

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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

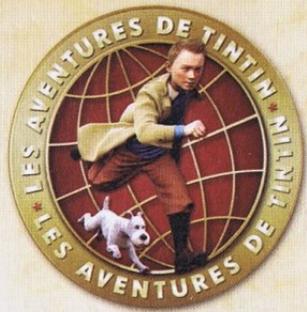
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



★ LES AVENTURES DE ★ TINTIN



Jeu de société familial pour 2 à 4 joueurs
d'une durée de 60 minutes, à partir de 8 ans.

Partez à l'aventure en suivant Tintin, Milou, le Capitaine Naddock et les Dupondt !
En équipe, parcourez les lieux mythiques des «Aventures de Tintin et le Secret de la Licorne».
Évasion, combats contre des pirates, course poursuite à moto ; de nombreux défis vous attendent
pour obtenir 3 parchemins qui vous aideront à découvrir le Secret de la Licorne.

Chaque plateau comporte 3 défis - MISSION (cadre orange), RENCONTRE (cadre rouge) et
ÉPREUVE (base du plateau)- qui doivent être accomplis
dans une limite de temps de 20 HORLOGES🕒. Lors d'une partie, certains défis pourront être
gagnés, d'autres pas, faute de temps. Chaque réalisation permettra de regarder 1 ou 2 TUILES MUR
parmi les 16 posées sur la CAVE DE MOULINSART.
En fin de jeu, vous devrez retourner les 3 GLOBES 🌐 pour découvrir le Secret de la Licorne
et remporter la partie !

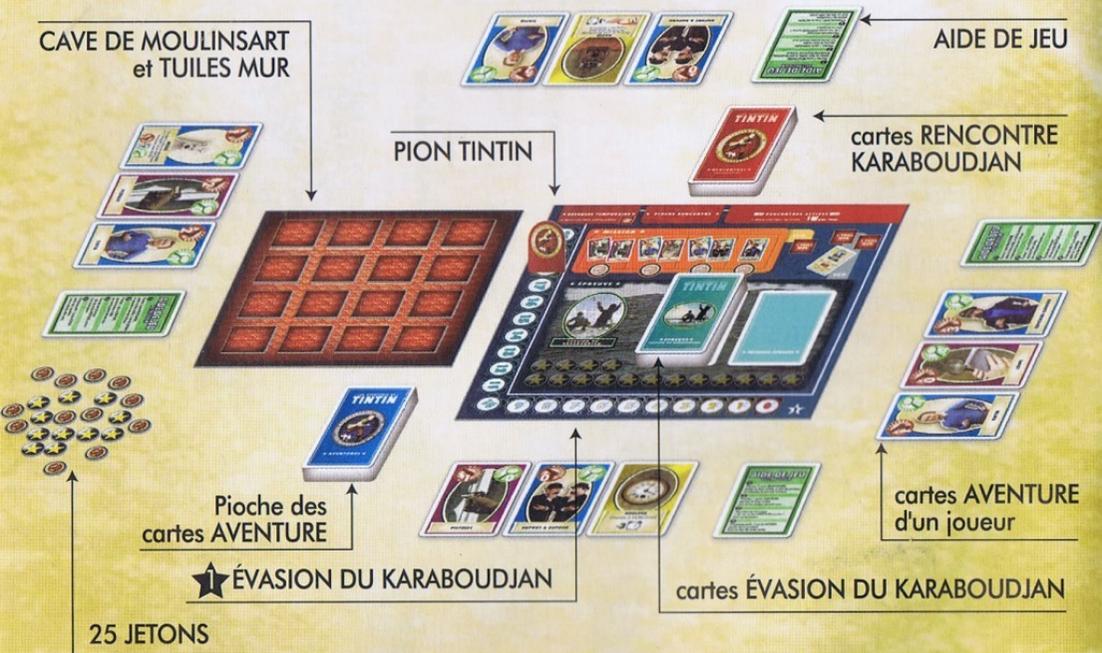
Matériel

- a** 3 plateaux AVENTURE :
★ ÉVASION DU KARABOUDJAN,
★ LA LICORNE, ★ VILLE DE BAGGHAR
- b** plateau CAVE DE MOULINSART
- c** et 16 TUILES MUR (dos brique ;
face 3 "Globe" et 13 "Perdu")
- d** 4 cartes AIDE DE JEU
- e** 54 cartes AVENTURE : HÉROS,
ÉQUIPEMENTS et CARTES SPÉCIALES
- f** 54 cartes RENCONTRE :
18 KARABOUDJAN, 18 LICORNE, 18 BAGGHAR
- g** 13 cartes ÉVASION DU KARABOUDJAN
- h** 3 cartes PARCHEMINS (un par plateau)
- i** PION TINTIN (compte tour)
- j** PION MOTO
- k** PION RAZ DE MARÉE
- l** 5 PIONS ABORDAGE
- m** BOULET DE CANON (bille)
- n** 25 JETONS (Tintin/Étoile)
et 8 SOCLES pour fixer les pions.



Préparation de la partie

- ▶ Les plateaux AVENTURE sont numérotés de 1 à 3 : ils devront être joués dans l'ordre. Placez le plateau **★ ÉVASION DU KARABOUDJAN** au centre de la table. (les autres plateaux restent dans la boîte pour l'instant). Vous jouerez sur ce plateau jusqu'à ce que le temps imparti de 18 HORLOGES soit épuisé, puis vous changerez de plateau.
- ▶ Mélangez les cartes ÉVASION DU KARABOUDJAN et posez-les, face cachée, dans l'emplacement prévu sur le plateau.
- ▶ Chaque plateau AVENTURE possède son propre paquet de cartes RENCONTRE. Séparez les cartes RENCONTRES KARABOUDJAN, mélangez-les, et posez-les sur le bord du plateau (voir emplacement).
- ▶ Posez la CAVE DE MOULINSART à côté du plateau ÉVASION DU KARABOUDJAN.
- ▶ Mélangez les 16 TUILES MUR et placez-les aléatoirement sans les regarder, dos BRIQUE visible, sur les cases de la CAVE DE MOULINSART.
- ▶ Chaque joueur prend une carte AIDE DE JEU et la pose devant lui, sur la table.
- ▶ Le joueur le plus expérimenté ou âgé mélange les cartes AVENTURE puis il distribue : **6 cartes pour une partie à 2 joueurs ; 4 pour une partie à 3 joueurs ; 3 pour une partie à 4 joueurs.** Posez vos cartes AVENTURE en ligne, face visible à côté de la carte AIDE DE JEU.
- ▶ Fixez un SOCLE aux pieds de chaque PION puis placez le PION TINTIN sur l'HORLOGE n°18 de la piste du temps (en haut à gauche du plateau) ; la fin du temps est représentée par un 0.
- ▶ Placez les JETONS à côté du plateau, ils serviront lors des défis.



Niveau de difficulté du jeu :

Il est possible de choisir le niveau de difficulté du jeu avec la piste de temps :
en commençant sur l'HORLOGE n° 20 "Niveau Facile"
ou sur l'HORLOGE n°16 "Niveau Expert".

les Cartes

Les cartes AVENTURE (dos bleu foncé) :

Posées devant vous face visible après les avoir piochées, elles vous appartiennent. Vous les jouerez ou les échangerez au fur et à mesure de la partie. Une fois jouées, vous les défaussez faces visibles à proximité de la pioche, constituant ainsi la DÉFAUSSE AVENTURE.

Elles sont essentielles car elles permettent de résoudre les défis sur les 3 plateaux AVENTURE. Il existe 3 types de cartes : les HÉROS, les ÉQUIPEMENTS et les cartes SPÉCIALES.

Les HÉROS - fond bleu : TINTIN, MILOU, le CAPITAINE HADDOCK, DUPONT ET DUPOND - sont joués lors des défis.

Ils ont une valeur en BAGARRE  et en ENQUÊTE  comprise entre 0 et 4. Certains HÉROS possèdent des pouvoirs, inscrits sur la carte, qui seront exécutés au moment de jouer la carte.

Les ÉQUIPEMENTS - fond violet : PISTOLET ou LOUPE - donnent un bonus en BAGARRE  ou en ENQUÊTE .

Utilisés en combinaison avec les HÉROS, ils ne peuvent être joués seuls. Vous pouvez en jouer plusieurs sur un même HÉROS : les valeurs de BAGARRE  ou d'ENQUÊTE  des ÉQUIPEMENTS s'additionnent à celles du HÉROS pour affronter les RENCONTRES.

Les ÉQUIPEMENTS peuvent aussi être utilisés pour la MISSION de chaque plateau.

Les cartes SPÉCIALES - fond doré - ont un pouvoir puissant, elles sont un réel atout dans la partie.

Les cartes RENCONTRE (dos rouge) font intervenir les ennemis de Tintin.

Elles ont une valeur en BAGARRE  et en ENQUÊTE  comprise entre 0 et 4. Elles font perdre du temps aux joueurs s'ils ne les affrontent pas et elles possèdent parfois des pouvoirs que l'on exécute dès qu'elles sont piochées par un joueur.

Tour de jeu

Le joueur le plus expérimenté ou âgé commence, puis le tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de votre tour :

- piochez 1 carte RENCONTRE et posez-la, face visible, à côté du plateau.
Exécutez son pouvoir si indiqué sur la carte.
- piochez 1 carte AVENTURE que vous ajoutez, face visible aux cartes déjà posées devant vous.
- vous pouvez échanger 1 de vos cartes AVENTURE avec 1 carte AVENTURE d'un autre joueur.
- choisissez alors **une seule ACTION** à exécuter.
Cette ACTION consomme toujours 1 HORLOGE  : après avoir choisi, déplacez le PION TINTIN sur la piste de temps, en direction de la case "0".

Coût :
1 HORLOGE



Les 5 ACTIONS possibles

JOUER 1 CARTE AVENTURE SPÉCIALE

PIOCHER 2 CARTES AVENTURE

INTERVENIR SUR LES RENCONTRES

INTERVENIR SUR LA MISSION

INTERVENIR SUR L'ÉPREUVE

Voir explications
des ACTIONS
page  4.

Fin d'un plateau Aventure



Lorsque la case "0 HORLOGE" de la piste de temps est atteinte, les joueurs doivent passer au plateau AVENTURE suivant. Le joueur qui a atteint la case 0 peut finir son tour de jeu.

Conservez toutes vos cartes AVENTURE posées devant vous.

Placez le PION TINTIN sur la case n°18 de la piste de temps du nouveau plateau.

Rangez toutes les cartes RENCONTRE du plateau précédent (pioche, défausse et actives).

Mélangez les cartes RENCONTRE du nouveau plateau et posez-les, faces cachées, à côté : elles constituent la nouvelle pioche RENCONTRE.

Le joueur qui débute le nouveau plateau AVENTURE est le joueur à gauche de celui qui a fini le précédent.

les Actions

Jouer une 1 carte AVENTURE SPÉCIALE (coût 1 HORLOGE ) :

Jouez une carte SPÉCIALE posée devant vous et exécutez son pouvoir puis défaussez-la.

Piocher 2 cartes AVENTURE (coût 1 HORLOGE ) :

Piochez 2 cartes AVENTURE et posez-les, face visible, avec les autres cartes vous appartenant.

Intervenir sur les RENCONTRES (coût 1 HORLOGE ) :

Au début du tour de chaque joueur, une RENCONTRE est piochée et posée en ligne, de gauche à droite, face visible, à côté de la pioche au dessus de la zone RENCONTRES ACTIVES.

Malus de temps : si 5 cartes RENCONTRE sont posées à côté du plateau, elles font perdre du temps à chaque tour : au début du tour de chaque joueur perdez 1 HORLOGE  et déplacez le PION TINTIN sur la piste de temps, vers le "0".

Intervenir sur les RENCONTRES coûte 1 HORLOGE  , mais vous pouvez en combattre à la suite autant que vos cartes AVENTURE vous le permettent.

Vous devez commencer par combattre la dernière RENCONTRE piochée (à droite).

- Pour combattre une RENCONTRE, il faut jouer au moins un HÉROS (TINTIN, MILOU...).
- Vous pouvez jouer plusieurs HEROS (les mêmes ou différents).
- Vous pouvez leur ajouter plusieurs ÉQUIPEMENTS (les mêmes ou différents).
- Mais il est impossible de jouer des ÉQUIPEMENTS sans HÉROS.

Ajoutez séparément les valeurs de **BAGARRE**  et d'**ENQUÊTE**  de toutes les cartes AVENTURE que vous jouez. Le résultat dans chaque valeur (**BAGARRE**  et **ENQUÊTE** ) doit être supérieur ou égal à la valeur correspondante sur la carte RENCONTRE.

Celle-ci est alors défaussée, à gauche de la PIOCHE, dans la DÉFAUSSE RENCONTRE.

Les cartes AVENTURES sont défaussées dans la DÉFAUSSE AVENTURE.

Gain : quand vous posez une 6^{ème} carte dans la DÉFAUSSE RENCONTRE choisissez une TUILE MUR  dans la CAVE DE MOULINSART et retournez-la afin que chaque joueur la voit, puis reposez-la au même endroit, **face cachée**.

Ensuite placez les 6 cartes de la DÉFAUSSE RENCONTRE dans une 2^{nde} DÉFAUSSE (à gauche).

Lorsque la PIOCHE RENCONTRE est épuisée, mélangez les cartes de la 2^{nde} DÉFAUSSE et posez-les, faces cachées, à l'emplacement de la PIOCHE RENCONTRE.

Intervenir sur la MISSION (coût 1 HORLOGE 🕒) :

Sur le plateau, la MISSION est le défi orange, c'est une suite de FORMULES de 1 ou 2 cartes AVENTURE qu'il faudra réunir.

Intervenir sur la MISSION coûte 1 HORLOGE 🕒, mais vous pouvez compléter autant de FORMULES que vos cartes AVENTURE vous le permettent, pendant un même tour de jeu.

Pour chaque FORMULE que vous souhaitez compléter, choisissez, parmi vos cartes AVENTURE celles que vous allez utiliser ; si elles ont un pouvoir exécutez-le. Défaussez-les ensuite à côté de la PIOCHE AVENTURE et posez un JETON dans l'emplacement correspondant à la FORMULE complétée.

Gain : si un joueur complète la dernière FORMULE avant la fin du temps (HORLOGE 🕒 n°0) la MISSION est accomplie, ce joueur choisit une TUILE MUR 🧱 sur le plateau CAVE DE MOULINSART et la retourne afin que chaque joueur la voit, puis il la repose au même endroit, **face cachée**.

Intervenir sur l'ÉPREUVE (coût 1 HORLOGE 🕒) :

L'ÉPREUVE de chaque plateau AVENTURE est différente.

Gain : chaque ÉPREUVE réussie permet de gagner l'un des 3 PARCHEMINS correspondant au plateau (KARABOUDJAN, LICORNE, BAGGHAR).



Ces PARCHEMINS sont de puissants indices qui permettront aux joueurs d'avoir beaucoup plus de chances de dévoiler le Secret de la Licorne en fin de partie, dans la CAVE DE MOULINSART.

Plateau 1 : Évasion du Karaboudjan

Tintin, Milou et le capitaine Haddock doivent s'évader à tout prix du Karaboudjan afin d'échapper à Alan et à ses matelots.

Collectez 16 JETONS pour gagner le PARCHEMIN DU KARABOUDJAN.

L'ÉPREUVE du KARABOUDJAN dispose d'un paquet de 13 cartes.

Voir la mise en place du plateau ★ KARABOUDJAN page 2.

Intervenir sur cette ÉPREUVE consiste à piocher des cartes dans ce paquet.

Sur les 13 cartes, il y a 3 cartes **STOP!** et 10 cartes **GO!**

Retournez la première carte de la pioche :

- 1 Si c'est un **STOP!** exécutez-en le pouvoir, perdez les JETONS mis de côté, votre tour est fini.
- 2 Si c'est un **GO!**, choisissez soit de vous arrêter, soit de continuer à piocher. La carte indique entre 0 et 3 JETONS, prenez-en autant dans la réserve et mettez-les de côté devant vous.
 - Si vous arrêtez de piocher, prenez les JETONS mis de côté et posez-les dans les emplacements prévus dans l'ÉPREUVE sur le plateau.
 - Si vous continuez vous pouvez obtenir un **GO!** ou un **STOP!**, suivez-en le pouvoir...

Chaque carte piochée est posée dans la défausse.

Lorsqu'il ne reste que 3 cartes dans la pioche, mélangez toutes les cartes "ÉVASION DU KARABOUDJAN" pour reconstituer une nouvelle pioche.

Gain : quand vous posez le 16^{ème} JETON sur le plateau, l'ÉPREUVE est réussie.

Gagnez le PARCHEMIN DU KARABOUDJAN, choisissez 2 TUILES MUR 🧱 dans la CAVE DE MOULINSART et retournez-les afin que chaque joueur les voit, puis reposez-les au même endroit, **faces cachées**.



Plateau 2 : L'abordage de la Licorne

Le chevalier Sir Francis Haddock tente de repousser l'abordage des terribles pirates de Rackham le Rouge pour protéger le trésor que transporte son navire la Licorne.

Le but de l'ÉPREUVE est d'éliminer tous les pirates abordant la Licorne (représentés par des JETONS accumulés dans les CASES D'ABORDAGE) pour gagner le PARCHEMIN DE LA LICORNE.

- Sur le plateau, l'ÉPREUVE représente le pont de la Licorne, posez les 5 PIONS ABORDAGE sur leurs emplacements.
- Placez le BOULET DE CANON (bille) sur le canon dans le coin opposé.
- Enfin posez 10 JETONS dans les CASES D'ABORDAGE.

Mise en place plateau ★ LA LICORNE :



Intervenir sur cette ÉPREUVE consiste à tirer un BOULET DE CANON sur les PIONS ABORDAGE pour les éliminer. Effectuez une pichenette en visant les PIONS.



Chaque PION renversé vous permet d'enlever 1 JETON dans les CASES D'ABORDAGE.

Gain : quand vous enlevez le dernier JETON des CASES D'ABORDAGE, l'ÉPREUVE est réussie.

Gagnez le PARCHEMIN DE LA LICORNE, choisissez 2 TUILES MUR dans la CAVE DE MOULINSART et retournez-les afin que chaque joueur les voit, puis reposez-les au même endroit, faces cachées.

Malus de temps : si le nombre de JETONS dans les CASES D'ABORDAGE atteint 20, l'ÉPREUVE est perdue. Perdez 6 HORLOGES ; le PARCHEMIN DE LA LICORNE ne sera pas gagné.

Conseil : pour éviter que le BOULET DE CANON ne parte pas trop loin, un joueur peut mettre sa main ou la boîte du jeu derrière les PIONS ABORDAGE.

Plateau 3 : le Raz de Marée

Tintin sur une moto doit tenter d'échapper à la vague qui se déverse sur la ville de Bagghar.

Le but du jeu est de finir le parcours avant que le PION RAZ DE MARÉE ne vous rattrappe pour gagner le PARCHEMIN DE BAGGHAR.

- Le PION RAZ DE MARÉE est placé sur le premier emplacement, en haut du parcours.
- Le PION MOTO est placé sur la première case "moto" du parcours.

Mise en place plateau  BAGGHAR :

PARCHEMIN DE LA LICORNE

PION TINTIN

PION RAZ DE MARÉE

cartes RENCONTRE BAGGHAR

PION MOTO

 BAGGHAR

le PION RAZ DE MARÉE avance de 1 à 3 cases grâce au pouvoir de certaines cartes RENCONTRE.

Intervenir sur l'ÉPREUVE consiste à jouer une carte HÉROS pour faire avancer le PION MOTO d'un nombre de cases égal à la valeur la plus forte sur la carte (**BAGARRE**  ou **ENQUÊTE** .

Lorsque le PION MOTO atteint une case OBSTACLE  vous devez réaliser un TEST DE CONDUITE. Le PION MOTO s'arrête, s'il lui restait des points de déplacement ils sont perdus.

TEST DE CONDUITE :

Prenez 8 JETONS et lancez-les en visant la PHOTO DE LA MOTO au bout du parcours. Restez assis à votre place, il faut que vous soyez à au moins 20cm de la PHOTO DE LA MOTO.

Chaque JETON qui touche ou rentre dans le cadre de la PHOTO DE LA MOTO est une réussite.

Sur le premier OBSTACLE , vous devez toucher 4 fois la cible avec 8 JETONS, 5 fois sur les TESTS suivants.

- Si vous réussissez, le prochain joueur qui choisira d'intervenir sur l'ÉPREUVE pourra faire avancer le PION MOTO en jouant un HÉROS.
- Si vous échouez, le prochain joueur devra tenter à nouveau le TEST DE CONDUITE.

Gain : quand le PION MOTO atteint la PHOTO DE LA MOTO, l'ÉPREUVE est réussie.

Gagnez le PARCHEMIN DE BAGGHAR, choisissez 2 TUILES MUR   dans la CAVE DE MOULINSART et retournez-les afin que chaque joueur les voit, puis reposez-les au même endroit, **faces cachées**.

Malus de temps : si le PION RAZ DE MARÉE atteint la case sur laquelle est posé le PION MOTO l'ÉPREUVE est perdue. Perdez 6 HORLOGES . Le PARCHEMIN DE BAGGHAR ne sera pas gagné.



Regarder les Tuiles Mur dans la cave de Moulinart

Lorsqu'un joueur regarde une TUILE MUR, il la retourne pour que tous les joueurs puissent la voir également.

Au "Niveau Expert" : seul le joueur qui retourne la tuile peut la regarder, il ne doit pas dire aux autres ce qu'il a découvert avant l'étape finale du jeu "le Trésor de Rackham le Rouge".

Réunion des Parchemins



A la fin du 3^{ème} plateau LA VILLE DE BAGGHAR, comptez les PARCHEMINS que vous avez gagnés : en bonus, retournez autant de TUILES MUR.

Conseil : les PARCHEMINS gagnés permettent, avant l'ÉPREUVE finale, de retourner des TUILES MUR supplémentaires. N'hésitez donc pas à regarder celles dont vous n'êtes pas sûr.

Le Trésor de Rackham le Rouge

Lorsque les 3 plateaux sont finis, l'aventure se termine dans la CAVE DE MOULINSART.

Tentez de dévoiler les 3 GLOBES cachés derrière les TUILES MUR.

Discutez de la position possible de chacun des 3 GLOBES.

Ensuite choisissez quelle TUILE MUR retourner en premier.

Si c'est un GLOBE continuez.



Echec : si une seule TUILE PERDU  est retournée la partie est immédiatement perdue.

Succès : si les 3 TUILES retournées sont les 3 GLOBES , la partie est gagnée.

Exemple de partie

Cet exemple est fait pour vous aider à démarrer dans le jeu et présente une partie en "Niveau Facile", avec 3 joueurs Jean-Michel, Béatrice et Julie qui vont coopérer pour gagner le jeu.

La piste du temps démarre sur la case 20.

Jean-Michel commence la partie.

Chaque joueur reçoit 4 cartes AVENTURE qu'il place devant lui face visible.

Jean Michel



Béatrice



Julie



Tour 1 : Jean-Michel

Résumé : Pour le moment ses cartes lui permettraient plutôt de combattre les RENCONTRES mais il n'y en a pas beaucoup. Jean-Michel choisit donc d'INTERVENIR SUR L'ÉPREUVE DU KARABOUDJAN pour augmenter les chances de gagner le PARCHEMIN.

Pioche RENCONTRE : PICKPOCKET

Pioche AVENTURE : LOUPE

Pas d'ÉCHANGE.



RENCONTRES ACTIVES

INTERVENIR SUR L'ÉPREUVE.

Il descend le PION TINTIN sur l'HORLOGE 19.

Il pioche une première CARTE ÉPREUVE :

Il peut choisir de stopper et gagner 1 JETON : il décide de continuer. ★

Il ne gagne pas de JETON mais peut continuer : il continue.

Il gagne 1 JETON et peut continuer : Il continue. ★ ★

Il gagne 2 JETONS et décide de s'arrêter : ★ ★ ★ ★
il pose ses 4 JETONS dans les emplacements prévus.
Il en restera 12 à gagner pour réussir l'ÉPREUVE.



Tour 2 : Béatrice

Résumé : Béatrice va INTERVENIR SUR LA MISSION car elle possède les CARTES AVENTURE permettant de compléter certaines FORMULES.

Pioche RENCONTRE :

SAKHARINE, perdez 2 HORLOGES.

Le PION TINTIN descend sur l'HORLOGE 17.

Pioche AVENTURE : HORLOGE (carte spéciale)

Pas d'ÉCHANGE.



Béatrice



RENCONTRES ACTIVES

INTERVENIR SUR LA MISSION.

Elle descend le PION TINTIN sur l'HORLOGE 16.

FORMULE HADDOCK :



elle joue sa CARTE HADDOCK, qui lui permet de piocher 1 CARTE AVENTURE (RADIO), et pose un JETON sous la FORMULE. ★



FORMULE TINTIN + DUPONT & DUPOND :

elle joue ses CARTES TINTIN et DUPONT & DUPOND dont le pouvoir lui permet de gagner 1 HORLOGE, puis elle pose 1 JETON sous la FORMULE. ★



Tour 3 : Julie

Résumé : Julie va INTERVENIR SUR LES RENCONTRES qui commencent à se regrouper. Pour être sûre de remporter le combat, elle va faire un ÉCHANGE.

Pioche RENCONTRE :

SAKHARINE, perdez 2 HORLOGES.



RENCONTRES ACTIVES

Pioche AVENTURE : DUPONT ET DUPOND



Elle décide de faire un ÉCHANGE qui lui permettra de combattre les 3 RENCONTRES ACTIVES. Comme elle n'a pas assez de HÉROS forts en ENQUÊTE, elle échange HADDOCK contre TINTIN avec Jean-Michel.



INTERVENIR SUR LES RENCONTRES.

Les RENCONTRES ACTIVES sont alignées selon l'ordre dans lequel elles ont été piochées. Julie est obligée de les combattre en commençant par la dernière : SAKHARINE. Un ou plusieurs HÉROS et ÉQUIPEMENTS peuvent être joués contre une RENCONTRE. Il faut que les valeurs de BAGARRE et d'ENQUÊTE soient supérieures ou égales aux valeurs de la RENCONTRE pour la battre. Attention : le PICKPOCKET donne aux autres RENCONTRES un bonus de +1 en ENQUÊTE.



DUPONT & DUPOND bat SAKHARINE, la RENCONTRE est défaussée.



TINTIN et la LOUPE battent SAKHARINE, la RENCONTRE est défaussée.



DUPONT & DUPOND bat PICKPOCKET, la RENCONTRE est défaussée.



Julie éloigne ainsi la menace d'avoir 5 RENCONTRES ACTIVES, elle a aussi joué presque toutes ses CARTES AVENTURE et devra sûrement choisir l'ACTION PIOCHER 2 CARTES au tour suivant.

Tour 4 : Jean-Michel

Résumé : Jean-Michel va INTERVENIR SUR LA MISSION car il possède les CARTES permettant de compléter une FORMULE.

Pioche RENCONTRE : PAS DE RENCONTRE (directement à la DÉFAUSSE).

Pioche AVENTURE : MOTO (CARTE SPÉCIALE).

Pas d'ÉCHANGE.

Jean Michel



DÉFAUSSE RENCONTRES

INTERVENIR SUR LA MISSION.



Il joue ses CARTES TINTIN et LOUPE. Il pose un JETON sous la FORMULE.



Tour 5 : Béatrice

Résumé : Béatrice va choisir de compléter ses CARTES car elle n'en a plus assez. Avec une CARTE SPÉCIALE, elle va pouvoir le faire sans perdre d'HORLOGE.

Pioche RENCONTRE : SAKHARINE, mélangez les CARTES ÉPREUVE.

Béatrice prend toutes les CARTES ÉPREUVE et les mélange.

Pioche AVENTURE : MOTO (CARTE SPÉCIALE).

Pas d'ÉCHANGE.



RENCONTRES ACTIVES

CARTE SPÉCIALE : Elle défasse la MOTO

(Piochez 2 CARTES AVENTURE et gagnez 1 HORLOGE),

elle pioche TINTIN + LOUPE et remonte le PION TINTIN d'une HORLOGE.



Cette action a permis à Béatrice de ne pas perdre d'HORLOGE tout en complétant ses CARTES. C'est une opération rentable pour tout le monde, car moins les joueurs ont de CARTES, plus leurs ACTIONS sont limitées.

Tour 6 : Julie

Résumé : Julie va choisir de compléter ses CARTES de manière classique car elle n'en a plus assez.

Pioche RENCONTRE : MATELOT.

Pioche AVENTURE : HADDOCK.

Pas d'ÉCHANGE.

PIOCHER 2 CARTES.

DUPONT & DUPOND + TINTIN.



RENCONTRES ACTIVES



Tour 7 : Jean-Michel

Résumé : Jean-Michel va INTERVENIR SUR LES RENCONTRES.

Si 6 RENCONTRES se retrouvent dans la DÉFAUSSE, il aura le droit de retourner une TUILE MUR dans la CAVE DE MOULINSART.

Pioche RENCONTRE : PAS DE RENCONTRE.

Il y a maintenant 5 RENCONTRES dans la DÉFAUSSE.

Pioche AVENTURE : HADDOCK.

Pas d'ÉCHANGE.

INTERVENIR SUR LES RENCONTRES



DÉFAUSSE

RENCONTRES ACTIVES



Jean Michel



HADDOCK bat MATELOT.



HADDOCK+LOUPE bat SAKHARINE.



Il y a 6 RENCONTRES dans la DÉFAUSSE, ce qui permet de retourner une TUILE MUR : PERDU. Jean-Michel met les 6 RENCONTRES dans la SECONDE DÉFAUSSE à gauche de la première.



Résumé de la fin du PLATEAU KARABOUDJAN :

Dans les tours suivants, Béatrice, Julie et Jean-Michel, n'ayant plus à craindre des RENCONTRES mais ne possédant pas beaucoup de CARTES, vont se focaliser sur l'ÉPREUVE : ils ne vont ramener aucun JETON. Puis Béatrice va combattre plusieurs RENCONTRES et ainsi pouvoir retourner une TUILE MUR (GLOBE). Julie va finir la MISSION en posant la dernière FORMULE et retourner une TUILE MUR (PERDU).

Jean-Michel va se consacrer à l'ÉPREUVE et ramener, en deux fois, 10 JETONS.

BEATRICE va gagner du temps grâce à une CARTE SPÉCIALE HORLOGE.

Julie va combattre 4 RENCONTRES puis gagner les deux derniers JETONS de l'ÉPREUVE : le PARCHEMIN est gagné et elle retourne 2 TUILES MUR (PERDU et GLOBE).

A la fin du PLATEAU, ils auront retourné 6 TUILES MUR sur 16 et découvert 2 GLOBES sur 3 : la partie est bien engagée.

Résumé de la suite sur le PLATEAU LICORNE :

Les joueurs vont alterner les TIRS DE BOULETS, sans trop de succès.

Seul Jean-Michel, habitué aux jeux de billes, fera en moyenne 3 victimes à chaque tir.

Mais pendant ce temps, les joueurs laisseront s'accumuler les RENCONTRES, une erreur qui va leur coûter cher en temps, en effet, n'ayant pas assez de CARTES pour combattre, les ÉCHANGES seront nombreux.

SAKHARINE fera plusieurs fois pivoter la CAVE DE MOULINSART de manière à induire chacun en erreur sur la position des GLOBES (Julie est perdue).

Julie parviendra à compléter la MISSION, mais le PARCHEMIN DE LA LICORNE ne sera pas gagné car les pirates finiront par atteindre le nombre de 20 dans l'ÉPREUVE ce qui fera atteindre l'HORLOGE 0 au PION TINTIN.

A la fin du PLATEAU, seules 3 TUILES MUR supplémentaires auront été retournées (aucun GLOBE). 9 TUILES sur 16 découvertes.

Résumé de la suite sur le PLATEAU BAGGHAR :

Les joueurs se focaliseront sur la réalisation de l'ÉPREUVE pour fuir le RAZ DE MARÉE.

Dès le début, Béatrice joue un HÉROS ENQUÊTE 4, ce qui fait avancer la MOTO sur le premier TEST DE CONDUITE : elle lance 8 JETONS et réussit de justesse. Julie et Béatrice continueront de faire avancer la MOTO.

Les RENCONTRES sont plus puissantes et Jean-Michel en élimine plusieurs successivement pour éviter de se faire déborder, mais ils perdent tout de même des HORLOGES, des CARTES AVENTURE et la CAVE DE MOULINSART se remet à pivoter. In extremis, la MOTO parvient à la fin du parcours et les joueurs gagnent le PARCHEMIN BAGGHAR.

A la fin du PLATEAU, les joueurs ont retourné 4 TUILES MUR supplémentaires mais aucun GLOBE n'est découvert. Au total : 13 TUILES sur 16 ont été découvertes.

Le Défi final : la CAVE DE MOULINSART

La réunion des PARCHEMINS KARABOUDJAN ET BAGGHAR permet aux joueurs de retourner 2 TUILES MUR supplémentaires. Jean-Michel après toutes ces rotations, pense se souvenir de la position des deux GLOBES, Julie est perdue, quant à Béatrice, elle hésite entre deux positions. Ensemble, ils décident de retourner une TUILE parmi les 3 qu'ils n'ont pas encore regardées. Coup de chance ! C'est le 3^{ème} GLOBE.

Maintenant qu'ils ont découvert les 3 GLOBES, ils hésitent sur la position du 2^{ème}. Ils peuvent retourner encore une TUILE et en profitent pour vérifier cette position. Bien leur en a pris, car ils retournent une TUILE PERDU.

Une fois mis d'accord, les joueurs retournent les 3 TUILES MUR, les unes après les autres :

ILS ONT TROUVÉ LES 3 GLOBES. LA PARTIE EST ALORS GAGNÉE.

