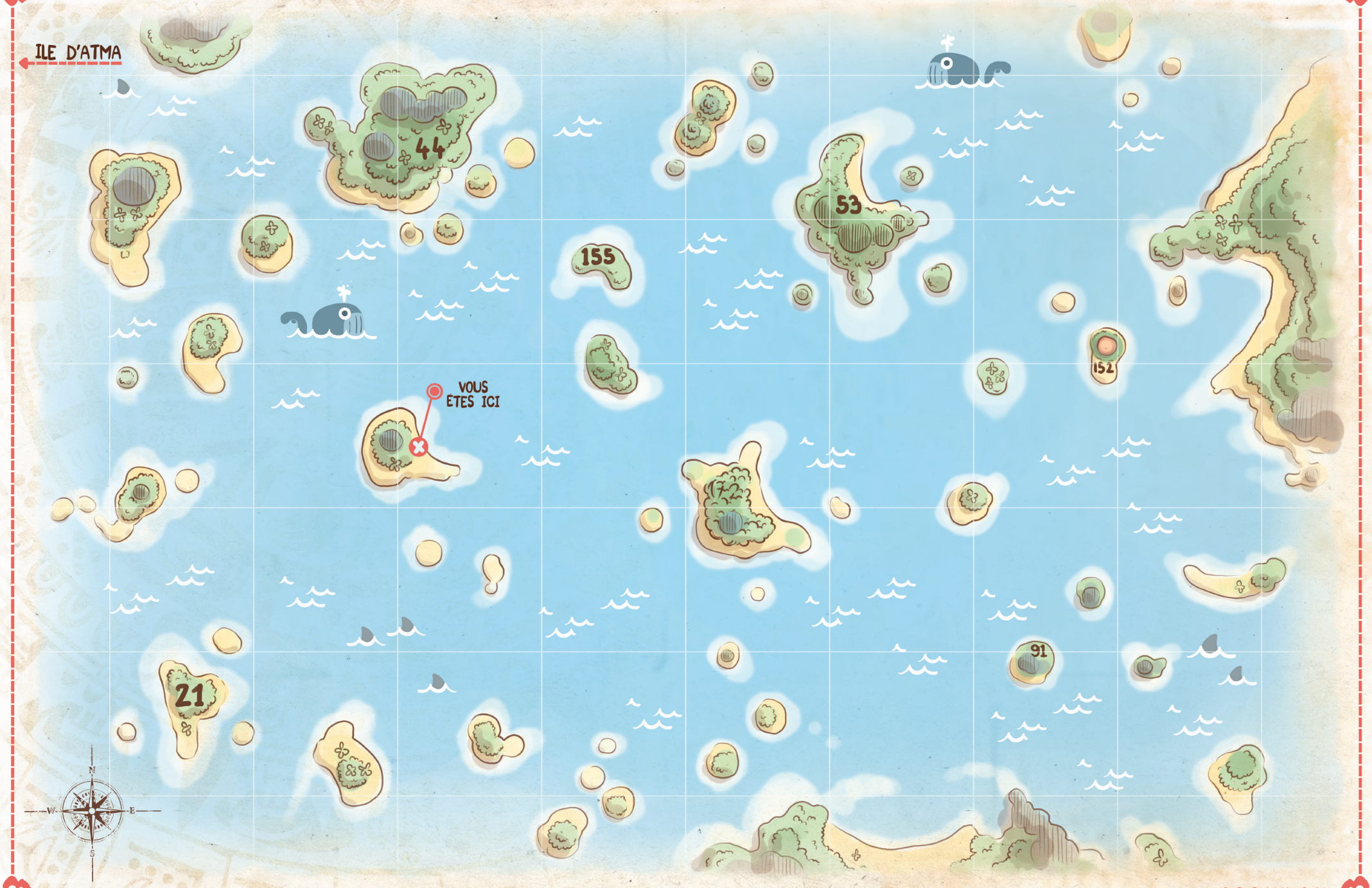
CARTE



PAR RALOOU PALI

COMMENT JOUER À KUALA ?

BIENVENUE DANS LA FORMIDABLE AVENTURE KUALA, LA PREMIÈRE BD COOPÉRATIVE DONT VOUS ÊTES LES HÉROS ! VOICI COMMENT JOUER ET PROFITER AU MIEUX DE CE MOMENT.

COMMUNIQUER !

La communication entre les joueurs est indispensable : pour résoudre des énigmes, vous diriger dans les bâtiments, prendre des décisions, etc., tout doit se faire de manière collégiale, et dans la bonne humeur, évidemment ! Vous constituez une équipe et vous avez un objectif commun : à vous de faire en sorte de l'atteindre tous ensemble !

La prise de décision et le chef du jeu

Pour éviter toute dispute, chaque décision sera votée par l'ensemble du groupe, et acceptée à la majorité. Si vous n'atteignez pas la majorité, votre chef de jeu tranchera. Le chef de jeu est soit le joueur le plus âgé, soit un joueur choisi dans le groupe.

Pour une bonne immersion

Nous vous conseillons de désigner un lecteur, qui lira toute l'aventure à voix haute, afin de garantir une bonne immersion. Ceci ne vaut que si vos personnages se trouvent au même endroit !

NOMBRE DE JOUEURS ET CONSÉQUENCES

Dans Kuala vous pouvez jouer seul, à deux, à trois ou à quatre. Chaque joueur incarne un personnage avec ses particularités et, parfois, des actions spécifiques, répertoriées au dos de chaque livre.

Si vous ne jouez pas à quatre, il est possible que vous soyez confrontés à une action qui doit être réalisée par un autre personnage. Admettons qu'un passage vous semble dangereux et que, selon vous, seul Neta puisse l'emprunter : rebroussez chemin.
N'ayez crainte, le calcul des points prend en compte le nombre de joueurs de l'aventure. Par exemple, vous ne pourrez pas accéder à certains trésors si vous jouez seul. Le nombre total de trésors à trouver sera donc moins important que si vous jouez à quatre.

De la même manière, la recherche de trésors sera plus ou moins difficile selon la composition de votre équipe. Ainsi, certaines énigmes peuvent être compliquées à résoudre pour une équipe majoritairement constituée de jeunes joueurs. Mais ne vous en faites pas, tout ça est pris en compte dans le calcul des points, en fin d'aventure. Vous ne serez donc pas pénalisés !

LES OBJETS, LES TRÉSORS

Durant votre quête, vous trouverez peut-être des objets qui vous sembleront utiles. Chaque personnage a le droit d'en ramasser deux. Si vous souhaitez vous emparer d'un nouvel objet et que vos poches sont pleines, séparez-vous d'un ou deux items. Bien entendu, vous ne pourrez prendre que des objets transportables, donc pas de bateau, de rocher ou d'arbre, par exemple. Si vous êtes amené à repasser par des lieux que vous avez déjà visités, ne comptabilisez pas les objets ni les trésors que vous avez déjà ramassés.

LES SPÉCIFICITÉS LIÉES AUX PERSONNAGES

Au cours de l'aventure, chaque joueur pourra repérer des éléments spécifiques, pouvant être vus de lui seul, en fonction du personnage qu'il incarne. Dans ce cas, le joueur concerné pourra se diriger vers le numéro de case correspondant à cet élément spécifique. Les autres joueurs attendront alors ses consignes : s'il voit un pictogramme avec son initiale dans le coin de la case, ses compagnons devront rester là où ils se trouvent. S'il n'y a pas de pictogramme avec son initiale, ses compagnons pourront le rejoindre.

Si deux joueurs repèrent un élément spécifique en même temps (c'est-à-dire, lorsque toute l'équipe est à la même case), seul un joueur pourra se diriger vers le numéro de case correspondant. À vous de vous concerter pour savoir quelle option semble la plus intéressante pour le groupe. Cependant, vous pouvez contourner cette règle grâce au « Fouyezitou ». Ce mode de jeu, décidé en début d'aventure, vous permettra d'explorer en même temps plusieurs cases cachées. Tenez-en compte lors du calcul de vos points.

LES ÉNIGMES

Kuala propose de nombreuses énigmes ! Elles seront indiquées par un pictogramme, en haut de la case. Si vous les résolvez, vous obtiendrez presque toujours des chiffres qui indiquent des numéros de cases à rejoindre. La case que vous rejoindrez doit comporter le même pictogramme que celui dessiné sur la case de l'énigme. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous faites fausse route et vous devrez donc revenir à la case énigme pour tenter de la résoudre à nouveau.
Attention ! Parfois, vous n'aurez droit qu'à un seul essai pour trouver la bonne réponse ! Pas de triche, si vous ne trouvez pas, empruntez un autre chemin.

Parfois, seul un joueur sera confronté à une énigme. Il pourra s'appuyer sur l'aide de son équipe si cela est précisé. Sinon, il ne pourra pas communiquer avec elle, et se creusera seul les méninges !

LES JOURNÉES

Raloou Pali vous a donné 5 jours pour remplir votre mission. Aussi, à chaque fois que vous croiserez ce pictogramme ☐, vous décompterez une journée sur votre feuille de route. Elles ne seront décomptées qu'une seule fois, sauf indication contraire. Veillez à cocher la case à côté du pictogramme, afin de ne pas comptabiliser plusieurs fois la même journée.

PETITS CONSEILS

- Vous pouvez choisir le mode « grand explorateur » en début d'aventure. Il vous permettra de la prolonger autant que vous le souhaitez, même si les 5 jours sont passés. Attention, ce mode sera pris en compte lors du calcul final des points.
- Si vous êtes avec de jeunes aventuriers, n'hésitez pas à jouer en plusieurs fois ou à raccourcir l'aventure (fin après 3 soleils).
- Observez TRÈS ATTENTIVEMENT chaque case, car de nombreuses choses peuvent y être cachées: passages, objets, pièges. Plus vous êtes nombreux à jouer, plus les interactions sont fréquentes.
- À tout moment, n'hésitez pas à prendre des notes sur votre feuille de route. Ce sera plus simple pour retrouver votre chemin, résoudre une énigme ou autre.
- Ne trichez pas ! Cela compromettrait l'intérêt de l'aventure et sa rejouabilité.
- Vous bloquez sur une énigme et vous souhaitez absolument la résoudre ? Rendez-vous sur la page Facebook «kualamakakablueorange»: un album contient toutes les réponses.

VOILÀ, VOUS ÊTES PARÉS ! VOUS POUVEZ COMMENCER VOTRE AVENTURE EN PAGE 5.

TRÉSORS

RUBIS ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

PERLE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

STATUETTE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

JOURNÉES

☐☐☐☐☐ ALLER EN 204.

OBJETS

•

•

•

NOTES DIVERSES