

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

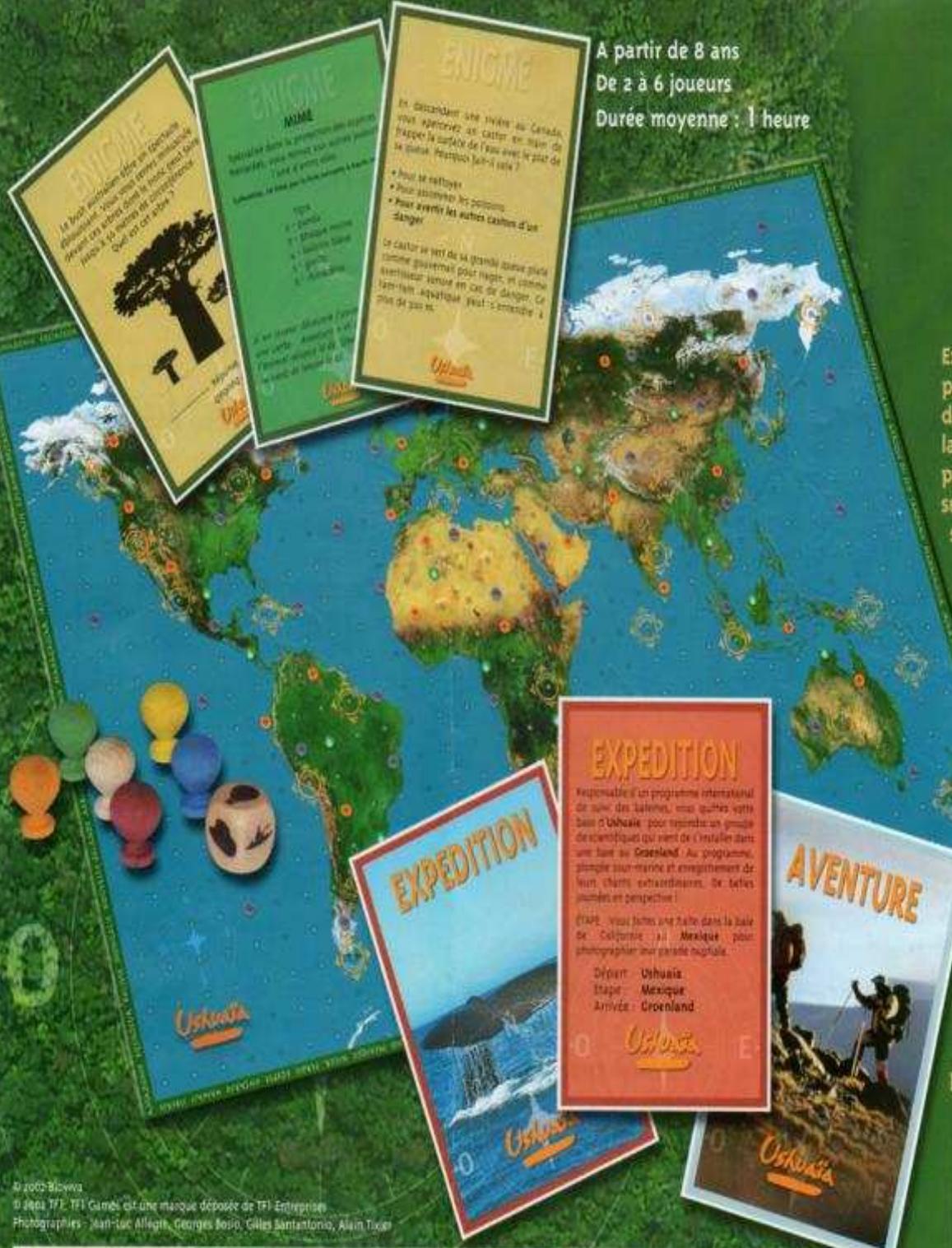
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MEXIQUE ARGENTINE VENEZUELA PEROU GROENLAND BOLIVIE AUSTRALIE NAMIBIE NIGER ZIMBA

MEXIQUE ARGENTINE VENEZUELA PEROU GROENLAND BOLIVIE AUSTRALIE NAMIBIE NIGER ZIMBAWWE ALASKA



A partir de 8 ans
De 2 à 6 joueurs
Durée moyenne : 1 heure

ENIGME
Le plus étrange être en Océanie
Pendant, vous avez aperçu un étrange
être à la nuit tombée. Quel est cet être ?

MINE
Séjourner dans la prison des castors
est une punition. Vous devez vous
occuper de votre mine.

ENIGME
En descendant une rivière au Canada,
vous apercevez un castor en train de
trapper la surface de l'eau avec le plat de
sa queue. Pourquoi fait-il cela ?

EXPEDITION
Responsable d'un programme international
de suivi des baleines, vous quittez votre
base à Ushuaia pour rejoindre un groupe
de scientifiques qui vient de s'installer dans
une base au Groenland. Au programme,
plongée sous-marine et enregistrement de
leurs chants extraordinaires. De telles
journées en perspective !

ÉTAPE : vous faites une halte dans la baie
de Colopuma au Mexique pour
photographier une grande baleine.

Départ : Ushuaia
Étape : Mexique
Arrivée : Groenland

AVENTURE

© 2002 Bioviva
© Jeux TFI, TFI Games, est une marque déposée de TFI-Entreprise
Photographies : Jean-Luc Allégret, Georges Boiss, Gilles Santantonio, Alain Tixier

3 569160 111119

CE

FABRIQUE EN FRANCE

NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 36 MOIS, CAR CONTIENT DES ÉLÉMENTS DE PETITE DIMENSION POUVANT ÊTRE ABSORBÉS - CONSERVER CES INFORMATIONS -

UN JEU

Bioviva ESTELLE

TFI GAMES

INFORMATIONS CONSOMMATEURS : BIOVIVA, 9 PLACE CHABANEU - 34000 MONTPELLIER www.bioviva.com

BOLIVIE AUSTRALIE NAMIBIE NIGER ZIMBAWWE ALASKA MOZAMBIQUE MADAGASCAR INDONESIE

CAP SUR LA NATURE !

Ushuaïa

LE GRAND JEU D'AVENTURE

Explorateur passionné par les merveilles de la Terre, vous parcourez le monde à la découverte des plantes, des animaux et des hommes qui peuplent notre planète. Saurez-vous accomplir la mission qui vous est proposée en début de partie ? Pour y parvenir, il vous faudra de l'audace, un soupçon de réflexion et surtout une bonne dose d'humour ! Vous êtes prêts ? Alors, Cap sur la Nature !

Après avoir tiré votre carte « Expédition » en début de jeu, vous tentez de répondre ensemble aux questions drôles et surprenantes sur la Nature et l'Aventure. Les réponses commentées vous laisseront parfois sans voix, mais ne vous laissez pas distraire, poursuivez votre route !

Le dé Ushuaïa (kayak, montgolfière, hydravion...) vous aidera à élaborer une astucieuse stratégie de déplacement pour traverser océans et continents, et rejoindre le plus vite possible votre destination finale.

Mais attention ! Les cartes « Aventure » sont là pour vous rappeler qu'une expédition est toujours parsemée d'embûches et de rencontres inattendues.

De l'Amazonie à la Nouvelle-Zélande, du Zimbabwe au Groenland, c'est un superbe voyage dans la Nature que vous propose de vivre le jeu Ushuaïa !

Matériel de jeu :

12 cartes « Expédition »
 51 cartes « Aventure »
 416 cartes « Enigme »
 (plus de 800 questions)

1 plateau de jeu
 1 carte « Aide mémoire »
 1 dé « Ushuaïa »
 6 pions « Montgolfière »
 1 règle de jeu

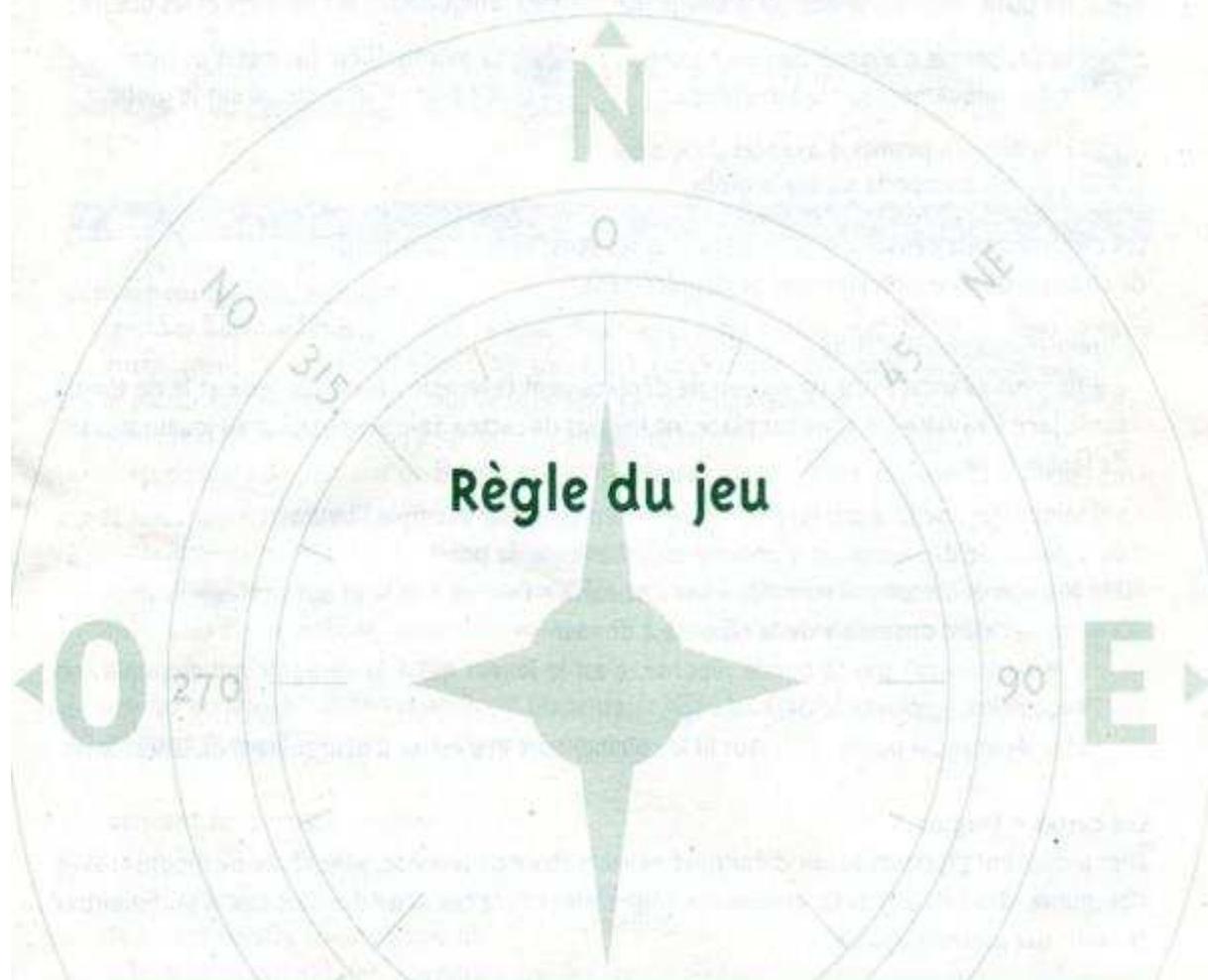
www.ushuaia.com



CAP SUR LA NATURE !

Ushuaïa

LE GRAND JEU D'AVENTURE



MATERIEL DE JEU :

- | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| • 12 cartes « Expédition » | • 1 plateau de jeu | • 6 pions « Montgolfière » |
| • 51 cartes « Aventure » | • 1 carte « Aide-mémoire » | • 1 règle de jeu |
| • 416 cartes « Enigme » | • 1 dé « Ushuaïa » | |

BUT DU JEU

Etre le premier explorateur à atteindre la destination finale indiquée sur sa carte « Expédition ».

DEROULEMENT

Démarrage

Chaque joueur tire au hasard une carte « Expédition », la lit attentivement et la place devant lui, face ouverte. Cette carte indique le point de Départ, l'Étape obligatoire et le point d'Arrivée. Chacun se positionne sur son point de Départ et c'est le joueur le plus jeune qui commence. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

Le dé vous permet d'utiliser plusieurs moyens de déplacement :



Les traces de pas permettent d'avancer d'1 point, mais uniquement sur la terre ferme.



Le kayak permet d'avancer d'1 point, mais uniquement sur les mers et les océans.



Le 4x4 permet d'avancer de 1 ou 2 points, mais uniquement sur la terre ferme.

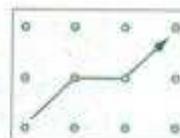


La montgolfière permet d'avancer d'1 point n'importe où sur le globe.



L'hydravion permet d'avancer de 1, 2 ou 3 points n'importe où sur le globe.

Les déplacements peuvent se faire dans tous les sens, avec la possibilité de changer de direction en cours de déplacement.



Le premier joueur lance le dé.

- S'il ne peut avancer faute de moyen de déplacement (exemple : il est sur terre et le dé tombe sur la face « kayak »), il reste sur place, ne tire pas de carte « Enigme » et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- S'il tombe sur une face qui lui permet de se déplacer (par exemple l'hydravion qui autorise 1, 2 ou 3 points de déplacement n'importe où), il avance de point en point.

Une fois son déplacement terminé, il tire une carte « Enigme » et la lit aux autres joueurs.

Ceux-ci décident **ensemble** de la réponse à donner :

- s'ils ne trouvent pas la bonne réponse, c'est le joueur qui a lu l'énigme qui continue son expédition et relance le dé,
- si la réponse est bonne, le joueur lit le commentaire et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Les cartes « Enigme »

Elles proposent plusieurs sortes d'énigmes : avec 3 choix de réponse, sans choix de réponse, avec des mimes, des silhouettes ou encore des empreintes (dans ces deux derniers cas, il faut montrer la carte aux autres joueurs).

Les cartes « Aventure »

Pour récupérer une carte « Aventure », il y a 2 possibilités :

- soit le joueur lance le dé et tombe sur la face « Aventure » symbolisée par un chapeau d'aventurier. 
- soit le joueur décide, pendant un déplacement, de s'arrêter sur un point « Aventure » (symbolisé par le même chapeau sur le plateau de jeu). 

Ces cartes sont souvent synonymes d'une bonne nouvelle.
Lorsqu'un joueur tire une carte « Aventure », il ne tire pas de carte « Enigme » et ne relance pas le dé. Il peut jouer cette carte « Aventure » **tout de suite ou à chaque fois que vient son tour, après avoir lancé le dé.**

Dans tous les cas, les cartes en jeu doivent rester visibles. Une fois jouées, elles sont remises sous le paquet, à l'exception des cartes « Boussole », « Potion médicinale » et « Sourcier » qui restent en jeu pendant toute la partie.

FIN DE PARTIE

Une fois son point d'Arrivée atteint, le joueur tire une carte « Enigme ».

- Si les autres joueurs trouvent la bonne réponse, ils éloignent ce joueur de 2 points dans n'importe quelle direction et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- Si les autres joueurs ne trouvent pas la bonne réponse, la partie est gagnée pour ce joueur.

Vous êtes maintenant prêt pour démarrer une partie d'Ushuaïa ! Pour les cas particuliers intervenant au cours du jeu, lisez les remarques suivantes.

REMARQUES

Concernant les déplacements :

- 1 - Lors des déplacements en kayak, à pied ou en 4x4, il est indispensable que le trajet se fasse **entièrement** sur le même élément (terre ou mer). Par exemple, lorsque le dé indique 4x4 et que le joueur est sur terre, il ne peut ni se rendre sur un point situé dans la mer, ni traverser une étendue d'eau pour arriver sur un point situé sur les terres.
- 2 - Il est possible de passer d'un bord à l'autre du plateau de jeu (d'Est en Ouest et inversement), car la Terre est ronde !
- 3 - Deux joueurs ne peuvent se placer sur un même point.
- 4 - Il est obligatoire de s'arrêter sur son Point Etape, même si le dé vous permet d'aller plus loin. Une fois l'Etape atteinte, retournez votre carte « Expédition » côté photo pour indiquer aux autres que vous l'avez franchie.
- 5 - Lorsqu'un joueur tombe sur un Point Dispensaire , un Point d'Eau  ou un Point Etape , il tire une carte « Enigme ».

Concernant les cartes « Enigme » :

- 1 - Lorsqu'un joueur tire une carte « Enigme » avec une liste numérotée (elle contient soit 3 énigmes, soit 6 mimes), il demande aux autres joueurs de choisir au hasard un des numéros de la liste, afin de poser l'énigme correspondante.
- 2 - Si les joueurs qui doivent répondre à une énigme ne sont pas d'accord entre eux, c'est le joueur situé à la gauche de celui qui a posé la question qui donne la réponse définitive.
- 3 - Le temps de réponse aux cartes « Enigme » ne doit pas dépasser 10 secondes.

Concernant les cartes « Aventure » :

Toutes les cartes « Aventure » d'un joueur peuvent être prises par les autres joueurs au cours de la partie.

Les cartes « Aventure » sont réparties comme suit :

9 cartes « ECHANGE » : en jouant une carte « Echange », le joueur

- donne une de ses cartes « Aventure » à un autre joueur
- puis tire une carte au hasard chez ce même joueur (ce dernier réunit alors toutes ses cartes « Aventure » en main, faces cachées, pour le tirage).

Remarque : un joueur ne peut jouer une carte « Echange » que s'il a au moins une carte à donner.

6 cartes « BOUSSOLE » : le joueur qui tire cette carte bénéficie d'1 point de déplacement supplémentaire tant qu'il la conserve (s'il peut se déplacer).

Cas particuliers : cette carte n'a aucun effet si le joueur possède une carte « Soif » ou « Coup de fatigue ». Si un joueur possède deux cartes « Boussole », il ne peut cumuler leur effet et bénéficie uniquement d'1 point de déplacement supplémentaire.

6 cartes « CONDITIONS FAVORABLES » : en jouant cette carte, le joueur double la longueur du déplacement déterminée préalablement par le dé. .

Cas particulier : cette carte n'a aucun effet si le joueur possède une carte « Soif » ou « Coup de fatigue ». Les points attribués par la carte « Boussole » ne sont pas doublés par cette carte.

6 cartes « SOIF » : le joueur qui tire une carte « Soif » peut la donner à n'importe quel autre joueur.

Tous les déplacements de ce dernier sont alors limités à 1 seul point.

Ce joueur a ensuite 3 possibilités pour se débarrasser de cette carte :

- Passer sur un Point d'Eau  (la carte retourne alors sous le paquet)
- Tirer une carte « Eau Potable » ou « Sourcier »
- Echanger la carte (s'il possède une carte « Echange »).

6 cartes « COUP DE FATIGUE » : le joueur qui tire une carte « Coup de fatigue » peut la donner à n'importe quel autre joueur. Tous les déplacements de ce dernier sont alors limités à 1 seul point.

Ce joueur a ensuite 3 possibilités pour se débarrasser de cette carte :

- Passer sur un Point Dispensaire  (la carte retourne alors sous le paquet)
- Tirer une carte « Trousse de secours » ou « Potion médicinale »
- Echanger la carte (s'il possède une carte « Echange »).

4 cartes « EAU POTABLE » : en jouant cette carte, le joueur annule toutes les cartes « Soif » en sa possession.

4 cartes « TROUSSE DE SECOURS » : en jouant cette carte, le joueur annule toutes les cartes « Coup de fatigue » en sa possession.

2 cartes « TORNADE » : le joueur qui joue cette carte oblige chaque joueur (lui y compris) à donner la carte de son choix à son voisin de gauche.

4 cartes « CONDITIONS DIFFICILES » : le joueur qui joue cette carte a la possibilité de déplacer le joueur de son choix de 2 points, dans n'importe quelle direction.

2 cartes « AMPHIBIE » : en jouant cette carte, tous les déplacements terrestres (les pieds et le 4x4) deviennent possibles sur les mers. Le nombre de points, lui, ne change pas.

1 carte « POTION MEDICINALE » : personne ne peut plus donner de carte « Coup de fatigue » au joueur qui possède cette carte.

1 carte « SOURCIER » : personne ne peut plus donner de carte « Soif » au joueur qui possède cette carte.

© 2002 Bioviva
© 2002 TFI. TFI Games est une
marque déposée de TFI Entreprises
Photographies : Jean-Luc Allègre,
Georges Bosio, Gilles Santantonio,
Alain Tixier



FABRIQUE EN FRANCE



NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE
36 MOIS. CAR CONTIENT DES ÉLÉMENTS DE
PETITE DIMENSION POUVANT ÊTRE ABSORBÉS.
- CONSERVER CES INFORMATIONS -



UN JEU



INFORMATIONS CONSOMMATEURS : BIOVIVA, 9 PLACE CHABANEAU - 34000 MONTPELLIER

www.bioviva.com