

FR

CLUB

des Aventuriers

Un jeu d'association d'idées
coopératif pour partir à l'aventure

de Mathias Spaan & Henrik Havighorst

 8+

 2-5

 30'

Avez-vous déjà combattu un requin, armé d'une loupe et d'un tube de rouge à lèvres ? Ou réparé un moteur avec un chewing-gum et une tapette à souris ? Non ? Alors, il est grand temps de vous y mettre !

Soyez les bienvenus au CLUB DES AVENTURIERS !

Ensemble, vous vivrez des aventures extraordinaires et vous devrez tenter de sortir de situations pittoresques grâce à vos idées loufoques et perspicaces. De l'imagination, de la logique et un petit grain de folie seront les clefs du succès.

CONTENU DE LA BOÎTE :

110 cartes représentant des objets

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| 1 plateau de jeu | 1 marqueur |
| 1 figurine en bois | (avec un petit effaceur) |
| 3 pions en bois | 1 sablier (de 30 secondes) |
| 1 planche effaçable | 1 livret d'aventures |
| | 1 règle du jeu |

OBJECTIF

Partez ensemble à l'aventure et surmontez les pièges en trouvant des solutions inhabituelles que les autres devront réussir à deviner. Bonne chance !

1

PRÉPARATION :

- Place le **plateau** (A) au centre de la table.
 - Pose les **3 pions** (B) aux endroits indiqués sur le plateau et mets la **figurine** sur la case portant le numéro 1.
 - Mélange les cartes-objets et distribues-en 10**, face cachée, à chaque joueur. Chacun peut regarder son jeu. Place les cartes restantes face cachée à côté du plateau, pour constituer la pioche.
- Attention : vous ne pouvez jamais parler des objets que vous avez en main !
- Choisissez ensemble une aventure du **livret d'aventures** (E) et désignez le maître du jeu qui va lire l'histoire. La personne qui se trouve à sa gauche prend la **planche effaçable** et le **marqueur** (F).
 - Prépare le **sablier** (G).



DÉROULEMENT DES AVENTURES

Douze aventures vous sont proposées dans le *livret d'aventures*. Chacune est divisée en **5 chapitres** et un épilogue ; chaque chapitre se termine par une **mission**. Vous ne pouvez passer au chapitre suivant que lorsque vous avez accompli la mission du chapitre précédent.

Le symbole du sablier [🕒] se trouve à côté de certaines missions. Cela signifie que vous devez utiliser le sablier et accomplir une partie de la mission dans un délai imparti !

Exemple :



Comment attrapez-vous le rat Bougri sans attirer l'attention ?



DÉROULEMENT

Une partie correspond toujours à l'aventure choisie, et se joue en plusieurs manches. Une manche se déroule comme suit :

1. Lecture du chapitre
2. Choix des objets
3. Accomplissement de la mission
4. Fin de la manche

1. Lecture du chapitre :

Le maître du jeu lit le premier chapitre et la mission correspondante à **voix haute**.

2. Choix des objets :

C'est maintenant au tour du **joueur assis à sa gauche**:



En secret, il choisit **exactement 2** de ses objets, qui selon lui sont **les plus adaptés** pour accomplir la mission. Il écrit le nom des deux objets au moyen du marqueur sur la planche effaçable, avant de la placer devant lui, face cachée.



Il choisit ensuite 3 autres objets, qui selon lui sont les moins adaptés pour accomplir la mission.

Il mélange alors les 5 cartes sélectionnées et les place au centre de la table, face visible. *Exemple:*




MISSION #3



Comment vous défendez-vous contre les singes sauvages ?



Attention : si le symbole du sablier [] se trouve à côté de la mission, tu n'as que 30 secondes pour sélectionner les objets ! Retourne le sablier dès que tu commences à choisir les cartes.

3. Accomplissement de la mission :

Tous les autres joueurs essaient maintenant de **deviner** quels sont les deux objets inscrits sur la planche effaçable. Ils peuvent débattre et discuter librement, mais la personne qui a choisi les objets ne peut bien entendu **pas** participer ni donner de quelconques indices !

Dès qu'ils se sont mis d'accord, ils peuvent retourner la planche effaçable et vérifier s'ils ont trouvé la bonne réponse.

SI C'EST LA BONNE RÉPONSE :

Si vous avez trouvé les **deux** objets, la **mission est accomplie** et vous pouvez avancer la figurine d'une case vers le haut. Félicitations !



SI C'EST LA MAUVAISE RÉPONSE :


Si vous n'avez trouvé **aucun** objet, ou que vous n'en avez trouvé qu'**un seul**, la **mission n'est pas accomplie**, et vous **perdez un pion**. Remettez-le dans la boîte. Vous ne pouvez pas encore lire le chapitre suivant de l'aventure ! Choisissez **qui d'entre vous** va tenter d'accomplir à nouveau **cette mission**. **Attention** : vous ne pouvez toujours pas parler des objets que vous avez en main. Dès que vous vous êtes mis d'accord, le joueur choisi prend le marqueur et la planche effaçable, et le jeu continue selon les règles du point 2.


Remarque: Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le joueur qui doit choisir les objets, c'est la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre qui le fera.



4. Fin de la manche :

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'une des situations suivantes se présente :

 **la mission est accomplie** ou

 le **dernier pion a été perdu**. Dans ce cas, vous avez malheureusement perdu la partie, car vous n'avez pas réussi à terminer l'aventure (*voir fin du jeu*).

Si vous avez réussi la mission, chaque joueur reprend des cartes dans la pioche, pour compléter celles qu'il a déjà et avoir à nouveau 10 objets en main. Toutes les cartes jouées sont défaussées. La personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit le livret d'aventures, et lit le chapitre suivant.

Exemple de manche

Agathe lit un chapitre qui se termine par la mission suivante : « Comment pouvez-vous déchiffrer l'écriture secrète du tombeau du pharaon ? » C'est au tour d'Edgar de choisir les objets. Il regarde ses cartes et choisit l'*aspirateur* (pour nettoyer le tombeau) et les *allumettes* (pour pouvoir lire l'inscription dans l'obscurité).

Il note discrètement le nom des deux objets sur la planche effaçable. Il choisit également le *ressort*, le *fromage* et la *boule de bowling*, car il estime que ces objets sont les moins adaptés pour accomplir la mission. Il mélange à présent les 5 cartes avant de les placer sur la table, face visible. Après une brève discussion, les autres joueurs sélectionnent les *allumettes* et le *ressort* (pour gratter les saletés). La mission n'est pas accomplie, car les joueurs n'ont deviné qu'un des deux objets. Un pion est perdu. Pour le prochain essai, les joueurs décident que c'est Antoine qui choisira les objets.

FIN DU JEU :


Le jeu peut se terminer de deux façons différentes.

Trois erreurs :



Si vous avez mal deviné et qu'il ne reste plus de pion sur le plateau, vous avez malheureusement **perdu** ! Mais rassurez-vous, vous pouvez réessayer !

Cinquième mission accomplie :

Si la figurine atteint le dernier échelon de l'échelle de corde [], vous avez **réussi** la mission ! Bravo ! Pour terminer, lisez maintenant l'épilogue de l'aventure en vous félicitant.

Vous êtes une équipe de choc qui mérite bien de faire partie du CLUB DES AVENTURIERS !

Oserez-vous partir dès maintenant pour l'aventure suivante ?

QUELQUES CONSEILS POUR UNE MEILLEURE EXPÉRIENCE :



Essaie de trouver des objets étonnants, mais tout de même utiles pour accomplir la mission.



Dans ce jeu, les moyens de réussir une mission ne sont pas prédéfinis. À toi de les trouver grâce aux objets que tu as en main, et de les faire deviner aux autres.



Lors de la sélection, pense toujours à **combiner** les objets pour trouver une solution que les autres devineront. Un *saucisson* et une *canne à pêche* peuvent par exemple permettre de détourner l'attention d'un requin. De même, un *coussin* et une *bouteille de Champagne* peuvent tout à fait créer une ambiance romantique.

LES AVENTURES VOUS SEMBLENT TROP FACILES ?

Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté du jeu en modifiant légèrement son déroulement :



Le joueur qui est chargé de choisir les deux objets à deviner les sélectionne selon les instructions et les note sur la planche effaçable. Par contre, il **pioche les trois autres cartes au hasard**, celles qui sont les moins adaptées pour accomplir la mission, au lieu de les choisir parmi celles qu'il a en main. Les 5 cartes seront alors mélangées, puis placées face visible, selon les instructions données plus haut.



Vous commencez la partie avec seulement **9 cartes** en main. À chaque fois que vous perdez un pion, le nombre de cartes de votre main sera réduit d'une carte. (Exemple : si vous avez perdu deux pions, vous n'avez plus que 7 cartes en main.)

Si vous avez des questions ou des remarques concernant le jeu « Club des Aventuriers », veuillez vous adresser à : Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Vienne, ou à info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces qui pourraient être avalées. Risque de suffocation. Veuillez conserver l'adresse.

Retrouvez-nous sur :



[Facebook.com/WilsonJeux](https://www.facebook.com/WilsonJeux)



[Instagram.com/WilsonJeux](https://www.instagram.com/WilsonJeux)