



# Exploration Extrême

# Ultime Désert



Cartzzle, ce sont des images que vous devrez d'abord composer en superposant les 50 cartes (avec ou sans le modèle selon votre motivation) ; et ensuite recommencer en relevant les défis.

**Cette boîte contient 2 Cartzzles sur 50 cartes** (un au recto et l'autre au verso des cartes) :

**Exploration Extrême** (au recto)

**et Ultime Désert** (au verso).

**le jeu contient aussi :**

1 carte avec les modèles

1 carte défis Exploration Extrême

1 carte défis Ultime Désert

1 carte d'aide & cette carte mode d'emploi

**Le maître-mot de la réussite est la délicatesse !**



## Quelques conseils

- Des éléments apparaissent différents (nature, couleur, forme...) sur plusieurs cartes à poser au même endroit ? C'est normal !
- Lors de votre 1<sup>ère</sup> composition, il y a des chevauchements étranges ? Ce n'est pas grave, si vous le supportez...
- Scrutez les micro-détails qui vous permettront de trouver les bons angles de pose.
- Exercez votre doigté et développez des techniques pour poser, tenir et faire glisser les cartes très délicatement, sur un support approprié (tapis de jeu).



# Exploration Extrême

(Jérôme et Anne-Claire Jouvray)



Roald Hotfrost, aventurier téméraire, n'hésite pas à frôler la mort au nom de la science et du dépassement de soi. Suivez-le dans son expédition arctique qui l'amènera au pôle Nord pour découvrir la faune sauvage... Mais pas que ! Et ce n'est pas parce que vous allez faire face à de nombreux dangers qu'il faudra trembler : une expédition Cartzle est une aventure délicate.

Commencez par le bateau. Vous pouvez poser vos cartes sur une feuille A4 blanche (pointillés sur le modèle) pour avoir une belle banquise... Et recommencez toute l'œuvre pour chaque défi !



## Exploration Extrême - les défis

1 Posez toutes les cartes afin de retracer le périple de Roald autour de la banquise et jusqu'au pôle Nord. Ne vous souciez pas (encore) de ses éventuelles déconvenues.

2 Recommencez votre expédition et cette fois, évitez les 9 morts qui jalonnent son parcours. Mourir, c'est dangereux.



3 Allez, un dernier défi, durant lequel vous devez voir 15 pingouins qui accompagnent Roald le long de son épopée sans que jamais il ne meure.



# Ultime Désert

(Jérôme et Anne-Claire Jouvray)

Une nouvelle quête pour Roald Hotfrost l'amène à traverser le désert à pied, à la recherche des ruines d'un temple mystérieux. Voyage bien plus ardent que le précédent, ses dangers n'en sont pas moins présents. Gardez votre sang-froid lorsque vous l'accompagnerez dans une lutte contre ses limites (et les vôtres ?)... Peut-être son dernier combat.



Ultime Désert - 1

## Ultime désert - les défis

- 1 Mettez de côté les 17 cartes contenant le scarabée qui accompagne Roald vers le temple. Composez l'image dans laquelle le grand Roald, face au désert, est en train d'étudier la carte.



- 2 Vous reprendrez bien un peu de désert ? Complétez votre paysage en posant l'une après l'autre, de gauche à droite, ces 17 cartes retraçant la traversée du désert de Roald. À la fin, un seul scarabée doit être visible et vous pourrez choisir l'issue de l'expédition en posant les deux dernières cartes.



## En savoir plus ?

Retrouvez sur notre site des informations sur l'Aventure et sur l'art du reportage...



[www.jeux-opla.fr  
/cartzzle/exploration-extreme](http://www.jeux-opla.fr/cartzzle/exploration-extreme)



Vous êtes perdu dans l'image ?  
Vous aimeriez un peu d'aide ? Nous avons  
caché astuces et solutions sur le site du  
jeu si vous utilisez le bon mot de passe :

**Exploration Extrême : leroaldesneiges**  
**Ultime Désert : leroaldudesert**

Aide

En avoir plus ?



Collection