

1

VOUS VENEZ DE DÉVOILER VOTRE PREMIÈRE CARTE "IMMEDIAT" ⚡.

Vous devez la lire et la résoudre complètement.

Pour cette aventure, vous n'aurez pas besoin de prendre de notes, ni de chercher des éléments cachés sur les cartes : suivez les instructions des cartes et laissez-vous guider.

Après avoir fait ensemble le choix ci-dessous, retournez cette carte et placez-la sur le dessus de la pioche pour éviter de voir les prochaines cartes.



**LIRE LES RÈGLES
DU JEU**

• PIOCHEZ LA CARTE 2

OU

DÉBUTER L'AVENTURE

(si vous connaissez déjà les règles)

• PIOCHEZ LA CARTE 3



VOUS VENEZ DE DÉVOILER VOTRE PREMIÈRE CARTE “OBJET”

Placez-la devant l'un des joueurs.

Les objets peuvent être utiles tout au long de la partie.



Attention ! Les cartes sont recto-verso.

Au recto, le numéro se trouve dans un cercle de couleur.

Au verso, le numéro se trouve dans un carré noir 

*Ne retournez jamais une carte sur son verso
si cela n'est pas indiqué par le jeu.*

COMMENCEZ MAINTENANT L'AVENTURE EN PIOCHANT LA CARTE 3.

RAPPEL : lorsque vous piochez une carte **IMMÉDIAT** ,
vous devez la résoudre immédiatement et entièrement avant de
faire autre chose. Si rien n'indique de défausser une carte ,
laissez-la sur la table à sa place.


PRÉCISION : si vous devez remplacer une carte, défaussez celle-ci
et posez la nouvelle au même emplacement.


2



VOUS VENEZ DE DÉVOILER UNE CARTE PLAN


1 • Une carte PLAN est toujours posée sur la table.


2 • Piochez et lisez les cartes dont les numéros figurent autour de la rose des vents  (s'il y en a une).

3 • Placez-les autour de la carte PLAN, aux emplacements indiqués par .




Plusieurs cartes ACTION  sont désormais visibles :

Ensemble, les joueurs choisissent une ACTION  parmi celles disponibles et suivent ses instructions scrupuleusement.

Une fois résolue, choisissez une nouvelle ACTION  visible.

Vous connaissez maintenant les 4 types de cartes :    .

Les symboles   ne seront utiles que lors du rangement du jeu.

PRÉCISION : si une instruction indique de retourner une carte PLAN , n'enlevez pas les cartes précédemment placées autour de celle-ci.