

**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.