



# Le Temple de ZABOUMILO

## La mémoire de la jungle



APPRÊTEZ-VOUS À VIVRE UNE AVENTURE D'UN TYPE NOUVEAU AU COEUR DU GUATEMALA, À LA RECHERCHE D'UN TEMPLE PERDU. S'APPUYANT SUR LA MÉCANIQUE CONNUE DU JEU DE MEMORY, VOUS SEREZ INITIÉS AUX MYSTÈRES D'UNE CONTRÉE DE LÉGENDE. L'AVENTURE S'ÉCRIT EN HUIT CHAPITRES QUE VOUS DÉCOUVRIREZ AU FIL DE VOTRE PROGRESSION DANS LA JUNGLE. A CHAQUE NOUVEAU CHAPITRE, DES SURPRISES VOUS ATTENDENT, DES DÉFIS NOUVEAUX VOUS SERONS PROPOSÉS. ET CELA JUSQU'AU DÉFI ULTIME DU TEMPLE, S'IL VEUT BIEN SE DÉVOILER À VOUS. AUSSI NE SOYEZ PAS SURPRIS PAR LE FORMAT DU LIVRET DE RÈGLES, IL SE REMPLIRA AU FUR ET À MESURE DE VOTRE PROGRESSION. VOS PROGRÈS SERONT AUSSI RÉCOMPENSÉS PAR DES BADGES AUTOCOLLANTS. PLUSIEURS MANCHES SERONT NÉCESSAIRES POUR CLORE UN CHAPITRE. COMBIEN ? CELA DÉPENDRA DE LA VITESSE À LAQUELLE VOUS SAUREZ ATTEINDRE LES ZONES DE BIVOUAC SUR UN PRINCIPE SIMPLE : UNE PAIRE DE TUILES TROUVÉE, UN BOUT DE CHEMIN VERS UN BIVOUAC. LE PREMIER CHAPITRE N'ATTEND PLUS QUE VOUS, EN ROUTE !

### Note de l'auteur

- Le chapitre 1 doit être vu comme un tutorial. Il présente la mécanique principale du jeu et devrait demander au plus 2 parties avant de passer au chapitre 2 qui introduit les premiers éléments qui font de ce jeu une réelle nouveauté.

## Chapitre 1 / Premiers Pas Dans La Jungle (36 tuiles)

Vous commencez l'aventure dans la jungle de bordure. Sa densité est faible mais la faune et la flore sont aussi riches qu'en son cœur. Il vous faut atteindre les Arches de Bélize, le premier jalon marqué sur la carte du Pr. Hermatt, le grand archéologue qui a consacré sa vie à chercher le Temple de Zaboumilo.

Formez le plateau jungle avec les segments A1, B1 et C1 (1)

Ouvrez la boîte Camps de Base et sortez les éléments suivants :

- Les 36 Tuiles Jungle (2)
- Les autocollants Portraits des Aventuriers (3)
- L'autocollant Trophée (4)
- Les 8 jetons Incidents (5)
- Le Journal de Bord (6)
- Le plateau Bivouac (7)
- 1 sac opaque - qui servira plus tard
- La carte Aventure autocollante, à lire à haute voix et à placer en tête du Chapitre 1 de votre journal de bord (8) :

*Nous sommes en 1837 au cœur de la jungle de Lanquin, située au centre du Guatemala. Vous tous, membres de l'expédition Hermatt, êtes soulagés de quitter enfin les bras sinueux du rio Cahabon et les pluies torrentielles qui peuvent en cette saison s'abattre à tout moment, vous laissant trempés jusqu'aux os. Le couvert de la grande forêt tropicale qui s'étend à perte de vue vous semble un havre de protection contre la pluie. Et, pensez-vous, vous en avez fini avec les sangsues qui ne manquaient pas de s'agripper au moindre bout de peau que vous aviez l'imprudence de laisser traîner dans l'eau quand il n'y avait ni crocodiles ni piranhas dans les parages. Ce soir, autour du feu de camp, vous regardez une fois encore la carte que vous a remis le grand archéologue, le docteur Hermatt, fruit d'une vie de recherches. Elle donne des indications pour accéder au temple de Zaboumilo. Le temple serait toujours là, laissé à l'abandon depuis quatre siècles, regorgeant de mystères et, dit-on, de grandes richesses. Les voyageurs expérimentés savent cependant qu'une ligne droite sur une carte peut se révéler un chemin tortueux dans la réalité et que plus on s'enfonce dans la jungle, plus la nature est reine... Mais ce soir vos esprits sont emplis de cette soif de découverte et votre dernière nuit au bord du rio Cahabon sera peuplée de rêves merveilleux...*

- La carte autocollante Niveau de difficulté (9). Collez dans le journal de Bord au chapitre 1 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :



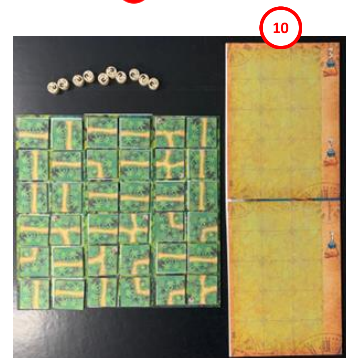
- Explorateur Novice : vous aurez 12 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
- Explorateur Chevronné : vous n'aurez que 10 minutes pour sortir de la zone de Jungle...

- Les cartes autocollantes Mise en Place et Règles Chapitre 1, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.

**Règle d'Or : on peut tous parler, mais seule la personne dont c'est le tour manipule les tuiles !**

### Mise en place Chapitre 1

- Mélangez les 36 Tuiles Jungle et posez-les face Chemin visible sur les cases de Jungle (10)
- Placez à côté le plateau Bivouac et les jetons Incidents mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 10 ou 12 minutes selon le Niveau de difficulté choisi.



### Règles Chapitre 1



- Un Chapitre se joue en plusieurs manches. A chaque manche, vous progresserez de 1, 2 ou 3 cases sur la Piste Expédition située en dernière page du Journal de Bord. Quand cette progression vous fera atteindre ou dépasser les Arches de Bélize, vous aurez terminé ce Chapitre et pourrez passer au Chapitre suivant de l'aventure.
- Le Temple de Zaboumilo se joue aussi en temps limité. Pour réussir votre manche, vous ne disposerez que du temps imparti pour progresser sur le plateau Bivouac qui vous offre 3 sorties plus ou moins faciles à atteindre. Pour cela, consultez les règles de progression décrites au point suivant.

## Règles de Progression

Chaque membre de l'expédition, à tout de rôle, retourne 2 *Tuiles Jungle* du plateau :



- Si les images sont différentes, les tuiles sont retournées face *Chemin* visible et c'est au tour du membre suivant de l'expédition.
- Si les images sont identiques, les 2 *Tuiles Jungle* sont retirées du plateau *Jungle* et l'une d'entre elles, au choix de l'aventurier, peut être placée sur le plateau *Bivouac*, face *Chemin* visible. Ceci de façon à démarrer un chemin depuis la zone de départ (11) ou prolonger un chemin déjà existant vers les *Bivouacs*. Il est aussi possible de recouvrir une tuile déjà posée avec une tuile 3 / 4 chemins pour ouvrir de nouvelles pistes vers les *Bivouacs* (12).
- Si la tuile porte en plus un symbole *Incidents* sur sa face *Chemin*, alors l'un des jetons *Incidents* est révélé au hasard et une *Contrainte* s'applique :



- **Eboulements de rochers** : la tuile est infranchissable. Vous devez la défausser.



- **Erreur humaine** : défaussez au hasard une *Tuile Jungle* du plateau *Jungle* sans la retourner



- **Dispute** : plus aucune communication entre vous jusqu'à la prochaine contrainte




- **Perte de repère** : échangez les places de 2 *Tuiles Jungle* (non retournées) sur le plateau *Jungle*.

Le fait d'atteindre un *Bivouac* de valeur 1 ou 2 ne déclenche pas la fin de la manche. L'expédition peut tenter d'atteindre une sortie plus intéressante, cela ne l'empêchera pas de réaliser une progression sur la *Piste Expédition* en fin de manche.

La manche se termine si le temps imparti est écoulé, si vous avez rejoint un ou plusieurs *Bivouacs* ou quand vous rejoignez le *Bivouac* n°3 (c'est celui de plus grande valeur).

A la fin du temps imparti, si vous avez rejoint un ou plusieurs *Bivouacs* avec vos tuiles, vous avancez sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord* d'autant de cases que le *Bivouac* atteint de plus grande valeur (1,2 ou 3).

 Si vous n'atteignez ou ne dépassez pas la prochaine case *Enveloppe*, il vous faut poursuivre votre exploration et rejouer une autre manche de ce même *Chapitre*. Encore un petit effort, vous êtes presque !  
Si vous atteignez ou dépassez la prochaine case *Enveloppe*, vous avez franchi une étape clé de l'aventure et il est temps de passer au *Chapitre* suivant ! Marquez cette étape en apposant l'autocollant *Trophée* du *Chapitre* en cours sur sa page du *Journal de Bord*.

**Sauf en cas de *Dispute* (Cf. *Contrainte plus haut*), vous pouvez parler et vous entraider, mais seul celui ou celle dont c'est le tour peut toucher les tuiles *Jungle*.**


Lorsque vous déciderez de faire une pause entre deux parties, la boîte du *Camp de Base* servira à ranger la totalité du matériel utilisé



## Chapitre 2 / Les Ponts de Singe (40 tuiles)

Ouvrez la boîte Chapitre 2 – Les Ponts de Singe. Dans la boîte, il y a :

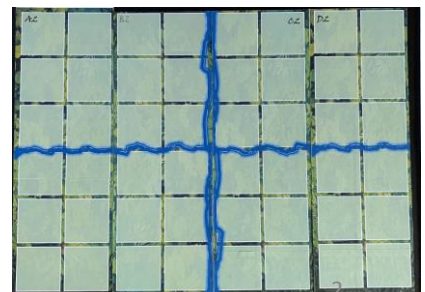
- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page Chapitre 2 du *Journal de Bord* :

 « ARRIVÉS AUX ARCHES DE BELIZE VOUS PRENEZ LE TEMPS DE SOUFFLER ET D'ADMIRER LE SITE. DES CROQUIS VIENNENT ENRICHIR VOS JOURNAUX D'EXPÉDITION. CHAQUE MEMBRE DE L'EXPÉDITION A GAGNÉ EN EXPÉRIENCE, ET VOUS COMMENCEZ À VOUS HABITUER À CETTE VIE FOISSONNANTE. DANS LA CLAIRIÈRE DU SE DRESSENT LES ARCHES, VESTIGES D'UN TEMPS OUBLIÉ, LA JUNGLE S'EMPLIT DE NOUVEAUX SONS, JOYEUX ET CRISTALLINS. VOUS ÊTES À L'ORÉE DU PAYS DES CHUTES DE ROZMAU, VOTRE PROCHAINE DESTINATION. DE NOMBREUX PETITS COURS D'EAU NÉS DES CHUTES PARSEMENT EN EFFET LA RÉGION ET ALIMENT LE RIO CAHABON EN AVAL. POUR LES FRANCHIR, LES HOMMES ONT DEPUIS TOUJOURS CONSTRUIT DES PONTS DE SINGE... »

- 4 tuiles *Pont de Singe*
- 4 jetons *Pont de Singe*
- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Collez dans le *Journal de Bord* au chapitre 2 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :
  - *Explorateur Novice* : vous aurez 12 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
  - *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 10 minutes pour sortir de la zone de Jungle...
- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du *Chapitre 2*, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.

### Mise en place Chapitre 1

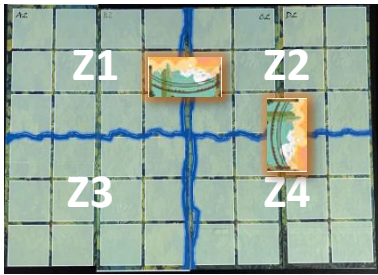
- Formez le plateau *Jungle* en assemblant les segments A2, B2, C2 et D2. La Jungle comporte 4 zones séparées par des rivières.
- Formez 4 piles de 10 *Tuiles Jungle*, chacune contenant 1 tuile *Pont de Singe*. Étalez chaque pile sur chacune des 4 zones du plateau face *Chemin* visible. Il y a ainsi une tuile *Pont de Singe* cachée dans chaque zone, peu importe lesquelles.
- Placez à côté le plateau *Bivouac* et les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 10 ou 12 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.





## Règles Additionnelles R2

Toutes les règles du chapitre précédent s'appliquent. De plus :



- Vous commencerez par retourner les tuiles de la zone supérieure du segment A2.
- Dans un premier temps, seule cette zone sera accessible. Il vous faudra découvrir la tuile *Pont de Singe* de cette zone pour la connecter avec une zone adjacente :
  - Posez un jeton *Pont de Singe* pour illustrer cette connexion entre les deux zones. De la même façon, chaque nouvelle tuile *Pont de Singe* vous permettra d'ouvrir un autre passage vers une zone adjacente. Vous ne pouvez donc pas retourner 2 tuiles provenant de zones non reliées par une série de ponts.
- Les tuiles *Ponts de Singe* ne peuvent être utilisées pour prolonger un chemin sur le plateau *Bivouac*. Elles sont défaussées une fois découvertes.

Sur cette illustration, les zones Z1, Z2 et Z4 communiquent entre elles. La zone 3 est encore isolée. Un pont entre Z1 et Z3 ou entre Z3 et Z4 permettrait à toutes les zones d'être connectées entre elles.

Quand vous aurez atteint les Chutes de Rosmau sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord*, vous aurez bien mérité d'entamer le troisième *Chapitre* de votre expédition !

## Chapitre 3 / Nous Ne Sommes Pas Seuls (43 tuiles)

Ouvrez la boîte Chapitre 3. Vous y trouverez :

- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page *Chapitre 3* du *Journal de Bord* :

« LA REGION SITUÉE EN AMONT DES CHUTES DE ROSMAU ATTIRE DE NOMBREUSES PERSONNES, TOUT COMME VOUS, BIEN QU'ELLES Y CHERCHENT D'AUTRES RICHESSES. C'EST EN EFFET UNE REGION OÙ LES FAUVES PULLULENT, OÙ L'ON TROUVE DES PLANTES MEDICINALES RARES ET OÙ DE NOMBREUSES GROTES (DES GROTTES) RESTENT INEXPLOREES. IL PARAÎT MÊME QUE L'ON PEUT Y TROUVER DES MINERAIS PRÉCIEUX. C'EST AINSI QU'À VOTRE ARRIVÉE AUX CHUTES, VOUS FRATERNISEZ POUR UN TEMPS AVEC UN BOTANISTE, UN CHASSEUR DE FAUVE ET UNE ZOOLOGISTE DE LA . C'EST QUE L'ON EST PLUS FORTS QUAND ON EST PLUS NOMBREUX, MAIS IL FAUT AUSSI SAVOIR S'ACCOMMODER DES OBJECTIFS DE CHACUN. C'EST CE QUE VOUS ALLEZ VITE COMPRENDRE... »

- 3 tuiles *Personnage* supplémentaires :



LE BOTANISTE



LE CHASSEUR



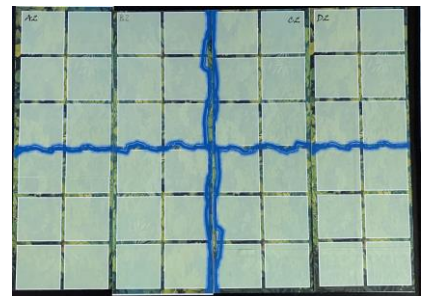
LA ZOOLOGISTE.

- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Colléz dans le *Journal de Bord* au chapitre 2 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :

- *Explorateur Novice* : vous aurez 14 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
- *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 12 minutes pour sortir de la zone de Jungle...

- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du *Chapitre 3*, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.

- Formez le plateau *Jungle* en assemblant les segments A2, B2, C2 et D2 de façon identique au chapitre précédent.
- Ajoutez les tuiles *Personnage* aux *Tuiles Jungle*. Formez ensuite 4 piles contenant chacune 1 tuile *Pont de Singe* : 3 piles de 11 tuiles et 1 pile de 10 tuiles, soit 43 tuiles au total. Des cases resteront vides dans chaque zone, peu importe lesquelles.
- Placez à côté le plateau *Bivouac*, les jetons *Pont de Singe* et les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 12 ou 14 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.



## Règles Additionnelles R3

Toutes les règles du *Chapitre 2* s'appliquent. De plus :

- Quand vous retournez une tuile *Personnage*, notez le symbole associé à sa spécialité. Placez la tuile *Personnage* sur le plateau *Bivouac*, face *Personnage* visible, à la suite de la dernière tuile *Chemin* posée. Ceci pour vous rappeler que vous ne pourrez pas progresser vers les bivouacs tant que vous n'aurez pas rempli la condition de cette tuile. Si une autre tuile *Personnage* était tirée avant la résolution de la précédente, posez-là à la suite de l'autre sur le plateau *Bivouac*.
- Vous lèverez la contrainte du *Personnage* en retournant une paire de *Tuiles Jungle* identiques et portant le même symbole que celui du *Personnage*. Quand vous aurez levé la contrainte avec une telle paire de tuiles, remplacez la tuile *Personnage* sur le plateau *Bivouac* par un des deux *Chemins* de cette paire. Les tuiles *Personnage* doivent être résolues dans l'ordre de leur pose.



Quand vous aurez atteint le Monde Oublié sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord*, vous pourrez le découvrir en entamant le quatrième *Chapitre* de votre expédition !

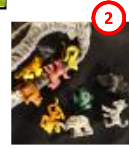
## Chapitre 4 / DÉRANGES Créatures (47 tuiles)

Ouvrez la boîte Chapitre 4. Dans la boîte, il y a :

- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page Chapitre 4 du *Journal de Bord* :

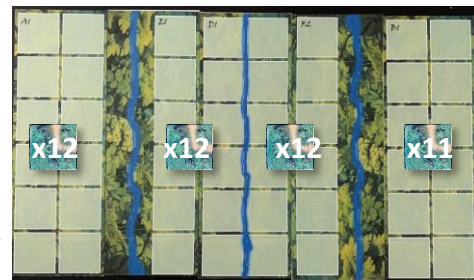
« VOUS AVEZ DÉSORMAIS ATTEINT DES TERRES OÙ NUL CONTEMPORAIN NE S'EST AVENTURÉ. LES TRACES DE PASSAGE SONT ANCIENNES DE PLUSIEURS SIÈCLES. PRATIQUÉMENT UNE TERRE VIERGE. LA CARTE DU DOCTEUR HERMATT VOUS INDIQUE QUE VOTRE PROCHAINE ÉTAPE EST UNE SIERRA AU NORD, DONT VOUS DISTINGUEZ LA CIME ROUGEYANTE DÉPASSANT DE LA CANOPEE À L'HORIZON. APRÈS UNE NUIT DE REPOS DANS UNE VALLEE PAISIBLE, VOUS REPARTEZ. VOUS N'ÊTES PAS EN ROUTE DEPUIS UNE HEURE QUAND DES BRUITS D'ANIMAUX INCONNUS PARVIENNENT À VOS OREILLES. DES ESPÈCES NOUVELLES, DES CRÉATURES DU PASSÉ ? IL EST IMPENSABLE DE NE PAS TENTER DE LES APERCEVOIR AFIN D'EN FAIRE DES CROQUIS, DE PARTAGER CES DÉCOUVERTES AVEC LE RESTE DU MONDE ! »

- 1 tuile Faune et 8 tuiles Créatures (1)
- 1 sac opaque contenant 8 jetons Créatures (2)
- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Collez dans le *Journal de Bord* au chapitre 4 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :
  - *Explorateur Novice* : vous aurez 16 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
  - *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 14 minutes pour sortir de la zone de Jungle...
- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du Chapitre 4, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.



### Mise en place Chapitre 4

- Formez le plateau *Jungle* en assemblant les segments A1, E1, D1, F2 et B1. La Jungle comporte maintenant 4 zones séparées par des rivières.
- Retirer 1 tuile Pont de Singe et conservez les tuiles précédentes.
- Ajouter la tuile Faune et 4 tuiles Créatures choisies au hasard face cachée. Formez ainsi 3 piles de 12 tuiles Jungle contenant chacune une tuile Pont de Singe. Il restera une pile de 11 tuiles sans tuile Pont de Singe, qui sera déployée face *Chemin* visible sur la zone la plus à droite de la Jungle (1 case restera vide). Les autres piles sont placées face *Chemin* Visible sur les trois autres cases du plateau Jungle.
- Déposer les 8 jetons Créatures dans le sac opaque prévu à cet effet.
- Placez à côté le plateau *Bivouac*, les jetons *Pont de Singe* et les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 14 ou 16 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.



### Règles Additionnelles R4

Vous démarrez de la zone A1.

Toutes les règles des chapitres précédents s'appliquent.

De plus, quand vous retournez la tuile *Faune* (3) :

- Posez celle-ci sur le plateau *Bivouac* en tant que *Contrainte*
- Retournez l'une des tuiles *Créatures* d'une zone accessible du plateau *Jungle* (4).
- Vous avez 2 essais pour tenter de trouver la *Créature* en fouillant à l'aveugle dans le sac. Si vous échouez, l'aventurier suivant de chercher la même ou une autre *Créature* en 2 essais maximum. Les jetons *Créatures* sont remis dans le sac après chaque essai raté.
- Quand une *Créature* est correctement trouvée depuis le sac, défaussez le jeton *Créature* et la tuile *Créature* du plateau *Jungle*. Tentez de trouver ainsi les 4 *Créatures* dont les tuiles sont visibles sur le plateau *Jungle*, quitte à commencer par connecter les zones où elles se trouvent en cherchant des tuiles *Pont de Singe*.
- Une fois les 4 tuiles *Créatures* résolues, retournez la tuile *Faune* du plateau *Bivouac* et poursuivez votre progression. Dans le rare cas où elle ne serait pas compatible avec la tuile *Chemin* précédente, défaussez-la.
- Quand vous aurez atteint la Sierra Koletta sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord*, abordez avec confiance le *Chapitre* cinq de l'aventure !



Faces  
Chemin

## Chapitre 5 / Ah, C'était l Bon Camp ! (53 tuiles)

Ouvrez la boîte Chapitre 5. Dans la boîte, il y a :

- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page *Chapitre 5* du *Journal de Bord* :

« VOUS AVANCEZ DEPUIS PLUSIEURS JOURS SUR LES PREMIÈRES PENTES DU MASSIF DE LA SIERRA KOLETTA EN QUÊTE DU PASSAGE VERS LE PLATEAU SOLAIRE. VOS PROVISIONS S'AMENUISSENT, EN AUREZ-VOUS ASSEZ POUR LE RETOUR, SURTOUT SI VOTRE STOCK DE CARTOUCHES S'ÉPUISE ? SOUDAIN, AU SORTIR D'UN TROIT CANYON, POSE VERTICALEMENT SUR UN APLAT ROCHEUX, VOUS TOMBEZ SUR CE QU'IL FAUT BIEN APPELER UNE TORCHE ÉTEINTE FAITES DE BRANCHES ET DE LIANES ENTREMÊLÉES. QUI A BIEN PU FAÇONNER UN TEL OBJET ? VOUS DÉCIDEZ D'EXPLORER LA ZONE ALENTOUR ET NE TARDEZ PAS À TROUVER LES VESTIGES D'UN CAMPÉMENT ÉTABLI À L'ENTRÉE D'UNE GROTTÉ. HE LAS, CELUI-CI EST ABANDONNÉ DEPUIS LONGTEMPS ET LES OSSEMENTS HUMAINS TROUVÉS AU FOND DE LA GROTTÉ CONFIRMENT QU'IL N'Y A PLUS ÂME QUI Y VIVE DEPUIS BELLE-LURETTE. QUI ÉTAIT CETTE PERSONNE, COMMENT ÉTAIT-ELLE ARRIVÉE ICI ? NUL NE LE SAURA JAMAIS CAR IL RESTE PEU D'INDICES DE SA PROVENANCE, SI CE N'EST QUELQUES OBJETS QUI POURRAIENT DATER DE L'ÉPOQUE DES CONQUISTADORS. NÉANMOINS, GRÂCE AUX TALENTS DE BRICOLEUR DE L'UNE D'ENTRE VOUS, VOUS METTEZ À PROFIT CE MATÉRIEL INATTENDU POUR FABRIQUER DES USTENSILES QUI, VOUS L'ESPÉREZ, VOUS PERMETTRONT DE VOUS APPROCHER PLUS RAPIDEMENT DU BUT. »

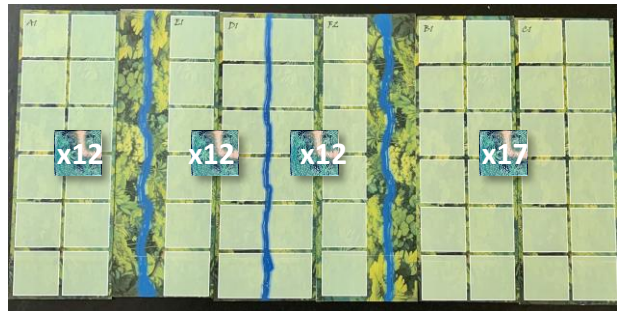


- 6 tuiles *Ustensiles* (2 de chacun des 3 *Ustensiles*)
- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Collez dans le *Journal de Bord* au chapitre 5 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :
  - *Explorateur Novice* : vous aurez 16 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
  - *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 14 minutes pour sortir de la zone de Jungle...
- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du *Chapitre 5*, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.



### Mise en place Chapitre 5

- Conservez le plateau *Jungle* formé au *Chapitre 4* et ajoutez le segment C1 à sa droite.
- Prenez les *Tuiles Jungle* utilisées au *Chapitre 4* (y compris donc la tuile *Faune* et 4 tuiles *Créatures* choisies au hasard) et ajoutez-y les 6 tuiles *Ustensiles*.
- Formez ainsi 3 piles de 12 *Tuiles Jungle* contenant chacune une tuile *Pont de Singe*. Il restera une pile de 17 tuiles sans tuile *Pont de Singe*, qui sera déployée face *Chemin* visible sur la zone la plus à droite de la *Jungle* (7 cases resteront vides). Les autres piles sont placées face *Chemin* visible sur les trois autres zones du plateau *Jungle*.
- Déposer les 8 jetons *Créatures* dans le sac opaque prévu à cet effet.
- Placez à côté le plateau *Bivouac*, les jetons *Pont de Singe* et les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 14 ou 16 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.



### Règles Additionnelles R5

Vous démarrez de la zone A1.

Toutes les règles des chapitres précédents s'appliquent. Les avantages liés à la découverte d'une paire d'*Ustensiles* identiques sont immédiats et prioritaires sur toute autre *Contrainte* en cours :

- Griffes d'escalade : vous pouvez retourner 1 *Tuile Jungle* de façon permanente parmi les 8 emplacements autour de chacune des deux Griffes.
- Torche : retournez jusqu'à 2 *Tuiles Jungle* parmi les 8 autour de chacune des Torches. Mémorisez-les et retournez-les face *Chemin* visible. Les tuiles Torche restent visibles sur le plateau pour servir de repère.
- Longue-vue : Dévoilez les 4 *Tuiles Jungle* formant selon vous les 4 coins du plateau *Jungle*. Mémorisez-les et retournez-les face *Chemin* visible. Défaussez les tuiles Longue-vue.

- Quand vous aurez atteint la Plateau Solaire sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord*, goûtez au mystère du *Chapitre six* !

## Chapitre 6 / La Folie des Totems (64 tuiles)

Ouvrez la boîte Chapitre 6. Dans la boîte, il y a :

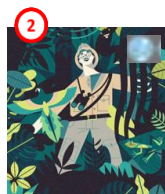
- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page *Chapitre 6* du *Journal de Bord* :



« ENFIN VOUS AVEZ ATTEINT LE PLATEAU SOLAIRE. IL PORTE BIEN SON NOM TANT IL FAIT BON Y RECEVOIR LA CARESSE CHAUDE DES RAYONS DU SOLEIL, SANS ARBRE POUR Y PORTER OMBRE. APRÈS TANT DE JOURS SOUS LA CANOPEE, UN PEU DE CETTE CHALEUR RAVIVE VOTRE ENERGIE. DU HAUT DU PLATEAU, VOUS APERCEVEZ LE BUT DE VOTRE PROCHAINE ÉTAPE : LE LAC SOMBRE. ENTRE VOUS ET LUI CEPENDANT, UNE ÉTENDUE DE JUNGLE BAIGNÉE DANS UNE BRUME ROUGEÂTRE. DE LOIN EN LOIN, IL VOUS SEMBLE DISTINGUER D'ÉTRANGES SCULPTURES PIERREUSES. APRÈS UN BIVOUAC À LA BELLE ÉTOILE, VOUS PENETREZ DANS LE BROUILLARD ROUGE AU GÔÛT UN PEU ÂCRE. AU BOUT D'UNE HEURE DE MARCHÉ, VOUS COMMENCEZ À PERDRE LA TÊTE, VICTIMES D'HALLUCINATIONS OU DES MONSTRES DE PIERRE VOUS ATTAQUENT. VOUS VOUS RAPPELEZ, UN PEU TARD, LES DERNIÈRES PAROLES DU DOCTEUR HERMATT AVANT VOTRE DÉPART : 'LES TEXTES SACRÉS DISENT ; PRENEZ GARDE AUX TOTEMS SI VOUS NE VOULEZ PAS ERREUR ÉTERNELLEMENT ... »

- 11 tuiles supplémentaires : 10 tuiles *Totem de Pierre* (1) et 1 tuile *Emprise* (2).
- 1 filtre rouge

Tuile Totem de Pierre  
Face Chemin

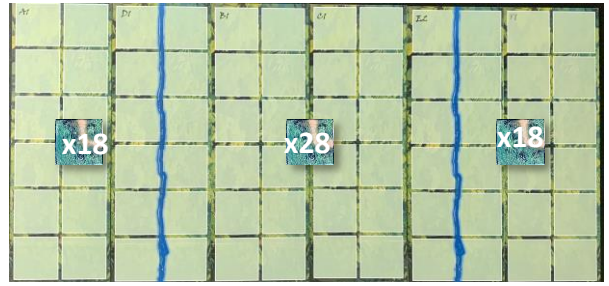


Tuile Emprise  
Face Emprise

- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Collez dans le *Journal de Bord* au chapitre 6 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :
  - *Explorateur Novice* : vous aurez 18 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
  - *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 15 minutes pour sortir de la zone de Jungle...
- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du *Chapitre 6*, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.

## Mise en place Chapitre 6

- Formez le plateau Jungle en assemblant les segments A1, D1, B1, C1, E2 et F1.
- Prenez les *Tuiles Jungle* utilisées au *Chapitre 5* et ajoutez-y les tuiles Totem de Pierre et Emprise.
- Formez 2 piles de 18 *Tuiles Jungle* contenant chacune une tuile *Pont de Singe*. Ces piles seront placées face *Chemin* visible sur les zones droite et gauche du plateau Jungle. Il restera une pile de 28 tuiles avec une tuile *Pont de Singe*, qui sera déployée dans la zone centrale de la *Jungle* (8 cases resteront vides).
- Déposer les 8 jetons *Créatures* dans le sac opaque prévu à cet effet.
- Placez à côté le plateau *Bivouac*, les jetons *Pont de Singe* et les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 15 ou 18 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.

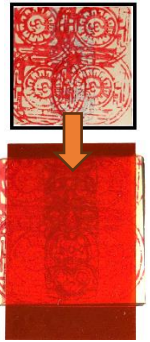


## Règles Additionnelles R6

Vous démarrez de la zone A1.

Toutes les règles des chapitres précédents s'appliquent. De plus :

- Quand vous aurez retourné la tuile *Emprise*, les effets de la brume rougeâtre commenceront. Vous serez sous l'emprise d'une drogue inconnue et ne pourrez rien faire d'autre que de neutraliser les *Totems de Pierre* que vous prenez pour des monstres.
- Pour cela, placez la tuile *Emprise* sur le plateau *Bivouac* comme pour les tuiles *Personnage* et *Faune*. Puis retournez 2 tuiles *Totem de Pierre* et utilisez le filtre rouge pour découvrir le dessin caché dessous. Chaque paire de *Totems de Pierre* identiques est neutralisée et retirée du jeu. C'est une transe de groupe, restez soudés ! Une fois tous les *Totems de Pierre* neutralisés, l'effet de la drogue se dissipe. Continuez normalement jusqu'à la fin de la manche.
- Quand vous aurez rejoint le Lac Sombre sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord*, goûtez à la magie du *Chapitre sept* de l'aventure !



## Chapitre 7 / Esperanza (65 tuiles)

Ouvrez la boîte Chapitre 7. Dans la boîte, il y a :

- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page *Chapitre 7* du *Journal de Bord* :

« DIRE QUE VOUS ÊTES SOULAGÉS DE QUITTER LA BRUME ROUGE EST UNE EVIDENCE ! DEVANT VOUS, FORMANT UNE VASTE CLAIRIERE DANS LA JUNGLE, VOICI LE LAC SOMBRE, DONT LE NOM EST BIEN CHOISI TANT SES EAUX SEMBLENT D'UN NOIR PROFOND, MEME EN PLEIN JOUR. QUEL EST CE NOUVEAU PRODIGE ? C'EST ALORS QUE LA ZOOLOGISTE S'AVANCE DEVANT VOUS, SON IMAGE SE TRANSFORME, ELLE SEMBLE S'ÉLEVER AU-DESSUS DU SOL TANDIS QU'UNE AURA BLANCHE L'ENVELOPPE ET QUELLE SE PARE D'UNE ROBE TOUTE DE PLUMES ET DE FEUILLES. SA VOIX DOUCE ET PUISSANTE S'ÉLÈVE À LA TOMBEE DU JOUR :  
'JE SUIS ESPERANZA, SHAMAN DE L'EAU PURE, AU SERVICE DES GARDIENS DU TEMPLE DE ZABOUMILO. VOUS AVEZ TRAVERSÉ BIEN DES ÉPREUVES ET JE VOUS AI OBSERVÉS AVEC ATTENTION DEPUIS NOTRE RENCONTRE. VOUS AVEZ FAIT PREUVE DE TENACITÉ SI CE N'EST DE COURAGE. MAIS JE DOUTE ENCORE DE VOTRE ESPRIT D'ÉQUIPE ET JE NE REVEILLERAI PAS LES GARDIENS DE ZABOUMILO POUR UN GROUPE D'ÉGOISTES ASSIFFES DE GLOIRE. LEUR TRÉSOR N'EST DONNÉ QU' AUX PLUS SAGES. ALORS VOICI MON ÉPREUVE : SURVIVEZ À CETTE NUIT DE MES SORTILÈGES ET LA MAGIE DU LAC VONT VOUS BLOQUER LA ROUTE. SI LE JOUR SE LÈVE AVANT QUE VOUS N'AYEZ ATTEINT LE TEMPLE, VOUS RESTEREZ À JAMAIS PRISONNIERS DE LA JUNGLE ! »

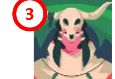
- 13 tuiles Shaman supplémentaires : 10 tuiles *Sortilège* (1), 2 tuiles *Reflets Noirs* (2) et 1 tuile *Esperanza* (3).
- 1 crayon révélateur
- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Collez dans le *Journal de Bord* au chapitre 7 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :
  - *Explorateur Novice* : vous aurez 18 minutes pour sortir de la zone de Jungle.
  - *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 15 minutes pour sortir de la zone de Jungle...
- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du *Chapitre 7*, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.



Tuile sortilège  
Face Chemin



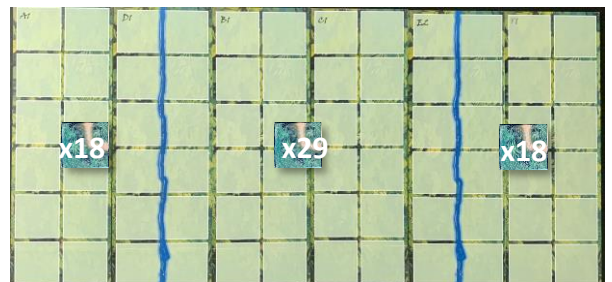
Tuile Reflets Noirs  
Face Reflets



Tuile Esperanza  
Face Esperanza

## Mise en place Chapitre 7

- Utilisez le même plateau Jungle qu'au Chapitre 6.
- Prendre les *Tuiles Jungle* utilisées au Chapitre 6. Retirez les tuiles *Totem de Pierre*, *Emprise* et *Zoologiste*. Ajoutez les 13 tuiles *Shaman*. Formez 2 piles de 18 *Tuiles Jungle* contenant chacune une tuile *Pont de Singe*. Ces piles seront placées sur les zones droite et gauche du plateau Jungle. Il restera une pile de 29 tuiles avec une tuile *Pont de Singe*, qui sera déployée dans la zone centrale de la *Jungle* (7 cases resteront vides).
- Déposer les 8 jetons *Créatures* dans le sac opaque prévu à cet effet.
- Placez à côté le plateau *Bivouac*, les jetons *Pont de Singe* et les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 15 ou 18 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.





## Règles Additionnelles R7

Vous démarrez de la zone A1.

Toutes les règles des *Chapitres 1 à 5* s'appliquent. De plus :

- Quand vous aurez retourné la tuile *Esperanza*, elle activera les *Sortilèges* du Lac Sombre. Placez la tuile *Esperanza* sur le plateau *Bivouac* comme une *Contrainte*. Pour dissiper les sortilèges, retournez 2 tuiles *Sortilège* et révéléz leur illustration grâce à l'eau pure issue du crayon révélateur :



- Si elles sont identiques, c'est gagné. Retirez la paire du plateau.
- Si elles sont différentes, retournez-les sur leur verso et passez la main à votre droite.
- Si vous retournez les 2 tuiles *Reflets Noirs*, le pouvoir du Lac se manifeste : les tuiles *Reflets Noirs* sont retirées du plateau, puis reprenez toutes les tuiles *Sortilège* encore en jeu et remélangez-les avant de les replacer sur le plateau *Jungle*.
- Une fois tous les *Sortilèges* dissipés, retournez la tuile *Esperanza* et continuez normalement.
- Quand vous aurez atteint le Temple de Zaboumilo sur la *Piste Expédition* du *Journal de Bord*, il sera temps d'entamer l'ultime *Chapitre* de cette Expédition !

## Chapitre 8 / Le Temple de Zaboumilo (67 tuiles)

Serait-ce la fin du Chemin ?

Ouvrez la boîte Temple. On y trouve :

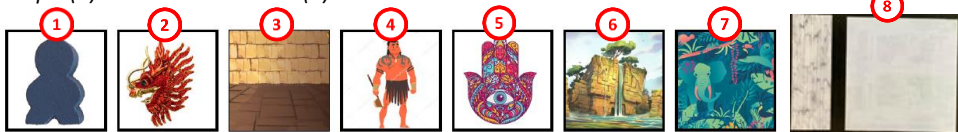
- Une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page *Chapitre 8* du *Journal de Bord* :

« Vous retrouvez *Esperanza* au petit matin, aux abords du campement que vous aviez installé la veille au soir. Derrière elle, la jungle semble plus dense que jamais. Vous êtes épuisés par la nuit précédente et du Temple, vous n'en voyez rien. *Esperanza* reprend la parole :  
'Je suis satisfaite de la solidarité que vous avez montrée cette nuit. Vous êtes dignes de contempler le Temple. J'ai réveillé les Gardiens qui vous attendent pour la dernière épreuve. Mais du est le Temple, n'est-ce pas la question que vous vous posez ? Il n'a jamais été bien loin... Elle écarte les bras et laisse sa magie opérer : le Temple de Zaboumilo apparaît devant vous, majestueux.  
'Si vous rencontrez les Gardiens, sachez les convaincre de vous laisser graver les marches du Temple pour lever la malédiction qui frappe les 3 reliques sacrées. Si vous y parvenez, alors ils partageront le trésor avec vous. Adieu, intrepides aventuriers !' *Esperanza* disparaît lentement dans un halo de lumière aveuglante, vous laissant seuls à la base du Temple de Zaboumilo, au cœur de la jungle... »

- 2 pions *Gardiens* (1)
- 12 Tuiles *Zaboumilo* : 6 tuiles *Relique* (2) et 6 tuiles *Salle Vide* (3)

- 19 nouvelles tuiles *Jungle* :

- 4 tuiles *Gardien* (4)
- 3 tuiles *Talisman* (5)
- 4 tuiles *Temple* (6)
- 8 tuiles *Standard* (7)



- 2 caches *Nuages* (1x3 et 3x3 cases) (8)

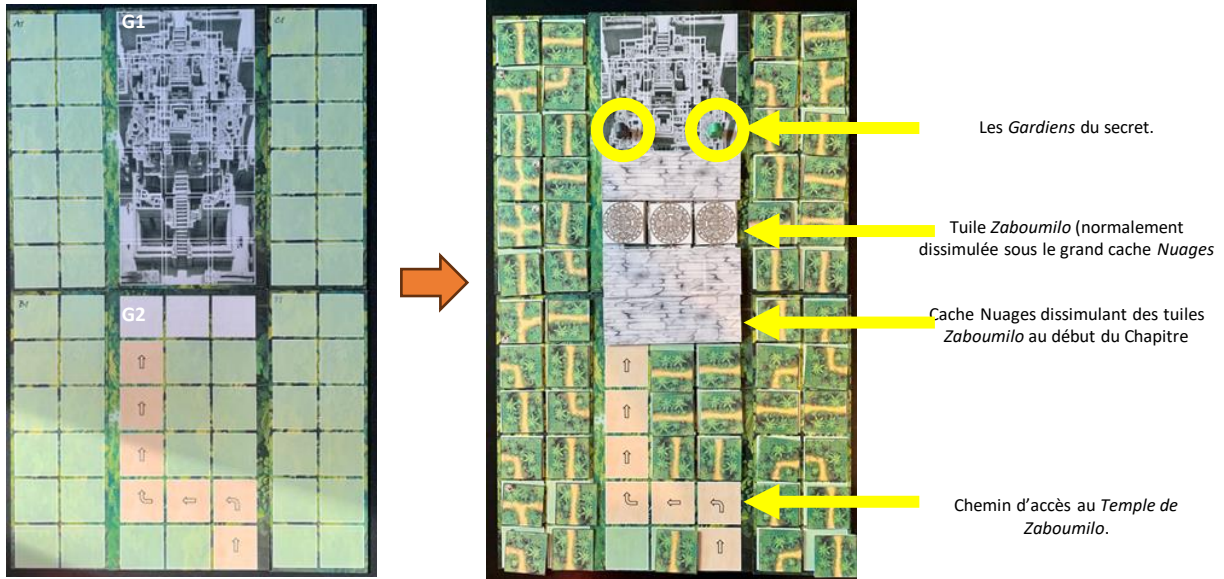
- La carte autocollante *Niveau de difficulté*. Collez dans le *Journal de Bord* au chapitre 8 la partie correspondant au niveau de difficulté choisi :

- *Explorateur Novice* : vous aurez 22 minutes pour découvrir le secret du Temple de Zaboumilo.
- *Explorateur Chevronné* : vous n'aurez que 20 minutes pour sortir de la zone de Jungle...

- Les cartes autocollantes *Mise en Place* et *Règles Additionnelles* du *Chapitre 8*, à coller sur l'emplacement prévu dans ce livret de Règles.

## Mise en place Chapitre 8

- Formez le plateau Jungle en assemblant les segments A1, B1, G1, G2, C1 et F1.
- Posez les 2 pions Gardiens sur 2 des 9 cases de la partie supérieure du segment G1
- Posez les 12 tuiles Zaboumilo face Pierre visible sur les 9 cases les plus basses de G1 et les 3 cases hautes de G2.
- Reprenez les tuiles utilisées au Chapitre 7. Ne gardez que les 36 tuiles de départ en retirant les tuiles Ponts de Singe, Personnage, Ustensile, Faune et Créature.
- Ajoutez les 19 nouvelles Tuiles Jungle à ces 36, mélangez et disposez-les sur les cases Jungle du plateau Jungle (l'une de ces cases restera vide).
- Placez à côté les jetons *Incidents* mélangés face cachée.
- Programmez un minuteur sur 20 ou 22 minutes selon le *Niveau de difficulté* choisi.



## Règles Additionnelles R8

Vous démarrez depuis n'importe quelle case Jungle.

Les règles Chapitre 1 s'appliquent. De plus :

- Le plateau *Bivouac* n'est pas utilisé. A la place, vous devez former un chemin depuis le bas du plateau G2 jusqu'à l'entrée du Temple en suivant les cases ocres fléchées depuis le bas vers le haut, suivant le même principe que celui utilisé pour le plateau *Bivouac*.
- Vous ne pourrez pas retourner des tuiles *Zaboumilo* tant que le chemin ocre ne sera pas complet.
- Les règles suivantes s'appliquent si vous retournez une paire de *Tuiles Jungles* identiques parmi les suivantes :
  - Temple : vous pouvez enlever l'un des 2 caches *Nuages*. Les tuiles rendues visibles peuvent être retournées **si vous avez accompli le chemin complet** jusqu'au Temple de Zaboumilo (1)
  - Gardien : tant que l'un au moins des *Gardiens* est au sommet du Temple de Zaboumilo, vous ne pouvez y accéder pour y déposer les *Reliques* et les *Talismans*. Vous devez retourner une paire de tuiles *Gardien* identiques pour retirer un *Gardien* du sommet (2)
  - Relique : si vous trouvez une paire de tuiles *Relique* identiques, vous devez les déposer sur le sommet du Temple de Zaboumilo (3). **Vous ne pourrez le faire que lorsque les Gardiens seront partis.**
  - Talisman : chacune des 3 *Reliques* est maudite mais la malédiction est levée si, **une fois la relique au sommet du Temple**, vous trouvez sa tuile *Talisman* dont le dessin est indiqué en haut à droite de la tuile *Relique*. Posez alors la tuile *Talisman* au sommet du Temple (4)
- Si les 3 paires de tuiles *Reliques* sont disposées au sommet du Temple de Zaboumilo ainsi que leurs 3 *Talismans* et que le temps imparti n'est pas épuisé, vous mettez fin au Chapitre et pouvez ouvrir l'*Enveloppe* de fin d'Aventure !





# Épilogue

Ouvrez l'*Enveloppe* de fin d'Aventure. Vous y trouverez une carte *Aventure* autocollante à coller sur la page Fin du *Journal de Bord*

« Tandis que vous levez la dernière malédiction, les deux *Gardiens* vous rejoignent au sommet du *Temple de Zaboumilo*. Le soleil respandit, vous vous sentez enfin en paix. Sans qu'ils aient à bouger les lèvres, vous entendez dans vos esprits leur voix douce et puissante : 'Voyageur de ce temps, votre initiation est terminée et nous en sommes heureux pour vous. *Contemplez* le trésor de *Zaboumilo* !'

A ces mots, le sommet du *Temple* devient comme transparent et vos regards se portent vers l'intérieur. Vous y découvrez un monde, un autre monde, où l'harmonie et la paix semblent régner. Vous y devinez des êtres et des *Animaux* inconnus, des paysages d'une beauté saisissante. Et par-dessus tout, un sentiment de bien-être comme jamais vous n'en avez ressenti.

'Ceci est le trésor de *Zaboumilo*, un monde préservé, ce que la Terre aurait pu ou pourrait être sans les guerres, la folie des ambitions et la peur des autres. Un monde tourné vers l'autre, le progrès dans le partage et l'écoute. Celles ou ceux d'entre vous qui le souhaitent peuvent y entrer et y séjourner pour toujours. Quant aux autres, vous êtes libres de repartir et de poursuivre vos vies à l'extérieur du *Temple*. Que décidez-vous ?' »

Il n'y a ni bon ni mauvais choix. Chaque personne de l'Expédition prend le temps de la réflexion et indique simplement par l'autocollant qui convient (Temple ou Avion) sa décision suite au choix offert par les Gardiens.



## Et après?

Déjà la nostalgie de cette aventure vous étreint-elle ? Qu'à cela ne tienne ! Vous pourrez la revivre de multiples façons :

- En changeant les niveaux de difficulté : passez au mode *Harrison*, mode expert où vous soustrayez 2 minutes au temps normalement imparti aux aventuriers chevronnés !
- En utilisant le second Journal de bord fourni par le Camp de Base ou en rééditant un exemplaire du Journal et des autocollants depuis l'adresse suivante : [www.hermatgames.fr/Zaboumilo/Journal](http://www.hermatgames.fr/Zaboumilo/Journal)
- En créant vos propres tuiles Jungle de façon à renouveler l'expérience visuelle !
- En la faisant découvrir à d'autres personnes...