



Phare des deux Mondes

Un phare mystérieux,
potentiel géoportail vers les Abysses



Orjaf le sage

L'unique habitant de Fajro,
ermite sage vivant sur l'île



Cloche du Grand Signal

Cloche forgée par le souffle du dragon de
Nyeri pour alerter en cas de danger



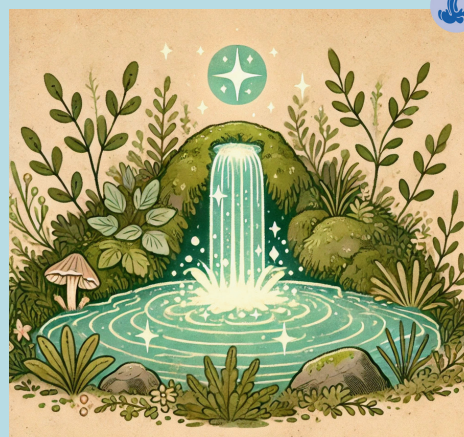
Alguamarine

Phytoplancton bioluminescent,
source de longévité pour Orjaf



Hauts Récifs

Récifs acérés protégeant la côte de Fajro,
habités par des créatures marines



Source majeure

Source magique réputée pour ses pouvoirs
de guérison et de renouveau



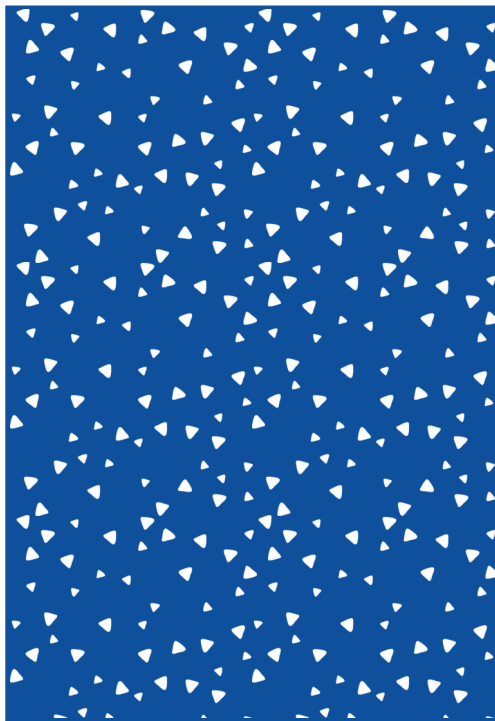
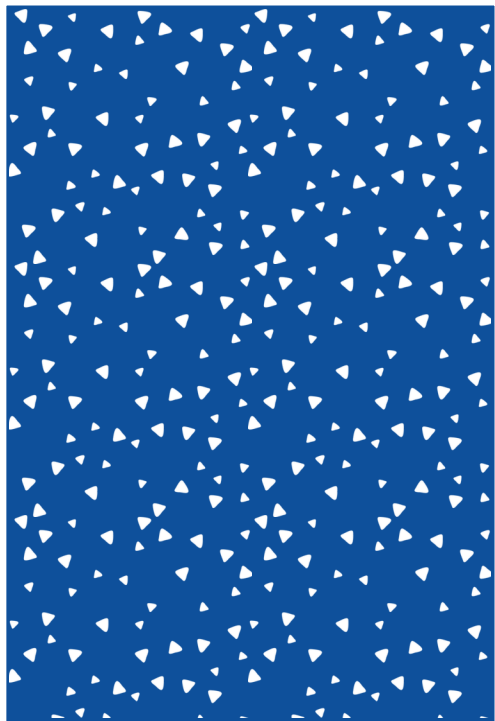
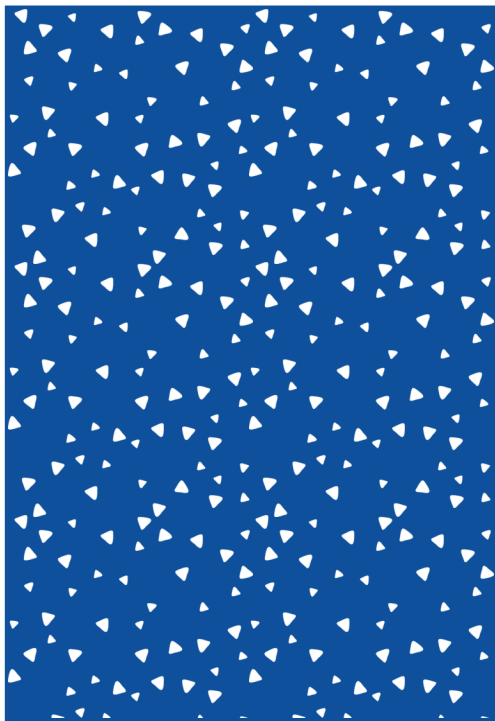
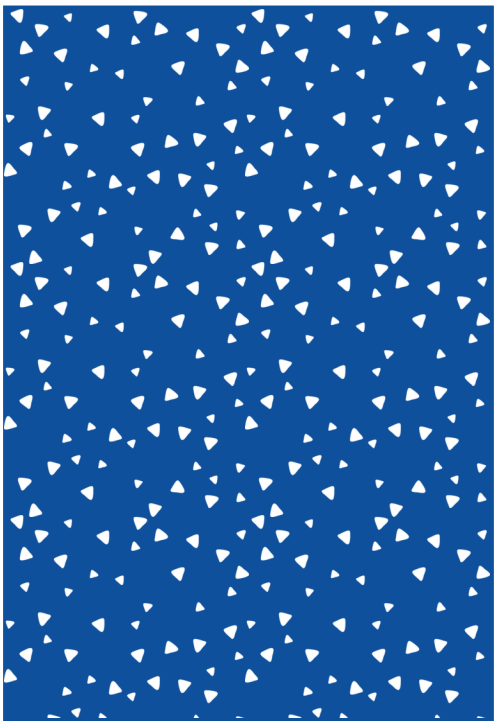
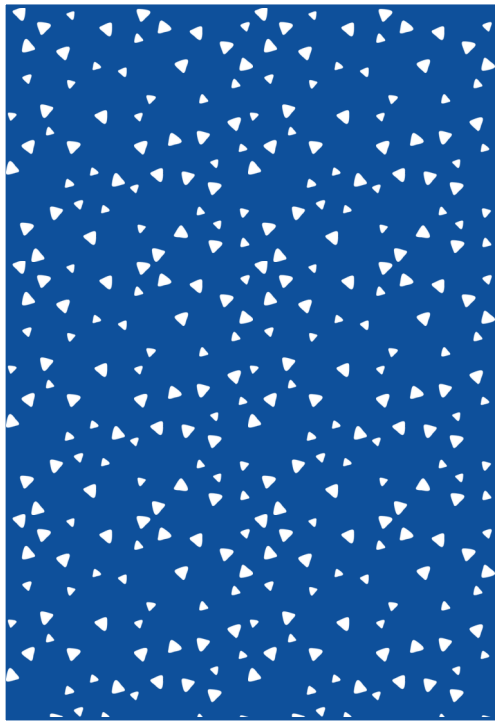
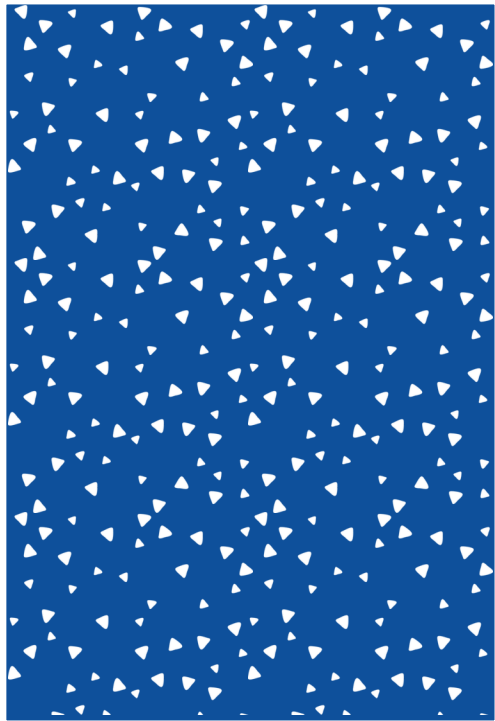
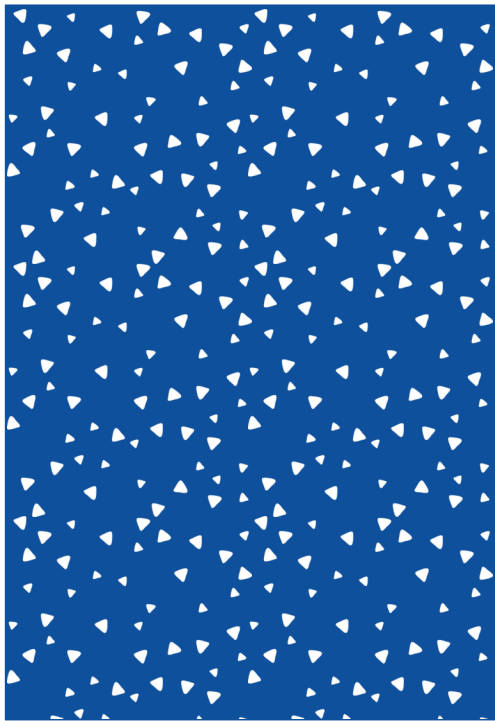
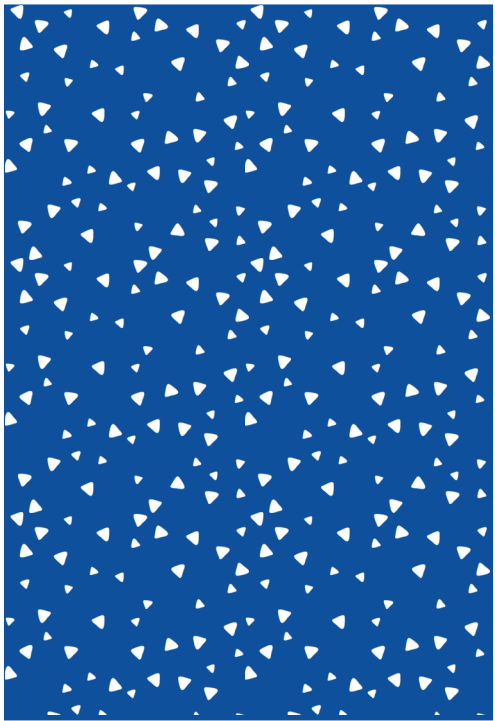
Les Muwak

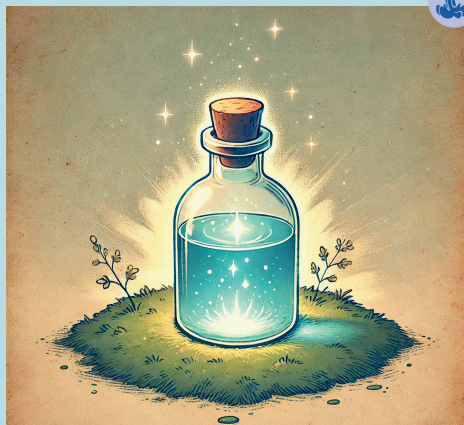
Peuple amphibie, artistes exceptionnels
qui vivent en harmonie avec l'eau



Temple perdu

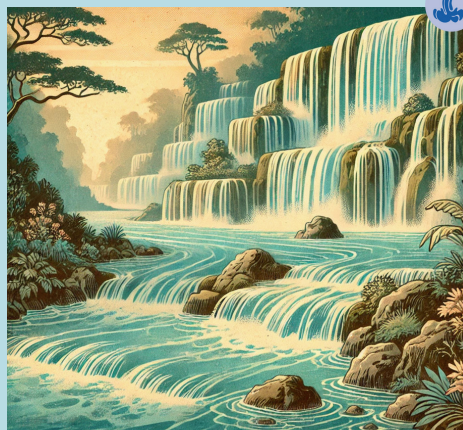
Légendaire temple sous l'eau, à l'origine
des pouvoirs magiques de la source





Fiole d'eau pure

Fiole contenant l'eau miraculeuse de la Source majeure, réputée pour ses propriétés curatives



Chutes d'Igwuza

Enchaînement de cascades menant l'eau pure du Wuta vers l'océan



Arbre des origines

Arbre colossal et sacré, gardien de la vie dans la forêt de Tàn



Festival des Arbres

Célébration des bienfaits de la forêt, où les clans Imitànya rendent hommage aux arbres



Torrent du Guïl

Ruisseau mythique qui s'écoule à l'envers à travers la forêt de Tàn



Via Sylva

Réseau de sentiers permettant la circulation à travers la forêt luxuriante



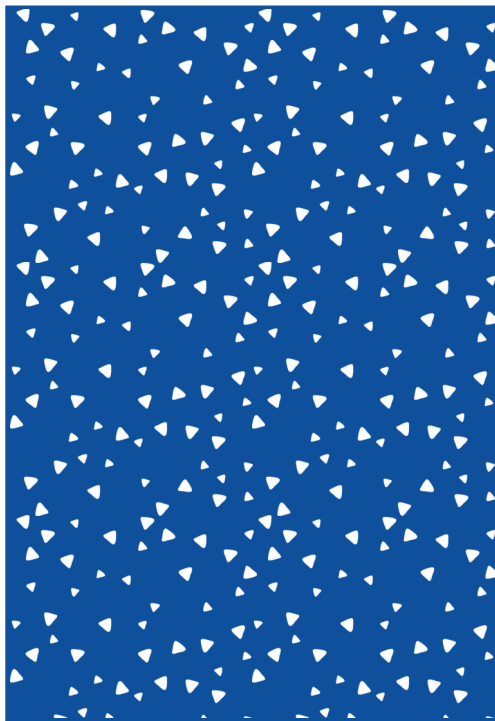
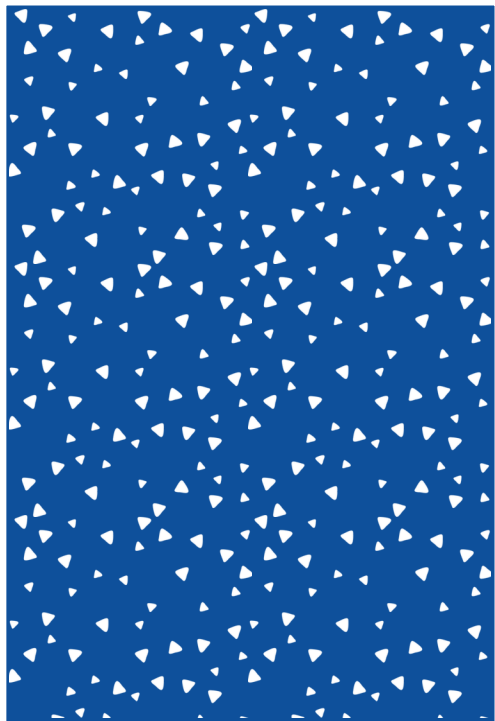
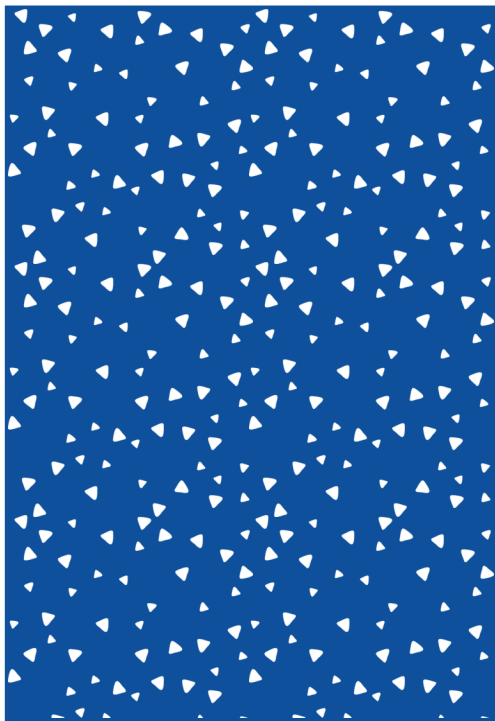
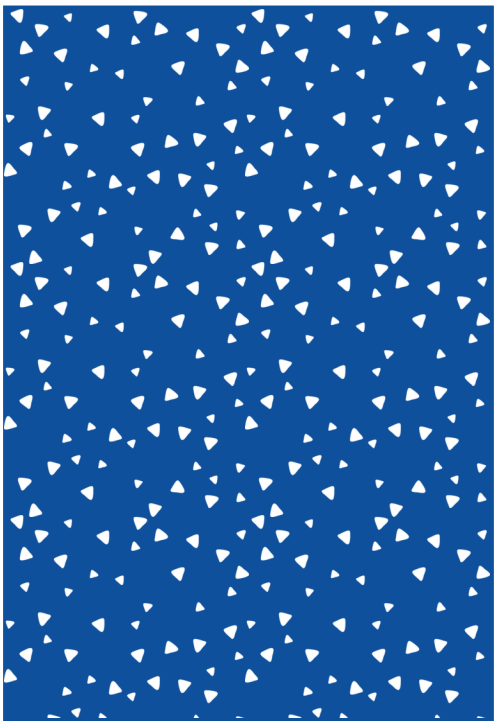
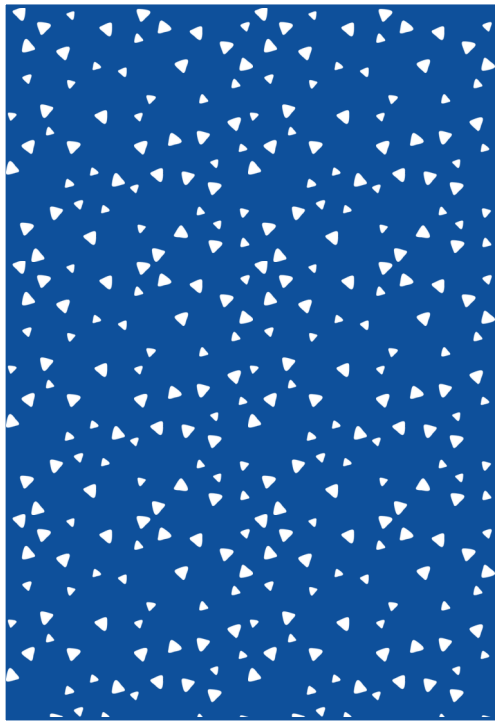
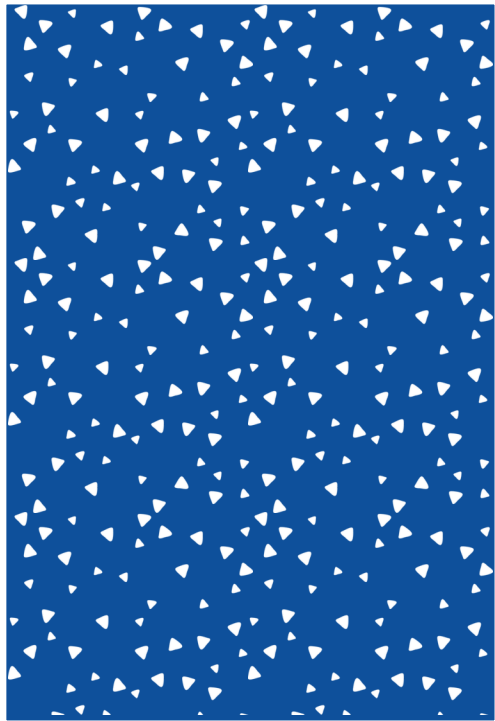
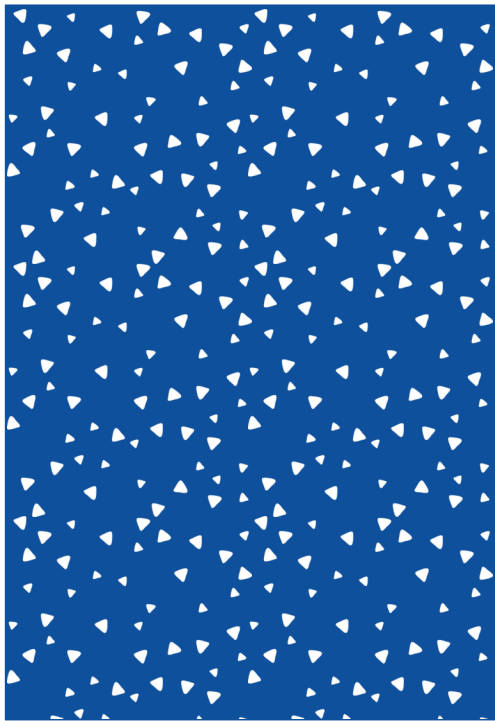
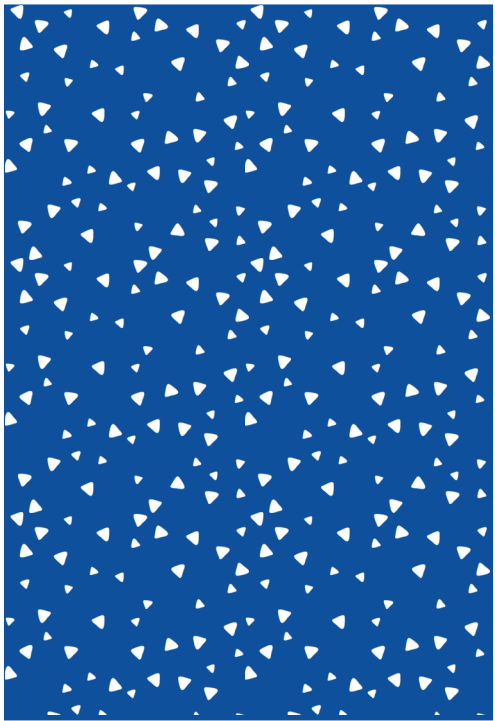
Branche des origines

Branche sacrée de l'Arbre des origines, symbole de vie et de renouveau



Plateau du Kala

Vaste plateau fertile, cœur agricole du hameau de Kalayo





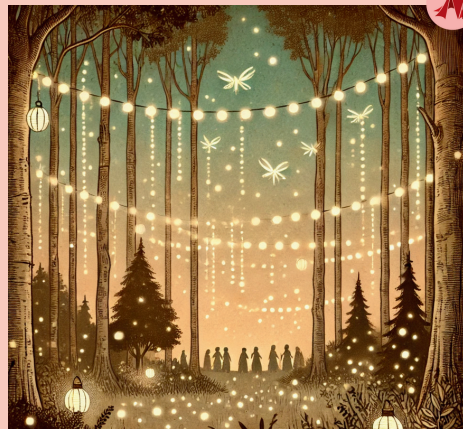
Falaises du Gordol

Falaises abruptes séparant le plateau du Kala de la forêt de Tàn



Lac OroOmi

Lac profond, sacré pour les Kalayotes et alimenté par des sources souterraines



Danse des Lucioles

Célébration des Kalayotes se déroulant tous les quatre ans lors du solstice d'été



Nectar de luciole

Nectar précieux récolté des lucioles, utilisé pour la longévité et la guérison



Grotte aux cristaux

Grotte souterraine où les Wajas extraient des cristaux rares modifiant la gravité



Gravilite

Cristaux rares extraits de la Grotte aux cristaux, modifiant la gravité environnante



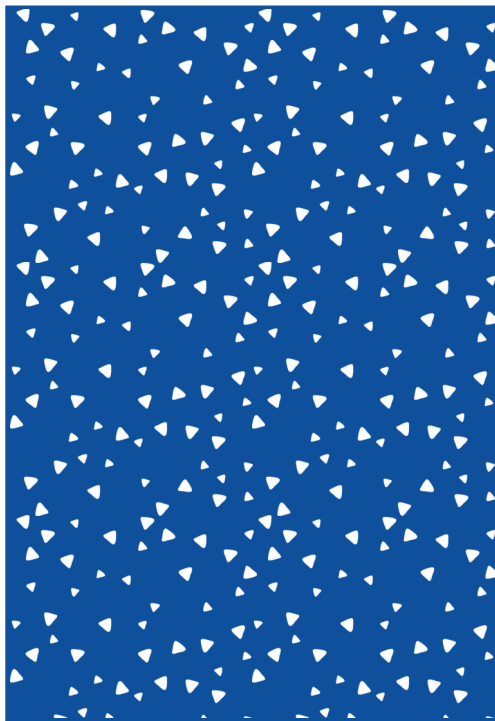
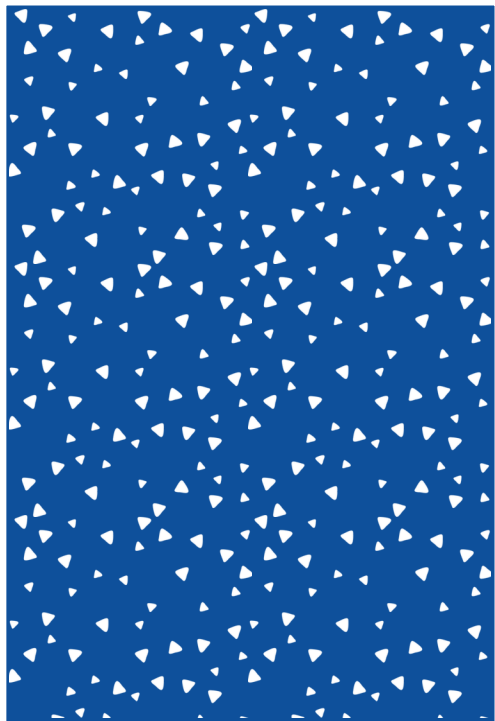
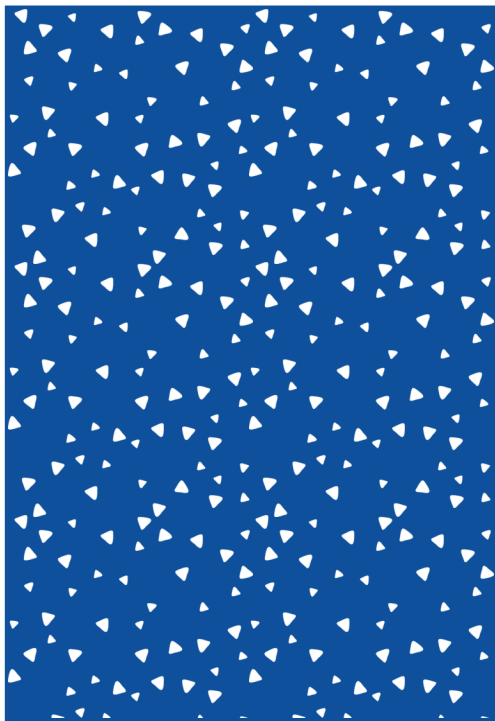
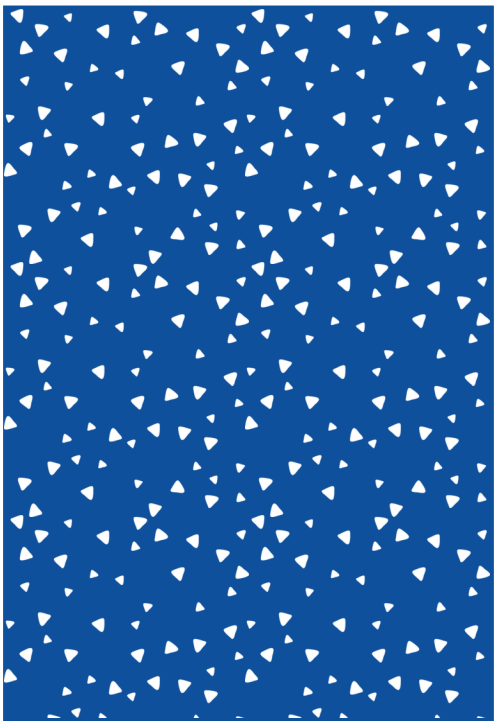
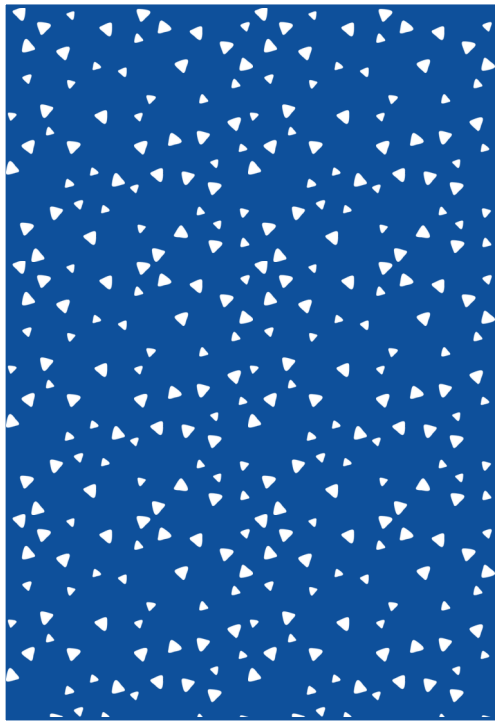
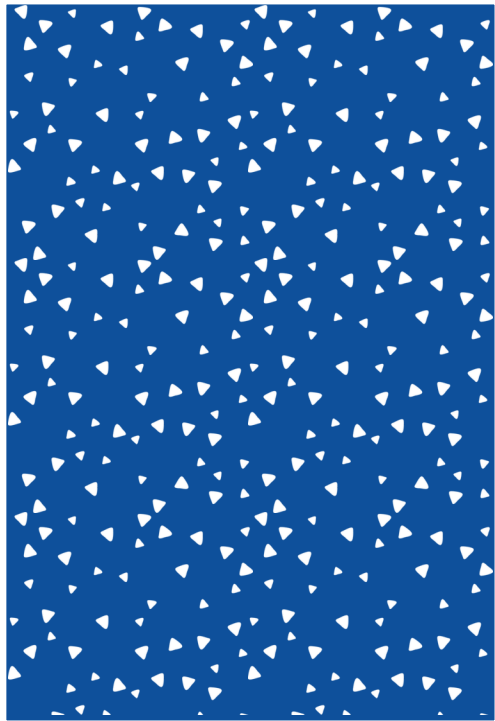
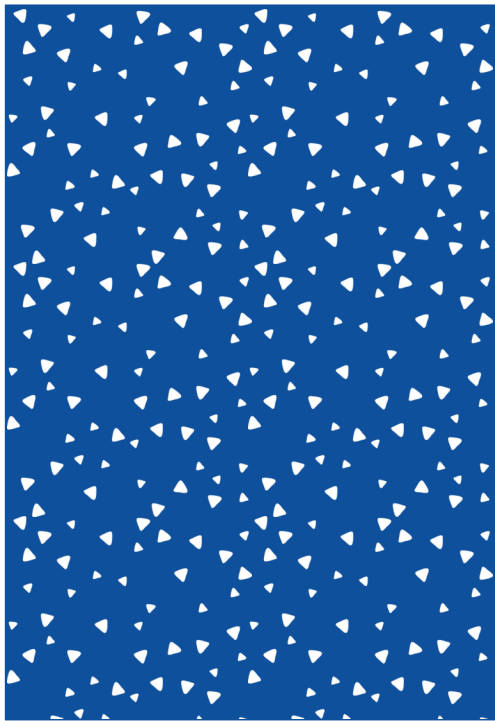
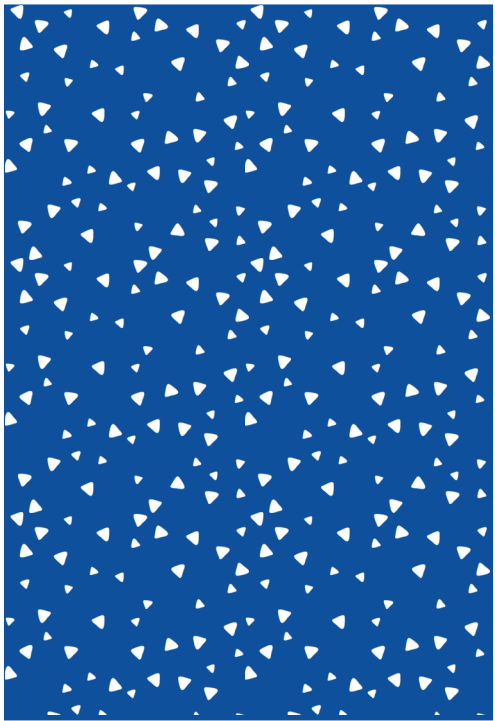
Les Wajas

Peuple nomade vivant dans la plaine du Yangin, experts en gravilite et navigation



Port Wajas

Lieu stratégique pour les Wajas, où ils échangent la gravilite contre des biens rares





Vent perpétuel

Vent incessant soufflant sur la plaine du Yangin, rendant la vie difficile



Dernier feu

Soirée de mise à l'honneur des éclaireurs qui quittent la troupe



Dragon de Nyeri

Protecteur de Nyeri, dont la flamme rayonne sur tout être et sur toute chose



Feu

Élément central de Nyeri, qui rassemble (pour cuisiner, s'éclairer, se réchauffer ou se retrouver)



Mât du conseil

Centre du lieu aménagé spécialement pour la tenue de tout moment important dans la vie de Nyeri



Vie en communauté

Mode de vie des éclaireurs au sein duquel chacun peut trouver sa place

Règles du jeu des cinq contrées

Matériel

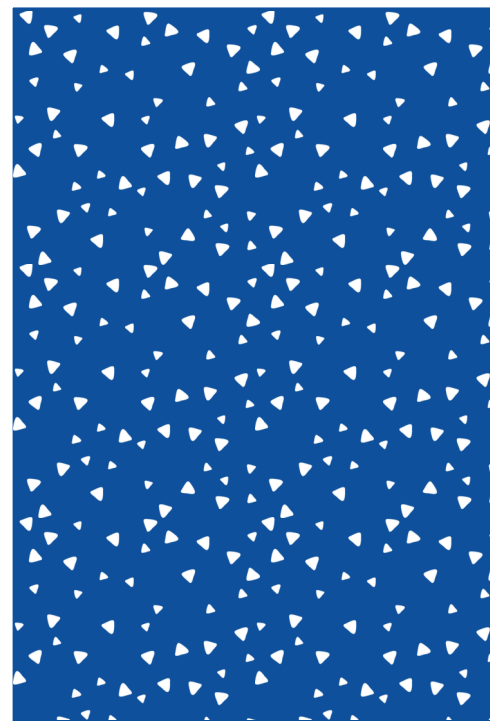
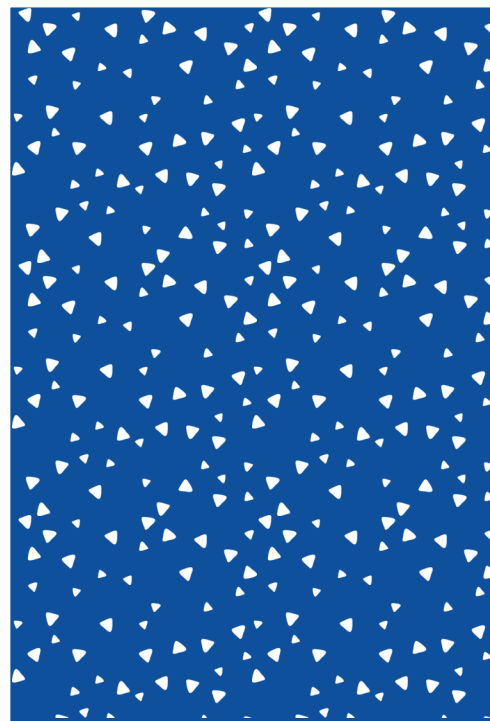
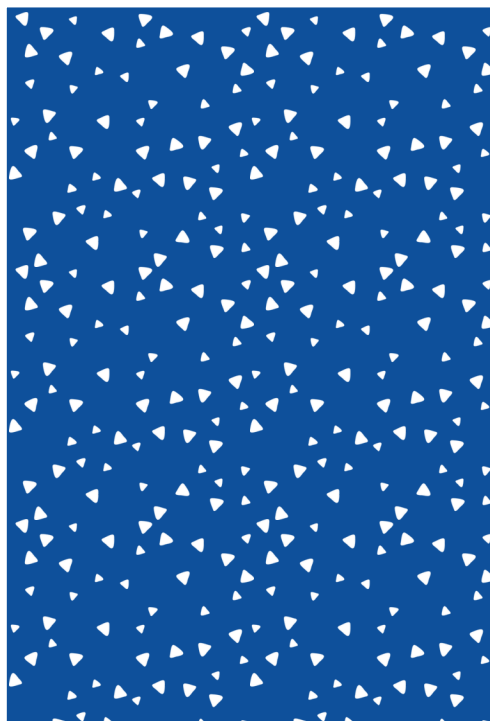
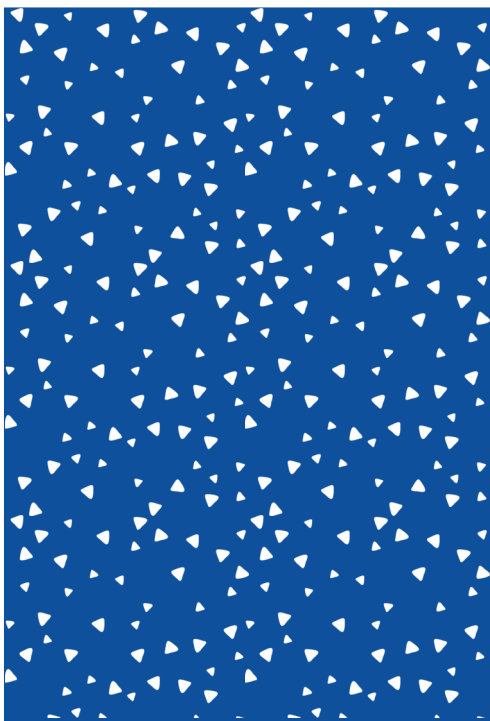
- 30 cartes au total (prévois un jeu pour 4 scout-es)
- Chacune des six familles comprend cinq cartes relatives à une même contrée du Monde de Nyeri.
 - Nyeri
 - Dernier feu
 - Dragon
 - Feu
 - Mât du Conseil
 - Vie en communauté
 - Forêt de Tàn
 - Arbre des origines
 - Branche des origines
 - Festival des Arbres
 - Torrent du Guil
 - Via Sylva

Mise en place

- Toutes les cartes sont mélangées.
- Cinq cartes sont distribuées à chaque scout-e (ajustable selon le nombre de participant-es).
- Le reste des cartes forme une pioche, posée au centre face cachée.

Déroulement d'un tour

1. Le ou la plus jeune commence. Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Le joueur ou la joueuse demande à un-e autre scout-e une carte précise d'une contrée dont il ou elle possède déjà au moins une carte. Exemple : « Dans la contrée "Ile Fajro", je voudrais "Orjaf le sage". »
3. Si l'adversaire possède la carte demandée, il doit la donner. Le demandeur peut alors rejouer.



4. Si l'adversaire ne possède pas la carte, le demandeur tire une carte dans la pioche :

- a. s'il pioche la carte demandée, il annonce « Bonne pioche » et rejoue;
- b. sinon, le tour passe au joueur suivant.

Constitution des familles

Lorsqu'un-e scout-e réunit les cinq cartes d'une même contrée, il ou elle les pose devant lui, visibles par toutes et tous.

Fin de la partie et victoire

- La partie s'arrête lorsque toutes les familles sont complètes, ou que la pioche est vide et qu'aucun échange n'est possible.
- Le ou la scout-e qui a posé le plus de familles complètes gagne la partie.
- En cas d'égalité, celui ou celle qui a complété une famille en premier l'emporte.

- Hameau de Kalayo
 - Danse des Lucioles
 - Falaises du Gordol
 - Lac OroOmi
 - Nectar de Luciole
 - Plateau du Kala
- Ile Fajro
 - Alguamarine
 - Cloche du Grand Signal
 - Hauts Récifs
 - Orjaf le sage
 - Phare des deux Mondes
- Plaine du Yangin
 - Gravilite
 - Grotte aux cristaux
 - Les Wajas
 - Port Wajas
 - Vent perpétuel
- Source du Wuta
 - Chutes d'Igwuza
 - Fiole d'eau pure
 - Les Muwak
 - Source majeure
 - Temple perdu

