



Océanie

IMPORTANT - Tu **DOIS** explorer les
4 premiers Volumes (Europe, Amériques,
Afrique et Asie) avant de découvrir les Pays
de cette boîte !

An artistic illustration of a coastal scene in Australia. On the left, there are dark, layered cliffs. In the middle ground, several tall, thin rock formations (sea stacks) stand in the blue ocean. A white sailboat is visible on the water. The sky is a deep blue with a few white clouds and birds. The overall style is painterly and vibrant.

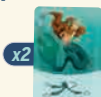
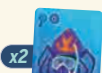
AUSTRALIE

Vous voici maintenant en Australie, un pays réputé pour ses grandes plages de sable et sa faune unique : kangourous, ornithorynques, koalas et tant d'autres ! La côte australienne est célèbre pour Les Douze Apôtres, un site du parc national du Port Campbell où se trouvent huit « aiguilles » de calcaire. Elles s'élèvent à des dizaines de mètres au-dessus de l'eau !

J'espère que vous avez apporté vos maillots de bain, vous en aurez besoin pour plonger dans l'océan et observer les sirènes qui s'y cachent. Malheureusement, ces merveilleuses créatures sont de plus en plus rares... Il ne sera pas facile de les trouver !

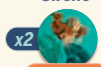
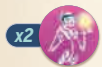
MATÉRIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :



Nouveau
Sirène

Inutile d'apporter des bougies sous l'eau ! Au lieu de cela, vous aurez des Bulles d'air que vous pourrez utiliser pour respirer.



Nouveau



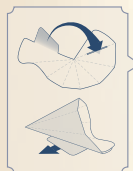
Nouveau
Conque



Nouveau
Bulles d'air

MISE EN PLACE

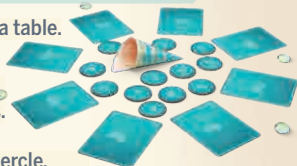
La mise en place et les règles de ce continent sont très différentes de celles des continents que vous avez déjà visités !



1 Assemble la conque et place-la au milieu de la table.

2 Répartis les 4 bulles d'air aussi équitablement que possible entre les joueurs.

3 Mélange toutes les cartes listées ci-dessus et place-les en cercle, face cachée, comme indiqué, avec les jetons listés ci-dessus au milieu du cercle. Les joueurs n'ont aucune carte en main.

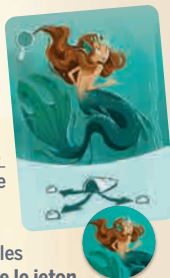


RÈGLES SPÉCIALES

À ton tour, retourne une carte face visible : c'est la carte que tu joues ce tour. Si tu trouves le jeton correspondant, laisse la carte face visible à sa place (ne la mets pas devant toi). Si tu échoues, tu perds une de tes bulles d'air. Mets-la dans la conque et retourne ensuite toutes les cartes et les jetons révélés afin qu'ils soient à nouveau face cachée. Si tu échoues alors que tu n'as plus de bulle d'air, vous devez tous remonter à la surface et **vous perdez la partie**. Oui, même si d'autres joueurs ont encore des bulles...

SIRÈNE :

Après avoir trouvé la Sirène que tu recherchais, récupère toutes les bulles d'air dans la conque et décidez avec les autres joueurs comment les redistribuer entre vous. Place le jeton Sirène (ou celui du Chien), sur la carte pour te souvenir qu'il ne faut pas les remettre face cachée après un échec. Cela signifie que tu ne trouveras chaque Sirène qu'une seule fois par partie.



Si un joueur trouve la Sirène en cherchant un autre monstre, c'est un échec et personne ne récupère de bulles d'air.



GRANDE BARRIÈRE DE CORAIL

Tout le monde a son masque de plongée ? Il vaudrait mieux, car nous partons pour les profondeurs de l'océan afin d'explorer l'une des merveilles du monde naturel, la Grande Barrière de corail !

Ce long récif corallien s'étend sur plus de 2 000 kilomètres. C'est presque autant que la distance qui sépare Paris de Moscou ! On y trouve des éponges, des anémones, des homards, des écrevisses, des crevettes, des méduses, des palourdes géantes et plus de 1 500 espèces de poissons. C'est aussi l'endroit idéal pour apercevoir deux monstres : Le Serpent de mer et le Triton. Nous avons la chance de pouvoir observer ces deux créatures au même endroit. Vérifiez vos bouteilles de plongée, enfillez vos palmes, et en avant !

MATERIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :



MISE EN PLACE

Installe le jeu de la même manière que tu l'as fait pour l'Australie, mais avec les cartes et jetons indiqués ci-dessus.



RÈGLES SPÉCIALES



TRITON :

Ces créatures sous-marines sont amicales et intelligentes. Elles aideront votre groupe à trouver des monstres !

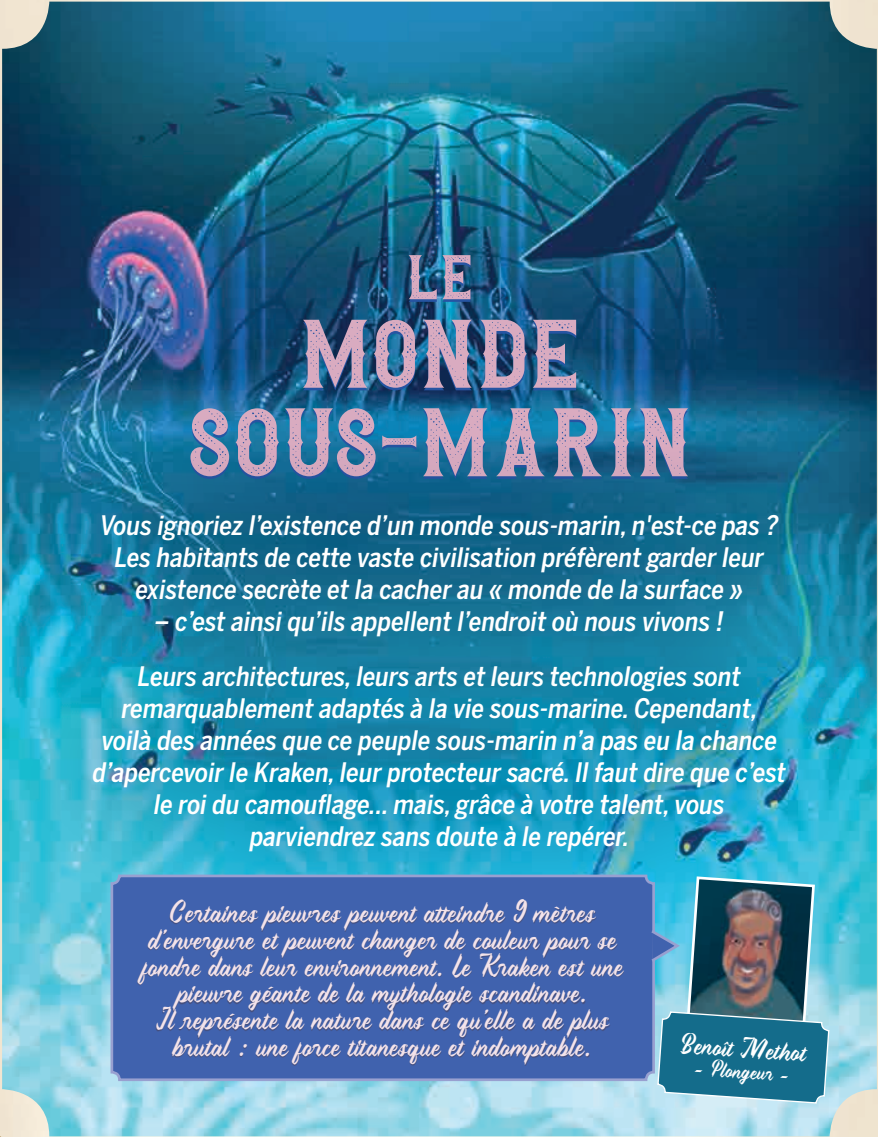
Après avoir trouvé le Triton que tu recherchais, choisis un autre joueur. Il peut secrètement regarder une carte Monstre face cachée. Il n'a pas le droit de dire aux autres joueurs ce qu'il a vu.



SERPENT DE MER :

Les Serpents de mer peuvent être méchants, mais ils ne sont pas très malins. Il vaut mieux essayer de les embrouiller !

Après avoir trouvé le Serpent de mer que tu recherchais, change de place avec un joueur de ton choix (même si vous n'êtes que deux) ! Laisse tes bulles d'air là où elles sont. Le prochain joueur sera ton nouveau voisin de gauche.



LE MONDE SOUS-MARIN

*Vous ignoriez l'existence d'un monde sous-marin, n'est-ce pas ?
Les habitants de cette vaste civilisation préfèrent garder leur
existence secrète et la cacher au « monde de la surface »
– c'est ainsi qu'ils appellent l'endroit où nous vivons !*

*Leurs architectures, leurs arts et leurs technologies sont
remarquablement adaptés à la vie sous-marine. Cependant,
voilà des années que ce peuple sous-marin n'a pas eu la chance
d'apercevoir le Kraken, leur protecteur sacré. Il faut dire que c'est
le roi du camouflage... mais, grâce à votre talent, vous
parviendrez sans doute à le repérer.*

*Certaines pieuvres peuvent atteindre 9 mètres
d'envergure et peuvent changer de couleur pour se
fondre dans leur environnement. Le Kraken est une
pieuvre géante de la mythologie scandinave.
Il représente la nature dans ce qu'elle a de plus
brutal : une force titanessque et indomptable.*



*Benoît Methot
- Plongeur -*

MATERIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :



MISE EN PLACE

Installe le jeu de la même manière que tu l'as fait pour la Grande Barrière de corail, mais avec les cartes et jetons indiqués ci-dessus.



RÈGLES SPÉCIALES

KRAKEN :

Malgré sa taille gigantesque, le Kraken est difficile à repérer !

Lorsque la carte Kraken est révélée, vous devez dire tous ensemble « 1...2...3...Kraken ! » Au moment où vous dites « Kraken », vous devez tous désigner un jeton sur la table. Si vous pointez tous le même jeton, retournez-le. Si c'est le Kraken (ou le Chien), c'est un succès ! Si les joueurs désignent des jetons différents, c'est un échec : ne révélez aucun jeton.



Bravo globe-trotteurs, vous avez réussi !

Vous avez trouvé tous les monstres manquants et nous avons pu les cataloguer dans l'Encyclopédie des Monstres, à leur juste place ! Nous espérons que vous en avez appris un peu plus sur le monde dans lequel nous vivons et sur les mythes et légendes qui nous entourent. Vous pouvez revenir en arrière pour rejouer n'importe quel volume ou Pays, aussi souvent que vous le souhaitez !

- L'équipe de l'Encyclopédie des Monstres

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.



SIRÈNE :

Après avoir trouvé la Sirène que tu recherchais, récupère toutes les bulles d'air dans la conque et décidez comment les redistribuer entre vous. Placez le jeton Sirène face visible sur la carte Sirène pour le reste de la partie.



TRITON :

Après avoir trouvé le Triton que tu recherchais, demande à un autre joueur de regarder secrètement une carte Monstre face cachée, sans dire ce que c'est.



SERPENT DE MER :

Après avoir trouvé le Serpent de mer que tu recherchais, change de place avec un autre joueur, mais laisse tes bulles d'air où elles sont.



CHIEN :

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



ARAIGNÉE :

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



BULLES D'AIR :

Si tu échoues à trouver un monstre, tu perds une de tes bulles d'air. Si tu échoues alors que tu n'as plus de bulle d'air, vous avez perdu la partie !



KRAKEN :

Lorsque la carte Kraken est révélée, comptez jusqu'à 3, dites « Kraken ! » et désignez un jeton. Si vous désignez tous le même jeton, retournez-le. Si c'est le Kraken (ou le chien), c'est un succès ! Si vous désignez des jetons différents, c'est un échec.

