

A la découverte du nouveau Monde...

fiche mémo

Règles du jeu



1^{ERE} REGLE : pour te déplacer dans le jeu, tu dois uniquement te servir de la souris. Place le clavier sur le côté du bureau, tu n'en auras pas besoin. En plus, tu auras davantage de place pour travailler sur les indices récoltés durant l'aventure.

2^{EME} REGLE : 6 icônes te permettent de te déplacer dans le jeu. Attention, elles n'apparaîtront pas systématiquement sur toutes les pages. Les trois premières seront toujours situées au même endroit. Enregistre bien ce que chacune signifie.



LES ICONES QUI PERMETTENT DE TE DÉPLACER DANS LE JEU

	Retour à la page principale du jeu
	Retour au sommaire des actes
	Retour à la page précédente
	Liste des questions et conseils
	En savoir plus sur les documents proposés (indices complémentaires)
	Stop! Tu n'as pas suivi les consignes ou tu as terminé d'explorer tous les indices.

REGLE D'OR

Fais preuve de curiosité afin de ne manquer aucun indice : ils sont indispensables à l'élaboration de ton récit !!!
Termine chaque étape avant d'en commencer une nouvelle.

Le déroulement de ton aventure



Ton rêve est de partir à la découverte du Nouveau Monde. Tu embarques avec la première expédition de Christophe Colomb en 1492. Tu as alors 14 ans. L'aventure débute ici : tu vas suivre ton personnage de l'adolescence à la vieillesse.

Petit détail pour les joueuses : vous devrez incarner un personnage masculin, la première expédition de Colomb n'ayant embarqué aucune femme à bord !

Comme Christophe Colomb, tu raconteras dans un journal de bord tout ce qui t'arrive. Des questions seront là pour te guider. Elles se cachent sous cette icône :



Quatre étapes vont déterminer ton parcours : ce sont les actes. La dernière étape, l'épilogue, sera la conclusion de ton histoire. A tout moment du jeu, tu peux retourner à un acte de ton choix en cliquant sur l'icône suivante :



Tu auras également à compléter une carte à la fin de chaque étape, sur laquelle tu inscriras ton trajet mais aussi les événements marquants de ton aventure (rencontre, bataille, découverte...). A toi d'inventer des figurés et une légende qui retraceront ton parcours.