



Au Cœur de la Jungle

Concept original : Game Flow
Conception : Roméo Hennion
Histoire : Luc Rémond
Illustration : Olivier Danchin
Dir. éditoriale : Clément Leclercq

Les choix :

Ce livre se lit comme un livre classique, mais ici c'est toi qui décides de la suite de l'histoire. Lorsque tu rencontres une page découpée en trois, c'est que tu fais face à un choix !

Tu dois lire chaque possibilité, puis n'en choisir qu'une. Tu te laisses alors guider sur ce chemin en tournant cette page et en continuant la lecture dans la partie correspondante.

Choisis bien, car tu ne dois pas revenir en arrière !

Les roues :

Dans ton aventure, tu vas trouver des objets que tu pourras ajouter dans ton sac. Pour les garder, il te suffira de tourner la roue qui te sera indiquée. Trouve l'image de l'objet et laisse la roue avec cette image visible.



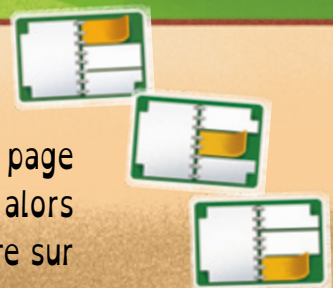
La roue des Reliques :

La roue jaune représente les Reliques que tu as trouvées dans la jungle. Lorsqu'on te demande d'ajouter ou de retirer une ou plusieurs Reliques, tourne la roue jaune en fonction de ce qui te sera indiqué.

Les chemins détournés :

Il peut arriver que tu rencontres ces icônes.

Elles t'invitent à tourner un autre tiers de la page que celui que tu es en train de lire. Tourne alors le tiers de page indiqué et continue ta lecture sur ce nouveau tiers.



Avant de débiter ton aventure, tourne la roue verte et la roue bleue sur les cases vides.



Puis mets ta roue jaune des Reliques sur 0.

Et maintenant, ton premier choix :

Lalo et Atu sont frère et sœur.

Lequel des deux veux-tu jouer ?

Lalo, l'aînée, est grande et curieuse. Elle aime l'eau.

Atu, le plus petit, est vif et intrépide. Il aime les animaux.

Choisis ton personnage en tournant la roue rouge.



Lalo

Atu