

ASIE

**IMPORTANT – Tu DOIS explorer les trois
premiers Volumes (Europe, Amériques, Afrique)
avant de visiter les Pays de cette boîte !**



CHINE

Chers globe-trotteurs, vous êtes les hôtes du célèbre « Empire du Milieu ». Ce nom a été donné à la Chine par son peuple qui croyait que son empire était le centre du monde.

Ce pays abrite une incroyable merveille créée par l'homme : la Grande Muraille de Chine ! Cette gigantesque barrière a été construite pour défendre la frontière nord du pays contre les invasions des peuples du Nord.

C'est également de ce pays que provient le Qílín (ou Kirin), une créature mythique mi-dragon, mi-cheval, couverte de bijoux brillants, avec des bois de cerf ou une longue corne. Il est dit qu'elle fait son apparition lorsqu'un empereur arrive... mais, malheureusement, elle n'a pas été vue depuis bien longtemps.

MATÉRIEL

Utilise ces jetons et ces cartes pour ce Pays :



MISE EN PLACE

- 1 Aligne sur la table les jetons listés ci-dessus comme indiqué :
1 Bougie, 3 Monstres, 1 Bougie, 3 Monstres, etc.
Voici la Grande Muraille de Chine !



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

RÈGLES SPÉCIALES

QÍLÍN :

Tu es hypnotisé par le corps couvert de bijoux
du Qílin qui s'échappe ! « Mince, on cherchait
quels Monstres, déjà ? »



Lorsque tu recherches le Qílin
et que tu subis un échec,
ramasse toutes les cartes des
autres joueurs (dans leur main
et sur la table), mélange-les
et redistribue-les.





CORÉE DU SUD

Regardez autour de vous, petits globe-trotteurs, vous êtes en Corée du Sud ! Ce magnifique pays est situé sur une péninsule (une étendue de terre bordée par la mer de trois côtés). C'est ici que vit le Dokkaebi !

Ce colosse adore chanter, danser et mettre de l'ambiance. Très espiègle, il n'hésite pas à défier les voyageurs dans des combats de lutte, mais il est également connu pour aider les gens qui en ont besoin et pour porter chance ! Il ne sera pas facile de le repérer avant que lui-même ne vous repère !

Les Dokkaebi aiment la musique, la danse et la lutte, et vivent en harmonie avec la population. Ils aident volontiers ceux qui font le bien, et sont toujours fidèles à leur parole.



*Hana Cho
- Enseignant -*

MATÉRIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :

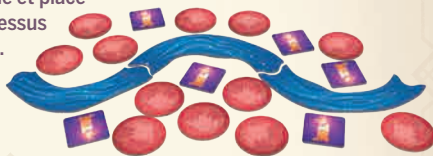


MISE EN PLACE

Le fleuve Han traverse une grande partie de la Corée du Sud et sa capitale, Séoul. Peut-être que cela vous aidera à repérer vos Monstres !

1 Dispose les tuiles Fleuve comme indiqué et place les jetons Bougie et Monstre listés ci-dessus de manière équitable de part et d'autre.

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



RÈGLES SPÉCIALES

FLEUVE :

Lorsque tu recherches un Monstre, place toujours le jeton de l'autre côté du fleuve après l'avoir révélé, face visible si tu as réussi à trouver le Monstre, sinon face cachée.

DOKKAEBI :

Il aime faire des farces !

Après avoir trouvé le Dokkaebi que tu recherchais, échange ta carte Dokkaebi avec la carte d'un autre joueur qui se trouve déjà sur la table. S'il n'y a aucune autre carte sur la table, garde la carte Dokkaebi devant toi. Si c'est un échec, effectue également l'échange avant que les joueurs récupèrent les cartes qui se trouvent devant eux.



Remarque : oui, tu peux échanger la carte Dokkaebi que tu as jouée contre l'autre carte Dokkaebi jouée précédemment par un autre joueur !



JAPON

Les habitants de ce pays l'appellent « Nippon », ce qui signifie « Le pays du soleil levant ». Le reste du monde l'appelle Japon.

Il est constitué de quatre grandes îles : Hokkaido, Honshu, Shikoku et Kyushu... et de 4000 îles plus petites ! Le majestueux mont Fuji au sommet enneigé domine Tokyo, la capitale du Japon.

Ce pays regorge de créatures et d'esprits mythiques qui habitent les lacs, les fleuves et les mers du Japon. Ils se manifestent sous la forme de dragons aux mille couleurs ! Ces créatures, comme les autres dragons d'Asie, sont remarquablement intelligentes, mais elles n'ont pas d'ailes contrairement aux dragons que vous avez peut-être déjà rencontrés. Bonne chance, tomodachi !

Le dragon représente le pouvoir de l'empereur. Il est souvent associé au phénix qui représente l'impératrice. Dans le folklore japonais, les dragons sont souvent entourés d'eau ou de nuages.



*Takako Inagaki
- Consultante japonaise -*

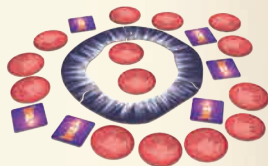
MATÉRIEL

Utilise ces éléments pour ce Pays :



MISE EN PLACE

- 1 Place les tuiles du mont Fuji (au dos des tuiles Fleuve) pour former un cercle. Voici le mont Fuji !
- 2 Mélange les jetons Monstre listés ci-dessus, place-en 2 à l'intérieur du cercle (mont Fuji) et le reste des jetons à l'extérieur.
- 3 Mélange les cartes listées ci-dessus et distribue-les à tous les joueurs.



RÈGLES SPÉCIALES

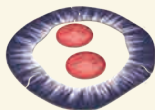
DRAGON :

Le dragon est long et sinueux...
Où est sa tête ? Où est sa queue ?

Lorsque tu joues la carte Dragon, choisis un joueur. L'un après l'autre (dans l'ordre de votre choix), chacun d'entre vous doit révéler un jeton. Si vous révélez la tête et la queue du Dragon, c'est un succès ; sinon, c'est un échec.

MONT FUJI :

Les Règles Spéciales de tes cartes ne s'appliquent pas aux jetons Monstre qui se trouvent à l'intérieur du cercle du mont Fuji. Ces jetons peuvent être révélés uniquement par une recherche de votre Monstre.



Exemple :

Si tu joues une carte Fantôme, tu ne peux utiliser sa Règle Spéciale qu'avec un jeton qui se trouve à l'extérieur du Mont Fuji.



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

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

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES

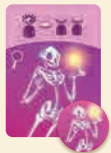
FANTÔME :

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



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.



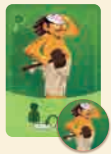
QÍLÍN :

Lorsque tu recherches le Qílín, si tu fais une erreur, rassemble les cartes de tous les joueurs, mélange-les et redistribue-les.



DOKKAEBI :

Après avoir recherché le Dokkaebi, échange ta carte Dokkaebi avec la carte d'un autre joueur qui se trouve 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.



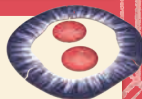
FLEUVE :

Déplace les jetons révélés de l'autre côté du fleuve.



MONT FUJI :

Les Règles Spéciales ne s'appliquent pas aux jetons Monstre dans le cercle.



DRAGON :

Choisis un autre joueur. Chacun de vous doit trouver un jeton : soit la tête, soit la queue du Dragon.

