

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Il était une fois...

les explorateurs



En route pour la Cité interdite



## Règle du jeu

Vous êtes un infatigable explorateur. Le royaume qui finance vos explorations désire se rapprocher des autres civilisations pour nouer des alliances. Pour cela votre roi vous envoie en mission afin de placer des ambassadeurs auprès des reines, impératrices, sultans, maharajas, khans et autres grands de ce monde. Votre renommée attirera les nombreux explorateurs souhaitant vous venir en aide, mais les forces de la nature auront plaisir à vous mettre des bâtons dans les roues.

*Attention, les textes en italique sur les cartes n'ont aucun effet sur le jeu. Ils vont plonger dans la vie des explorateurs qui ont arpenté les milliers de kilomètres de notre monde.*

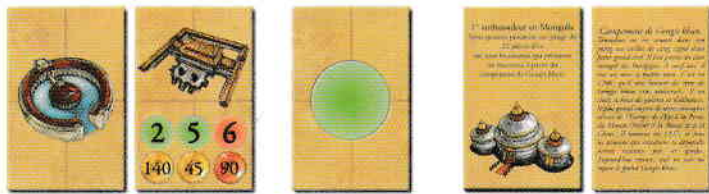
## Contenu du jeu



cartes exploration

cartes bonus

cartes 1<sup>er</sup> ambassadeur



## 1 - But du jeu

Vous allez partir explorer les merveilles du monde pour placer vos ambassadeurs. Vous ferez plusieurs fois des allers-retours jusqu'à la Cité interdite, et au fur et à mesure un chemin d'ambassades va se créer. Le premier joueur qui reliera sa merveille de départ (1,2,3,ou 4) à la Cité interdite (5), par un chemin d'ambassades continu, gagnera la partie.



## 2 - Préparation du jeu

- 1 - Dépliez le plateau de jeu.
- 2 - Toutes les cartes avec la même merveille sont mélangées ensemble puis placées sur le plateau de jeu à leur emplacement respectif. Toutes les cartes avec un point vert au dos sont placées sur l'emplacement correspondant. Toutes les cartes 1<sup>er</sup> ambassadeur sont placées en pile sur le côté du plateau.
- 3 - Chaque joueur prend la valeur de 50 pièces d'or qui constituera son investissement de départ. Le reste des pièces d'or constitue le trésor des rois.
- 4 - Les joueurs choisissent chacun un personnage parmi les 4 proposés et prennent les jetons ambassadeurs correspondants et les marqueurs tour.
- 5 - Les joueurs placent leur figurine et un jeton ambassadeur sur la merveille de départ qu'ils choisissent : 1-Royaume-Uni, 2-France, 3-Espagne ou 4-Tombouctou. Les joueurs prennent la carte 1<sup>er</sup> ambassadeur de la merveille qu'ils ont choisie (voir chapitre 7 Placer son ambassadeur)
- 6 - Le plus jeune joueur commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 7 - Chaque joueur pioche 3 cartes bonus (dos à point vert) et 1 carte exploration dans la pile de sa merveille de départ.

## 3 - Partir en exploration

Vous devez poser la carte exploration face visible.

À chaque tour de jeu, vous ajoutez un marqueur tour sur la carte exploration pour connaître le nombre de tours.

### Exemple d'exploration

Vous partez de France, depuis la cathédrale Notre-Dame. Le roi de France vous charge de découvrir la cité de Lhasa au Tibet.

**Partir explorer la cité de Lhasa.**

Merveille de départ Merveille d'arrivée

Si vous arrivez en 3 jets de dés ou moins, vous gagnez 130 pièces d'or

Si vous arrivez en 4 ou 5 jets de dés, vous gagnez 45 pièces d'or.

Au 6<sup>e</sup> jet de dés, l'exploration est un échec et vous devez payer au roi 90 pièces d'or.



### Réussir l'exploration en 3 tours

Si vous arrivez à la cité de Lhasa en 3 tours de jeu (3 jets de dés) ou moins, votre exploration est un succès et votre roi vous offre 130 pièces d'or.

Vous placez un jeton ambassadeur sur la merveille de la cité de Lhasa (voir chapitre 6).

### Réussir l'exploration en 4 ou 5 tours

Si vous arrivez à la cité de Lhasa en 4 ou 5 tours de jeu (4 ou 5 jets de dés), votre exploration est un succès mais votre roi ne vous offre plus que 45 pièces d'or.

Vous placez un jeton ambassadeur sur la merveille de la cité de Lhasa (voir chapitre 6).

### Arriver au 6<sup>e</sup> tour

À partir du 6<sup>e</sup> tour de jeu (6<sup>e</sup> jet de dés), l'exploration est un échec et vous a coûté beaucoup d'argent.

Vous devez payer au roi 90 pièces d'or, et vous ne pouvez pas placer de jeton ambassadeur sur la merveille.

### Fin de l'exploration

Que l'exploration soit un succès ou un échec, la carte exploration retourne sous la pile correspondante.

Une fois que votre figurine est sur la merveille d'arrivée (la cité de Lhasa pour cet exemple), vous piochez deux nouvelles cartes exploration dans la pile de la merveille où vous êtes arrivé et vous en choisissez une à explorer. Si vous possédez déjà un ambassadeur sur la merveille d'arrivée, vous pouvez piocher une autre carte exploration à la place. La carte non choisie est remise sous sa pile correspondante.

## 4 - Tour de jeu

### 1 - Lancer les dés de déplacement (voir chapitre 5)

Le joueur lance les 2 dés, et réalise son déplacement. Si le joueur obtient un double, il pioche une carte bonus.

### 2 - Jouer une carte embûche (voir chapitre 6)

Si vous avez une carte embûche, vous pouvez à ce moment-là, placer un jeton embûche sur un chemin du plateau.

**Fin du tour de jeu, c'est au joueur suivant de jouer.**

## 5 - Lancer les dés de déplacement

1 - Les 2 dés de déplacement s'additionnent et vous donnent des points de déplacement.

2 - Un point de déplacement vous permet de vous déplacer d'un point vert ou orange sur le plateau de jeu.

3 - Une merveille équivaut à un point de déplacement.

### Les chemins

Les points verts et orange du plateau de jeu sont reliés par des traits qui vous indiquent les chemins que vous devez suivre.

On ne peut s'arrêter sur un point où il y a déjà la figurine d'un joueur, vous devez rester derrière lui.

### Chemin vert

Les chemins verts peuvent être empruntés dès le début du jeu.

### Chemin orange

Les chemins orange sont des raccourcis que les explorateurs vont ouvrir à la découverte des merveilles.

Les chemins orange sont fermés tant qu'il n'y a pas d'ambassadeur sur l'une des 2 merveilles qui l'entourent.

On emprunte un raccourci (chemin orange) en passant par une merveille où il y a déjà un ambassadeur. Ce dernier vous demandera, s'il y pense, de vous acquitter d'un péage.



*Exemple de raccourcis ouverts et fermés. Les flèches vertes indiquent les raccourcis ouverts et la flèche rouge le raccourci fermé. Comme il n'y a pas d'ambassadeur sur la cité de Carthage, on ne peut donc pas prendre le raccourci de Carthage vers le Colosse.*


## Les points de déplacement

### Dépenser les points de déplacement

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points de déplacement obtenus pendant ce tour.

Les points de déplacement non dépensés seront perdus dès la fin de votre déplacement.

### Augmenter les points de déplacement

 Vous pouvez augmenter vos points de déplacement en jouant des cartes bonus de déplacement +2 ou +3. La carte bonus +2 vous ajoute 2 points de déplacement et la carte bonus +3 vous ajoute 3 points de déplacement.

Vous pouvez jouer autant de cartes bonus de déplacement que vous en possédez. Les cartes utilisées sont jetées face visible.

### Faire un double !

Vous allez faire votre déplacement, comme indiqué précédemment, mais avant vous avez la chance de piocher une carte bonus dans la pile. Les cartes tirées peuvent être jouées immédiatement.


### S'arrêter sur une merveille

Lorsque votre figurine termine son déplacement sur une merveille, vous pouvez acheter des cartes bonus. Chaque carte bonus coûte 25 pièces d'or. Le joueur pioche les cartes sur le haut de la pile.

## 6 - Jouer une carte embûche

Vous pouvez jouer une carte embûche, et une seule par tour, juste après votre déplacement. Une carte embûche vous permet de poser un jeton embûche. Les cartes utilisées sont jetées face visible.


### Poser une embûche

 Prenez un jeton embûche (rouge) et posez-le sur un point d'un chemin vert ou orange du plateau.


Il est interdit de :

- Poser une embûche sur une portion entre 2 merveilles si un personnage est déjà engagé dessus.
- Poser une embûche sur une merveille.

### Tomber sur une embûche

 Lors de votre déplacement, si votre figurine tombe sur un jeton embûche, elle doit stopper sa course dessus. Vous retirez le jeton embûche et c'est au joueur suivant de jouer.

### Carte joker embûche

 Jouez cette carte comme un joker, au moment où vous passez sur un jeton embûche.

Dans ce cas, l'embûche est retirée du plateau de jeu et vous pouvez continuer votre déplacement de jeu normalement.

Les cartes utilisées sont jetées face visible.

## 7 - Placer son ambassadeur

Si votre exploration est un succès, vous devez poser un jeton ambassadeur sur la merveille d'arrivée.

### Être le 1<sup>er</sup> ambassadeur

Si vous êtes le premier à poser un jeton ambassadeur, vous gagnez la carte 1<sup>er</sup> ambassadeur de la merveille correspondante. Vous venez d'ouvrir les chemins orange qui partent depuis cette merveille.

Les autres joueurs peuvent aussi emprunter les chemins orange à partir de cette merveille, toutefois vous avez le privilège de leur réclamer un péage.

Vous pouvez demander ce péage seulement dans le tour où le joueur est passé par la merveille, si vous oubliez et bien c'est tant pis pour vous !

## 8 - Fin de la partie

La partie se termine quand l'un des joueurs a créé un chemin d'ambassades entre son pays de départ et la Cité interdite qu'il doit avoir explorée aussi.

### Exemple de partie gagnée

Psi a créé un chemin d'ambassades depuis Tombouctou jusqu'à la Cité interdite. Un pion ambassadeur est placé sur les merveilles.



## 9 - Aide de jeu

### Joueur ruiné

Si l'exploration a échoué, il est possible que la somme réclamée soit supérieure à l'or dont dispose le joueur. À ce moment-là, le joueur peut vendre des ambassadeurs.

### Trouver de l'or

Chaque ambassadeur placé sur une merveille peut être vendu à votre roi contre 100 pièces d'or, du trésor des rois.

Le joueur doit retirer son jeton ambassadeur de la merveille.

S'il possède la carte de 1<sup>er</sup> ambassadeur de la merveille, il doit la donner au joueur suivant qui possède un ambassadeur sur cette merveille.

Si aucun joueur ne possède d'ambassadeur sur la merveille, alors la carte 1<sup>er</sup> ambassadeur retourne dans la pile.

### Le joueur n'a plus d'or ni d'ambassadeur

Dans ce cas, remettez la figurine du joueur sur son royaume de départ et donnez-lui 50 pièces d'or.



## 10 - Récapitulatif

### Tour de jeu

- Le joueur lance les 2 dés et les additionne pour faire son déplacement. Si le joueur fait un double, il pioche une carte bonus.
- Avec une carte embûche, vous pouvez placer un jeton embûche sur un chemin du plateau. Vous ne pouvez jouer qu'une carte embûche par tour.

### Déplacements

- Un point vert ou orange du plateau de jeu coûte 1 point de déplacement.
- Une merveille coûte 1 point de déplacement.
- Si je veux avancer plus vite que les dés ne me le permettent, je joue une ou plusieurs cartes bonus +2, +3.

### Les raccourcis

- Si un joueur emprunte un raccourci par une merveille dont je suis 1<sup>er</sup> ambassadeur, je pense à lui réclamer le péage.

### Les merveilles

- Si je suis sur une merveille à la fin de mon déplacement, je peux acheter une carte bonus contre 25 pièces d'or.

### Les embûches

- Si je tombe sur une embûche, je dois m'arrêter dessus et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si je veux éviter une embûche, je joue une carte joker embûche et je peux continuer mon déplacement.



Retrouvez tous les jeux



sur le site internet

[www.atomicmix.com](http://www.atomicmix.com)

CE JEU S'INSPIRE DES PERSONNAGES ET DE LA SÉRIE CRÉÉS PAR ALBERT BARILLÉ

CRÉATION DU JEU : SÉBASTIEN DUBOIS  
ATOMIC MIX : EMMANUELLE DUBOIS  
GRAPHISMES : JEAN BARBAUD  
COORDINATION DE LA FABRICATION : NICOLAS LIAGRE

DESIGN : JÉRÉMY MASSON  
PROCIDIS : HÉLÈNE BARILLÉ  
CORRECTIONS : SYLVIE CHARVENET

NOUS SOUHAITONS REMERCIER TOUS CELLES ET CEUX QUI ONT PARTICIPÉ AUX TESTS DU JEU : CORINNE ET ERIC BOUR, LAÉTTITIA ET JULIEN MOREAU, JULIEN BOSIO, DIDIER MAREC, CLAIRE RAFFORT, MARIE BALTAZAR, RODOLPHE COLLANGE, NICOLAS MICHEAU ET HUMONGUS.

REMERCIEMENTS À MA DOUCE ET BELLE EMMANUELLE, POUR SA PATIENCE.  
LA PLUS GRANDE EXPLORATRICE DU MONDE : OPHÉLIE.



ÉDITÉ PAR ATOMIC MIX  
La Plaine et Mathieu - 09000 BURRET - FRANCE

Une question, posez-la sur : [www.atomicmix.com](http://www.atomicmix.com)

Atomic Mix 2010. Tous droits réservés.

Procidis Paris. Tous droits réservés.

