

Un jeu de
THOMAS DUPONT
ARNAUD LADAGNOUS



Cartaventura est un jeu narratif
dans lequel vous allez vivre
une aventure coopérative.
Découvrez les 5 dénouements
possibles en rejouant et en
modifiant vos choix.

**NE MÉLANGEZ PAS LES CARTES
DE CE PAQUET !**

Illustré par
GUILLAUME BERNON
JEANNE LANDART

**POUR COMMENCER :
RETOURNER CETTE CARTE**

6711

1

VOUS VENEZ DE PIOCHER VOTRE PREMIÈRE CARTE "IMMEDIAT" ⚡.

Vous devez la lire et la résoudre complètement.

Pour cette aventure, vous n'aurez pas besoin de prendre des notes, ni de chercher des éléments cachés sur les cartes : suivez les instructions des cartes et laissez-vous guider.

Après avoir fait ensemble le choix ci-dessous, retournez cette carte et placez-la sur le dessus de la pioche pour éviter de voir les prochaines cartes.



**LIRE LES RÈGLES
DU JEU**

• PIOCHEZ LA CARTE 2

OU

DÉBUTER L'AVENTURE



(si vous connaissez déjà les règles)

• PIOCHEZ LA CARTE 3

2











VOUS VENEZ DE PIOCHER VOTRE PREMIÈRE CARTE "PLAN"


- 1 • Posez-la au centre de la table.
- 2 • Piochez et lisez les cartes dont les numéros figurent autour de la rose des vents .
- 3 • Placez-les autour de la carte PLAN, aux emplacements indiqués par .



PLUSIEURS CARTES ACTION SONT DÉSORMAIS VISIBLES :

*Ensemble, Les joueurs choisissent une ACTION  parmi celles disponibles et suivent ses instructions scrupuleusement.
Une fois résolue, choisissez une nouvelle ACTION  visible.*

*Vous connaissez maintenant les 4 types de cartes :    .
Les symboles   ne seront utiles que lors du rangement du jeu.*

PRÉCISION : si une instruction indique de retourner une carte PLAN , n'enlevez pas les cartes précédemment placées autour de celle-ci.

2



VOUS VENEZ DE PIOCHER VOTRE PREMIÈRE CARTE "OBJET" .

Placez-la devant un des joueurs.

Les objets peuvent être utiles tout au long de la partie.



Attention ! Les cartes sont recto-verso.

Au recto, le numéro se trouve dans un cercle de couleur.

Au verso le numéro se trouve dans un carré noir .

*Ne retournez jamais une carte sur son verso
si cela n'est pas indiqué par le jeu.*

COMMENCEZ MAINTENANT L'AVENTURE EN PIOCHANT LA CARTE 3.

RAPPEL : lorsque vous piochez une carte **IMMÉDIAT** ,
vous devez la résoudre immédiatement et entièrement avant de faire
autre chose. Si rien n'indique de défausser une carte ,
laissez-la sur la table à sa place.

PRÉCISION : Si vous devez remplacer une carte, défaussez celle-ci
et posez la nouvelle au même emplacement.