

Peuples de la Terre



Grand aventurier planétaire, vous remontez le temps et parcourez le monde à la recherche des peuples et des civilisations les plus reculés de la planète.

De l'aube de l'humanité à nos jours, de l'Australie à l'Alaska, vous poursuivez sans relâche votre quête de la découverte de l'Homme, de sa formidable diversité et de ses invraisemblables traditions.

Pour gagner, il vous faut récupérer, par habileté et grâce à des questions à choix multiples, les rares et précieuses pages du Grand Livre des Epoque !

Des énigmes drôles, des renversements surprenants, Peuples de la Terre est une aventure inoubliable au cœur des mystères de l'Humanité.

Un jeu simple, très enrichissant et vraiment convivial, à partager en famille comme entre amis.

Date de votre mission d'exploration

1998

Symbole de l'époque explorée

Découverte réalisée et question qui en découle

Réponses possibles : trouvez la bonne !

Explication de votre découverte

Votre vieil ami, le scientifique Polonais Yvan Zaradzki, vous propose d'aller voir la météorite de 4 500 kg tombée il y a 100 ans dans la région de Konin. À votre arrivée, vous vous rendez compte qu'elle a disparu. Quelle en est la cause ?

- Elle était en sel et elle s'est dissoute.
- **La population locale l'a mangée.**
- Une forêt a poussé dessus.

Après l'avoir réduite en poudre et incorporée aux aliments, la population locale, qui lui prêtait des vertus aphrodisiaques, l'a mangée. Parfois, on peut faire avaler n'importe quoi !

R È G L E D U J E U

Grand aventurier planétaire, vous remontez le temps et parcourez le monde à la recherche de peuples et des civilisations les plus reculées de la planète. De l'aube de l'humanité à nos jours, de l'Australie à l'Alaska, vous poursuivez sans relâche votre quête de la découverte de l'Homme, de sa formidable diversité et de ses invraisemblables traditions.

Pour gagner, il vous faut récupérer par habileté et par des questions à choix multiples, les rares et précieuses pages du Grand Livre des Époques !

MATERIEL DE JEU :

• 9 plateaux de jeu ou "Carnets d'Exploration" comportant chacun le numéro et le signe distinctif de la période qu'il représente.

• 252 "Cartes d'Exploration", réparties en 9 périodes (signe distinctif de la période au dos des cartes).
La chronologie de ces périodes est indiquée à la fois par un chiffre (de 1 pour la période la plus ancienne à 9 pour la plus récente) et par les signes suivants :



• 5 pions de couleur représentant les populations des 5 continents habités.

• Deux dés à 6 faces.

• Une règle de jeu.

BUT DU JEU :

Être le premier explorateur à reconstituer le Grand Livre des Époques, composé d'une collection de 9 "Cartes d'Exploration" (une pour chaque période).

PREPARATION DU JEU :

- Placez les 9 Carnets d'Exploration dans n'importe quel ordre au milieu des joueurs.
- Placez les cartes, faces cachées, sur les plateaux correspondants à leur époque :
 - à 2 ou 3 joueurs : 3 cartes sur chaque plateau.
 - à 4 ou 5 joueurs : 4 cartes sur chaque plateau.
- Chaque joueur place son pion "Explorateur" sur le plateau de son choix.
- Le joueur le plus jeune commence et l'on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEBUT DE LA PARTIE :

A chaque tour, l'explorateur effectue trois actions de jeu successives :

1. LE VOYAGE.
2. LA DÉCOUVERTE.
3. LE DÉFI.

1. LE VOYAGE : DÉPLACEMENT

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Il va pouvoir se déplacer en ajoutant ou en soustrayant au chiffre figurant sur son plateau :

- soit la somme des deux dés
- soit le résultat d'un seul dé
- soit la différence des deux dés

Exemple 1 : le joueur qui est placé sur le plateau n°1 lance les dés et obtient un 5 et un 2. Il a alors 4 possibilités de déplacement :

- a) $1 + 5 + 2 = 8$, il peut se rendre sur le plateau n°8 (addition de la somme des 2 dés et du chiffre du plateau)
- b) $1 + 5 = 6$, il peut se rendre sur le plateau n°6 (addition d'un seul dé au chiffre du plateau)
- c) $1 + 2 = 3$, il peut se rendre sur le plateau n°3 (addition de l'autre dé)
- d) $1 + (5 - 2) = 4$, le joueur peut se rendre sur le plateau n°4 : ajout de la différence des 2 dés au chiffre du plateau)

Exemple 2 : mêmes résultats aux dés (5 et 2) mais le joueur est positionné sur le plateau n°9. Il y a encore 4 possibilités de déplacement :

- a) $9 - 5 - 2 = 2$
- b) $9 - 5 = 4$
- c) $9 - 2 = 7$
- d) $9 - (5 - 2) = 6$

2. LA DÉCOUVERTE : ACQUISITION D'UNE CARTE D'EXPLORATION EN ARRIVANT SUR UN PLATEAU.

A chaque fois qu'il se rend sur un plateau, l'explorateur découvre une facette de l'époque dans laquelle il arrive. Il récupère donc, à chaque reprise, une Carte d'Exploration (s'il en reste !) positionnée sur le plateau. Il en prend connaissance puis la place dans sa main, en laissant tous les dos de cartes visibles pour les autres joueurs.

LES CARTES QU'IL A EN MAIN N'APPARTIENNENT PAS ENCORE À SON GRAND LIVRE DES ÉPOQUES, PUISQU'ELLES PEUVENT ENCORE ÊTRE RÉCUPÉRÉES PAR D'AUTRES EXPLORATEURS.

3. LE DÉFI : ACQUISITION D'UNE CARTE D'EXPLORATION CHEZ UN AUTRE JOUEUR.

A la suite de la "découverte", l'explorateur tente d'acquiescer définitivement une Carte d'Exploration chez un autre joueur pour constituer son Grand Livre des Époques. Il peut donc défier n'importe quel joueur qui détient une carte de l'époque dans laquelle il se trouve.

Le joueur défié lit alors l'énoncé de la carte et lui propose les trois choix de réponse.

DEUX CAS SE PRÉSENTENT ALORS :

1 - **L'explorateur donne la bonne réponse.** Vainqueur du défi, il gagne la carte puis lit le commentaire à haute voix. Cette carte est placée **face ouverte**, devant lui, ce qui signifie qu'elle est gagnée définitivement.

Elle représente une des 9 Cartes d'Exploration de son Grand Livre des Époques.

2 - **L'explorateur donne la mauvaise réponse.** Le joueur sollicité garde sa carte, ne lit pas le commentaire et la place devant lui, **face cachée**. Cela signifie que cette carte a déjà été attaquée au moins une fois.

Lorsqu'un joueur demande cette carte une seconde fois :

• **Soit il donne la bonne réponse**, gagne la carte, lit le commentaire et la place **face ouverte** devant lui pour la joindre à son Grand Livre des Époques.

• **Soit il donne la mauvaise réponse** et c'est alors le **joueur sollicité** qui la récupère et la place dans son Grand Livre des Époques.

FIN DE PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur qui complète son Grand Livre des Époques (9 cartes, une par époque).

Si personne n'a réussi à compléter son Grand Livre des Époques et que toutes les cartes mises en jeu ont été utilisées, celui qui a le plus d'époques différentes gagne.

REMARQUES :

1. Une carte ne peut être attaquée que deux fois : tout d'abord lorsqu'elle est dans la main d'un joueur, ensuite quand elle est placée face cachée devant un joueur.

2. Il n'est pas possible de récupérer plus d'une carte par période dans son Grand Livre des Époques (sauf dans une partie à 2 joueurs, cf remarque 4). Le joueur dont une des cartes a été attaquée deux fois, ne peut la récupérer s'il possède déjà une carte de cette période dans son Grand Livre des Époques. Cette carte reste donc prenable, face cachée, jusqu'à ce qu'un joueur donne la bonne réponse.

3. Un explorateur peut tenter de s'emparer de n'importe quelle carte que l'adversaire a en main, ou placée face cachée devant lui, à condition d'être placé sur l'époque correspondante.

4. Dans une partie à 2 joueurs, il faudra constituer 2 Grands Livres pour gagner, donc récupérer 2 "Cartes d'Exploration" de chaque période.

5. Si l'on fait tout de suite une nouvelle partie, il est préférable d'écarter les cartes déjà utilisées.

Le Grand Jeu de questions sur la Fascinante Aventure de l'Humanité!



À partir de 9 ans
De 2 à 5 joueurs
Durée moyenne : 1 heure

Découvrez les autres jeux de notre gamme

