

TREK¹² AMAZONIE

I - MANUEL DE L'AVENTURIER

TREK 12 - AMAZONIE VOUS PROPOSE DE PARTIR EXPLORER CE TERRITOIRE SAUVAGE ET MYSTÉRIEUX EN QUÊTE DE CONNAISSANCES. CARTOGRAPHIEZ DES ZONES VIERGES, TRACEZ DES SENTIERS À TRAVERS LA FORÊT TROPICALE, ET OBSERVEZ SA FAUNE ET SA FLORE DÉBORDANTES DE VIE. DÉJOUEZ LES DANGERS DE CET ENFER VERT POUR EN DÉCOUVRIR LES NOMBREUX SECRETS ET DEVENIR UN EXPLORATEUR DE LÉGENDE !

TREK 12 - AMAZONIE vous propose deux modes de jeu :



Le mode « Exploration » vous permettra de découvrir les mystères de l'Amazonie lors de parties simples et rapides en compagnie d'autres joueurs. *Vous trouverez les règles de ce mode de jeu dans le présent Manuel de l'Aventurier.*



Le mode « Solo » est aussi un mode *Exploration... mais en Solo* pour prolonger l'expérience même lorsque vous êtes seul chez vous ou en déplacement. *Vous trouverez les règles de ce mode de jeu dans le Manuel du Baroudeur.*

La boîte de jeu contient
2 enveloppes Aventure et 1 caisse en bois.
**LAISSEZ-LES DANS LA BOÎTE ET
NE LES OUVREZ PAS
AVANT D'Y AVOIR ÉTÉ INVITÉ**



Un jeu de
Bruno CATHALA
et **Corentin LEBRAT**
Illustrations de Olivier Derouetteau
et Maxime Morin



VOTRE ÉQUIPEMENT

1 dé vert (*numéroté de 1 à 6*)

1 dé jaune (*numéroté de 0 à 5*)

8 cartes *Observation*

7 cartes numérotées de 0 à 6

1 carnet de 50 fiches *Exploration* (*voir présentation ci-dessous*)

2 enveloppes *Challenge* et 1 caisse en bois.



RAPPEL : NE LES OUVREZ PAS



PRÉSENTATION D'UNE FICHE EXPLORATION

Surface de jeu
Constituée de cases circulaires

Tableaux des scores
Pour le calcul de vos points d'*Observation*
Pour le calcul de vos points de *Sentiers*
Pour le calcul de vos points de *Zones*

Totaux intermédiaires

Cases à remplir lors de l'*Exploration*
Case Fleuve
Case Jungle

Tableau des choix
Pour le choix du résultat du lancer de dés

DANGER ?!!

SCORE FINAL

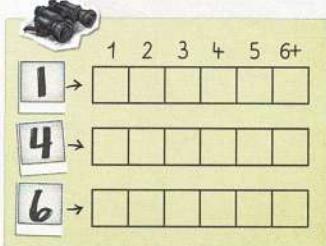
1	2	3	4	5	6+

BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé en remplissant astucieusement votre fiche afin de tracer des *Sentiers*, de cartographier des *Zones* et d'Observer la faune et la flore au fur et à mesure de votre exploration.

Préparer son sac

- Donnez une fiche *Exploration* et un crayon à chaque participant.
- Mélangez les cartes *Observation*, face cachée. Piochez les 3 premières, sans les regarder, et placez-les face cachée au centre de la table. Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les consulter. Placez aléatoirement sur chacune d'elle une carte numérotée, face visible. Chaque joueur inscrit chacun de ces numéros (dans l'ordre, c'est plus simple) devant une des lignes du tableau de score Observation .



	1	2	3	4	5	6+
1						
4						
6						

- Placez l'enveloppe *Challenge* avec le plus petit numéro (l'enveloppe numéro 1 pour une première partie), visible de tous, sur le côté de la table (cf. page 12).
- Prenez les deux dés et posez-les au centre de la table.



COMMENT JOUER

1 - Un joueur lance les deux dés.

1

4

Exemple : 1 et 4

2 - Chacun choisit simultanément son résultat.

Ⓐ - Choisissez une des opérations suivantes dans votre Tableau des choix :

- ⤓ Le résultat du plus petit dé (ici 1)
- ⤓ Le résultat du plus grand dé (ici 4)
- La différence entre les deux dés (ici 3 - Une différence peut être nulle mais jamais négative)
- + La somme des deux dés (ici 5)
- ✗ Le produit des deux dés (ici 4)

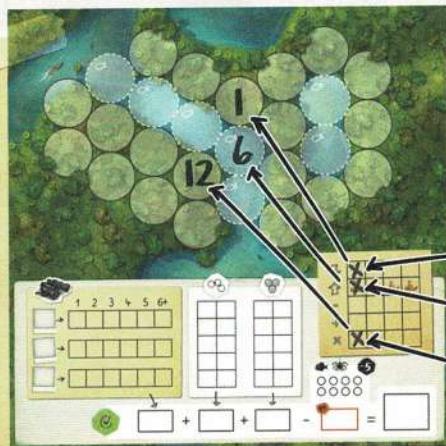
Ⓑ - Cochez un emplacement encore libre dans la ligne correspondant à votre choix.

Lorsque tous les emplacements d'une même ligne sont cochés, ce choix ne vous est plus accessible.

Ⓒ - Reportez le résultat obtenu dans la Surface de jeu en respectant les règles suivantes (exemple 1) :

- Placez votre 1er résultat dans la case de votre choix (voir ci-contre les *Types de cases*).
- Tous les résultats suivants doivent être inscrits adjacents à une case déjà remplie.

Puis, appliquez immédiatement les conséquences de votre choix : *Sentier* et/ou *Zone*.



1

4

1er lancer (⤓ = 1)

0

6

2ème lancer (⤓ = 6)

3

4

3ème lancer (✗ = 12)

12 MAX - Quelle que soit la case, vous ne pouvez pas inscrire un nombre supérieur à 12. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'utiliser une opération dont le résultat est supérieur à 12, dessinez une araignée  à la place, et faites une coche dans la zone **DANGER**  de votre fiche (voir ci-dessous).

DEUX TYPES DE CASES



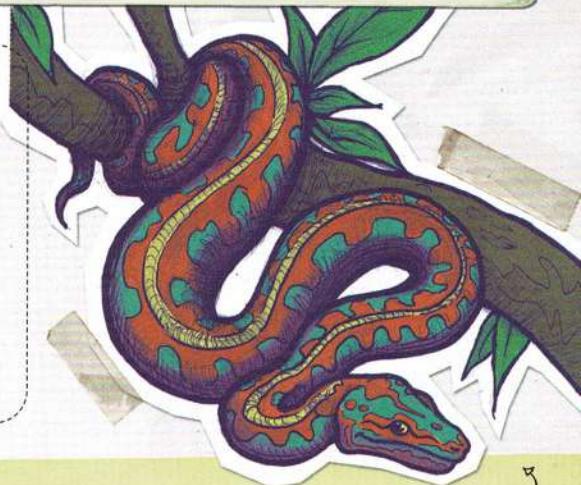
Cases Jungle - Les cases *Jungle* sont des cases normales.

Il est possible de jouer dans une case *Jungle* avec une opération issue d'une case .



Cases Fleuve - Pour inscrire une valeur dans une case *Fleuve*, il est préférable que le résultat soit issu d'une case opération avec le symbole . Dans ce cas, vous êtes en sécurité, aucune pénalité.

Il est toutefois possible de remplir une case *Fleuve* avec une opération sans symbole  (de façon volontaire ou par erreur). Dans ce cas, noircissez le **piranha**  dans la case *Fleuve* et faites une coche dans la zone **DANGER** . Un  et une  sont cumulables dans une même case.



LA ZONE DANGER

 EPICRATES CENCHRIA
BOA ARC-EN-CIEL

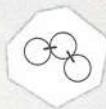


Chaque coche dans la zone **DANGER** vous infligera un malus de **-5 points** en fin de partie.

No limit : si, par le plus grand des malheurs, vous deviez dépasser 8 coches, faites des p'tits ronds (des p'tits ronds, toujours des p'tits ronds...) où vous le pouvez !

Exemple : - 10 points

des petits ronds, des petits ronds, des petits ronds...



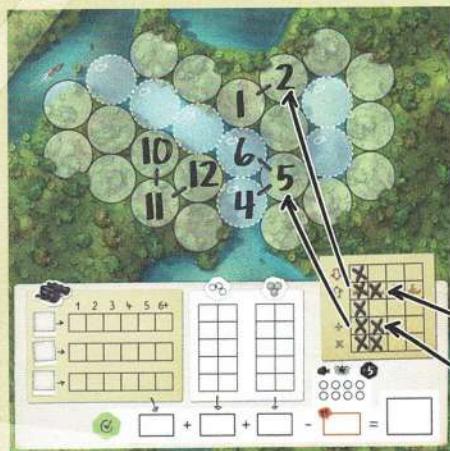
Les SENTIERS

Un **Sentier** est une suite de nombres qui se suivent exactement.

Au moment où vous placez un nombre, s'il est possible de créer ou de continuer une suite avec un nombre voisin (croissant ou décroissant), vous devez matérialiser le **Sentier** en traçant un trait reliant les deux nombres.

Si votre résultat peut être relié à plusieurs nombres voisins **identiques**, vous ne devez en choisir qu'un seul. S'il s'agit de deux nombres différents, vous devez les relier tous deux à votre résultat.

Dans l'exemple ci-dessous, lors du 7ème lancer, Corentin place un 2 et réalise un **Sentier** avec le 1: il trace un trait reliant le 1 et le 2. Puis, lors du 8ème lancer, il place un 5 et réalise un **Sentier** avec le 6 et le 5. Il trace donc deux traits reliant le 5 avec le 6 et le 4.



EXEMPLE 2 LES SENTIERS

Important

- 1 - Chaque nombre ne peut appartenir qu'à **UN SEUL** Sentier.
- 2 - Un **Sentier** ne peut pas contenir deux fois le même nombre.

Exemple : avec un **Sentier** 4-5-6

Au 4 ne peut être connecté qu'un 3 (il y a déjà un 5), et au 6 ne peut être connecté qu'un 7 (il y a déjà un 5).



7ème lancer ($\Delta = 2$)

8ème lancer ($+$ = 5)

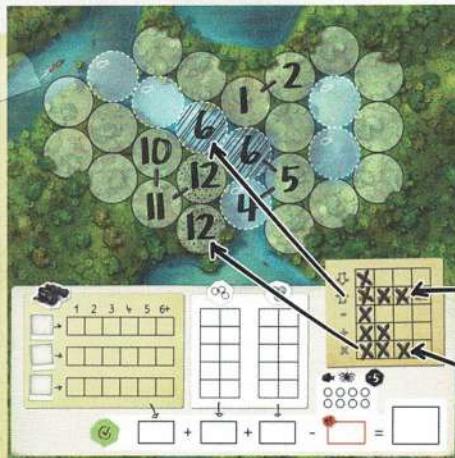


Cartographie des ZONES

Une Zone cartographiée est un groupe d'au moins 2 nombres contigus de même valeur.

Au moment où vous placez un nombre, s'il est identique à un nombre voisin, il crée ou agrandit une Zone. Représentez un motif dans chaque case constituant la zone.

Pour faciliter le décompte final, il est conseillé de trouver un motif spécifique à chaque Zone.



EXEMPLE 3

LES ZONES

Important

Un nombre peut à la fois faire partie d'une Zone ET appartenir à un Sentier.



9ème lancer (↑ = 6)



10ème lancer (X = 12)



ANODORHYNCHUS HYACINTHINUS
ARA HYACINTHE DIT ARA BLEU



OBSERVATION de la faune et de la flore

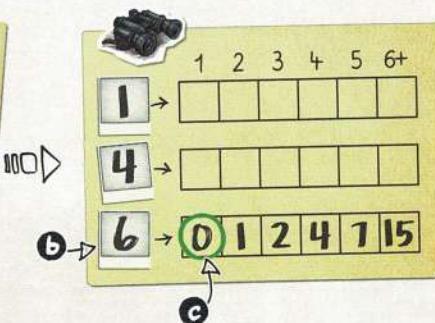
L'*Observation* de la faune et de la flore est liée aux cartes *Observation* en jeu. Elle vous rapporte des points en fin d'*Expédition* !

1 - DÉCOUVRIR

La découverte commence dès qu'un joueur inscrit pour la première fois un nombre correspondant à une des cartes numérotées en jeu. (Voir Préparer son sac.)

a) La carte *Observation* associée est retournée face visible à la fin du tour, lorsque tous les joueurs ont reporté un résultat sur leur fiche.

b) Tous les joueurs complètent la zone *Observation* de leur fiche avec les indications de la carte.



c) Les joueurs ayant inscrit le nombre correspondant à cette carte *Observation* entourent la première valeur de la ligne d'*Observation*.

Dans l'exemple ci-dessus, Bruno inscrit le premier 6 de la partie et révèle un Jaguar. Tous les joueurs reportent dans la zone d'*Observation* les indications de la carte révélée : 0 - 1 - 2 - 4 - 7 - 15. Puis, Bruno entoure le 0 de la première case. Tous les joueurs ayant inscrit un 6 entourent également le 0.

Pour le moment cela ne lui rapportera pas beaucoup de points en fin de partie, mais s'il réussit à observer plus de Jaguars alors cela peut monter beaucoup plus haut !

2 - OBSERVER

Lors des tours suivants, les joueurs qui inscrivent dans leur *Zone de jeu* un résultat correspondant à un animal observé entourent la prochaine valeur disponible sur la ligne d'*Observation* correspondante. Les observations peuvent faire partie d'un *Sentier* ou d'une *Zone*.



Dans l'exemple ci-dessus, Bruno inscrit son deuxième 6 de la partie. Il entoure le 1 dans la ligne correspondante de la zone d'*Observation*.

LA PETITE ASTUCE DE BRUNO !

En début de partie, en mémo sur la fiche, vous pouvez apposer les formes ●, ▲ et ■ au début de chaque ligne d'*Observation*.



Lorsque vous inscrivez le résultat dans les cases de votre fiche, vous pouvez y inscrire le pictogramme correspondant pour vous aider à retrouver et vérifier les animaux observés plus facilement lors du décompte des points.



FIN DE PARTIE

Exemple de décompte de points →

Une fois que vous avez utilisé les 20 emplacements de votre tableau des choix (et donc rempli 20 cases* de votre Surface de jeu), procédez comme suit :

- Sur votre Surface de jeu, chaque case n'appartenant ni à un **Sentier** ni à une **Zone** est dite **Orpheline** et se retrouve infestée d'araignées. Dessinez une  dans la case et faites une coche dans la zone **DANGER**.
- Chacun additionne la valeur de ses **Sentiers**, de ses **Zones**, de ses **Observations** et retranche les malus **Danger**. Voir en détail ci-dessous.



SAGINUS IMPERATOR
Tamarin Empereur



RAMPHASTOS SULFURATUS
TOUCAN



Sentiers : Chaque **Sentier** rapporte autant de points que son nombre le plus élevé, **+1 point par autre case** qui compose ce chemin.



Zones : Chaque **Zone** cartographiée rapporte autant de points que le nombre de l'une de ses cases, **+1 point par autre case** qui compose cette zone.



Observation : Chaque ligne d'**Observation** rapporte autant de points que la case entourée  la plus à droite.



DANGER : Chaque coche dans la zone **DANGER** donne un malus de **-5** points.

*Note : Il y a plus de cases à remplir sur votre fiche que d'emplacements dans le tableau des choix. En fin de partie, il restera donc des cases non remplies.



Note : il est inscrit 7 fois la nombre 6 sur la fiche. Dans ce cas, votre score d'Observation est limité à 6 animaux observés !



EXEMPLE 4 DÉCOMpte DES POINTS

Sentiers

Zones



Malus

Deux ont été placés car le 5 et le 4 ont été inscrits sans utiliser de case .

Quant à elle, l'araignée est une case orpheline : le 1 de cette case n'est ni dans un Sentier ni dans une Zone.

Remarque : le 1 est toujours comptabilisé dans sa ligne d'Observation. Observer des animaux ne vous éloigne pas du danger !



CALLITHRIX PYGMAEA
OUISTITI PYGMÉE



CALIGO EURILochus
PAPILLON Hibou



Les enveloppes Aventure

Chaque enveloppe *Aventure* propose un challenge à relever qui permet d'enrichir le jeu. Les enveloppes numérotées s'ouvrent en ordre croissant et il n'est possible d'ouvrir qu'une seule enveloppe par *Exploration*.

ENVELOPPE 1



x 12

POUR L'OUVRIR, RÉALISEZ
12 OBSERVATIONS D'ANIMAUX*
MINIMUM LORS D'UNE EXPLORATION.

* COMPRENDRE : FAIRE 12 CERCLES DANS LA ZONE D'OBSERVATION.

QUAND LES OUVRIR ?

À chaque fin d'*Exploration*, après le calcul des scores, vérifiez si certains joueurs ont réussi à reproduire sur leur fiche le challenge de l'enveloppe à débloquer. Si c'est le cas, le joueur avec le meilleur score parmi eux ouvre l'enveloppe.

Que faire ensuite ? Une fois l'enveloppe ouverte... Surprise !!!

Suivez simplement les instructions présentes à l'intérieur et préparez-vous à repartir en *Exploration* (qui sait ? d'autres instructions vous attendent peut-être...) et rappelez-vous : **ouvez les enveloppes et la caisse en bois uniquement si vous y êtes invités !**