

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# Voyage au Centre de la Terre

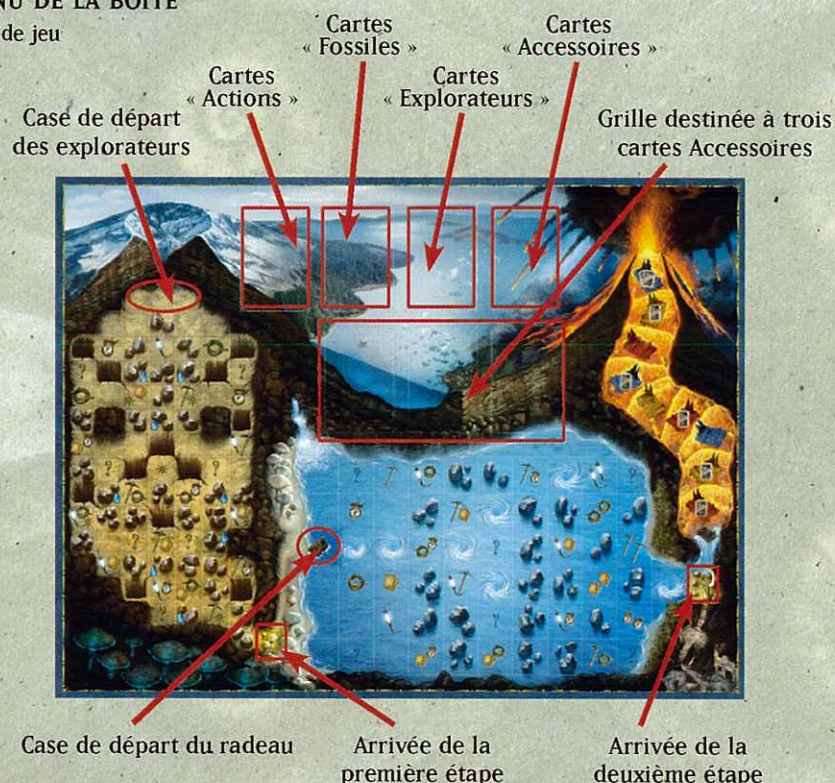
JULES VERNE

De 2 à 4 joueurs - à partir de 10 ans



## CONTENU DE LA BOÎTE

1 Plateau de jeu



3 Explorateurs



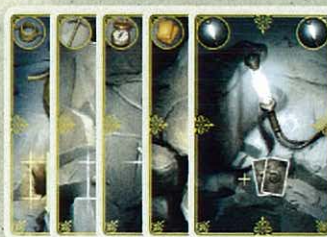
1 Radeau



20 Jetons « Goutte de lave »



63 cartes « Explorateurs »  
(21 de chaque couleur :  
bleues, rouges et jaunes)



45 Cartes « Accessoires »  
(9 de chaque accessoire :  
corde, pic, boussole, biscuits  
secs et lampe de Ruhmkorff)



2 Cartes Bonus :  
Forêt des champignons et  
Cité en ruines



64 Cartes  
« Fossiles »



16 Cartes  
« Actions »

## PRÉPARATION DU JEU

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placez les trois explorateurs sur la case de départ en dessous du cratère enneigé. Chaque joueur peut déplacer l'explorateur de son choix. Personne ne possède donc « sa » propre figurine.
- Placez le radeau sur la case de départ de la mer souterraine. Pour l'utiliser, il faudra attendre la deuxième étape !
- Triez les cartes (le dos des cartes vous indique leur catégorie). Battez séparément les cartes de chaque catégorie.
- Chaque joueur reçoit **six cartes Explorateurs** et **trois cartes Accessoires**. Placez trois autres cartes Accessoires (faces visibles) sur la case du plateau de jeu prévue à cet effet (voir contenu). Elles forment la **pioche ouverte**. Placez les cartes restantes (faces cachées) sur le plateau de jeu. Procédez de même avec les cartes Fossiles et les cartes Actions. Le contenu vous précise l'emplacement des pioches.
- Chaque joueur reçoit une goutte de lave et la place devant lui. Placez les autres gouttes de lave à côté du plateau de jeu.
- Placez la carte Bonus de la Forêt des champignons à côté de l'arrivée de la première étape. Placez la carte Bonus de la Cité en ruines à côté de l'arrivée de la deuxième étape.
- Battez les cartes Aventures en mer et placez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Il faudra attendre la deuxième étape pour les utiliser.

## Les cartes Fossiles

Les joueurs collectionnent les différentes sortes de cartes Fossiles tout au long de la partie.



**Cartes Fossiles Différentes** : rapportent 2 points de gloire.

**Le Crâne** : La moitié de crâne de dinosaure ne rapporte pas de point. Mais les deux moitiés correspondantes réunies valent 5 points de gloire.



**Squelette** : Une partie du squelette rapporte 1 point, deux parties différentes valent 3 points et un squelette complet permet d'engranger 12 points.



**Or et Quartz** : Plus vous avez de cartes, plus leur valeur augmente :

Une carte Or rapporte 1 point.

Deux cartes Or valent 3 points.

Trois cartes Or valent 6 points, etc.

Si un joueur a réussi à collectionner six cartes Or (20 points), chaque carte Or supplémentaire lui vaudra 5 points de plus.

Le décompte des points des cartes Quartz s'effectue de la même façon.

## DÉROULEMENT DU JEU

L'aventure se déroule en trois étapes. La règle du jeu varie un peu d'une étape à l'autre. Mais ne vous donnez pas la peine de lire toute la règle du jeu d'un seul coup. Contentez-vous de celle de la première étape et faites-la : elle dure environ 45 minutes. Vous pourrez alors lire la variante de la deuxième étape et la jouer (20 minutes environ). Vous lisez ensuite la troisième étape et vous l'exécutez : cela vous prendra environ 5 minutes.

### Première étape : la descente au centre de la terre

*Si jamais vous vous hasardez à faire un voyage au centre de la terre, vous ne tarderez pas à remarquer avec effroi qu'il y fait sombre, que l'air y est suffoquant et sent le renfermé. Si Hans n'avait pas découvert le bienfaisant ruisseau souterrain, nos trois explorateurs seraient sûrement morts de soif. C'est pourquoi le Professeur Lidenbrock décida sur-le-champ de baptiser la source salutaire « ruisseau de Hans ».*

C'est le joueur le plus courageux qui commence. Il peut :

- a) soit tirer 3 cartes,
- b) soit déplacer un explorateur.

La main passe alors au joueur suivant qui a également le choix entre ces deux possibilités, etc. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### a) Tirer trois cartes

- Le joueur tire trois cartes au total. Libre à lui de choisir des cartes Explorateurs et/ou des cartes Accessoires dans la combinaison de son choix.  
*Exemple : 1 carte Accessoires prise dans la pioche ouverte, 1 carte de la pioche « cartes Accessoires » et 1 de la pioche « cartes Explorateurs ».*

**Attention ! Ne dépassez pas le maximum de cartes autorisé. Chaque joueur a le droit d'avoir en main un maximum de dix cartes Explorateurs et de cinq cartes Accessoires.** Si un joueur a atteint cette limite, il est obligé de poser immédiatement une carte non utilisée sur la pile de défausse. Cette carte peut également être celle qu'il vient de tirer (il y a une pile de défausse « cartes Explorateurs » et une pile de défausse « cartes Accessoires »).

- Si des cartes Accessoires sont prélevées dans la pioche ouverte, il faudra attendre la fin du tour de table, lorsque chaque joueur aura eu la main, pour compléter la pioche ouverte afin qu'elle comporte à nouveau 3 cartes.
- Si la pioche « cartes Accessoires » ou « cartes Explorateurs » est vide, on bat la pile de défausse correspondante et on la place face cachée sur la table : elle constitue la nouvelle pioche.

#### b) Déplacer un explorateur

- Le joueur peut déplacer l'un des trois explorateurs en jouant des cartes Explorateurs de la même couleur (cinq au maximum chaque fois qu'il a la main).
- Si un joueur veut faire avancer l'explorateur vers une case suivante, il lui en coûtera une carte.
- Le joueur qui a la main peut déplacer les explorateurs **horizontalement** ou **verticalement**, mais jamais en diagonale. Il peut changer de direction à n'importe quel moment. Mais il doit commencer par déplacer l'explorateur d'**au moins une case vers l'avant** (donc vers le bas) avant de changer de direction. Il n'est donc pas permis de le déplacer vers l'arrière ou latéralement.
- Chaque case ne peut être occupée que par un seul explorateur, mais n'importe quel autre explorateur peut passer par cette case pour continuer son chemin.
- Tant qu'il a la main, le joueur peut jouer un nombre illimité de cartes Accessoires.
- Après avoir déplacé l'explorateur, le joueur pose les cartes Explorateurs et les cartes Accessoires qu'il vient de jouer à côté des pioches correspondantes (faces visibles). Une pile de défausse est ainsi créée pour chaque catégorie de cartes.
- Pour déplacer les explorateurs, les joueurs sont tenus de respecter les règles relatives aux différentes cases du plateau de jeu (page 3 : pour des exemples de déplacement).

## Les cases du plateau de jeu



**Granit** : Interdiction de passer par la case.



**Ravin** : Ne peut être traversé qu'avec la carte Accessoires « Corde ». Les explorateurs n'ont pas le droit de s'arrêter sur un ravin.



**Rochers** : Pour pouvoir les franchir, le joueur devra payer une carte Explorateurs par rocher dessiné : il lui en coûtera donc toujours deux ou trois cartes. Exception : si le joueur possède une carte Pic, le passage des rochers ne lui coûtera qu'une seule carte Explorateurs.



**Ruisseau de Hans** : Si un joueur passe par cette case ou s'y arrête, il reçoit une goutte de lave. Placez-la devant vous à côté de vos autres gouttes de lave. Les gouttes de lave sont précieuses : à la fin de l'étape, elles vous éviteront de perdre les cartes Fossiles que vous aurez découvertes.



**Découverte** : Si un joueur atterrit sur une case de fossiles, il peut faire une découverte. S'il les possède, il doit jouer les cartes Accessoires demandées (même nombre, mêmes symboles). Si une étoile est dessinée sur la case, le joueur peut jouer n'importe quelle carte Accessoires de son choix. Le joueur prend alors le même nombre de cartes (donc de une à trois par case) sur la pioche cartes Fossiles. Il retourne alors faces visibles les fossiles qu'il vient de découvrir. Le nombre de points de gloire accordés par les cartes Fossiles dépend du genre de fossile (voir « cartes Fossiles »).



**Actions** : Si un joueur arrête sur cette case, ou y passe en cours de route, le joueur tire à la fin du déplacement la carte supérieure de la pioche cartes Actions. Toutes ces cartes sont favorables au joueur ! Les cartes traversées d'un éclair sont lues et jouées immédiatement. Le joueur peut conserver les autres cartes pour les utiliser par la suite en fonction de ses besoins.

## Les cartes Accessoires



**Corde** : Elle permet de franchir un ravin. Le joueur n'a pas le droit de s'arrêter sur un ravin. Il faut payer une carte Explorateurs pour aller sur cette case, et une carte Corde pour la traverser.



**Boussole** : Elle permet de déplacer l'explorateur d'une case en diagonale – à condition de payer une carte Explorateurs. Au total, il faut sacrifier donc une carte Explorateurs pour se déplacer et une carte Boussole pour se déplacer en diagonale.



**Biscuits secs** : Cette carte compte pour deux cartes supplémentaires dans la couleur choisie. Mais il n'est pas permis de jouer uniquement des cartes Biscuits secs : il faut jouer au moins une carte Explorateur. Si un joueur veut jouer plusieurs cartes Explorateurs, ces cartes doivent être de la même couleur. Si le joueur possède une ou plusieurs cartes Biscuits secs, le joueur peut déplacer l'explorateur de plus de cinq cases.



**Pic** : Toutes les cases comportant un dessin de pic ne coûtent qu'une carte Explorateur et une carte Pic par déplacement. La carte Pic brise tous les rochers.



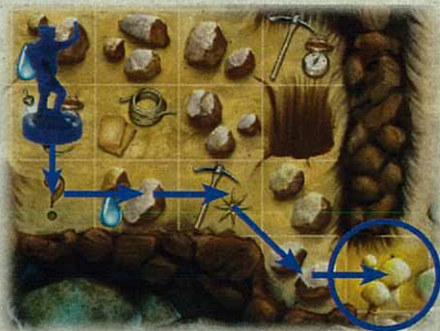
**Lampe de Ruhmkorff** : Le joueur a le droit de tirer **deux** cartes Fossiles de plus que le nombre de cartes Accessoires qu'il a rendues. Il a le droit de choisir parmi ces cartes celles qu'il désire conserver. Il replace ensuite sous la pioche les deux cartes Fossiles qu'il n'a pas choisies.

## Deux exemples de déplacement d'explorateur :

**1. Exemple:** Le joueur veut atteindre la case Découverte marquée d'un cercle rouge. Pour ce faire, il joue trois cartes Explorateurs rouges : il peut donc faire avancer l'explorateur rouge de trois cases. Il joue également une carte Corde pour franchir le ravin. Sa carte Boussole lui permet d'avancer en diagonale et donc d'éviter la case ornée de trois rochers. Arrivé à la case découverte, il joue une deuxième carte Corde et une carte Pic pour gagner deux cartes Fossiles.



**2. Exemple:** Le joueur voudrait bien terminer la première étape, mais il ne possède qu'une seule carte bleue Explorateur. Il joue donc cette carte et deux cartes Biscuits secs. Cela lui permet de faire passer l'explorateur par cinq cases normales (cases sans obstacles). Pour venir à bout du premier obstacle, il utilise un pic : chaque case Rochers ne lui coûte donc qu'une seule carte. Grâce à sa carte Boussole, il peut avancer d'une case en diagonale. Il gagne ainsi une goutte de lave et la carte Bonus de la Forêt des champignons. Il termine en tirant une carte Action.



## Fin de la première étape



- Dès qu'un joueur place un explorateur sur la case arrivée de la première étape, il gagne la carte Bonus de la Forêt des champignons. Il place ensuite les trois explorateurs sur le radeau qui se trouve sur la position de départ de la mer Lidenbrock.
- À la fin de l'étape, chaque joueur s'assure qu'il a suffisamment de gouttes de lave pour ne pas perdre les cartes Fossiles qu'il a rassemblées. Une goutte de lave protège trois cartes Fossiles.
- Si un joueur n'a pas assez de gouttes de lave, il ne peut garder que les cartes Fossiles qu'il peut protéger. *Exemple : si un joueur possède onze cartes Fossiles et trois gouttes de lave, il ne peut conserver que neuf cartes, il sera donc obligé de se défausser de deux cartes Fossiles.*
- Les gouttes de lave qui servent à protéger les fossiles seront alors remises dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées dans la suite du jeu.
- Si un joueur a encore trop de gouttes de lave, il aura droit à un point supplémentaire par goutte de lave à la fin de la partie.

## Deuxième étape : la traversée de la mer Lidenbrock

La mer souterraine que les explorateurs veulent maintenant traverser porte le nom de celui qui l'a découverte : le professeur Lidenbrock. Tous ensemble, ils vont braver avec succès les dangers de la mer pour arriver sur l'autre rivage.

Dans ses grandes lignes, la règle du jeu est identique à celle de la première étape. Quelques modifications :

- Comme il s'agit d'une mer d'eau douce, il sera inutile de protéger les cartes Fossiles par des gouttes de lave à la fin de l'étape.
- La carte Accessoires « Corde » permet de franchir un tourbillon. Comme pour franchir un ravin, il faut jouer une carte Explorateurs pour arriver sur la case et une carte Corde pour pouvoir franchir la case.
- Au lieu de déplacer un explorateur, les joueurs déplacent le radeau tout entier avec ses trois explorateurs à bord. Pour ce faire, ils doivent jouer un maximum de cinq cartes Explorateurs d'une seule et même couleur.
- Le radeau ne peut se déplacer que vers l'avant, en direction de la case d'arrivée de la deuxième étape. Il ne peut se déplacer ni vers l'arrière ni latéralement.



- Si un joueur amène le radeau sur une case découverte, il a le droit de faire une découverte. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, pourront à leur tour jouer les cartes Accessoires demandées (même nombre, mêmes symboles) et tirer de la pioche « cartes Fossiles » le nombre de cartes correspondant (une ou deux). Cela vaut également si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas faire de découverte sur la case. Seules exceptions, les cases portant le dessin de la lampe de Ruhmkorff : seul le joueur actif a le droit de jouer cette carte.

## Les Aventures en mer

Le joueur actif vient de déplacer le radeau, et, éventuellement, de faire des découvertes. À la fin de son tour, il tire la carte supérieure des Aventures en mer. Les cartes Aventures en mer peuvent être positives ou négatives. Les cartes positives sont les découvertes de fossiles et la visite d'un Geyser, de l'île Axe ou le combat entre deux dinosaures marins. Les boules de foudre sont négatives.

### Découverte de fossile

### Geyser

### Île Axe

### Dinosaures marins



- Si le joueur actif tire une carte positive Aventures en mer, il peut obtenir la récompense promise du côté droit de la carte en jouant les cartes Explorateurs reproduites du côté gauche. Si le joueur découvre un fossile, il peut tirer une carte Fossile : la carte Aventures en mer sera ensuite replacée dans la pioche. S'il a tiré une visite, il conserve cette carte. À la fin de la partie, cette carte lui vaudra le nombre de points de gloire imprimé sur la carte.
- Si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas se défausser des cartes Explorateurs demandées, chaque joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut alors tenter sa chance pour recevoir la récompense promise en échange des cartes Explorateurs demandées. La carte ne peut pas être jouée deux fois : le premier joueur qui parvient à fournir les cartes en question gagne la carte Aventures en mer – et les autres joueurs ne peuvent donc plus la gagner. Si tous les joueurs ont eu la main et que personne n'ait pu ou n'ait voulu fournir les cartes demandées, la carte sera retirée du jeu sans avoir été utilisée.



*Exemple : il y a trois joueurs. Le joueur actif a déplacé le radeau : il tire une carte Aventures à la fin de son tour. C'est une découverte de fossile. Pour pouvoir faire cette découverte, il doit jouer une carte Explorateurs jaune. Comme il n'en a pas, c'est maintenant le joueur assis à sa gauche qui peut tenter sa chance pour obtenir le fossile. Malheureusement, ce joueur ne possède plus non plus de carte Explorateurs jaune. Comme le dernier joueur n'en possède pas non plus, la carte Aventures en mer est retirée du jeu.*



**Boule de foudre :** La boule de foudre fait le tour des joueurs jusqu'à ce qu'elle frappe l'un d'entre eux ou jusqu'à ce que tous les joueurs aient réussi à s'en protéger. Pour se protéger contre la carte Boule de foudre, le joueur qui a la main doit fournir les cartes Explorateurs représentées du côté gauche de la carte (selon la carte, deux cartes de même couleur ou deux cartes de couleurs différentes).

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas fournir ces cartes, il est frappé par la boule de foudre et il perd une carte Fossile de son choix. Le joueur perd la main et la carte Boule de foudre est retirée du jeu.

Par contre, si le joueur actif fournit effectivement les cartes Explorateurs, la boule de foudre va menacer le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur doit lui aussi se protéger contre la foudre, etc.

Lorsque tous les joueurs auront eu la main, et s'ils ont tous réussi à se protéger de la boule de foudre, la carte sera retirée du jeu sans pénalisation.



### Fin de la deuxième étape

Si un joueur parvient à placer le radeau sur la case arrivée de la deuxième étape, il reçoit la carte Bonus « Cité en ruines ». Pour l'étape finale, le radeau est alors placé sur la position de départ de la coulée de lave (sur le dessin du radeau brun).

### Troisième étape : la coulée de lave

Notre périple s'achève. La coulée de lave brûlante aide les explorateurs à sortir du volcan pour remonter à l'air libre. À leur plus grande surprise, ils ne se trouvent pas en Islande, mais en Italie ! Ils peuvent maintenant présenter leurs découvertes au monde scientifique et raconter leurs aventures.

- Un joueur tire la carte Explorateurs supérieure et place le radeau sur la case la plus proche portant un radeau de la même couleur que la carte Explorateurs.
- Si le radeau arrive sur une case portant une ou deux cartes Fossiles barrées, chaque joueur perd le nombre indiqué de cartes Fossiles de son choix.
- Mais il est tout de même possible d'éviter cette perte ! Si un joueur arrive sur une carte qui oblige à sacrifier des cartes Fossiles, il commence par tirer une carte Accessoires. Chaque joueur qui possède cette même carte Accessoires, peut la défausser et donc conserver ses cartes Fossiles.
- Le joueur suivant tire alors une nouvelle carte Explorateurs et déplace de nouveau le radeau.
- Lorsque le radeau atteint la dernière case de la coulée de lave, la partie est terminée. Mais lors du dernier tour, si le radeau dépasse cette dernière case parce qu'il n'y a plus, devant le radeau, de case de la couleur de carte Explorateur tirée, la partie est également terminée.

#### Exemple de déplacement pendant l'étape Coulée de lave :



1. Le joueur qui a la main a tiré une carte Explorateurs jaune. Il déplace le radeau vers le radeau jaune le plus proche. Cette carte porte une carte Fossile barrée. Le joueur actif tire donc la carte supérieure de la pioche Accessoires : c'est une corde. Tous les joueurs qui possèdent une corde sont maintenant dispensés de sacrifier une carte Fossile. Les autres joueurs remettent une carte Fossile de leur choix.

2. Le joueur suivant tire lui aussi une carte Explorateurs jaune et déplace le radeau vers le radeau jaune le plus proche. Cette case est sans danger. Comme il n'est pas possible d'y perdre une carte, le joueur ne tire pas de carte de la pioche Accessoires.

3. Le joueur suivant tire une carte Explorateurs rouge. Il déplace le radeau vers le radeau rouge le plus proche. Rien à signaler sur cette carte non plus : il ne se passe donc rien.

4. Le joueur suivant tire une carte Explorateurs bleue. Manque de bol, la case peut coûter deux cartes Fossiles aux joueurs. Le joueur actif tire donc une carte Accessoires : c'est un pic. Les joueurs qui possèdent encore cette carte ne perdent donc pas de cartes Fossiles. Les autres joueurs perdent deux cartes Fossiles de leur choix.

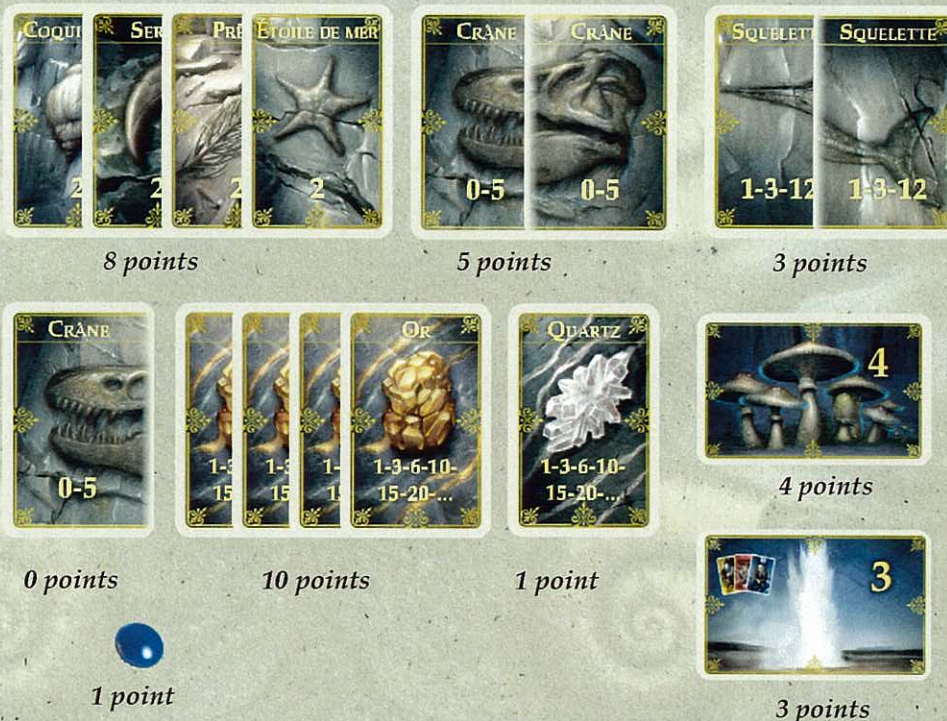
Comme il n'y a plus de case dans la coulée de lave, l'étape – et donc la partie – sont maintenant terminées. Si pendant ce dernier tour une carte rouge avait été tirée au lieu de la carte Explorateurs bleue, la partie aurait pris fin immédiatement : en effet, il n'y a plus de case rouge sur la coulée de lave.

### LE DÉCOMPTÉ DES POINTS

- Les joueurs comptent les points de gloire des cartes Fossiles qu'ils ont trouvées. Ils y ajoutent les points des cartes Bonus qu'ils ont obtenues pour les scores finaux de la première et de la deuxième étape, ainsi que pour les visites des aventures en mer.
- Les joueurs reçoivent 1 point par goutte de lave conservée à la fin de la première étape.
- Les cartes Explorateurs et les cartes Accessoires ne rapportent pas de points.

#### Exemple de score :

À la fin de la partie, le joueur a placé devant lui les cartes suivantes :



Ce joueur a obtenu 35 points de gloire.

### FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le joueur qui a engrangé le plus grand nombre de points. Si deux joueurs sont à égalité, le gagnant est le joueur qui possède le plus de cartes Fossiles. Si les joueurs sont encore à égalité, il y a plusieurs gagnants.

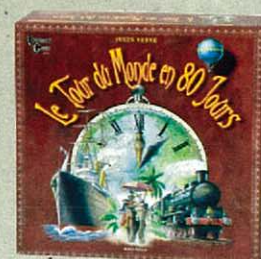
Auteur : Rüdiger Dorn

Traitement rédactionnel : TM-Spiele

Conception graphique, illustrations et figurines : Franz Vohwinkel

© 2009 University Games Corporation / Kosmos Verlag  
Voyage au Centre de la Terre is a registered trademark of the University Games Corporation used under license from Kosmos Verlag. Game invented by Rüdiger Dorn. All rights reserved.  
University Games Europe BV, Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA (L) Beek, The Netherlands. Info@ug.nl

Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.  
Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.



Des autres aventures avec Jules Verne.