

ATLAS Adventures

RÈGLE DU JEU



Bienvenue dans le monde de **ATLAS Adventures**. C'est un jeu rapide et familial pour deux à quatre joueurs, à partir de 7 ans. Il offre deux niveaux de difficultés, permettant à des enfants de capacités et d'âges divers d'y jouer ensemble. Nous y avons ajouté quelques variantes pour, au besoin, faciliter le jeu ou le rendre plus stimulant. Pour les enfants de moins de

7 ans, vous pouvez commencer par utiliser ce jeu comme un simple puzzle.

BUT DU JEU

Être le premier à terminer sa carte du monde.

REGLES NIVEAU 1

Les pièces du puzzle restent facilement accessibles, en une réserve empilée à côté du jeu. Cette réserve est la '**Banque Mondiale**'. C'est le plus jeune joueur qui tourne le premier la **roulette d'Atlas Adventures**. Si une terre ou un océan/une mer est indiqué, le joueur prend la pièce qui convient dans la Banque Mondiale et la place sur sa carte. Si une autre indication apparaît, procéder comme suit:

Deux visages souriants: vous devez échanger une de vos pièces de puzzle avec une pièce de votre choix d'un autre joueur.

Un visage triste avec un flèche partant du visage: vous devez donner une de vos pièces du puzzle au joueur de votre choix.

Un visage souriant avec une flèche vers le visage: vous pouvez prendre une pièce au joueur de votre choix.

((Un visage souriant avec +1 ou un visage triste avec -1: le joueur peut prendre une pièce (+1) ou doit donner une pièce (-1) à la Banque Mondiale.

On n'a droit qu'à une seule rotation de la roulette Atlas Adventures par tour. On passe ensuite au joueur suivant.

SUGGESTION

Si par exemple, vous avez déjà la pièce de l'Afrique et que vous tirez une autre fois ce même pays, gardez-la car vous aurez peut-être à la donner ou à l'échanger avec un autre joueur.

((VARIANTE DU JEU

Pour le rendre plus facile, vous pouvez laisser tous les joueurs commencer avec trois pièces de puzzle choisies au hasard.

REGLES NIVEAU 2

Même chose que ci-dessus mais avec une dimension supplémentaire: quand l'aiguille indique une terre ou un océan, le joueur doit répondre à une question à choix multiple. Le joueur ne pourra tirer de la Banque

Mondiale la pièce correspondante et la placer sur sa carte que s'il a répondu correctement à cette question.

Que la réponse soit bonne ou non, c'est au tour du joueur suivant.

Chaque carte comporte deux questions à choix multiple. Le voisin du joueur tire une carte et lui demande si ce dernier veut répondre à la première ou à la seconde question. Ensuite, il lui pose la question et indique trois réponses possibles. Exemple: quelle est la capitale du Canada: Montréal, Ottawa ou Vancouver?

Toutes les autres règles du niveau 1 s'appliquent.

SUGGESTION

Si vous devez donner ou échanger une pièce, votre choix doit être assez astucieux afin d'empêcher les autres joueurs de compléter leur carte du monde.

AUTRES IDÉES

(Avant de commencer, mettez-vous d'accord avec les autres joueurs sur les variantes aux règles). Pour les voyageurs avertis, vous pouvez convenir:

1. qu'une pièce soit rendue à la Banque Mondiale en cas de mauvaise réponse, ou
2. de ne pas suggérer les réponses possibles aux questions à choix multiple, ou
3. qu'une pièce ne peut être posée sur le jeu que si elle s'accôle à une pièce déjà en place.

ATLAS Adventures

SPIELREGELN



Herzlichen Dank für den Kauf von **ATLAS Adventures**, ein schnell ablaufendes Familienspiel für vier Spieler ab 7 Jahren. Es gibt zwei Schwierigkeitsstufen, so daß Spieler verschiedenen Alters und unterschiedlicher Fähigkeiten zusammen spielen können. Wir haben einige Varianten eingefügt, die das Spiel bei Bedarf leichter oder schwerer machen können. Für Kinder

unter 7 Jahren kann das Spiel als ein einfaches Puzzle verwendet werden.

SPIELZIEL

Der erste Spieler zu sein, der die Weltkarte vervollständigt hat.

REGELN für STUFE 1

Die Puzzleteile befinden sich alle leicht zugänglich auf einem Haufen an der Spielbrettseite. Dieser Haufen heißt "**Weltbank**". Der jüngste Spieler fängt an und dreht die **Atlas-Adventure-Drehscheibe**. Wenn eine Landmasse oder ein Ozean/Meer angezeigt wird, nimmt der Spieler das entsprechende Teil von der Weltbank und legt es auf seine Karte. Einige Landmassen und Meere erscheinen mehr als einmal auf dem Spielbrett. In diesem Fall kann irgendein passendes Teil genommen werden. Wenn die Drehscheibe zum Beispiel auf "Antarktis" zeigt, stehen drei verschiedene

"Antarktis"-Teile zur Auswahl. Wenn etwas anderes angezeigt wird, müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden:

Zwei lachende Gesichter bedeuten, daß du eines deiner einzeln daliegenden (d.h. nicht zusammengefügt) Puzzleteile gegen ein einzeln daliegendes Puzzleteil mit einem Mitspieler deiner Wahl tauschen muß.

Ein trauriges Gesicht mit einem vom Gesicht wegweisenden Pfeil bedeutet, daß du eines deiner einzeln daliegenden Puzzleteile an einen Mitspieler deiner Wahl geben muß.

Wenn ein lachendes Gesicht mit "+1" oder ein trauriges Gesicht mit "-1" angezeigt wird, kann der Spieler ein Teil nehmen oder muß ein Teil an die Weltbank zurückgeben.

Die Atlas-Adventure-Drehscheibe darf jeweils nur einmal gedreht werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

TIP

Wenn du z.B. bereits ein Teil von Afrika hast, und ein weiteres erhältst, behalte es in deiner Nähe, da du es vielleicht später einem anderen Spieler geben oder es mit ihm tauschen möchtest.

SPIELVARIANTEN

Um das Spiel zu vereinfachen, können alle Spieler mit drei willkürlich gewählten Puzzleteilen beginnen.

REGELN für STUFE 2

Die gleichen Regeln wie oben treffen zu, wobei der Spieler zusätzlich eine Multiple-Choice-Frage beantworten muß, wenn eine Landmasse oder ein

Ozean/Meer angezeigt wird. Nur wenn diese Frage richtig beantwortet wird, kann der Spieler das entsprechende Teil von der Weltbank nehmen und auf seine Weltkarte legen. Unabhängig davon, ob eine richtige oder falsche Antwort gegeben wird, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jede Karte hat zwei Multiple-Choice-Fragen. Der Spieler, der rechts vom Mitspieler sitzt, der die Frage beantworten muß, nimmt eine Karte auf und fragt ihn, ob er die erste oder zweite Frage beantworten möchte. Daraufhin wird die entsprechende Frage gestellt.

Es sind alle anderen Regeln von Spielstufe 1 anzuwenden.

TIP

Wenn du ein Teil abgeben oder tauschen muß, kannst du eine taktische Wahl treffen, um die anderen Spieler an der Vervollständigung ihrer Weltkarten zu hindern.

SPIELVARIANTEN

Alle Spielvarianten müssen vor dem Spiel mit allen Spielern abgesprochen werden! Erfahrene Spieler können sich auch auf folgendes einigen:

1. Bei einer falschen Antwort muß ein Teil an die Weltbank zurückgegeben werden, oder
2. Es werden nur die Fragen gestellt, ohne die Multiple-Choice-Antworten zur Auswahl zu geben, oder
3. Nur dann kann ein Teil auf das Spielbrett gelegt werden, wenn es mit einem Teil verbunden werden kann, das sich bereits auf dem Spielbrett befindet.