

FIN DE L'AVEVENTURE

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 Konga.

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 la jungle ! 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 la jungle !

OPTION MEGA AVENTURE

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

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

Si vous disposez de l'un de ces 2 jeux, placez son plateau à côté du plateau Jungle 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 JUNGLE, MISSION ANTARCTIQUE 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 !

Mission Jungle



Briefing

EQUIPEMENT

1 plateau hexagonal comportant 7 lieux identifiés (Mine de diamants, Arbre magique, Volcan, Temple, Lac Sacré, Grotte et Epave d'avion),
42 cartes Expédition (une par lieu et par joueur),
39 cartes Jungle (questions et épreuves),
6 cartes Super Expédition (une par joueur),
2 cartes Konga,
1 carte Accès Interdit,
7 fanions,
2 dés multicolores,
1 enveloppe secrète.

OBJECTIF

A la tête de votre équipe, vous explorez la jungle 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 jusqu'au pôle Sud, 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 Konga, les fanions et les cartes Jungle.

Chaque joueur prend :

- 7 cartes Expédition différentes (grotte, lac sacré, volcan, arbre magique, épave d'avion, mine de diamants)
- 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 Jungle.

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.

1^{ère} 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.

2^e 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.

3^e 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 Jungle 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 Konga (voir « Les cartes Konga »).
- Le joueur qui est Gardien pendant ce tour ne peut pas acquérir d'indices (ou points).

4^e 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...

5^e 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 JUNGLE

Les cartes Jungle 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 Jungle 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 Jungle sous le paquet.

LES CARTES KONGA

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 Konga 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 cette carte 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 Konga faces cachées après les avoir bien observées...

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

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 Konga.

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