

LA COURSE VERS

EL DORADO



Ravensburger

Un objectif, des milliers de possibilités - Comment vous y prenez-vous ?

Un jeu pour 2 à 4 courageux chefs d'expédition à partir de 10 ans

Auteur : **Reiner Knizia** Rédaction : **André Maack, Daniel Greiner** Illustrations : **Franz Vohwinkel**

PRINCIPE DU JEU

Au cœur de la forêt sud-américaine se cache une terre dorée mythique : l'Eldorado. Ce royaume perdu regorgerait de trésors : or, diamants et artefacts de grande valeur. Rien d'étonnant donc à ce que d'intrépides chasseurs de trésors se précipitent vers cette région ! Vous incarnez de courageux chefs d'expédition menant leur équipe vers l'Eldorado. À vous d'engager les membres qui la composent, d'acheter l'équipement nécessaire et de planifier intelligemment votre itinéraire. Seul le joueur qui franchira le premier les portes de la cité d'or remportera la partie.

Commencez par lire le **feuilleton concernant la mise en place du jeu** et installez le matériel comme expliqué avant de continuer la lecture de cette règle.

APERÇU DU DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes représentant son expédition. En début de partie, chaque expédition comprend les 8 cartes de base : 1 matelot, 3 savants et 4 globe-trotteuses. Elles composent la pioche de départ, face cachée, de chaque joueur. À chaque tour de jeu, tous les joueurs auront **4 cartes Expédition** en main (qu'ils pourront ou non jouer). Elles leur permettent de se déplacer à travers la jungle ou d'engager de nouveaux équipiers et équipements.

Structure d'une carte Expédition



TOURS DE JEU

Le tour de jeu d'un joueur se décompose en 3 phases :

Phase 1 : Jouer ses cartes



Le joueur joue des cartes de sa main pour **déplacer** son expédition et/ou **acheter** de nouvelles cartes.

Phase 2 : Défausser ses cartes



Le joueur pose toutes les **cartes qu'il a jouées** sur sa pile de défausse.

Phase 3 : Piocher des cartes



Le joueur pioche jusqu'à avoir de nouveau **4 cartes en main**.

Le joueur qui possède le chapeau de Premier joueur commence et suit ces 3 phases. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche... Le but étant d'atteindre l'Eldorado.

Phase 1 : Jouer ses cartes

Un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le désire pour déplacer son pion (A) **et/ou** acheter 1 nouvelle carte pour son expédition (B).

Une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour : le joueur commence par jouer les cartes qu'il souhaite utiliser pour son déplacement. Avec les cartes restantes, il pourra faire un achat.

A. Déplacement

Le chemin menant à l'Eldorado traverse différents types de terrains : cases Paysage (vertes pour la jungle, jaunes pour les villages indigènes et bleues pour les étendues d'eau), éboulis (gris) et campements (rouges).



Chaque case indique les conditions à respecter pour s'y arrêter ou la traverser. Plus il y a de symboles représentés sur une case, plus il est difficile d'y pénétrer. Le nombre de symboles indique donc la résistance de la case.

Cases Paysage

Le joueur joue **une** carte de sa main qu'il pose au-dessus de son tableau d'expédition. La plupart des cartes indiquent une force. Celle-ci permet au joueur de se déplacer d'une ou plusieurs cases Paysage identiques, adjacente(s) à son pion. Il peut ensuite jouer une nouvelle carte pour se déplacer de nouveau...

Une carte jouée doit respecter **2 conditions** :

1. Le symbole de la carte doit correspondre au symbole des cases sur lesquelles le joueur veut se déplacer ;
2. La force de la carte doit être supérieure ou égale à la résistance de la case.

Si ces **deux conditions** sont remplies, le joueur peut se déplacer sur cette case.

S'il lui « reste » suffisamment de force, le joueur peut enchaîner immédiatement son déplacement sur la case suivante. Il doit toujours respecter les 2 conditions précédentes, mais il doit d'abord déduire la force déjà utilisée de la force de sa carte.

Un joueur peut bien sûr choisir d'arrêter son déplacement, même si la force de sa carte lui aurait permis de franchir plus de cases ; la force non-utilisée est alors perdue.

Il est **interdit de jouer plusieurs cartes à la fois** pour pénétrer sur une case avec une résistance supérieure (ex : Sarah ne peut pas jouer 2 savants pour se déplacer sur la case Jungle de résistance 2).

Cases spéciales



Pour pouvoir pénétrer sur une case **Éboulis** ou **Campement**, un joueur peut utiliser les cartes qu'il veut. Le nombre de symboles sur la case indique combien de cartes il doit jouer de sa main. L'éventuelle capacité spéciale des cartes jouées de cette manière est ignorée.



De plus, si un joueur pénètre sur un **Campement**, il ne place pas les cartes devant lui, mais les retire immédiatement du jeu. Elles sont **définitivement écartées**.

Conseil : Écarter des cartes faibles permet de garder une expédition « réduite ». Le joueur piochera ainsi plus souvent de meilleures cartes avec une force plus élevée.

Attention :



Un pion ne peut jamais être déplacé sur une case de montagne (noire) ou sur une case occupée par un autre pion.

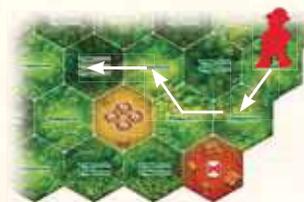
Exemple : Sarah joue un Savant et avance d'1 case verte.



Elle joue ensuite un Éclaireur et se déplace de 2 cases.



Pour finir, elle joue un Explorateur et se déplace sur la case Jungle de résistance 3.



B. Achat

Un joueur ne peut acheter qu'**une seule carte** par tour maximum. Peu importe qu'il se soit déplacé avant ou non.

Les cartes avec un symbole de pièce dans le bandeau supérieur représentent autant de pièces que la force de la carte. **Toutes les autres cartes** valent une demi-pièce. Un joueur peut jouer autant de cartes **de sa main** qu'il veut : la somme de leur valeur correspond à la somme dont il dispose pour son achat.

Le joueur choisit une carte du marché qu'il peut payer et la place directement, face visible, sur **sa pile de défausse**. Il ne peut ni l'utiliser immédiatement, ni l'ajouter à sa main. Il devra attendre d'avoir mélangé sa défausse pour que la carte achetée rejoigne sa pioche.

Exemple : Johan a choisi de ne pas se déplacer pendant son tour. Il préfère effectuer un achat important à la place. Il commence par jouer toutes les cartes de sa main : 1 Globe-trotteuse, 1 Photographe, 1 Savant et 1 Matelot. Il additionne ensuite leurs valeurs :



1 pièce

+



2 pièces

+



½ pièce

+



½ pièce

= 4 pièces



Coût : 4 pièces

Johan peut alors acheter 1 carte du marché coûtant au maximum 4 pièces. Il choisit le Poste de transmission (Coût : 4 pièces) et le place directement sur sa pile de défausse.

Comment obtenir les autres cartes Expédition ?

En début de partie, le marché propose 6 cartes Expédition différentes. Dès que les 3 cartes d'une pile ont été achetées, les joueurs ont accès aux cartes au-dessus du marché.

Si un joueur désire acheter une carte et qu'il y a au minimum un emplacement libre sur le marché, il peut choisir n'importe quelle carte tant qu'il peut la payer. Si cette carte provient d'une rangée au-dessus du marché, les autres cartes de cette pile sont immédiatement déplacées sur un emplacement libre du marché. À chaque fois qu'un emplacement du marché se libère, les joueurs ont de nouveau accès à toutes les cartes Expédition.

Cartes spéciales : équipement



Ces cartes sont reconnaissables au symbole Carte barrée d'une croix rouge (☒). Contrairement aux autres cartes Expédition, ces équipements ne sont utilisables **qu'une seule fois** pour leur capacité spéciale. La carte est ensuite **remise dans la boîte et non sur la pile de défausse !**

Exception : Si un joueur joue un équipement pendant son tour sans utiliser sa capacité spéciale (par exemple, sur une case Éboulis ou comme ½ pièce), elle n'est **pas écartée** mais placée au-dessus du tableau d'expédition, puis rejoindra la pile de défausse.

Le **glossaire**, page 8, donne un aperçu de toutes les cartes Expédition.

Phase 2 : Défausser ses cartes

À la fin de son tour, le joueur place toutes les cartes se trouvant au-dessus de son tableau d'expédition (c'est-à-dire, toutes les cartes jouées, non écartées), face visible, sur sa pile de défausse.

S'il lui reste des cartes en main (personnages ou équipement), il a le choix entre s'en défausser également ou les garder pour le prochain tour.

Phase 3 : Piocher des cartes

Enfin, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir de nouveau 4 cartes en main à son prochain tour.

Pioche épuisée ? S'il n'y a plus assez de cartes dans sa pioche, il prend toutes celles qui restent. Il mélange ensuite sa pile de défausse pour former une nouvelle pioche et complète sa main à 4 cartes.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Barrières naturelles



Ces barrières sont des obstacles. Le premier joueur qui désire franchir cette barrière doit ouvrir le passage en venant à bout de la résistance indiquée sur l'obstacle. Pour cela, il doit jouer une carte qui convient de sa main, comme pour un déplacement. Il retire alors la barrière du plateau et la pose devant lui. En cas d'égalité en fin de partie, les barrières permettront de départager les éventuels ex aequo.

À partir de maintenant, tous les joueurs peuvent se déplacer, comme d'habitude, sur les cases voisines du plateau suivant.

Les barrières fonctionnent de la même manière que des cases.

Par exemple, avec un Explorateur (3 machettes), un joueur peut remplir la condition de la barrière indiquant 1 machette et utiliser les points restant pour poursuivre directement son déplacement sur des cases vertes, si le parcours le permet.

FIN DE LA PARTIE



Dès qu'un pion atteint l'une des 3 cases d'arrivée, la partie est terminée. Le joueur place immédiatement son pion sur l'Eldorado et libère la case d'arrivée. Les joueurs terminent le tour de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de coups. Si un joueur est le seul à avoir atteint l'Eldorado, il remporte la partie.

Égalité ?

Si plusieurs joueurs atteignent l'Eldorado au dernier tour, le vainqueur est celui d'entre eux qui a récupéré le plus de barrières. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est celui qui possède la barrière de la plus forte valeur.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

La mise en place est identique. Les règles de déplacement, d'achat et de défausse des cartes restent inchangées. Chaque joueur utilise un second pion de même couleur. Le Premier joueur place ses pions sur les cases Départ 1 et 3 ; son adversaire, sur les cases 2 et 4. Pour l'emporter, un joueur doit atteindre l'Eldorado avec ses 2 pions. Les règles en cas d'égalité sont les mêmes, si le second pion des deux joueurs atteint l'Eldorado dans le même tour.

À chaque carte jouée pour se déplacer, le joueur est libre de décider quel pion il avance. Il déplace alors ce pion et doit de nouveau choisir entre les deux pour la carte suivante jouée.

Cependant, il est **interdit** de répartir ses points de déplacement entre ses deux pions. De plus, tout pion constitue un obstacle : autrement dit, il n'est pas permis de s'arrêter ou de passer par une case occupée par un autre pion, quel qu'il soit.

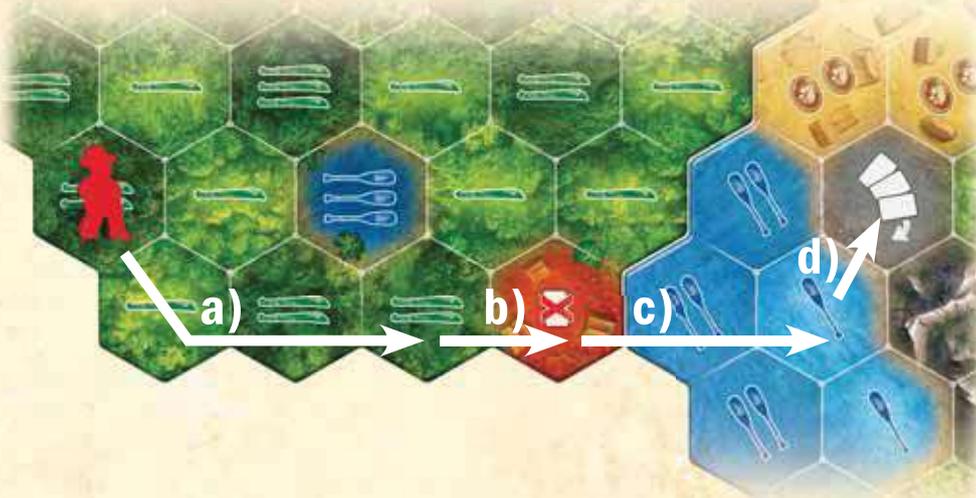
EXEMPLE DE TOUR DE JEU COMPLET

Anne possède les 4 cartes suivantes en main :



Phase 1 : Jouer des cartes

- Elle joue d'abord le Cartographe et utilise sa capacité spéciale pour piocher 2 nouvelles cartes.



- Anne commence alors son déplacement. Elle joue le Pionnier et avance de 3 cases (1 machette + 2 machettes + 2 machettes).
 - Elle se déplace ensuite sur le campement voisin. Pour cela, elle doit éliminer une carte de sa main : elle choisit la Globe-trotteuse et l'écarte du jeu.
 - Pour atteindre les cases suivantes, Anne joue l'Avion à hélice et utilise sa fonction « pagaie ». Elle peut ainsi se déplacer sur les deux cases fleuves adjacentes (2 pagaies + 1 pagaie). Le dernier point de force de l'avion est malheureusement perdu. Elle doit malgré tout se débarasser de l'Avion à hélice et retirer la carte du jeu.
 - Elle joue maintenant l'Indigène et déplace son pion sur la case Éboulis. Sa capacité lui permet d'ignorer les conditions de la case : elle n'est donc pas obligée de jouer 3 cartes de sa main.
- Avec sa dernière carte, Anne souhaite faire un achat. Elle joue la Journaliste et dispose ainsi de 3 pièces.
 - Comme l'un des emplacements du marché est actuellement libre, elle a accès aux cartes Expédition située au-dessus. Elle choisit d'acheter une Boussole (coût : 2 pièces) et la place directement sur sa pile de défausse. Elle perd malheureusement sa dernière pièce car elle ne peut acheter qu'1 seule carte par tour.
 - Elle déplace immédiatement les autres cartes de la pile de boussoles sur l'emplacement libre du marché.



Phases 2 et 3

Anne place toutes les cartes au-dessus de son tableau d'expédition sur sa pile de défausse et pioche 4 cartes.

VARIANTE GROTTES



Après quelques parties, une fois que vous aurez prouvé vos talents de chefs d'expédition, vous pourrez vous attaquer à la variante Grottes. Comme précédemment, il s'agit là encore d'atteindre le premier l'Eldorado, mais vous pourrez en plus explorer des grottes en cours de route. Vous y trouverez des tuiles procurant des avantages.

Lors de la mise en place, bien mélanger les 36 tuiles Grotte. Former des piles de 4 tuiles, **face cachée**, et en placer une sur chaque case de montagne avec une grotte sur le parcours choisi.

Si un pion s'arrête (et non pas quand il passe) sur une case **voisine** d'une grotte, le joueur peut l'explorer. Il gagne alors la tuile supérieure de la pile et la retourne **face visible** devant lui. Un joueur peut posséder et jouer à son tour autant de tuiles qu'il veut.

Attention : Pour explorer plusieurs fois la même grotte, un joueur doit d'abord s'en éloigner et s'arrêter sur une case non-adjacente. Il pourra ensuite de nouveau se déplacer à côté d'une grotte. Il n'est pas possible de suivre le contour de la grotte pour gagner plusieurs tuiles à la fois !

Dès qu'un joueur a gagné une tuile il peut l'utiliser, et ce à n'importe quel moment de son tour (durant celui-ci ou un prochain). Une fois utilisée, **la tuile est écartée du jeu** et remise dans la boîte.



Exemple : Julien joue un Savant et déplace son pion sur la case Jungle près d'une grotte. Il gagne la tuile supérieure de la pile et la retourne face visible devant lui. Il utilise immédiatement cette tuile qui lui permet de se déplacer sur la case voisine. Bien qu'il se trouve encore à côté de la grotte, il n'obtient pas de nouvelle tuile puisqu'il est passé d'une case adjacente à la grotte à une autre. Julien aurait bien sûr pu garder sa tuile pour un déplacement ou un achat ultérieur.

Les tuiles Grotte :



Les tuiles indiquant une machette, une pièce ou une pagaie permettent de se déplacer sur la case correspondante. Bien entendu, les pièces peuvent servir à faire un achat à la place.



2x

Cette tuile est jouée en même temps qu'un équipement qui vient d'être utilisé. Au lieu d'être écartée du jeu, il peut être placé sur la pile de défausse en phase 2.



2x

Cette tuile permet exceptionnellement de s'arrêter ou de passer par une case occupée par un autre pion jusqu'à la fin de son tour. En revanche, les montagnes restent inaccessibles.



2x

Cette tuile possède la même capacité qu'un Indigène : elle permet de se déplacer sur une case voisine sans tenir compte de ses conditions. Les cases occupées ou les montagnes restent interdites.



2x

Cette tuile permet de modifier le symbole de la prochaine carte que joue le joueur. Il peut donc, par exemple, utiliser exceptionnellement un Explorateur (3 machettes) comme 3 pièces ou 3 pagaies.



4x

Cette tuile permet au joueur de piocher une carte supplémentaire qu'il ajoute à sa main. Comme pour le Cartographe, elle peut être utilisée dans le même tour.



4x

Cette tuile permet d'écartier une carte de sa main au choix.



3x

Cette tuile permet d'échanger des cartes de sa main : dans ce cas, le joueur place de 1 à 4 cartes de sa main au-dessus de son tableau d'expédition, puis pioche le même nombre de cartes.

GLOSSAIRE : DESCRIPTION DES CARTES

Cartes Expédition



Les cartes vertes servent à se frayer un chemin à travers la jungle à coups de machettes.



Les cartes bleues apportent des pagaies pour traverser les fleuves.



Les cartes jaunes fournissent des pièces pour traverser les villages ou engager de nouveaux membres d'expédition.



Les jokers blancs permettent de choisir l'un des trois symboles : soit machette, soit pagaie, soit pièce. Le joueur peut changer à chaque nouvelle carte.

Cartes Action

À son tour, un joueur peut utiliser les cartes Action violettes aussi bien pour se déplacer que pour effectuer un achat. Il suit alors immédiatement les instructions de la carte avant de poursuivre son tour de jeu normalement. Ne pas oublier d'écartier du jeu les équipements portant le symbole (X) après utilisation !



Le **Poste de transmission** (*Fernsprech-Gerät*) permet au joueur de choisir une carte Expédition, sur **ou au-dessus** du marché, sans payer. Comme d'habitude, il ajoute cette carte à sa pile de défausse. Ne pas oublier d'écartier le Poste de transmission après utilisation.



La **Scientifique** (*Wissenschaftlerin*) permet d'optimiser son expédition : permet au joueur de piocher une nouvelle carte et à écartier du jeu, s'il le souhaite, une carte de sa main.



Le **Cartographe** (*Kartograf*) permet au joueur de piocher immédiatement 2 nouvelles cartes (elles peuvent être jouées de suite). Comme d'habitude, si sa pioche est épuisée, il mélange sa défausse avant de piocher ses cartes.



Le **Carnet de voyage** (*Reisetagebuch*) permet au joueur de piocher jusqu'à 2 cartes et d'en écartier jusqu'à 2 de sa main, s'il le souhaite. Ne pas oublier d'écartier le Carnet de voyage après utilisation.



La **Boussole** (*Kompass*) permet de piocher 3 cartes avant d'être écartée du jeu.



L'**Indigène** (*Ureinwohner*) connaît bien le terrain et permet au joueur d'avancer d'une case s'il l'utilise. Les conditions de la case sur laquelle il veut pénétrer sont ignorées (il déplace simplement son pion dessus). L'Indigène permet également de supprimer une barrière, mais pas de pénétrer sur une case de montagne ou occupée.

MISE EN PLACE

Pour la première partie, construisez le parcours ci-dessous.

Pour les parties suivantes, vous pourrez inventer votre propre parcours ou utiliser un des modèles proposés au verso de ce feuillet.
Une fois le jeu installé, revenez à la règle du jeu.

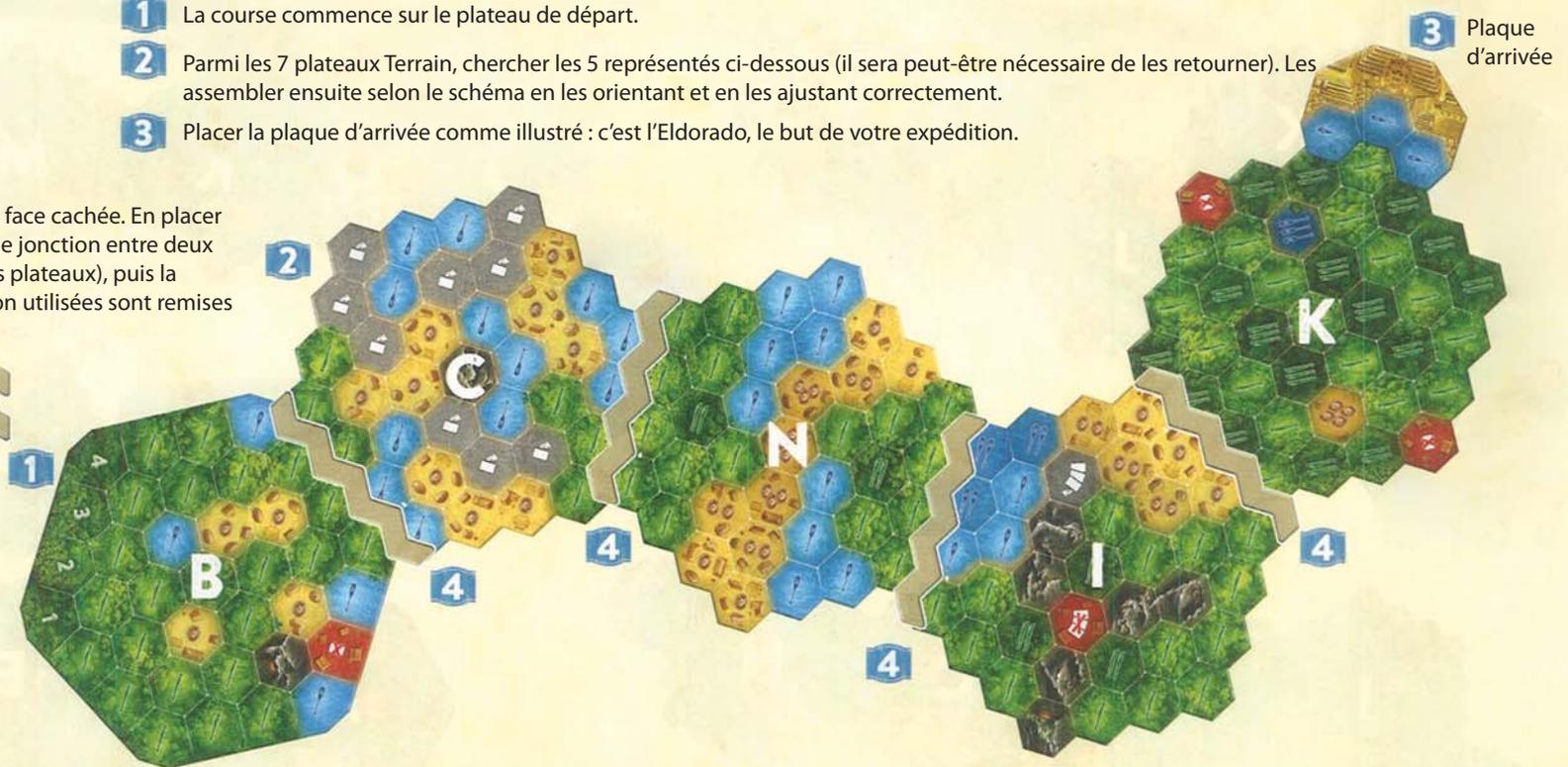
A. Parcours de base

- 1 La course commence sur le plateau de départ.
- 2 Parmi les 7 plateaux Terrain, chercher les 5 représentés ci-dessous (il sera peut-être nécessaire de les retourner). Les assembler ensuite selon le schéma en les orientant et en les ajustant correctement.
- 3 Placer la plaque d'arrivée comme illustré : c'est l'Eldorado, le but de votre expédition.

- 4 Mélanger les 6 barrières, face cachée. En placer une au hasard sur chaque jonction entre deux plateaux (à cheval sur les plateaux), puis la dévoiler. Les barrières non utilisées sont remises dans la boîte.



Cases départ 1 à 4



B. Matériel

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 2 pions
- 1 tableau d'expédition
- 8 cartes de base (1 Matelot, 3 Savants et 4 Globe-trotteuses avec le symbole ▲ dans le coin inférieur droit) qu'il mélange pour former sa pioche.

Avant son premier tour, chaque joueur pioche 4 cartes en main.

8 cartes de base ▲

Tableau d'expédition



Pioche

Défausse

Le premier joueur à s'être assis à la table commence la partie. Il reçoit le chapeau de Premier joueur et place son pion sur la **case 1 du plateau de départ**. À tour de rôle dans le sens horaire, les joueurs suivants placent leur pion sur la case suivante.

(Le second pion n'est utilisé que dans les parties à 2 joueurs. Le Premier joueur occupe alors les cases Départ 1 et 3 et son adversaire les cases 2 et 4.)



Chapeau de premier joueur



Pion

Case départ



C. Marché

Pour finir, installer le marché. À chaque partie, les **54 cartes Expédition** sont utilisées. Trier les cartes selon leur recto et placer les **18 types de cartes**, face visible, au centre de la table :

Les **6 paquets avec un** ● dans le coin inférieur droit sont alignés les uns à côté des autres sur le marché.

Les **12 paquets sans symbole** sont placés au-dessus.



Marché



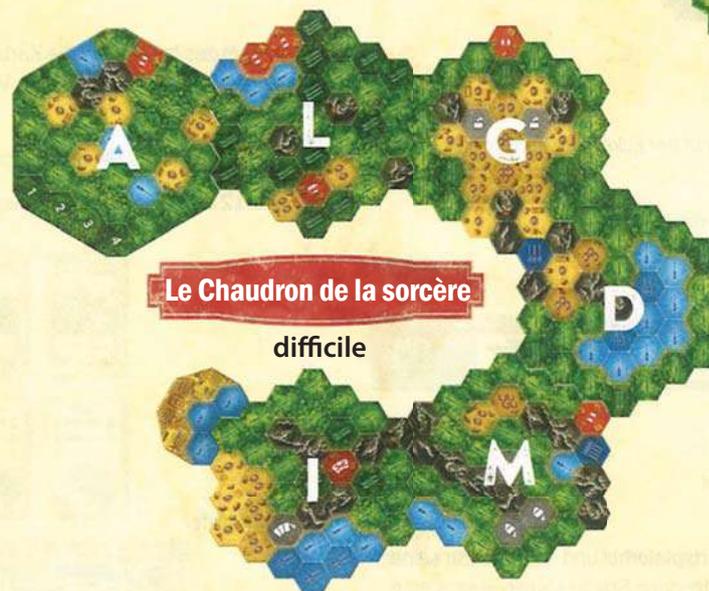
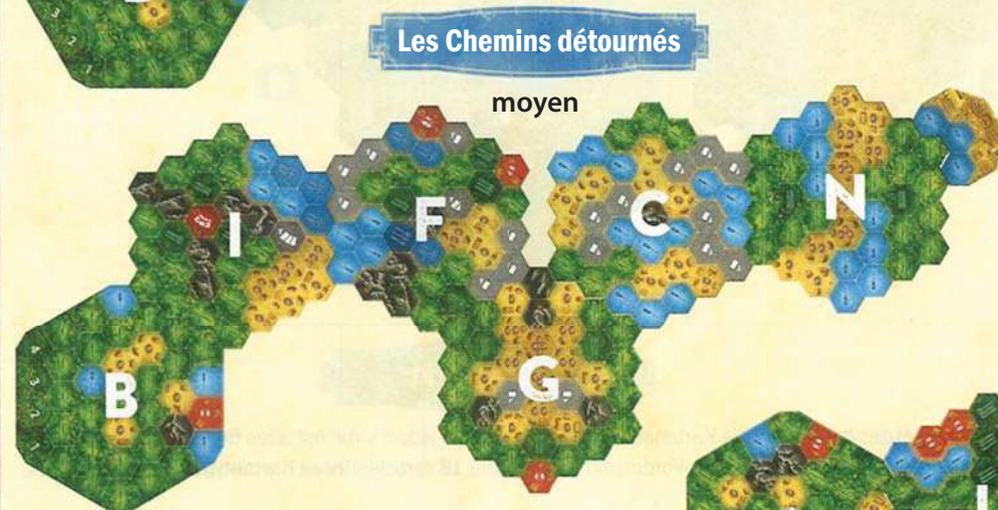
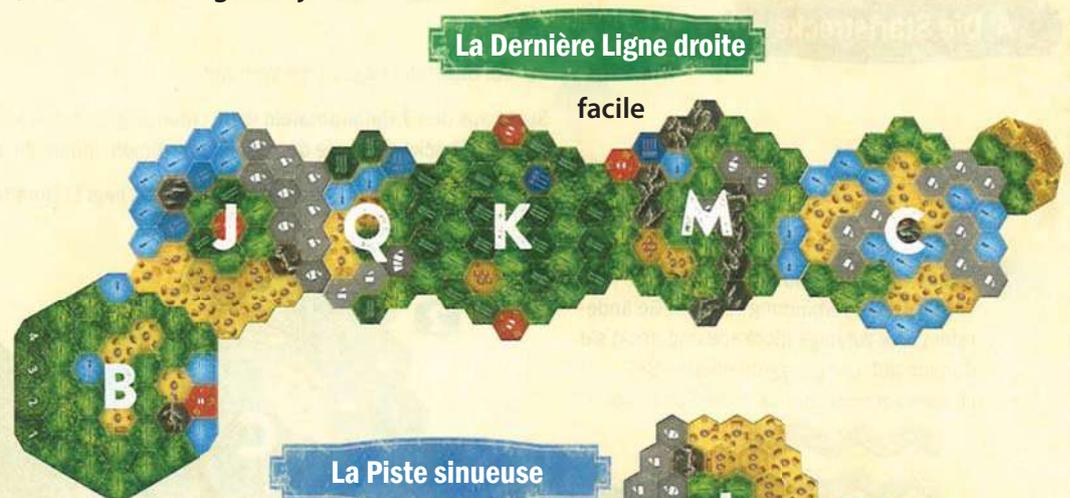
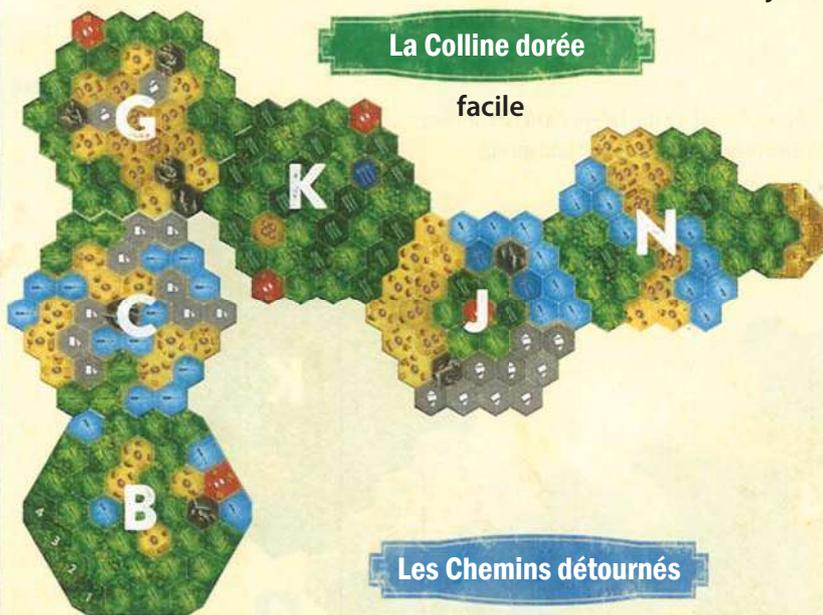
Votre course vers l'Eldorado peut maintenant commencer !
Continuez la lecture de la règle.

AUTRES PARCOURS MENANT À L'ELDORADO

Pour la première partie, construisez le parcours ci-dessous.

Pour les parties suivantes, vous pourrez inventer votre propre parcours ou utiliser un des modèles proposés au verso de ce feuillet.

Une fois le jeu installé, revenez à la règle du jeu.



Éditeur de parcours : Conseils et astuces pour composer son propre parcours

- Éviter les trop grandes zones d'une seule couleur. Plus le terrain sera varié, plus la partie sera passionnante.
- Veiller à ce que les raccourcis passent toujours par des cases avec des conditions difficiles. Bien entendu, il peut y avoir un itinéraire simple qui le contourne.
- Si le parcours contient des courbes, l'itinéraire intérieur doit être plus difficile que celui à l'extérieur. Les différents chemins restent ainsi tous intéressants et chacun peut suivre sa propre tactique.
- Éviter trop de passages étroits ! Seul un bon dosage fera de cette course une véritable aventure !

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

MATELOT

INDIGÈNE

Prenez gratuitement une carte sur ou au-dessus du Marché, que vous placez ensuite dans votre défausse

Prenez gratuitement une carte sur ou au-dessus du Marché, que vous placez ensuite dans votre défausse

Prenez gratuitement une carte sur ou au-dessus du Marché, que vous placez ensuite dans votre défausse

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

MATELOT

CARTOGAPHE

Piochez deux cartes que vous ajoutez à votre main

Piochez deux cartes que vous ajoutez à votre main

Piochez deux cartes que vous ajoutez à votre main

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

MATELOT

BOUSSOLE

Piochez trois cartes que vous ajoutez à votre main

Piochez trois cartes que vous ajoutez à votre main

Piochez trois cartes que vous ajoutez à votre main

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

MATELOT

POSTE DE TRANSMISSION

Avancez votre pion d'une case sans tenir compte des conditions d'entrée

Avancez votre pion d'une case sans tenir compte des conditions d'entrée

Avancez votre pion d'une case sans tenir compte des conditions d'entrée

GLOBE TROTTEUSE

GLOBE TROTTEUSE

GLOBE TROTTEUSE

CARNET DE VOYAGE

Piochez 2 cartes puis écartez facultativement jusqu'à 2 cartes de votre main

Piochez 2 cartes puis écartez facultativement jusqu'à 2 cartes de votre main

Piochez 2 cartes puis écartez facultativement jusqu'à 2 cartes de votre main

MILLIONAIRE

PIONNIER

CAPITAINE

INDIGÈNE

Piochez 1 carte puis écartez facultativement 1 carte de votre main

Piochez 1 carte puis écartez facultativement 1 carte de votre main

Piochez 1 carte puis écartez facultativement 1 carte de votre main

JOURNALISTE

EXPLORATEUR

DÉBROUILLARD

CARTOGAPHE

PHOTOGRAPHE

ÉCLAIREUR

AVENTURIÈRE

BOUSSOLE

COFFRE AUX TRÉSORS

PUISSANTE MACHETTE

AVION À HÉLICE

POSTE DE TRANSMISSION

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

MILLIONAIRE

PIONNIER

CAPITAINE

CARNET DE VOYAGE

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

JOURNALISTE

EXPLORATEUR

DÉBROUILLARD

SCIENTIFIQUE

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

PHOTOGRAPHE

ÉCLAIREUR

AVENTURIÈRE

INDIGÈNE

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

COFFRE AUX TRÉSORS

PUISSANTE MACHETTE

AVION À HÉLICE

CARTOGAPHE

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

MILLIONAIRE

PIONNIER

CAPITAINE

BOUSSOLE

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

JOURNALISTE

EXPLORATEUR

DÉBROUILLARD

POSTE DE TRANSMISSION

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

PHOTOGRAPHE

ÉCLAIREUR

AVENTURIÈRE

CARNET DE VOYAGE

GLOBE TROTTEUSE

SAVANT

COFFRE AUX TRÉSORS

PUISSANTE MACHETTE

AVION À HÉLICE

SCIENTIFIQUE

GLOBE TROTTEUSE