

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

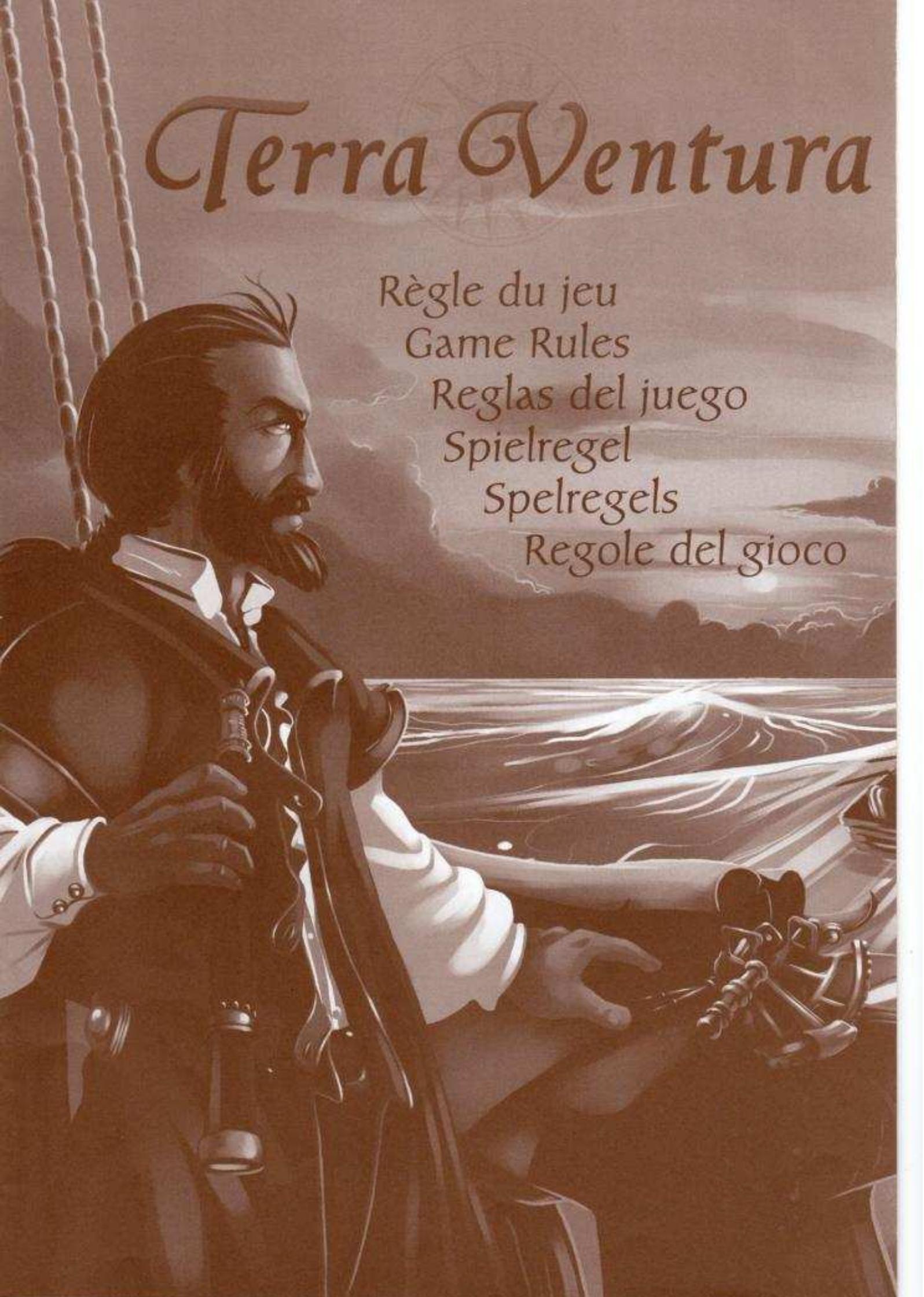
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Terra Ventura

Règle du jeu

Game Rules

Reglas del juego

Spielregel

Spelregels

Regole del gioco

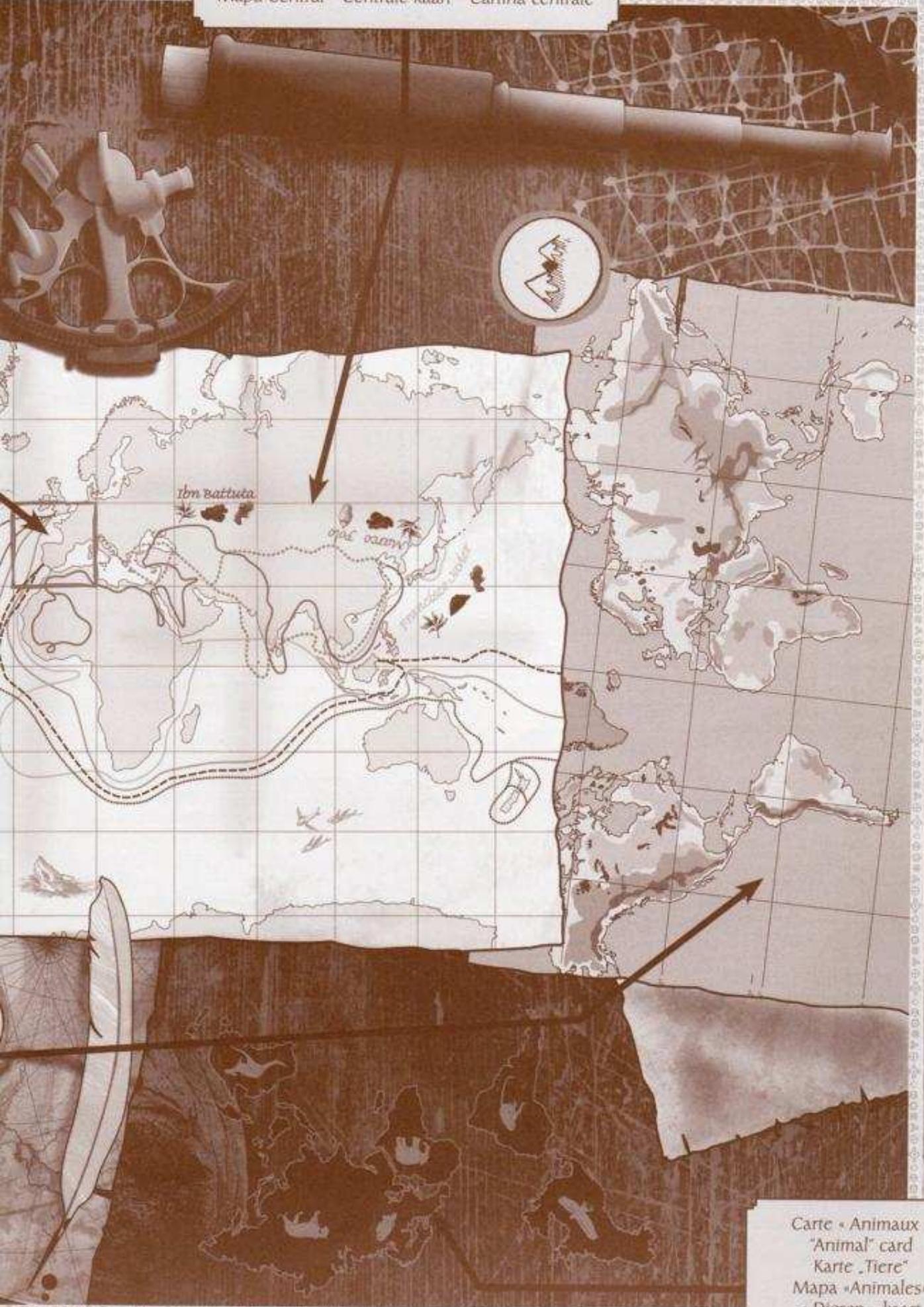
Case Départ
 Start square
 Start-feld
 Casilla Salida
 Start
 Casella Partenza



Rose des vents
 Compass card
 Windrose
 Rosa de los vientos
 Windroos
 Rosa dei venti

Cartes • Repérage •
 "Location" cards
 Karten „Erkundungen“
 Mapas • Localización •
 • Plaats • kaarten
 Cartine • Avvistamento •

Carte centrale - Central card - Zentralkarte
Mapa Central - Centrale kaart - Cartina centrale



Carte • Animaux •
"Animal" card
Karte „Tiere“
Mapa «Animales»
• Dieren • kaart
Cartina • Animali •



Règle du jeu

Contenu

- 1 plateau de jeu composé de 5 cartes (1 carte centrale où figurent les parcours et les découvertes des explorateurs, 1 carte « Animaux », 3 cartes « Repérage » (« Reliefs », « Écosystèmes », « Langues »)) • 1 feuille « Légende » • 1 règle du jeu • 4 dés • 6 pions
- 144 cartes (12 cartes « Explorateur », 16 cartes « Découverte » et 116 cartes « Terra »).

But du jeu

Partez à l'aventure pour un fabuleux périple à travers les merveilles de notre planète. Votre but est simple : être le 1er explorateur à ramener les 3 « Découvertes » nécessaires à la victoire.

Observez, rusez et voyagez incognito le plus longtemps possible pour atteindre votre objectif !

Démarrage

Disposez les cartes suivantes à côté du plateau :

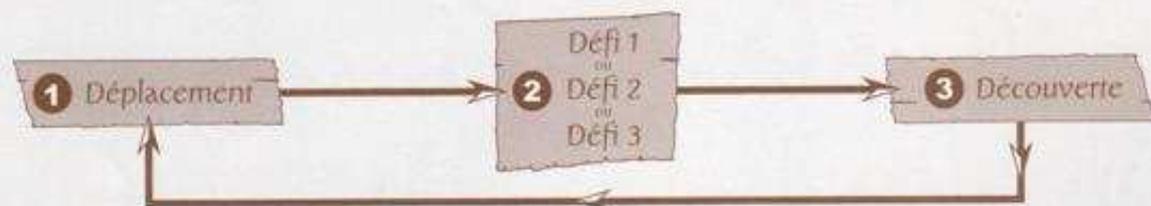
- les cartes « Terra » face photo visible,
- les cartes « Découverte » face coffre visible,
- les cartes « Explorateur » face bateau visible.

Chaque joueur tire une carte « Explorateur » au hasard. Il la consulte secrètement et la place face cachée devant lui. Cette carte lui indique l'explorateur qu'il incarne, son parcours, ainsi que les 3 « Découvertes » qui constituent ses objectifs pour la partie.

Les joueurs choisissent un pion et le positionnent sur la case Départ (encadré bleu), située sur la **carte centrale** qui ne sert qu'aux déplacements.

Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en 3 phases : 1) Déplacement, 2) Défi et 3) Découverte.



1) Déplacement

Tous en même temps, les joueurs pointent 1, 2 ou 3 doigts d'une main dans une direction cardinale (N, S, E ou O) vers laquelle ils souhaitent se déplacer (se repérer sur la rose des vents située sur le plateau). Le nombre de doigts pointés indique le nombre de cases dont ils souhaitent avancer. Puis tous les joueurs déplacent leur pion.

Règles de déplacements :

- Seuls les déplacements verticaux et horizontaux dans une seule et même direction sont acceptés (pas de déplacements en diagonale).
- Il est possible de se déplacer sur toutes les cases de la carte centrale.
- La terre étant ronde, il est possible de passer de l'extrême Ouest à l'extrême Est (et inversement). Cela n'est pas possible du Nord au Sud.
- Il n'est pas possible d'effectuer des allers-retours entre 2 cases.

2) Défi

Tous les joueurs participent à chaque défi.

Au 1er tour de jeu, le joueur le plus âgé choisit l'un des trois défis présentés ci-dessous. Au tour de jeu suivant, ce sera au joueur situé à sa gauche de choisir le défi et ainsi de suite.

Défi 1 : « Une planète, 6 continents »

On joue avec la carte située sur le plateau, à côté de la plume, sur laquelle figurent des animaux représentatifs des six continents (aigle, singe, chouette, éléphant, tigre et kangourou).

Le joueur qui choisit ce défi tire une carte « Terra » en dessous de la pioche et la pose rapidement, face photo visible, sur le plateau.

Les joueurs doivent identifier le continent d'origine de l'élément figurant sur la photo et imiter le plus rapidement possible l'animal représentatif de ce continent (par des gestes et/ou des bruits). Pour vérifier la réponse, on retourne la carte, puis on la repose au-dessus de la pioche.

Défi 2 : « Terre en vue ! »

On joue avec les 3 cartes « Repérage » (les cartes en couleur autour de la carte centrale) ainsi qu'avec les 4 dés :

- 3 dés « Repérage » : 1 dé « Écosystèmes » , 1 dé « Reliefs » , 1 dé « Langues » 

Chacun de ces 3 dés est associé à l'une des 3 cartes « Repérage » par son symbole (cf. en haut à droite de chaque carte) et par ses couleurs (cf. feuille « Légende »).

- 1 dé « Action » qui indique les 6 façons de désigner une case commune :

Avec le coude , avec le petit doigt , avec 2 doigts croisés 

Avec le doigt du voisin (interdit de résister !) , après avoir fait un tour sur soi-même , après avoir fait le tour de la table 

Le joueur qui choisit ce défi lance les 4 dés et place rapidement chacun des 3 dés « Repérage » sur le symbole de la carte à laquelle il est associé. Sur chaque carte, les joueurs repèrent la (ou les) case(s) qui contiennent la couleur indiquée par le dé associé. L'objectif est ensuite de croiser ces informations afin de localiser une case commune aux 3 cartes.

Exemple : le dé « Langues » indique la couleur orange clair, le dé « Écosystèmes » indique le jaune et le dé « Reliefs » indique le marron, on peut alors désigner la case qui correspond à l'Amérique centrale.

Le 1er joueur à désigner cette case commune sur l'une des 3 cartes, suivant le moyen indiqué par le dé « Action », remporte le défi.

Si aucune case n'est commune, il suffit d'être le 1er à crier : « Rien à l'horizon ! », pour remporter le défi.

Défi 3 : « Le partage des savoirs »

Le joueur qui choisit ce défi tire une carte « Terra » en dessous de la pioche et la pose face photo visible sur le plateau.

- Si le coin de la carte est jaune, les joueurs annoncent une estimation. Selon le symbole figurant dans ce coin :



Estimez l'altitude de l'élément naturel.



Estimez la longueur de l'élément naturel.



Estimez le nombre d'individus que compte le peuple (de nos jours).



Estimez l'année de fin de construction du monument.

Une fois toutes les réponses données, on retourne la carte pour vérifier la réponse. Le joueur ayant donné l'estimation la plus proche de la réalité remporte le défi.

- Si le coin de la carte est bleu, les joueurs disposent de 10 secondes (au-delà ils sont éliminés du défi) pour citer un nom commençant par la même lettre que l'élément qui figure sur la carte. Selon le symbole figurant dans ce coin :



Citez un nom d'espèce végétale (arbre, fleur, plante, fruit ou légume).



Citez un nom d'espèce animale.

Celui qui cite le dernier nom remporte le défi. A la fin du défi, on repose la carte au-dessus de la pioche.

Le joueur ayant choisi ce défi commence, puis les autres joueurs annoncent leur réponse à tour de rôle.

3) Découverte

Après chaque défi, le vainqueur procède ainsi :

- **S'il se trouve sur une case qui contient un morceau de son parcours** : il tire 2 cartes « Découverte ». Après consultation, il en repose une sous la pioche. Si l'autre carte correspond à ses objectifs, il la garde pour lui, sinon il la passe à un joueur de son choix. Si cette carte fait partie des objectifs de ce dernier, il la garde obligatoirement. Sinon, il la passe à un autre joueur, et ainsi de suite...

Attention, on ne peut pas passer de carte aux équipes ! (Cf « Rallier un explorateur »).

- **S'il se trouve sur une case qui ne contient aucun morceau de son parcours** : il tire une seule carte « Découverte » qu'il ne garde pas. Il la consulte et la passe directement à un joueur de son choix. Si elle correspond aux objectifs de ce dernier, il la garde obligatoirement, sinon, il la passe à un autre joueur et ainsi de suite...

Si la carte « Découverte » ne convient à aucun joueur, on la repose sous la pioche.

NB : Il n'est pas possible de cumuler 2 cartes « Découverte » identiques ou de conserver une carte « Découverte » qui ne corresponde pas à ses objectifs.

Puis, on recommence un nouveau tour de jeu : 1) Déplacement, 2) Défi et 3) Découverte.

Rallier un explorateur

Il est stratégique de garder votre identité secrète le plus longtemps possible. En effet, à tout moment de la partie, un explorateur peut en identifier un autre, afin de le rallier à sa propre mission... en qualité de second !

Dans ce cas, il lui dit : « Tu es repéré ! », puis lui chuchote à l'oreille le nom de l'explorateur qu'il croit deviner :

- S'il a raison : les 2 joueurs s'allient et forment une équipe. Le joueur qui a repéré devient Capitaine et le joueur identifié devient son second. Ce dernier donne toutes ses cartes « Découverte » au Capitaine (qui ne garde que celles correspondant à ses objectifs et repose les autres sous la pioche). Le second abandonne définitivement sa mission et consulte la carte « Explorateur » de son Capitaine. Comme ce dernier, il participe à tous les défis pour le compte de l'équipe. A chaque fois que le Capitaine s'adresse à son second, ce dernier doit répondre « Oui mon Capitaine ! », sous peine d'être exclu du prochain défi.
- S'il se trompe : il donne toutes ses cartes « Découverte » au joueur qu'il a voulu identifier.

NB : Chaque joueur ne peut tenter qu'une seule fois, pendant toute la partie, de repérer un autre explorateur.

Lorsqu'un joueur fait partie d'une équipe, il ne peut plus rallier un autre joueur et on ne peut plus le rallier.

Une équipe ne peut plus recevoir de cartes « Découverte » de la part des autres joueurs.

Mutinerie

Si le second remporte 2 défis consécutifs, il devient alors le Capitaine de l'équipe !

Fin du jeu

Le vainqueur est le premier explorateur à collecter les 3 cartes « Découverte » associées à ses objectifs. Si une équipe gagne, le Capitaine sera désigné grand vainqueur et son second remportera une petite victoire, dans l'ombre de son Capitaine !

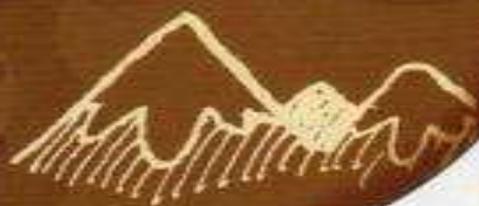
Observations

- Il peut y avoir 2 mêmes explorateurs pendant le jeu.
- Soyez très attentifs aux échanges de cartes « Découverte » qui peuvent vous éclairer sur l'identité des joueurs !

Bon voyage, vaillants explorateurs !

Que faire en fin de vie de ce jeu ? Pensez à la planète, rendez-vous sur www.bioviva.com/recyclage !

<http://www.bioviva.com> - e-mail : bioviva@bioviva.com



F Reliefs

I Rilievi

D Relief

NL Reliëfs

GB Reliefs

E Relieves

F Très hautes montagnes

GB Very high mountains

NL Hooggebergte

D Hochgebirge

I Montagne molto alte

E Montañas muy altas

F Montagnes et hauts plateaux

GB Mountains and high plateaux

NL Gebergtes en hoogvlaktes

D Gebirge und Hochebenen

I Montagne e altipiani

E Montañas y mesetas altas

F Plateaux et collines

GB Plateaux and hills

NL Hoogvlaktes en heuvels

D Tafelland und Hügel

I Pianori e colline

E Mesetas y colinas

F Plaines

GB Plains

NL Laagvlaktes

D Ebenen

I Pianure

E Llanuras

F Mers et océans

GB Seas and Oceans

NL Zeeën en oceanen

D Meere und Ozeane

I Mari e oceanî

E Mares y océanos

F Lacs et mers intérieures

GB Lakes and Inland Seas

NL Meren en binnenzeeën

D Seen und Binnenmeere

I Laghi e mari interni

E Lagos y mares interiores



F Ecosystèmes

I Ecosistemi

D Ökosysteme

NL Ecosystemen

GB Ecosystems

E Ecosistemas

M A R E



F Toundra et régions polaires

D Tundra und Polargebiete

GB Tundra and polar regions

I Tundra e regioni polari

NL Toendra en poolstreken

E Tundra y regiones polares



F Taïga

D Taïga

GB Taïga

I Taïga

NL Taïga

E Taïga



F Prairies et forêts tempérées

D Wiesen und Wälder in gemäßigten Zonen

GB Prairies and temperate forests

I Praterie e foreste temperate

NL Prairies en gematigde bossen

E Prados y bosques templados



F Régions de haute montagne

D Hochgebirgszonen

GB High mountain regions

I Regioni montuose

NL Hooggebergte

E Regiones de alta montaña



F Déserts

D Wüsten

GB Deserts

I Deserti

NL Woestijnen

E Desiertos



F Forêts tropicales humides

D Tropische Regenwälder

GB Humid tropical forests

I Foreste tropicali umide

NL Vochtige tropische wouden

E Bosques tropicales húmedos



F Régions boisées sèches et savanes

D Trockene Waldgebiete und Savannen

GB Dry wooded regions and savannas

I Regioni boscosse secche e savane

NL Droge beboste gebieden en savannes

E Regiones boscosas secas y sabanas



F Forêts sub-tempérées et broussailles

D Subtropische Wälder

GB Sub-temperate forests

I Foreste sub-temperate

NL Subtropische bossen

E Bosques subtemplados



F Lacs, mers et océans

D Seen, Meere und Ozeane

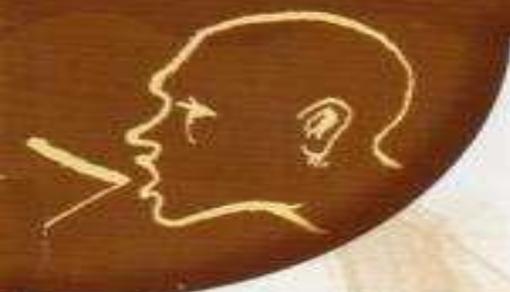
GB Lakes, seas and oceans

I Laghi, mari e oceani

NL Meren, zeeën en oceanen

E Lagos, mares y océanos





F Macro-familles de langues
D Makrosprachfamilien
GB Macro-Language Families
I Macro-famiglie di lingue
NL Macrotaalfamilies
E Macrofamilias de lenguas



F Sud-saharien **GB** South-Saharan **NL** Zuid-saharisch
D Süd-Saharanisch **I** Sud-sahariano **E** Subsahariano



F Amérinde **GB** Amerindian **NL** Amerindisch
D Amerindisch **I** Amerindio **E** Amerindio



F Déné-caucasien **GB** Dene-Caucasian **NL** Déné-kaukásisch
D Dené-Kaukasisch **I** Dene-caucasico **E** Sino-caucásico



F Afro-asiatique **GB** Afro-Asiatic **NL** Afro-Aziatische
D Afroasiatisch **I** Afro-asiatiche **E** Afroasiáticas



F Euro-asiatique **GB** Eurasian **NL** Euro-Aziatisch
D Eurasiatisch **I** Euro-asiatico **E** Euroasiático



F Austrique **GB** Austric **NL** Austrische
D Austrisch **I** Austrique **E** Aústricas

be
ce
pr
su
recp
y G
wt E