

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 — escaleajeux@gmail.com



JEU A DEUX JOUEURS :

Le jeu se déroule suivant les règles habituelles. A deux différences près :

- un explorateur peut se rendre sur un lieu interdit par le Gardien et tenter de gagner les indices (ou points) correspondants.

Pour cela, il doit d'abord battre le Gardien lors d'un duel avec les cartes Natak.

- si une épreuve n'est pas réalisable à 2 joueurs, on passe à une autre carte Antarctique.

FIN DE L'AVENTURE

Lorsque les indices des 7 lieux ont été remportés, c'est la fin de l'aventure. Chaque joueur fait le total des indices (ou points) qu'il a obtenu en les comptant sur les cartes Expédition posées devant lui, sachant que :

- Les indices gagnés sur un lieu avec une carte Super Expédition sont doublés.

- Le joueur qui a découvert le dernier lieu et gagné les indices correspondants double également les indices remportés sur ce dernier lieu.

Le joueur qui a récupéré le plus d'indices (ou points) est le vainqueur ! En cas d'égalité, les joueurs se départagent à l'aide des cartes Natak.

Afin que l'expédition devienne un véritable triomphe, un dernier défi est proposé au vainqueur : imaginer de toutes pièces et raconter aux autres joueurs ce qu'il est advenu de l'expédition Jonas dans l'Antarctique ! Pour cela, les autres joueurs se concertent et lui donnent 3 mots (choix libre !) ainsi qu'un nom de lieu du plateau, que le vainqueur doit mémoriser et impérativement intégrer dans son scénario.

Le vainqueur dispose d'une minute de préparation maximum pour offrir à l'assistance un moment de franche rigolade !

En bonus, le vainqueur obtient aussi le droit d'ouvrir l'enveloppe qui lui délivrera un code secret. En entrant celui-ci sur la page internet précisée, et après une ultime épreuve jouable en ligne, il aura accès à la surprenante aventure vécue par le Docteur Jonas dans l'Antarctique !

OPTION MEGA AVENTURE

Voulez-vous vivre d'autres aventures ? Voulez-vous profiter de votre expérience acquise dans MISSION ANTARCTIQUE pour affronter d'autres épreuves ?

C'est possible, avec les autres énigmes de l'expédition Jonas que vous pourrez résoudre dans les jeux MISSION JUNGLE et MISSION ESPACE.

Si vous disposez de l'un de ces 2 jeux, placez son plateau à côté du plateau Antarctique avec tout le matériel, comme indiqué en début de briefing. Puis commencez par explorer l'univers de votre choix.

Le joueur qui explorera victorieusement le dernier lieu du premier univers y découvrira un passage secret qui lui permettra de passer instantanément dans l'univers suivant.

Il ne verra pas ses derniers indices acquis doublés mais le Gardien lui fera tirer au hasard une carte Expédition de ce nouvel univers. Le joueur placera donc le premier un fanion sur le lieu désigné, puis marquera les points correspondants sans même avoir à relever de défi.

Les autres joueurs le rejoindront ensuite pour une nouvelle aventure dans cet autre univers, avec les mêmes règles que pour le premier, mais avec des défis différents ! Chaque joueur récupère donc les cartes Expédition et la carte Super Expédition de ce nouvel univers. Toutes les cartes de l'univers précédent doivent être rendues, à l'exception des cartes Expédition gagnées.

Si vous disposez des 3 jeux, MISSION ANTARCTIQUE, MISSION JUNGLE et MISSION ESPACE, procédez de même, mais avec les 3 plateaux, et vivez la totalité des aventures du Docteur Jonas !

Pour connaître le vainqueur final des 2 ou 3 jeux, il vous suffira d'additionner tous les indices obtenus et de procéder comme indiqué au paragraphe "Fin de l'Aventure". **Celui qui aura récolté le plus d'indices (ou points) sera le grand vainqueur.**

Il pourra consulter les enveloppes secrètes et peut-être accéder sur Internet... à la révélation finale du mystérieux secret de l'expédition Jonas !

Visitez notre site Internet sur www.bioviva.com

Mission Antarctique



Briefing

EQUIPEMENT

1 plateau hexagonal comportant 7 lieux identifiés (Hélicoptère, Cœur de glace, Chenillette abandonnée, Base scientifique, Monstre congelé, Pic de glace et Colonie de pingouins),
42 cartes Expédition (une par lieu et par joueur),
39 cartes Antarctique (questions et épreuves),
6 cartes Super Expédition (une par joueur),
2 cartes Natak,
1 carte Accès Interdit,
7 fanions,
2 dés multicolores,
1 enveloppe secrète.

OBJECTIF

A la tête de votre équipe, vous explorez l'Antarctique à la recherche des traces de la mythique expédition Jonas, disparue mystérieusement il y a 20 ans. Les rares informations disponibles précisent que le Docteur Jonas était sur le point de découvrir les vestiges d'une très ancienne civilisation. Certains disent même, que sa quête l'aurait conduit jusque dans la jungle, voire... sur d'autres mondes !
Qui sera le premier à retrouver la trace de l'expédition Jonas ? **Le but de votre mission consiste à récolter plus d'indices que vos adversaires.**

PREPARATION DE L'EXPEDITION

Disposer le plateau au centre de la table, avec à proximité, les dés, les cartes Natak, les fanions et les cartes Antarctique.

Chaque joueur prend :

- 7 cartes Expédition différentes (Hélicoptère, Cœur de glace, Chenillette abandonnée, Base scientifique, Monstre congelé, Pic de glace, Colonie de pingouins)
- Une carte Super Expédition.

Le plus jeune joueur prend également la carte Accès Interdit, la dispose face visible devant lui et devient pour un tour le « Gardien » des lieux. Pendant le 1er tour, c'est lui qui lira aux autres joueurs les défis indiqués sur les cartes Antarctique.

IMPORTANT : Le chiffre indiqué sur chaque lieu du plateau représente le nombre d'indices (ou points) que l'on peut y gagner. Le même chiffre est reporté sur la carte Expédition correspondante.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE!

Un tour de jeu se déroule en 5 étapes.

1ere étape : Chaque joueur choisit secrètement un des 7 lieux pour y envoyer son expédition. Pour cela, chacun prend dans son jeu la carte Expédition de son choix et la pose face cachée devant lui.

Le Gardien place la carte Expédition qu'il a choisie sous la carte Accès Interdit.

2e étape : Tous les joueurs, y compris le Gardien, dévoilent leur carte Expédition en même temps : la destination choisie par le Gardien est interdite pendant ce tour et tous ceux qui l'ont choisie ne jouent pas.

3e étape : Les joueurs qui n'ont pas choisi le lieu interdit par le Gardien vont tenter de gagner les indices (ou points) se trouvant sur le lieu de leur choix. Pour cela, ils doivent réussir un défi lancé par le Gardien. Le Gardien tire une carte Antarctique et lit un défi au premier joueur situé à sa gauche pouvant jouer.

IMPORTANT : - Lorsque plusieurs joueurs ont choisi un même lieu ils doivent être préalablement départagés par l'épreuve des statues Natak (voir « Les cartes Natak »).
- Le joueur qui est Gardien pendant ce tour ne peut pas acquérir d'indices (ou points).

4e étape : Le joueur qui réussit le défi lancé par le Gardien gagne les indices (ou points de victoire) du lieu choisi.

Il place définitivement sa carte Expédition correspondante face visible devant lui et place un fanion sur le plateau, à l'endroit exploré. Plus personne ne pourra s'y rendre au cours de la partie.

En cas d'échec, aucun indice n'est gagné par le joueur. Le lieu pourra de nouveau être exploré au cours des tours suivants.

Puis le Gardien pose un autre défi au second joueur à sa gauche ayant choisi un lieu non interdit, etc...

5e étape : Lorsque tous les défis du tour ont été lancés par le Gardien, on passe à un nouveau tour de jeu :
- Les joueurs remettent dans la boîte les cartes Expédition devenues inutiles (celles dont les indices ont été gagnés par les autres joueurs).
- Le joueur qui était Gardien passe la carte Accès Interdit au joueur situé à sa gauche, qui devient Gardien à son tour.
- Puis on procède comme au tour précédent.

IMPORTANT : Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul lieu à explorer sur le plateau, le Gardien ne peut pas l'interdire.

LES CARTES ANTARCTIQUE

Les cartes Antarctique proposent 2 types de défis : questions ou épreuves.

Les questions comportent 3 choix de réponse (la bonne réponse est en gras) et un commentaire, en italique (à lire seulement après révélation de la bonne réponse).

Les défis des cartes Antarctique sont lus par le Gardien. Celui-ci ne choisit pas. **Il lit le premier défi qu'il voit sur la carte.** Une fois le défi terminé, le Gardien glisse la carte Antarctique sous le paquet.

LES CARTES NATAK

Ces cartes sont utilisées afin de départager plusieurs expéditions ayant choisi le même lieu (non interdit par le Gardien).

On procède alors comme suit :

Disposer les 2 cartes Natak côte à côte, espacées d'environ 15 cm. Le Gardien lance les 2 dés.

Il y a alors 2 possibilités :

- Les couleurs indiquées par les dés se trouvent sur 2 statues différentes, c'est-à-dire sur 2 cartes différentes : le Gardien doit relancer les dés.

- Les couleurs indiquées par les dés se trouvent sur la même carte : le premier qui pose la main sur l'autre statue (celle où il n'y a aucune couleur) gagne l'épreuve !

Le joueur qui se trompe en mettant sa main sur une carte alors qu'il n'aurait pas du le faire, a perdu. Soyez vigilants, car certaines couleurs se ressemblent volontairement... Pour corser la difficulté, les joueurs aguerris peuvent disposer les cartes Natak faces cachées après les avoir bien observées...

Une fois les joueurs départagés, le Gardien lit un défi au vainqueur de l'affrontement Natak. S'il réussit ce défi, il gagnera les indices du lieu où il se trouve (voir «4e étape»).

LES CARTES SUPER EXPEDITION

Chaque joueur possède une carte Super Expédition (sorte de Joker). Cette carte peut être jouée à n'importe quel tour de jeu, en même temps qu'une carte Expédition (« Je joue ma carte Super Expédition ! »).

Si le joueur qui a utilisé cette carte réussit le défi de la carte Antarctique, il gagne le double d'indices (ou points) prévus. Il pose la carte Super Expédition sous la carte Expédition gagnée. S'il échoue ou s'il a choisi un lieu interdit, il abandonne sa carte Super Expédition qui ne pourra plus être jouée et passe son tour.