

Un jeu de
THOMAS DUPONT
ÉLISE RENOUVIN



**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 :
RETOURNEZ CETTE CARTE

1



VOUS VENEZ DE DÉVOILER VOTRE PREMIÈRE CARTE « IMMÉDIAT » ⚡.

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 DÉVOILER VOTRE PREMIÈRE CARTE « OBJET »

Placez-la devant l'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, il 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-la
et posez la nouvelle carte au même emplacement.

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, choisissez une ACTION parmi celles disponibles et suivez 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 pour ranger le jeu.

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