus que vous pouvez avoir pour être le premier, le deuxième ou le troisième joueur à l'atteindre.
- Le bonus +7 si vous avez réussi à vous échapper par un Volcan de sortie.
- Retirez la valeur la plus élevée entourée dans la piste d'Aide des Personnages.

Le joueur ayant obtenu le meilleur score est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a fait le plus grand nombre de Découvertes (♻️/♻️/♻️/♻️).



VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Auteur : Alberto Millán

Conception graphique : Pedro Soto

Développement et règles : Pedro Soto

Relectures : Miguel Ángel Sañudo

Traduction : Stéphane Athimon **Relecture FR :** Aranne Bourdouloux

Remerciements de l'auteur : à mon frère Javier, qui m'a fait découvrir le roman, à Mélanie pour être toujours disponible pour tester mes nouvelles idées, à LUDO et Pati Llimona pour avoir transformé mes prototypes en jeux, à Looping Games pour avoir fait de ce jeu une réalité et à Jules Verne pour nous avoir fait rêver. L'édition française est distribuée sous licence par **Origames**, 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine • www.origames.fr






MODE SOLO

BUT DU JEU

Vous devez tracer un chemin du Volcan par lequel vous entrez au Centre de la Terre et de là vers les trois autres Volcans de sortie. Contrairement au jeu classique, plus vous atteignez de Volcans de sortie, plus vous gagnez de points.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle du jeu classique, mais vous devez marquer +4, +3 et +2 sur les Volcans de sortie au lieu de ,  et .

RÈGLES SPÉCIALES

1- Lorsque la pioche Orientation est épuisée,

pivotez un des Volcans de 90° et barrez le bonus de Vitesse de +3 pour le Centre de la Terre.

La prochaine fois que la pioche est épuisée, pivotez

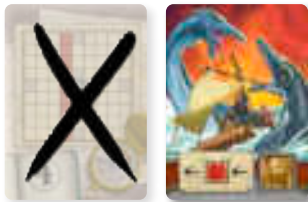
un autre Volcan et barrez le bonus de +2. Enfin si la pioche est épuisée une troisième fois, déclenchez la fin de la partie.



2- Lorsque vous piochez un Danger, ignorez les coordonnées de la carte Orientation et noircissez

une des cases adjacentes à la dernière case que vous avez remplie.

Vous ne pouvez pas noircir une case beige foncée.



! Si vous ne pouvez pas noircir de case (parce qu'elles sont déjà toutes remplies), vérifiez l'emplacement de la case que vous aviez remplie juste avant et noircissez une des cases adjacentes à celle-ci. Avant de dessiner n'hésitez pas à vérifier les cartes défaussées. Si la première carte Exploration que vous piochez est un Danger, noircissez une case adjacente à votre case Croisement de départ.

- 3- Lorsque vous atteignez le Centre de la Terre**, entourez le bonus de +3 ainsi que le bonus de Vitesse le plus élevé encore disponible.
- 4- Lorsque vous atteignez un Volcan**, entourez son bonus. Si vous réussissez à entourer les trois bonus, entourez également le bonus de +7.

FIN DE LA PARTIE

- Vous perdez la partie si vous n'avez pas de Gourde d'eau alors que votre pioche Exploration est épuisée.
- Vous perdez la partie si vous n'avez pas réussi à atteindre le Centre de la Terre et au moins un Volcan de sortie au moment où le troisième Volcan est pivoté.
- Si vous avez atteint le Centre de la Terre et réussi à vous connecter à un ou plusieurs Volcans, passez au Décompte de points comme pour la version classique, auxquels vous ajoutez les bonus pour chaque Volcan que vous avez connecté :

Points

- 0-35
- 36-55
- 56-70
- 71-85
- 86+

Titre

- Touriste
- Spéléologue amateur
- Étudiant en géologie
- Maître minéralogiste
- Disciple Vernien