

LES AMÉRIQUES

IMPORTANT – Tu **DOIS** explorer le
premier Volume (Europe) avant de
découvrir les Pays de cette boîte !

BRÉSIL

Faites attention où vous mettez les pieds : vous êtes au cœur de la forêt amazonienne, une terre sacrée et pleine de vie.

Un des gardiens de cette forêt est le Curupira, un puissant protecteur connu des nombreux peuples autochtones du Brésil.

En observant attentivement, à cause de ses cheveux orange vif, vous l'apercevrez peut-être se faufiler rapidement entre les arbres, mais n'essayez surtout pas de le suivre : ses pieds sont dirigés vers l'arrière et personne ne sait s'il vient ou s'il s'en va !

Cet être sage n'aime pas les chasseurs ni les braconniers qui prennent plus que ce dont ils ont besoin dans la forêt.

En effet, le Curupira ne se contente pas de protéger la nature, il en fait partie intégrante.

La forêt tropicale grouille de vie et possède ses propres langues. De nombreux indigènes se parent de peintures corporelles pour montrer le rôle qu'ils jouent dans la communauté. Quels styles de peinture connaissez-vous ?



*Barbara Côtes
- Anthropologue -*

MATÉRIEL

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. N'oublie pas de mélanger le jeton Chien avec les autres jetons !
- 2 Mélange les cartes indiquées ci-dessus et distribue-les à tous les joueurs.



RÈGLES SPÉCIALES

CURUPIRA : ses pieds à l'envers ont égaré tout le monde !

Après avoir trouvé le Curupira que tu recherchais, tout le monde doit fermer les yeux, sauf toi. Tu dois alors choisir un jeton Monstre face cachée et une Bougie (allumée ou non). Intervertis ces deux jetons. Ensuite, tout le monde rouvre les yeux.

Remarque : si tu trouves le Curupira par erreur (en cherchant un autre Monstre), c'est un échec : n'échange pas les jetons.

Rappel : si tu trouves le Chien pendant que tu recherches le Curupira, applique la Règle Spéciale du Curupira comme si tu avais trouvé ce Monstre.

RUINES : il n'est pas rare de trouver des créatures qui se cachent dans les ruines... hélas, celles-ci sont vides !

Découvrir une ruine compte comme un échec, mais tu dois laisser ce jeton face visible jusqu'à la fin de la partie, même lorsque quelqu'un éteint une bougie.





LOUISIANE

Bienvenue dans le sud-est des États-Unis ! Vous êtes en Louisiane, mes amis, la patrie du peuple cajun, du français louisianais, du blues et du jazz... Et si vous aimez les plats épicés, vous êtes au bon endroit !

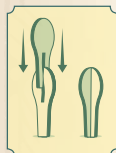
Une grande partie de la Louisiane est recouverte de vastes zones humides et de cours d'eau peu profonds appelés bayous. C'est là que vit le terrifiant Rougarou ! Cette bête ressemble beaucoup à un loup-garou. Il marche sur ses deux pattes arrière comme un humain et a l'allure féroce, mais les Rougarous ne sont pas méchants ! Ils viennent en aide aux orphelins et aux pauvres, puis célèbrent de grandes fêtes nocturnes autour de feux de camp dans la forêt. Il vous faudra tenter de le repérer de nuit, alors n'oubliez pas d'apporter votre torche, courageux globe-trotteurs !

MATERIEL

Sors ces jetons de la boîte, ainsi que ces cartes et les deux parties de la Torche :



MISE EN PLACE



- 1 Crée un chemin sur la table avec 6 jetons Monstre face cachée, puis 6 jetons Bougie, puis encore 6 jetons Monstre.
- 2 Assemble la figurine en carton de la Torche en prenant soin de bien l'enfoncer jusqu'à ce que les deux parties soient parfaitement alignées pour que la Torche tienne debout. Place-la sur le premier jeton Bougie.
- 3 Mélange les cartes indiquées ci-dessus et distribue-les à tous les joueurs.

REGLES SPECIALES

TORCHE : ta torche t'aidera à repérer le Rougarou tandis que sa fumée éloignera les moustiques !

Chaque fois que tu dois éteindre une Bougie, déplace la Torche sur le jeton Bougie allumée suivant, puis éteins le jeton Bougie sur lequel se trouvait la Torche auparavant.



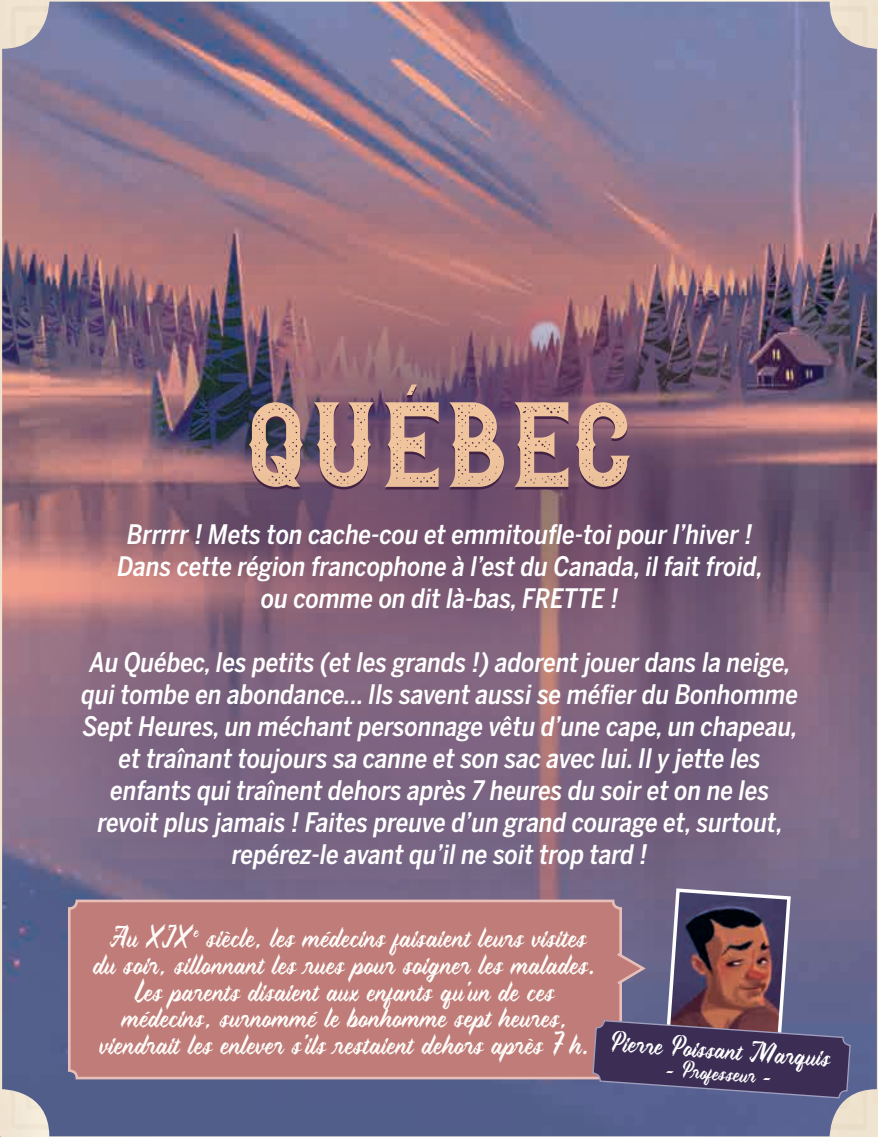
Si la Torche tombe pendant la partie, pour quelque raison que ce soit (en la déplaçant, si quelqu'un heurte la table, ou même éternue, etc.), vous devez éteindre une Bougie (ce n'est pas un échec : laissez les jetons et les cartes comme ils sont). Ensuite, déplacez la Torche sur le jeton Bougie allumée suivant.

ROUGAROU : tes amis peuvent t'aider dans ta recherche !

Lorsque tu recherches ce Monstre, désigne avec ton doigt le jeton Monstre que tu veux révéler. Si les autres joueurs pensent que tu as raison, ils doivent hurler comme des loups : « ahouuuuuu ! »

S'ils pensent que tu ne désignes pas le bon jeton, ils doivent rester silencieux. Si tu décides de révéler un jeton différent de celui que tu as désigné initialement, les autres joueurs n'auront plus le droit de t'aider.





QUÉBEC

*Brrrrr ! Mets ton cache-cou et emmitoufle-toi pour l'hiver !
Dans cette région francophone à l'est du Canada, il fait froid,
ou comme on dit là-bas, FRETTE !*

*Au Québec, les petits (et les grands !) adorent jouer dans la neige,
qui tombe en abondance... Ils savent aussi se méfier du Bonhomme
Sept Heures, un méchant personnage vêtu d'une cape, un chapeau,
et traînant toujours sa canne et son sac avec lui. Il y jette les
enfants qui traînent dehors après 7 heures du soir et on ne les
revoit plus jamais ! Faites preuve d'un grand courage et, surtout,
repérez-le avant qu'il ne soit trop tard !*

*Au XIX^e siècle, les médecins faisaient leurs visites
du soir, sillonnant les rues pour soigner les malades.
Les parents disaient aux enfants qu'un de ces
médecins, surnommé le bonhomme sept heures,
viendrait les enlever s'ils restaient dehors après 7 h.*



*Pierre Poissant Marquis
- Professeur -*

MATÉRIEL

Sors ces jetons de la boîte,
ainsi que ces cartes et la Torche :



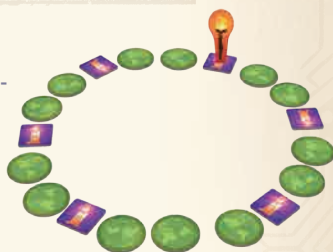
MISE EN PLACE

1

Mélange les jetons listés ci-dessus et dispose-les en cercle, face cachée, comme indiqué. Place la torche sur la Bougie de ton choix.

2

Mélange les cartes indiquées ci-dessus et distribue-les à tous les joueurs.



RÈGLES SPÉCIALES

Les règles de la Torche décrites dans la Louisiane s'appliquent ici.

BONHOMME SEPT HEURES :

Le Bonhomme Sept Heures a laissé des traces dans la neige !

Lorsque tu le recherches, tu dois retourner les deux jetons Empreintes **AVANT** de retourner le Bonhomme Sept Heures lui-même.

Si tu ne le fais pas, c'est un échec !

Le Chien peut remplacer soit l'une des empreintes, soit le jeton Bonhomme Sept Heures.

Félicitations ! Tu as visité tous les Pays des Amériques.

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'Afrique (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.



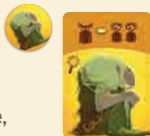
SQUELETTE :

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



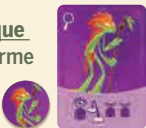
TROLL :

Avant de rechercher le Troll, révèle un jeton Monstre de ton choix aux autres joueurs, mais sans le regarder toi-même, puis retourne-le face cachée.



CURUPIRA :

Après avoir trouvé le Curupira que tu recherchais, tout le monde ferme les yeux et tu dois intervertir un jeton Monstre face cachée avec une Bougie !



ROUGAROU :

Lorsque tu recherches le Rougarou, désigne avec ton doigt le jeton Monstre que tu veux révéler. Tes amis peuvent hurler comme des loups s'ils pensent que tu as raison, ou rester silencieux s'ils pensent que tu te trompes !



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.



RUINES :

C'est un échec. Ce jeton reste face visible pour le reste de la partie.



TORCHE :

Déplace la torche sur un jeton Bougie allumée après chaque échec. Si tu la fais tomber, éteins une autre bougie (mais ce n'est pas un Échec) !



BONHOMME SEPT HEURES :

Suis-le à la trace !

Lorsque tu recherches le Bonhomme Sept heures, tu dois trouver ses 2 jetons « Empreintes » avant de retourner son jeton !

