

## CONTENU DU JEU

42 CARTES "AVENTURIER"

12 CARTES "QUÊTE"



1 MÉMO ÉVÈNEMENTS  
1 NOTICE ÉVOLUTIVE



## BUT DU JEU

ÊTRE LE PLUS RICHE À LA FIN DES 3 MANCHES

## MISE EN PLACE

LES CARTES "AVENTURIER" SONT MISES EN DÉSORDRE AU MILIEU DE LA TABLE : CE LIEU S'APPELLE L'EXPÉDITION.  
UNE CARTE "QUÊTE" DE 3 MISSIONS EST DISTRIBUÉE À CHAQUE JOUEUR. ELLE EST PLACÉE, DEVANT CHACUN, COTÉ MISSIONS.

## LA PARTIE

UNE MAIN DANS LE DOS, LES JOUEURS RECHERCHENT TOUS EN MÊME TEMPS LES CARTES "AVENTURIER" DANS L'ORDRE DEMANDÉ PAR LES MISSIONS ET LES PLACENT AU FUR ET À MESURE PRÈS DE LEUR CARTE QUÊTE.

DÈS QU'UN JOUEUR A FINALISÉ 2 DES 3 MISSIONS, IL S'ARRÊTE, CRIE "LAS THUNAS" ET COMPTE À HAUTE VOIX : "1 AVENTURIER, 2 AVENTURIERS, 3 AVENTURIERS... JUSQU'À 10 AVENTURIERS". PENDANT CE TEMPS, LES AUTRES ESSAYENT DE FINIR LEUR MISSION MAIS ATTENTION, SI L'ÉQUIPE EST INCOMPLÈTE OU ERRONÉE, LE JOUEUR PAYERA QUAND MÊME SES AVENTURIERS ET NE REMPORTERA AUCUNE PIÈCE D'OR LIÉE À LA MISSION.

LES JOUEURS PEUVENT REJETER DANS L'EXPÉDITION LES CARTES DE L'ÉQUIPE INCOMPLÈTE PENDANT LE DÉCOMPTE.

## CODE DES AVENTURIERS

INTERDICTION :

- DE PRENDRE DES CARTES DANS L'ÉQUIPE DES ADVERSAIRES.
- D'EMPÊCHER LES AUTRES DE PRENDRE OU DE REGARDER DES CARTES DANS L'EXPÉDITION.
- D'UTILISER SES DEUX MAINS ET DE PRENDRE PLUSIEURS CARTES À LA FOIS.
- D'UTILISER UN MÊME AVENTURIER POUR PLUSIEURS MISSIONS.

LORSQUE VOUS AVEZ UNE CARTE EN MAIN VOUS POUVEZ :  
- REGARDER TOUTES LES INFORMATIONS PRÉSENTES SUR LA CARTE (RECTO ET VERSO)  
- LA GARDER DANS VOTRE ÉQUIPE OU LA REPOSER DANS L'EXPÉDITION

VOUS POUVEZ DÉCIDER À TOUT MOMENT DE REJETER DES CARTES "AVENTURIER" DANS L'EXPÉDITION, MAIS CE AVANT LA FIN DU DÉCOMPTE.

## FIN DE MANCHE

À LA FIN DU DÉCOMPTE, LA MANCHE S'ARRÊTE, LES CARTES EN MAIN SONT REMISES DANS L'EXPÉDITION.

CHAQUE JOUEUR VÉRIFIE SI SES MISSIONS SONT VALIDÉES : SI LES AVENTURIERS SONT CORRECTS, LE GAIN EST DE 10, 14 OU 18 PIÈCES D'OR SELON LA MISSION. PUIS CHAQUE JOUEUR PAYE SES AVENTURIERS :

AU DOS DES CARTES = SALAIRE EN PIÈCES D'OR.  
IL FAUT ENSUITE DÉDUIRE LES SALAIRES DU GAIN EN PIÈCES D'OR QUE LES MISSIONS VALIDÉES ONT RAPPORTÉ. SI UN AVENTURIER EST INCORRECT, LE JOUEUR DOIT LE PAYER, MAIS IL NE GAGNERA PAS LES PIÈCES D'OR DE SA MISSION.

NHÉSITÉS PAS À NOTER LES RÉSULTATS DE CHAQUE JOUEUR ET DE CHAQUE MANCHE SUR UNE FEUILLE.

REPLACEZ ET MÉLANGEZ LES CARTES "AVENTURIER" DANS L'EXPÉDITION, UNE NOUVELLE MANCHE COMMENCE.  
MÉLANGEZ LES CARTES "QUÊTE" ET DISTRIBUEZ-EN UNE À CHAQUE JOUEUR.

FIN DE PARTIE À LA FIN DE LA 3ÈME MANCHE, CELUI QUI A LE PLUS DE PIÈCES D'OR EST DÉCLARÉ VAINQUEUR

## EXEMPLE



J'AI RÉUSSI 2 MISSIONS  
À 10 ET 14 = 24



JE DOIS PAYER 13  
AUX AVENTURIERS



IL ME RESTE DONC  
11 (24 - 13)  
DANS MA CAGNOTTE.

VOUS L'AUREZ COMPRIS, CE N'EST PAS FORCÉMENT LE CHERCHEUR D'OR LE PLUS RAPIDE QUI REMPORTE LA MANCHE MAIS CELUI QUI AURA SU RECRUTER LES BONS AVENTURIERS ET LES MOINS COÛTEUX.

## VARIANTE

UNE FOIS LE JEU MAÎTRISÉ, VOUS POUVEZ DÉBLOQUER DES ACTIONS QUI PIMENTENT VOS PARTIES ET BOUSCULERONT LES CALCULS !

LE JOUEUR LE MOINS RICHE À LA FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE RETOURNE SA CARTE QUÊTE POUR VOIR L'ÉVÉNEMENT QUI SERA APPLIQUÉ LORS DE LA PROCHAINE MANCHE À TOUS LES JOUEURS.

LES PLUS PETITS CHOISSENT UN ÉVÉNEMENT PARMIS LES CARTES "QUÊTE" SUR LA TABLE.



## 2 CATÉGORIES D'ÉVÉNEMENTS

### CEUX QUI AGISSENT LORS DE LA MANCHE

IL FAUT JUSTE MONTRER AUX AUTRES JOUEURS L'AVENTURIER AVEC LE SYMBOLE ET ACCOMPLIR L'ACTION. LA CARTE PEUT ÊTRE SOIT REMISE DANS L'EXPÉDITION, SOIT UTILISÉE POUR SA MISSION.



### EN FIN DE MANCHE

LES JOUEURS VÉRIFIENT LA PRÉSENCE DE SYMBOLES DANS LES CARTES "AVENTURIER" DE SES ÉQUIPES ET REMPORTENT DES PIÈCES D'OR SUPPLÉMENTAIRES OU EN PERDENT.



# widyka!



FABRIQUÉ EN FRANCE AVEC FOLIE

Suivez notre actualité



**FR** Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France.

**UK** Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France.

**ES** ¡Advertencia! No indicado para menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Guarde o elimine con seguridad el embalaje antes de entregar el juguete al niño. Conserve la dirección para futuras consultas. Los colores y detalles del contenido pueden variar. Fabricado en Francia.

ANTHONY NOUVEAU / GYOM

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



Attention !



VENEZ VOIR LA DÉMO DU JEU !



RÉFÉRENCE A2301955  
LAS THUNAS  
WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE  
90 RUE GUGLIELMO MARCONI, 37310 TALXIENNY - FRANCE  
[WWW.WDKPARTNER.COM](http://WWW.WDKPARTNER.COM) - MARQUE DÉPOSÉE  
N° DE LOT : WDKPE20231EMF

FABRIQUÉ EN FRANCE AVEC FOLIE

# LAS THUNAS



8+ ans  
2 joueurs  
10 min

CO-CRÉÉ ET ÉLU PAR NOS FANS!  
- L'année 2021 -

widyka!