



MON PUZZLE AVENTURE COMMENT ÇA MARCHE ?

1 Fabrique le puzzle

Construis la grande image avec les 42 pièces du puzzle.
Tu peux utiliser le verso de cette règle comme modèle.

Essaie de ne pas trop regarder le dos des pièces.



2 Comment on joue ? (avant ta première partie)

Lors de la partie, tu vas devoir trouver une pièce spécifique du puzzle en te basant sur un indice. La pièce est alors décrochée, retournée et lue.

Exemple d'indice :



Va voir l'esprit
Végétale.

Dans cet exemple, Arnaud se met à chercher dans le puzzle la pièce avec un dragon dessus.

Au dos, les pièces sont numérotées. Elles doivent être trouvées dans l'ordre :



Arnaud pense avoir trouvé la pièce qu'il cherchait, il la retourne et révèle le numéro (02). C'est la bonne pièce ! Bravo Arnaud !

Si tu trouves un mauvais numéro : remets simplement la pièce à sa place dans le puzzle (sans la lire et dans le sens où tu l'as trouvée). Puis continue de chercher !

Lorsque tu trouves la bonne pièce, range la pièce précédente dans la boîte avant de lire ton nouvel indice.

Arnaud a bien trouvé la pièce (02). Il range donc la pièce (01) dans la boîte avant de lire l'indice qui le mènera à la pièce (03).

Continue jusqu'à avoir rangé tout le puzzle dans la boîte !



3 Choisis ton personnage

Tu as tout compris les règles ? Ton puzzle est fabriqué ? Lis l'introduction et découvre l'histoire !

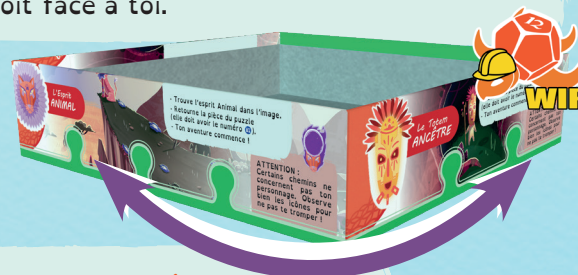
INTRODUCTION

Alors que les bruits de la nuit commencent à se faire entendre dans la vallée, l'air te semble chargé d'une énergie inhabituelle. Tu sens qu'une grande quête t'attend !



Qui veux-tu être pour cette aventure ?

Choisis ton personnage en tournant le bas de la boîte pour qu'il soit face à toi.



4 C'est parti !

Retrouve ton personnage dans le puzzle et va découvrir ta quête dans la vallée !



D'après l'œuvre originale *Voyage en Terre Ocre* de Mathilde Malburet, illustré par Thibaut Kraeber

Pour en savoir plus sur la vallée de Terre Ocre, découvre ce livre de la collection *Ma Première Aventure*.

Crédits

Auteurs du concept de la collection : Antonin Boccara et Romaric Galonnier

Conception du jeu et de l'histoire : Mathilde Malburet

Écriture : Mathilde Malburet

Illustrations : Thibaut Kraeber



Édité par GameFlow
88, rue Anatole France, 38100 Grenoble
www.game-flow.fr / contact@game-flow.fr
Fabriqué à Romans-sur-Isère (26) par Cartonnage de Vaucanson



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

