

## ATENȚIE!

*Această carte i-ar putea îndemna pe jucători să organizeze o aventură pe mare pentru a descoperi planeta noastră, urmând pașii exploratorilor care au fost acolo înaintea lor sau, de ce nu, să meargă pe cărări nebătătorite. Sunteți pregătiți să experimentați senzaționalele aventuri de neuitat ale celor mai mari exploratori din lume?*

### ATUNCI, IATĂ CE VĂ AȘTEAPTĂ...



Fantastica expediție pe uscat a lui LEWIS ȘI CLARK a fost prima expediție de-a lungul Statelor Unite până pe coasta Oceanului Pacific, traversând nemărginitele teritorii americane de nord-vest. Veți călători împreună cu ei pe traseele care au creat tabla celor Nouă Bărbați ai lui Morris, datorită ghidului vostru de încredere, Sacagawea, fiica șefului Shoshone. Nu vă lăsați păcăliți de peisaje și de animalele care trăiesc liniștite pe aceste câmpii vaste, altfel dușmanul vă va copleși!



HOWARD CARTER a fost primul om care a intrat în mormântul lui Tutankhamon, ascuns, neatins și neexplorat de milenii. Cât de încântător trebuie să fi fost! Printre toate comorile uluitoare, a găsit și sarcofaful tânărului conducător, pe care l-a deschis pe 16 februarie 1923. Unii oameni au crezut că acțiunile sale vor elibera renumitul blestem al faraonilor, lovindu-i pe toți cei care au participat la această excursie. Este adevărat? Pentru a afla, urmați pașii lui Howard Carter în mormântul lui Tutankhamon.



Periculos și plin de aventuri este jocul care vă așteaptă. Este și ceea ce a trăit HIRAM BINGHAM în anul 1911 în drumul care l-a dus la redescoperirea orașului Machu Picchu, un oraș incas antic situat în Anzi Peruani, mult timp considerat pierdut.



În zorii zilei de 1 septembrie 1985, ROBERT BALLARD a fost primul care a văzut epava *Titanicului*, vasul de croazieră uriaș transatlantic care s-a scufundat în anul 1912.

Veniți alături de noi în această explorare, acceptând provocarea unui joc ce impune vizualizarea unei imagini de ansamblu, a simțului observației și a memoriei extraordinare!



Pentru a explora inima Africii, alegerea vă aparține: puteți merge pe urmele lui DAVID LIVINGSTONE, legendarul explorator englez din anii 1800, cunoscut ca fiind primul european care a ajuns la Cascada Victoria, sau puteți merge alături de HENRY MORTON STANLEY, jurnalistul responsabil cu localizarea și interviuarea exploratorului (de care nu s-a mai auzit de luni de zile) care a rostit această frază memorabilă atunci când s-au întâlnit: „Presupun că sunteți doctorul Livingstone!”



Iată o provocare ce vă va tăia respirația, chiar dacă este doar din cauza temperaturilor reci din jurul vostru... Printre ghețarii din Antarctica, doi exploratori împărțeau același vis. Fiecare voia să fie primul care ajungea la Polul Sud. Istoria ne spune că ROALD AMUNDSEN l-a învins pe rivalul său ROBERT FALCON SCOTT cu câteva săptămâni, dar voi puteți rescrie povestea, provocându-vă adversarul cu o aruncătură de zar...



SIR EDMUND PERCIVAL HILLARY este cunoscut ca fiind primul alpinist care a ajuns deasupra lumii, pe culmea Muntelui Everest, în 29 mai 1953. Să fim sinceri, succesul incredibil al expediției lui se datorează ghidului său șerpaș, TENZING NORGAY. Alegeți care dintre cei doi v-ați dori să fiți, manevrând târnăcopul, funiile și fețele imprevizibile ale zarului în timp ce încercați să ajungeți pe vârful muntelui.



„Un pas mic pentru om, un salt uriaș pentru omenire!” Aceste cuvinte foarte cunoscute au fost rostite de NEIL ARMSTRONG, prima persoană care a pășit pe suprafața Lunii, pe data de 20 iulie 1969. Va trebui să faceți salturi la fel mari pentru a vă învinge adversarul în această cursă galactică printre astronauți.

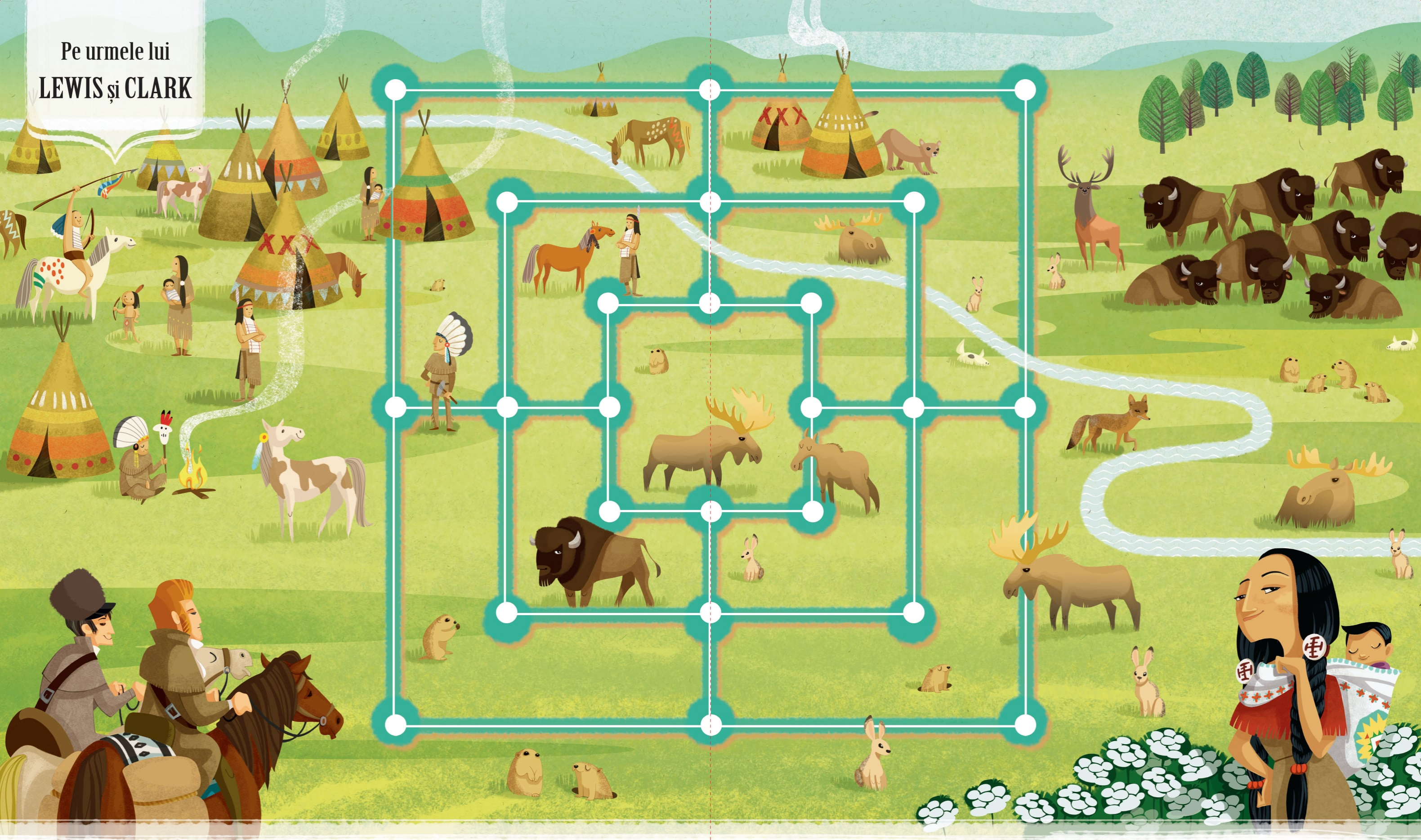
*Așteptați! Unde plecați?*

*Trebuie să exersați înainte de a începe jocul!*

*Pentru a afla ce trebuie să faceți și ce vă trebuie la fiecare joc, mergeți la ultima pagină.*



# Pe urmele lui LEWIS și CLARK



**Numărul de jucători:** 2 sau 2 echipe formate din mai mulți jucători  
**Piese:** fiecare jucător are 9 jetoane la fel (bizonul sau puma)  
**Obiectiv:** trebuie să vă lăsați adversarul cu doar 2 jetoane sau în imposibilitatea de a-și muta jetoanele

**Cum se joacă:** Dați cu zarul, iar cine dă numărul mai mare începe primul. El trebuie să pună un jeton pe unul dintre cercurile albe care se găsesc la intersecția dintre linii și pătrate. Apoi este rândul celui alt jucător (sau echipe) pentru a-și poziționa primul jeton pe un alt cerc alb.

Faceți cu rândul, încercând să vă opriți adversarul să așeze trei jetoane pe aceeași linie sau direcție: vertical sau orizontal. Atunci când toate jetoanele sunt pe tablă, faceți cu rândul mutând câte un jeton o dată, de la un punct gol la altul de-a lungul aceleiași linii.

Primul jucător (sau echipă) care așază în linie trei jetoane pe un rând ia un jeton de la celălalt jucător/cealaltă echipă. Câștigă primul jucător sau prima echipă care își lasă adversarul cu doar 2 jetoane în joc sau în imposibilitatea de a muta.

# În adâncurile oceanului, căutând TITANICUL



## DEFINIȚII

**MEDUZA DIN ADÂNCURI:** de forma unui coif, cu tentaculele ridicate asemenea unei coroane, această creatură se ascunde de luminile artificiale, dar luminează ea însăși dacă este deranjată.

**REGELE HERING:** un pește care trăiește în adâncuri, măsoară aproape 10 metri lungime și are o creastă specifică pe cap.

**CALMARUL GIGANT:** această nevertebrată este unul dintre cele mai mari animale care trăiesc pe planetă. Poate ajunge până la 13 metri lungime.

**ARICIUL DE MARE POURTALESIA:** acest arici de mare cu o formă neregulată este acoperit de spini.

**PEȘTELE VIPERĂ:** acest pește are dinții atât de lungi încât nu-și poate închide nici gura. Are un organ care produce lumină pentru a-și ispitii prada.

**PEȘTELE OPISTHOPROCTUS:** denumit și peștele *barreleye*, are ochi foarte mari, poziționați în sus, uitându-se după siluetele prăzii care se zăresc prin luminile slabe care vin de la suprafață.

**HOMARUL POLYCHELIDAE:** aceste familii de crustacee oarbe au niște brațe foarte dezvoltate.

**SUBMARINUL ALVIN:** acest vehicul de cercetare a adâncurilor a fost folosit pentru a explora fundul oceanului. Ballard l-a folosit pentru a fotografia epava *Titanicului* în 1986.

**ȚURTURII DE RUGINĂ:** aceste formațiuni de rugină s-au format datorită unor bacterii care se hrănesc cu fier. Acestea consumă încet ceea ce a rămas din *Titanic*.

## ÎNCEARCĂ SĂ GĂSEȘTI ACESTE OBIECTE, GHICIND CE SUNT:

ANCORĂ

EPAVĂ

BUSOLĂ

VIOARĂ

PORTATIV

TROMPETĂ

STATUIE

BANCĂ

VALIZĂ

PIAN

CANDELABRU

BIJUTERII

SEIF

FARFURII

**Numărul de jucători:** 2 sau 2 echipe cu mai mulți jucători

**Piese:** 2 foi de hârtie, 2 creioane

**Obiectiv:** primul jucător care găsește 10 obiecte câștigă

**Cum se joacă:** Înainte de a începe, citiți definițiile din partea dreaptă a tablei de joc și decideți cine începe primul. Cel care începe alege un animal sau un obiect dintre cele care se regăsesc printre definiții, scrie cuvântul pe hârtie și îl ascunde de adversarul lui. Al doilea jucător va trebui să-i pună primului jucător trei

întrebări, încercând să ghicească ce animal sau obiect a fost ales. De exemplu: Are înotătoare? Este un instrument muzical? Dacă jucătorul nr. 2 ghicește obiectul și-l arată pe tabla de joc, primește un punct. Dacă nu ghicește, nu primește puncte. Apoi este rândul jucătorului cu nr. 2 să aleagă obiectul și să răspundă la întrebări. Primul care ghicește 10 obiecte câștigă.

## PIESELE ȘI ZARUL

Mai jos sunt toate piesele de care aveți nevoie pentru a juca:



Pe urmele lui  
**LEWIS și CLARK**



Blestemul lui **TUTANKHAMON**



**MACHU PICCHU:**  
Orașul incas pierdut



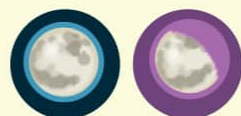
„Presupun că sunteți  
doctorul **LIVINGSTONE!**“



Provocare  
pe gheață



Deasupra lumii cu  
**SIR HILLARY**



Un pas mic pentru om...  
**NEIL ARMSTRONG**

Pentru a crea pionii, scoate-i de pe pagină împreună cu suportul lor, care, odată asamblat, îi va susține. Jetoanele vor fi gata de utilizare imediat ce le-ai dezlipit de pe pagină. Când ai terminat jocul, pune piesele înapoi la locul lor pentru a le găsi repede data viitoare.

## ZARUL

Deși asamblarea zarului este o aventură, nu există alte provocări sau obstacole! Pentru a-l asambla, scoate cele patru piese din carte și combină-le așa cum este prezentat în imagine. Pentru a-l folosi, este suficient să-l rostogolești ca pe un zar normal, citind numărul care este pe fața de sus. Apoi continuă să muți piesele conform numărului care ți-a picat pe zar.



Este timpul să jucați.  
**Distracție plăcută!**

