



Nos AVENTURES

POSEIDON

⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔ ⚔

RÈGLES DU JEU



**Pirates, partez à la recherche de trésors à travers les mers !
Maîtrisez le pouvoir de Poséidon pour remporter la victoire.
Serez-vous le premier pirate à récupérer les 4 trésors
uniques de Poséidon ?**

Nos AVENTURES

Un groupe d'amis proches depuis l'école primaire, fans de récits et mythes héroïques, ont pris l'habitude de jouer ensemble les week-ends et pendant les vacances.

Tout débute un samedi après-midi, durant lequel les quatre enfants décident de jouer à cache-cache à l'intérieur de la grande maison des grands-parents de Robin. Robin a déjà trouvé Tom et Olivia, il ne lui reste plus qu'à trouver Carmen. Rusée, cette dernière se cache dans le grenier. Robin, Olivia et Tom qui ont déjà fait le tour de la maison, vont donc dans le grenier afin de trouver Carmen.

Réunis dans le grenier, nos quatre héros découvrent avec grand intérêt les reliques disposées dans la pièce. Le grand-père de Robin n'est autre qu'un grand explorateur qui a affronté de nombreuses créatures légendaires au cours de ses aventures, et dont de nombreuses reliques, qu'il a récoltées, sont entreposées dans ce fameux grenier.

Leur sens de l'observation et leur curiosité vont les mener jusqu'à la tête de Poséidon. Robin, de nature aventureuse et téméraire, appuie sur la tête de Poséidon. Cette dernière va embarquer nos quatre amis dans leur première aventure...

Robin, 12 ans



Audacieux, vif d'esprit, parfois un peu trop sûr de lui. Ses expériences passées confirment sa nature aventureuse. Sa curiosité et son désir d'aventures l'amènent à entraîner ses amis dans de nouvelles péripéties.

Olivia, 12 ans



Dotée d'une forte personnalité, proactive et volontaire, elle ne tolère pas l'autorité. Elle est impatiente et a beaucoup d'énergie. Curieuse, elle s'intéresse à l'histoire et à tout ce qui peut l'aider à s'échapper de son quotidien.

Carmen, 12 ans



Plus réservée mais également plus rationnelle. Elle n'hésite pas à recentrer ses amis dans leur quête.

Tom, 12 ans



Un peu rêveur mais malin et inventif. Tom peut sembler être dans ses pensées, mais ce sera lui finalement qui sera capable de résoudre les situations les plus complexes.

Rejoignez Carmen, Olivia, Robin et Tom dans leur première aventure palpitante ! Parcours le temps et les histoires ayant marqué les âges. Seras-tu capable d'explorer et de surmonter les obstacles qui les attendent ?

CONTENU

- 1 tête de Poséidon
- 1 plateau de jeu
- 4 pions bateau
- 4 réserves pour les trésors
- 2 courants rapides
- 30 cartes de déplacement
 - 10 cartes + 2 cases
 - 10 cartes + 3 cases
 - 10 cartes + 4 cases
- 16 jetons trésor :
 - 4 jetons diamants
 - 4 jetons pièces d'or
 - 4 jetons couronne
 - 4 jetons coupe
- 1 feuille plastifiée
- 4 stickers



Rendez-vous sur la page  **YouTube** Dujardin pour accéder à la vidéo tutorielle du jeu !

MISE EN PLACE



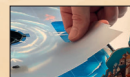
1 Videz la boîte.



2 Fixez les parties cartonnées au mécanisme.



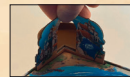
3 Fixez le plateau sur le mécanisme.



4 Ajoutez la feuille plastifiée sur le plateau.



5 Accrochez chaque réserve de trésors à un port d'attache.



6 Fixez les ports d'attache aux 4 coins du plateau.



7 Fixez la tête de Poséidon au centre du plateau.



8 Fixez les courants rapides aux emplacements dédiés sur le plateau.



9 Disposez sur chaque réserve de trésors, le type de trésor correspondant au drapeau du port d'attache.



10 Disposez chaque bateau à un port d'attache et le paquet de cartes à côté du plateau.

Vous êtes désormais prêts à défier Poséidon !

BUT DU JEU

Pirates, **votre objectif est de posséder les quatre trésors uniques de Poséidon** (la couronne - la coupe - le diamant - les pièces d'or), dispersés dans les autres ports et sur les mers.

Pour y arriver, vous devrez faire preuve d'observation et de stratégie pour dérober les trésors manquants, et faire face à la colère du Dieu des mers, Poséidon, qui dicte les vents et les marées. Attention, sa colère vous fera chavirer, au risque de perdre vos trésors !

Qui sera le premier à ramener à son port les quatre trésors uniques de Poséidon ?

FIN DE PARTIE

Le pirate qui ramènera en premier les 3 trésors uniques (de Poséidon) manquants, à son port d'attache, remporte la partie et règne sur les mers !

DÉROULÉ DU JEU

DÉBUT DE LA PARTIE :

- 1) Chaque joueur choisit son port et son bateau. Il colle le sticker de la couleur qu'il souhaite sur la voile et place un de ses jetons sur son bateau.
- 2) Le joueur le plus jeune débute et pioche une carte déplacement.

CHAQUE TOUR :

A chaque tour, le joueur pioche une carte déplacement :

- **Avance son bateau** du nombre de cases égal au chiffre inscrit sur la carte piochée et fait naviguer son bateau dans la direction ou les directions de son choix.

N.B : Attention, les déplacements en diagonale sont interdits et un joueur ne peut pas revenir sur ses pas lorsqu'il a commencé son déplacement.

- Puis **il oriente la tête de Poséidon** vers la direction indiquée sur la carte et appuie sur sa tête.

Dans le cas où le bateau du joueur toucherait plusieurs cases, **ce dernier doit replacer son bateau sur la case dans laquelle il est le plus présent**, sinon il pioche directement une carte déplacement.

RÉCUPÉRER DES TRÉSORS

Le joueur doit avancer sur la case où se trouve le trésor pour le récupérer. Lorsque le bateau se situe sur la case, le joueur prend le jeton trésor et le charge sur son bateau pour le ramener à son port d'attache.

N.B : Si un trésor touche une ou plusieurs cases, on considère qu'il se situe dans chacune de ces cases.

Il est possible de récupérer des trésors échoués sur les îles, qui sont des lieux sûrs pour éviter la colère de Poséidon, ou bien de collecter les trésors à la dérive au milieu de la mer, dans le cercle de Poséidon.

N.B : *Il ne peut y avoir que 2 bateaux maximum sur un même port et sur une même case.*

Le bateau du joueur peut continuer à avancer, après avoir récupéré un trésor, si ce dernier n'a pas utilisé la totalité du nombre de cases à avancer.

N.B : *un joueur ne peut pas se débarrasser des trésors contenus sur son bateau avant de les avoir déposés sur sa réserve de trésors.*

LES CARTES DE DÉPLACEMENT

Pour se déplacer, les joueurs doivent piocher une carte déplacement, à tour de rôle, sur laquelle est inscrit **le nombre de cases de déplacement** et **une direction** vers laquelle la tête de Poséidon devra être orientée avant d'être actionnée.

CARTES NORD : lorsqu'un joueur pioche une carte Nord, il doit orienter la tête de Poséidon vers le **N** indiqué sur le plateau de jeu après avoir déplacé son bateau, puis appuyer sur sa tête.



CARTES SUD : lorsqu'un joueur pioche une carte Sud, il doit orienter la tête de Poséidon vers le **S** indiqué sur le plateau de jeu après avoir déplacé son bateau, puis appuyer sur sa tête.



CARTES EST : lorsqu'un joueur pioche une carte Est, il doit orienter la tête de Poséidon vers le **E** indiqué sur le plateau de jeu après avoir déplacé son bateau, puis appuyer sur sa tête.



CARTES OUEST : lorsqu'un joueur pioche une carte Ouest, il doit orienter la tête de Poséidon vers le **O** indiqué sur le plateau de jeu après avoir déplacé son bateau, puis appuyer sur sa tête.



Les cartes « **Toutes directions** » permettent au joueur d'orienter la tête de Poséidon dans la direction qu'il souhaite après avoir déplacé son bateau, puis appuyer sur sa tête.



N.B : *Lorsqu'il n'y a plus de cartes déplacements dans la pioche, il faut récupérer les cartes de tous les joueurs afin de faire une nouvelle pioche.*

LES OBSTACLES

Durant leur périple, les bateaux devront faire face à de nombreux obstacles. La colère de Poséidon fera dévier les bateaux de leur trajectoire voire même les fera tomber du plateau. Les cases «tourbillons» et les cases «îles», situées sur les extrémités latérales du plateau, bloqueront les bateaux. Les courants d'eaux rapides bloqueront les bateaux sur le cercle de Poséidon, situé au milieu du plateau.

N.B : *Dès que le bateau d'un joueur tombe du plateau, il doit déposer les trésors qu'il transportait dans le cercle de Poséidon et doit replacer son bateau à son port d'attache.*

ASTUCES

- En début de partie, les joueurs peuvent directement naviguer **dans un port voisin** pour récupérer un trésor.
- Il est recommandé d'anticiper au maximum la colère de Poséidon **en évitant les bords du plateau.**

Que le meilleur pirate gagne !

PILES – INSTRUCTIONS

Dévisser le compartiment à piles situé au dos de la tête de Poseidon. Placer **3 piles AAA /LR03 1,5 V** dans le compartiment, et revisser le compartiment pour le fermer.



MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Entretien : Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile. Nettoyer avec un chiffon.

Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entreprôt A4 – 33610 CESTAS – France.

SAV : sav@dujardingames.fr



Un jeu de société développé par DUJARDIN. DUJARDIN est une filiale de Jumbodiset. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Fabriqué en Chine. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

©2023 DUJARDIN. Tous droits réservés.

Idée originale : @Fun-damental consulting Ltd

Conception graphique : GPA Global Paris

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4,33610 Cestas- France.

Tél : 05 56 72 59 14

SAV : sav@dujardingames.fr

Réf. 41341



Jumbodiset
GROUPE

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr