Règle du Jeu

Partez à l'aventure au bout du monde !

BUT DU JEU

Etre le premier explorateur à atteindre la destination finale indiquée sur sa carte « Expédition ».

DEROULEMENT

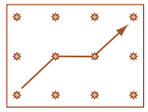
Démarrage

Chaque joueur tire au hasard une carte « Expédition », la lit attentivement et la place devant lui, face texte visible. Cette carte indique le point de Départ, l'Etape obligatoire et le point d'Arrivée. Chacun se positionne sur son point de Départ et c'est le joueur le plus jeune qui commence. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

Le dé vous permet d'utiliser plusieurs moyens de déplacement :

- Les traces de pas permettent d'avancer d'**1** point, mais uniquement sur la terre ferme.
- Le 4x4 permet d'avancer d'**1** à **3** points, mais uniquement sur la terre ferme.
- L'hydravion permet d'avancer d'**1** à **4** points n'importe où sur le globe.
- Le kayak permet d'avancer d'**1** point, mais uniquement sur les mers et les océans.
- La montgolfière permet d'avancer d'**1** à **2** points n'importe où sur le globe.



Les déplacements peuvent se faire dans tous les sens, avec la possibilité de changer de direction en cours de déplacement.

Le premier joueur lance le dé.

- S'il ne peut avancer faute de moyen de déplacement (exemple : il est sur terre et le dé tombe sur la face « kayak »), il reste sur place, ne tire pas de carte « Enigme » et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- S'il tombe sur une face qui lui permet de se déplacer (par exemple l'hydravion qui autorise **1, 2, 3** ou **4 points** de déplacement n'importe où), il avance de point en point.
  Une fois son déplacement terminé, il tire une carte « Enigme » et la lit aux autres joueurs.
  Ceux-ci décident **ensemble** de la réponse à donner :
  - s'ils ne trouvent pas la bonne réponse, c'est le joueur qui a lu l'énigme qui continue son expédition et relance le dé,
  - si la réponse est bonne, le joueur lit le commentaire et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Les cartes « Enigme »

Elles proposent plusieurs sortes d'énigmes : avec 3 choix de réponse, sans choix de réponse, avec des mimes, des silhouettes ou encore des empreintes (dans ces deux derniers cas, il faut montrer la carte aux autres joueurs).

Les cartes « Aventure »

Pour récupérer une carte « Aventure », il y a 2 possibilités :

- soit le joueur lance le dé et tombe sur la face « Aventure » symbolisée par un chapeau d'aventurier.
- soit le joueur décide, pendant un déplacement, de s'arrêter sur un point « Aventure » (symbolisé par le même chapeau sur le plateau de jeu).

Ces cartes sont souvent synonymes d'une bonne nouvelle.

Lorsqu'un joueur tire une carte « Aventure », il ne tire pas de carte « Enigme » et ne relance pas le dé. Il peut jouer cette carte « Aventure » **tout de suite ou à chaque fois que vient son tour, après avoir lancé le dé.**

Dans tous les cas, les cartes en jeu doivent rester visibles. Une fois jouées, elles sont remises sous le paquet, à l'exception des cartes *« Boussole »*, *« Potion médicinale »* et *« Sourcier »* qui restent en jeu pendant toute la partie.

FIN DE PARTIE

Une fois son point d'Arrivée atteint, le joueur tire une carte « Enigme ».

- Si les autres joueurs trouvent la bonne réponse, ils éloignent ce joueur de 2 points dans n'importe quelle direction et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- Si les autres joueurs ne trouvent pas la bonne réponse, la partie est gagnée pour ce joueur.

Vous êtes maintenant prêts pour démarrer une partie d'Ushuaïa ! Pour les cas particuliers intervenant au cours du jeu, lisez les remarques suivantes.

REMARQUES

Concernant les déplacements :

1 - Lors des déplacements en kayak, à pied ou en 4x4, il est indispensable que le trajet se fasse **entièrement** sur le même élément (terre ou mer). Par exemple, lorsque le dé indique 4x4 et que le joueur est sur terre, il ne peut ni se rendre sur un point situé dans la mer, ni traverser une étendue d'eau pour arriver sur un point situé sur les terres.

2 - Il est possible de passer d'un bord à l'autre du plateau de jeu (d'Est en Ouest et inversement), car la Terre est ronde !

3 - Deux joueurs ne peuvent se placer sur un même point.

4 - Il est obligatoire de s'arrêter sur son Point Etape, même si le dé vous permet d'aller plus loin. Une fois l'Etape atteinte, retournez votre carte « Expédition » face photo visible pour indiquer aux autres que vous l'avez franchie.

5 - Lorsqu'un joueur tombe sur un Point Dispensaire, un Point d'Eau ou un Point Etape, il tire une carte « Enigme ».

Concernant les cartes « Enigme » :

1 - Lorsqu'un joueur tire une carte « Enigme » avec une liste numérotée (elle contient soit 3 énigmes, soit 6 mimes), il demande aux autres joueurs de choisir au hasard un des numéros de la liste, afin de poser l'énigme correspondante.

2 - Si les joueurs qui doivent répondre à une énigme ne sont pas d'accord entre eux sur la réponse à donner, c'est le joueur situé à la gauche de celui qui a posé la question qui donne la réponse définitive.

3 - Le temps de réponse aux cartes « Enigme » ne doit pas dépasser **10** secondes.

Concernant les cartes « Aventure » :

Toutes les cartes « Aventure » d'un joueur peuvent être prises par les autres joueurs au cours de la partie.

Les cartes « Aventure » sont réparties comme suit :

9 cartes « ECHANGE » : en jouant une carte « Echange », le joueur

- donne une de ses cartes « Aventure » à un autre joueur
- puis tire une carte au hasard chez ce même joueur (ce dernier réunit alors toutes ses cartes « Aventure » en main, faces cachées, pour le tirage).

Remarque : un joueur ne peut jouer une carte « Echange » que s'il a au moins une carte à donner.

6 cartes « BOUSSOLE » : le joueur qui tire cette carte bénéficie d'**1** point de déplacement supplémentaire tant qu'il la conserve (s'il peut se déplacer).

Cas particuliers : cette carte n'a aucun effet si le joueur possède une carte « Soif » ou « Coup de fatigue ». Si un joueur possède deux cartes « Boussole », il ne peut cumuler leur effet et bénéficie uniquement d'**1** point de déplacement supplémentaire.

6 cartes « CONDITIONS FAVORABLES » : en jouant cette carte, le joueur double la longueur du déplacement déterminée préalablement par le dé.

Cas particulier : cette carte n'a aucun effet si le joueur possède une carte « Soif » ou « Coup de fatigue ». Les points attribués par la carte « Boussole » ne sont pas doublés par cette carte.

6 cartes « SOIF » : le joueur qui tire une carte « Soif » peut la donner à n'importe quel autre joueur.

Tous les déplacements de ce dernier sont alors limités à **1** seul point.

Ce joueur a ensuite 3 possibilités pour se débarrasser de cette carte :

- passer sur un Point d'Eau (la carte retourne alors sous le paquet)
- tirer une carte « Eau Potable » ou « Sourcier »
- échanger la carte (s'il possède une carte « Echange »).

6 cartes « COUP DE FATIGUE » : le joueur qui tire une carte « Coup de fatigue » peut la donner à n'importe quel autre joueur. Tous les déplacements de ce dernier sont alors limités à **1** seul point.

Ce joueur a ensuite 3 possibilités pour se débarrasser de cette carte :

- passer sur un Point Dispensaire (la carte retourne alors sous le paquet)
- tirer une carte « Trousse de secours » ou « Potion médicinale »
- échanger la carte (s'il possède une carte « Echange »).

4 cartes « EAU POTABLE » : en jouant cette carte, le joueur annule toutes les cartes « Soif » en sa possession.

4 cartes « TROUSSE DE SECOURS » : en jouant cette carte, le joueur annule toutes les cartes « Coup de fatigue » en sa possession.

2 cartes « TORNADE » : le joueur qui joue cette carte oblige chaque joueur (lui y compris) à donner la carte de son choix à son voisin de gauche.

4 cartes « CONDITIONS DIFFICILES » : le joueur qui joue cette carte a la possibilité de déplacer le joueur de son choix de 2 points, dans n'importe quelle direction.

2 cartes « AMPHIBIE » : en jouant cette carte, tous les déplacements terrestres (les pieds et le 4x4) deviennent possibles sur les mers. Le nombre de points, lui, ne change pas.

1 carte « POTION MEDICINALE » : personne ne peut plus donner de carte « Coup de fatigue » au joueur qui possède cette carte.

1 carte « SOURCIER » : personne ne peut plus donner de carte « Soif » au joueur qui possède cette carte.

Et rappelez-vous : l'important dans Ushuaïa n'est pas de savoir, mais d'apprendre en s'amusant !