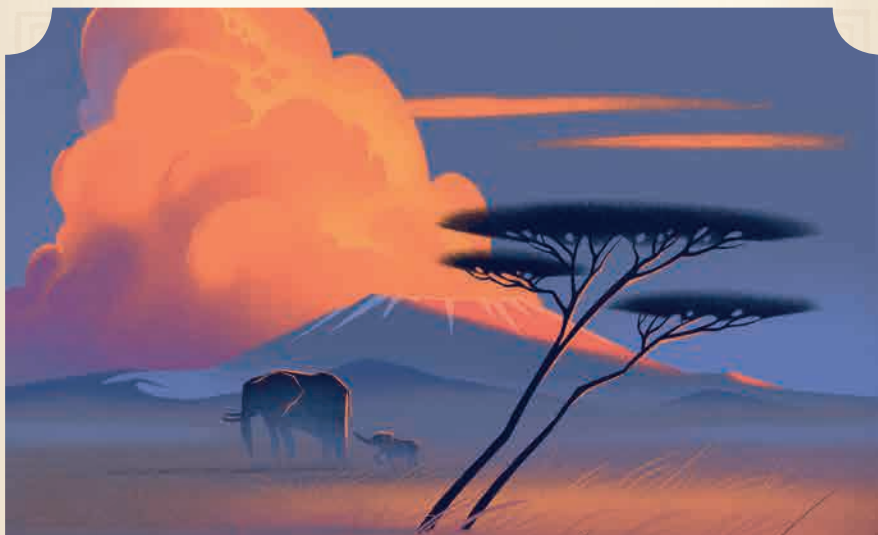


AFRIQUE

**IMPORTANT - Tu DOIS explorer les deux
premiers Volumes (Europe et Amériques)
avant de visiter les Pays de cette boîte !**



TANZANIE

Il fait chaud, non ? Nous voilà en Afrique !

Regardez ! Là-bas ! Vous voyez cette montagne ?

C'est le Kilimandjaro, le plus haut sommet de tout le continent africain ! Si nous le voyons, c'est que nous nous trouvons dans le Serengeti, une immense réserve naturelle peuplée d'animaux sauvages comme les gnous, les zèbres et les antilopes.

Les habitants de la région ont affirmé avoir vu quelque chose d'étrange se dissimuler dans les hautes herbes. Il s'agirait d'un Ours Nandi, une créature effrayante mi-ours, mi-hyène, qui chasserait les autres animaux du Serengeti. Comme on dit en swahili, la langue de la Tanzanie : « Bahati nzuri » ou « Bonne chance », petits aventuriers !

MATERIEL

Utilise ces jetons et ces cartes pour ce Pays :



MISE EN PLACE

- 1 Place les jetons indiqués ci-dessus face cachée sur la table. Place les jetons Bougie côté allumé visible.
- 2 Mélange les cartes indiquées ci-dessus et distribue-les à tous les joueurs.



Une chaleur éprouvante !

Il fait trop chaud ici pour ton fidèle ami... Ton chien doit faire une petite pause pour se rafraîchir. Laisse le jeton Chien de côté pour cette partie.

RÈGLES SPÉCIALES

ARAIGNÉE :

Pas de toiles d'araignée sans araignée dans les environs !

Lorsque tu recherches l'Araignée, chaque fois que tu révéles une Toile, cela ne compte pas comme un échec, tu peux continuer de chercher l'Araignée en révélant un autre jeton (laisse les jetons Toile visibles jusqu'à ce que quelqu'un échoue).

Si tu retournes un jeton Toile en recherchant un autre Monstre, c'est un échec.

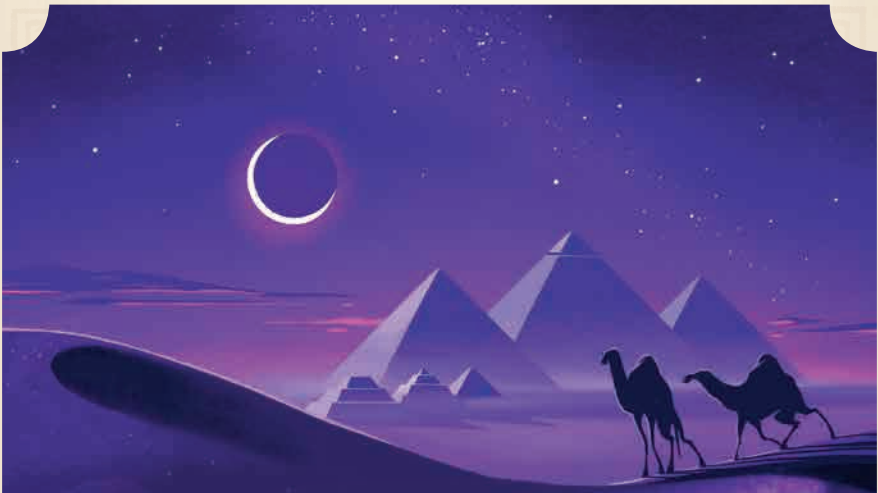


OURS NANDI :

Le rugissement de l'Ours Nandi terrifie les autres créatures de la région !

Après avoir trouvé l'Ours Nandi que tu recherchais, tous les autres joueurs doivent fermer les yeux pendant que tu intervertis deux jetons Monstre face cachée (s'il en reste au moins deux) sans les regarder ! S'il ne reste qu'un seul jeton face cachée, ne fais pas l'échange.





ÉGYPTE

Bienvenue en Égypte, un pays riche d'une histoire de plus de cinq mille ans. Dans l'Antiquité, les pharaons régnaient sur un grand empire.

*Ces anciens rois et reines ont fait construire de gigantesques monuments. Certains étaient dédiés à leurs divinités, comme Râ, dieu du Soleil, et Horus, dieu du Ciel... et parfois à leur propre gloire !
Il faut comprendre que les pharaons étaient perçus comme des dieux vivants.*

*Les pyramides leur servaient de tombeaux. Les Égyptiens pratiquaient l'embaumement (l'art d'envelopper et de préserver un corps après la mort) ; c'est de là que viennent les histoires de momies !
D'ailleurs, nous allons vous demander d'en repérer quelques-unes pour nous. J'ai bien dit les momies ! Pas les mamies. Ça, c'est autre chose.*

MATÉRIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :



MISE EN PLACE

- 1 Crée une pyramide avec les jetons en plaçant les bougies en bas, les jetons Monstre au-dessus et le jeton Pyramide au sommet. Place le Dé Maudit sur le jeton Pyramide.
- 2 Mélange les cartes et distribue-les à tous les joueurs.



RÈGLES SPÉCIALES



DÉ MAUDIT :

Après avoir lancé le Dé maudit, soulève-le et regarde le symbole qui se trouve en dessous. Ensuite, applique l'effet de ce symbole.

MOMIE :
Attention à la malédiction !

Lorsque tu joues une carte Momie, tu dois lancer le Dé Maudit **avant de la rechercher.**



SI TU OBTIENS...



Aucune malédiction :
effectue ta recherche normalement.



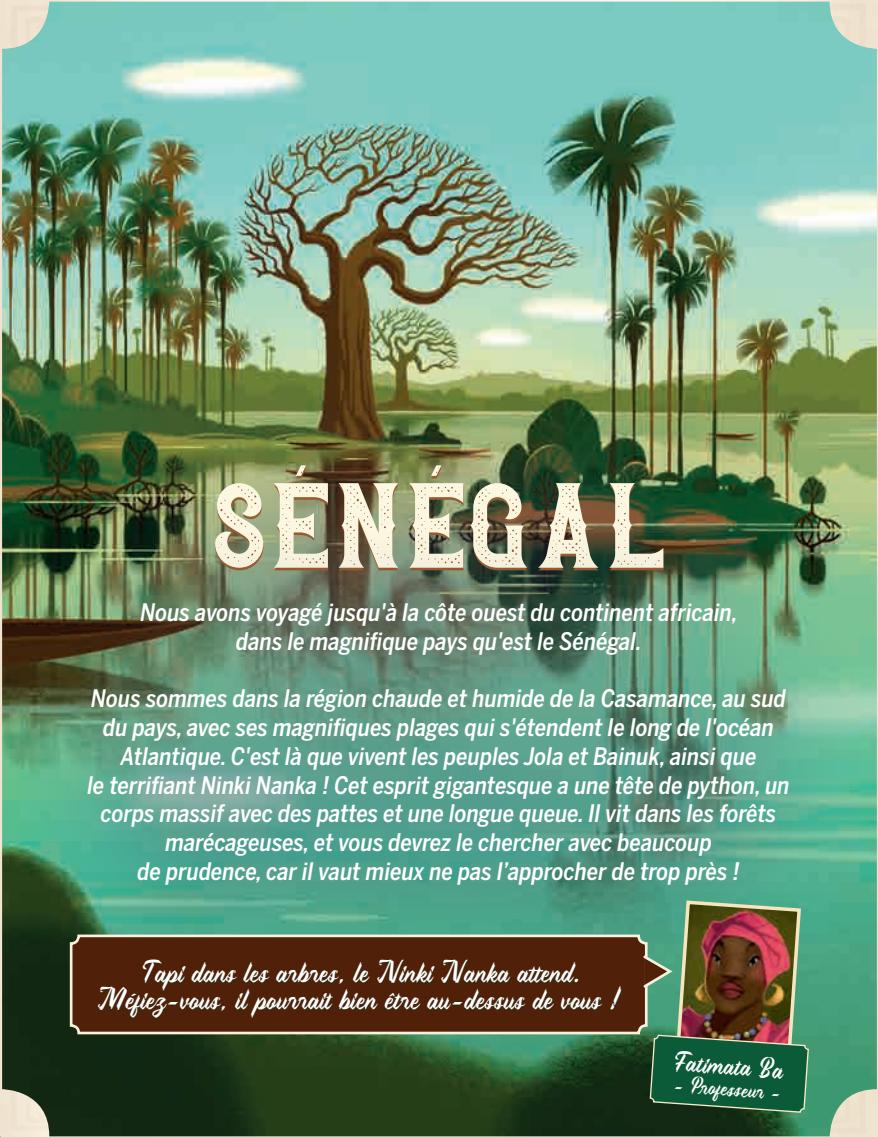
Échange une carte de ta main avec celle d'un coéquipier. Si l'un d'entre vous n'a aucune carte en main, ignorez cet effet. Ensuite, effectue ta recherche.



Choisis un coéquipier :
il doit effectuer la recherche à ta place.



Effectue ta recherche. Si tu échoues, éteins deux bougies (au lieu d'une).



SÉNÉGAL

*Nous avons voyagé jusqu'à la côte ouest du continent africain,
dans le magnifique pays qu'est le Sénégal.*

*Nous sommes dans la région chaude et humide de la Casamance, au sud
du pays, avec ses magnifiques plages qui s'étendent le long de l'océan
Atlantique. C'est là que vivent les peuples Jola et Bainuk, ainsi que
le terrifiant Ninki Nanka ! Cet esprit gigantesque a une tête de python, un
corps massif avec des pattes et une longue queue. Il vit dans les forêts
marécageuses, et vous devrez le chercher avec beaucoup
de prudence, car il vaut mieux ne pas l'approcher de trop près !*

*Tapi dans les arbres, le Ninki Nanka attend.
Méfiez-vous, il pourrait bien être au-dessus de vous !*



*Fatimata Ba
- Professeur -*

MATÉRIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :



MISE EN PLACE

- 1 Mélange les jetons Monstre listés ci-dessus, puis forme 3 piles de 5 jetons face cachée.
- 2 Place le jeton Pyramide au centre des piles et le Dé Maudit par-dessus. Forme un grand carré avec les 6 jetons Bougie tout autour pour définir les limites du « marais ».
- 3 Mélange les cartes et distribue-les à tous les joueurs.



RÈGLES SPÉCIALES

Piles de Monstres

Lorsque tu interagis avec un jeton Monstre depuis l'une des piles (via une Règle Spéciale ou lors d'une recherche), **tu dois prendre le jeton au sommet de cette pile et le placer dans le « marais »** (le carré formé par les Bougies). Place-le face visible s'il correspond au monstre recherché ou face cachée en cas d'échec et, dans tous les cas, **ne le remets jamais sur l'une des piles !**

À partir du moment où il y a des jetons dans le « marais », tu peux interagir avec un de ces jetons ou avec un de ceux qui se trouvent encore au sommet d'une pile.

NINKI NANKA :

Quand tu joues la carte Ninki Nanka, tu dois lancer le Dé Maudit **avant d'effectuer ta recherche** et appliquer les effets des 3 faces visibles du dé (voir le bloc rose p. 5).



Félicitations ! Tu as visité tous les Pays d'Afrique.

As-tu bien coché les Pays visités avec succès sur la carte du monde dans le livret de règles ? Tu peux désormais voyager vers l'Asie (range tout le matériel avec lequel tu viens de jouer dans sa boîte).

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES

FANTÔME :

Avant de rechercher le Fantôme, révèle 1 jeton Monstre de ton choix pour que tous les joueurs puissent le voir, puis retourne-le face cachée.



SQUELETTE :

Avant de rechercher le Squelette, regarde 1 jeton Monstre de ton choix sans le montrer aux autres joueurs, puis retourne-le face cachée.



ARAIGNÉE :

Lorsque tu recherches l'Araignée, si tu révéles un jeton Toile, ce n'est pas un échec ! Tu peux révéler un autre jeton.



OURS NANDI :

Après avoir trouvé l'Ours Nandi que tu recherchais, tous les autres joueurs ferment les yeux pendant que tu intervertis deux jetons Monstre face cachée.



MOMIE :

Lorsque tu recherches la Momie, lance le Dé Maudit et applique le résultat qui se trouve sous le dé avant de la rechercher.



DÉ MAUDIT :

Croisez les doigts !



Pas de malédiction !
Effectue ta recherche.



Un coéquipier recherche
le jeton Monstre.



Échange une carte avec
un coéquipier. Effectue
ta recherche.



Effectue ta recherche.
Éteins 2 bougies en cas
d'échec.

CHIEN :

Lorsque tu recherches un Monstre, si tu révéles le jeton Chien, cela compte comme un succès. Laisse la carte que tu viens de jouer face visible sur la table.



NINKI NANKA :

Lorsque tu recherches le Ninki Nanka, lance le Dé Maudit et applique les effets des 3 faces visibles avant de retourner un jeton.

