

Een spel van  
THOMAS DUPONT  
ARNAUD LADAGNOUS



**Cartaventura** is een verhalend  
spel waarin de spelers  
coöperatief een avontuur  
beleven. Ontdek de 5 mogelijke  
ontknopingen door telkens  
andere keuzes te maken.

**SCHUD DE KAARTEN  
IN DEZE STAPEL NIET!**

Illustraties:  
GUILLAUME BERNON  
JEANNE LANDART

**START HET SPEL:  
DRAAI DEZE KAART OM**

**1**

## **JE NAM ZOJUIST JE EERSTE 'GEBEURTENIS'-KAART ⚡.**

*Lees de kaart en voer ze volledig uit.*

*Je hoeft in dit avontuur niets te noteren en niet op zoek te gaan naar verborgen elementen op de kaarten. Volg de instructies op de kaart en laat je leiden.*

*Nadat de spelers hieronder een keuze hebben gemaakt, draaien ze deze kaart om en ze leggen deze boven op de stapel kaarten, zodat de volgende kaarten verborgen blijven.*



**LEES DE  
SPELREGELS**

• NEEM KAART 2

OF

**BEGIN HET AVONTUUR**  
(als je de spelregels al kent)

• NEEM KAART 3



## **JE NAM ZOJUIST JE EERSTE 'VOORWERP'-KAART .**

*Leg ze voor een van de spelers.*

*Voorwerpen kunnen nuttig zijn in de loop van het spel.*

*Opgelet! De kaarten zijn voor- en achteraan bedrukt.*

*Op de voorkanten staat het kaartnummer in een gekleurde cirkel. Op de achterkanten staat het kaartnummer in een zwart vierkant .*

*Draai nooit een kaart om als dat niet in de instructies wordt gevraagd.*

## **BEGIN NU HET AVONTUUR: NEEM KAART 3.**

TER HERINNERING: als de spelers een 'GEBEURTENIS'-kaart  nemen, voeren ze deze direct volledig uit voor ze iets anders doen. Tenzij de spelers de instructie kregen om een -kaart te verwijderen, laten ze deze op de tafel liggen.

VERDUIDELIJKING: als de spelers een kaart moeten vervangen, verwijderen ze de kaart en ze leggen een nieuwe op dezelfde plaats

2



## JE NAM ZOJUIST JE EERSTE 'PLATTEGROND'-KAART .

- 1 • Leg ze in het midden van de tafel.
- 2 • Neem en lees de kaarten waarvan de nummers rond de windroos staan .
- 3 • Leg de kaarten rond de PLATTEGROND, zoals aangegeven op de .



## ER ZIJN NU MEERDERE 'ACTIE'-KAARTEN ZICHTBAAR:

*De spelers kiezen samen een beschikbare ACTIE  en volgen de instructies nauwgezet. Als de actie is uitgevoerd, kiezen ze een nieuwe, nog beschikbare ACTIE .*

*Je kent nu de 4 soorten kaarten:    .*

*De symbolen   dienen alleen voor het opruimen van het spel.*

VERDUIDELIJKING: als de spelers de instructie krijgen een PLATTEGROND-kaart  om te draaien, moeten ze de kaarten eromheen laten liggen.

3



**V**erdun, Frankrijk, lente 1916. Je bent een Franse oorlogscorrespondent en was getuige van een wrede slag die nog lang in je geheugen gegrift zal blijven. Duizenden mannen kwamen om in het artillerievuur en werden letterlijk begraven in de smerige loopgraven. In die duistere periode ontdekte je een boek dat licht bracht in de duisternis. De auteur, Alexandra David-Neel, had het daarin over een oosterse filosofie waarvan de paden naar wijsheid en innerlijke vrede leiden.

Nadat je van het front terugkeerde, slaagde je erin je hoofdredacteur ervan te overtuigen je op pad te sturen om artikels te schrijven over die bijzondere vrouw en de verafgelegen gebieden. Je vertrekt nu in haar spoor en hoopt dat deze reis je op weg helpt naar innerlijke vrede. Wie weet slaag je er bij de poorten van Lhasa, de verboden spirituele stad, wel in om eindelijk de demonen te verjagen die je elke nacht in verschrikkelijke nachtmerries plagen.



**J**e steekt de Middellandse Zee, het Suezkanaal, de Rode Zee en de Arabische Zee over. Het duurt bijna een maand voor je de haven van Colombo op het eiland Ceylon voor de kust van India bereikt.

Hier werd Alexandra David-Neel voor het laatst gezien. Nadat ze de onvermijdelijke Britse gouverneur van het eiland had ontmoet, bracht ze in de lokale krant Ceylon Morning Leader verslag uit over haar ontdekkingsreis.

Je hoofdredacteur wacht op je artikels en zal in ruil daarvoor geld naar je overmaken. Hij herinnert je eraan dat de bedragen uiteraard worden bepaald door de originaliteit en de kwaliteit van de artikels die je levert.

- JE BEGINT MET 2  : NEEM KAART 5 EN LEG ZE VOOR JE, MET HET CIJFER 2 NAAR BOVEN
- NEEM KAART 6 EN LEG ZE IN HET MIDDEN VAN DE TAFEL
- ALS KAART 2 ZICHTBAAR IS, DRAAI JE ZE OM EN LEES JE ZE
- VERWIJDER DEZE KAART (3)