





# L'HISTOIRE



RATON LAVEUR BARDE

Bienvenue à Igglecof! Ce monde magnifique et enchanté abrite des créatures magiques et des bestioles entreprenantes. Il y a aussi une école de sorciers exclusive qui ne forme que les créatures les plus courageuses et les plus brillantes du pays. Elle est dirigée par un sage Principal qui possède un objet puissant appelé boule Magic 8 Ball. En posant des questions simples ayant des réponses par «oui» ou «non» à la boule Magic 8 Ball, il a découvert comment protéger le royaume de Gadworm le dragon. Pendant des siècles, les Quatre Cristaux de la Magie Élémentaire reposaient glorieusement sur leurs tours, apportant l'équilibre à la terre et gardant Gadworm piégé dans sa Tanière.



GADWORM LE DRAGON



HÉRISSON SORCIER

Un jour, un étudiant talentueux, mais malavisé, a jeté un sort qui a délogé les cristaux et les a dispersés dans tout le royaume. Saisissant l'occasion, Gadworm s'est échappé de sa Tanière pour terroriser le pays. Pour arrêter le dragon déchaîné, le Principal a envoyé ses quatre meilleurs élèves : un Hérisson sorcier, un Lapin archer, un Raton laveur barde et une Souris chevalière. Avec l'aide de la boule Magic 8 Ball, les héros doivent maintenant travailler ensemble pour trouver les cristaux et sauver le royaume!



LAPIN ARCHER



SOURIS CHEVALIÈRE

## BUT DU JEU

Travailler ensemble pour trouver les quatre cristaux tout en esquivant Gadworm le dragon.

Pour les nouveaux joueurs et les joueurs plus jeunes, envisagez le JEU POUR DÉBUTANTS. Pour gagner, il suffit de trouver les quatre cristaux avant que votre santé ne s'épuise. Cherchez-moi pour plus de renseignements sur la façon de jouer à cette version moins difficile du jeu.



## PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

## SÉQUENCE DU TOUR

1. Lancez le dé
2. Déplacez le Héros
3. Effectuez les actions
4. Déplacez Gadworm le dragon

### 1. LANCEZ LE DÉ



Lancez le dé. Le chiffre blanc représente le mouvement de votre Héros. Il y a deux couleurs possibles pour le mouvement du Dragon. La couleur indique le parcours que prendra Gadworm s'il se divise dans deux directions. Nous y reviendrons à l'étape 4.

### 2. DÉPLACEZ LE HÉROS

Vous POUVEZ déplacer votre Héros dans **n'importe quelle direction** d'AU PLUS le nombre de cases indiqué par le chiffre blanc. Vous pouvez choisir de renoncer à votre mouvement pour vous retrouver à un endroit précis ou de ne pas vous déplacer du tout. Une fois que vous atteignez un endroit et que vous effectuez une action, votre Héros ne peut plus se déplacer, à moins qu'une carte Rencontre ne l'autorise. Vous ne pouvez pas partager une case avec le Héros d'un autre joueur. Si vous vous retrouvez sur la même case qu'un autre Héros, sautez par-dessus lui pour atteindre la prochaine case inoccupée.

Vous ne pouvez pas sauter par-dessus Gadworm le dragon.

Gardez toujours à l'esprit que Gadworm se déplacera à la fin de votre tour! S'il capture un Héros, celui-ci perd une vie et sera envoyé dans la Tanière du dragon.

### 3. EFFECTUEZ LES ACTIONS

Utilisez votre Carte de référence pour un rappel rapide de ce que représentent les symboles. Il existe également une section de référence plus détaillée à la page 4.

#### CASE AVEC JETON ÉTOILE



Si vous vous retrouvez sur une case avec un jeton Étoile, prenez-le et placez-le devant vous. Vous pouvez utiliser le jeton immédiatement ou le conserver pour l'utiliser plus tard.



Si la case contient un jeton Cristal, conservez-le. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Cristal à la fois.

#### AUGMENTEZ LA VITESSE DE GADWORM



Chaque fois qu'un Cristal est découvert, **augmentez la vitesse de Gadworm** au niveau suivant en avançant la Tuile Vitesse du dragon de 1 case vers la droite. Cela ajoute des cases supplémentaires au mouvement de Gadworm à partir du lancer de dé.



## PLACEMENT D'UN CRISTAL DANS UNE TOUR



Lorsque vous avez un Cristal, amenez-le à une tour vide. Une fois que vous êtes sur une case Tour, vous devez demander à la boule Magic 8 Ball si vous pouvez y placer le Cristal.

### SI LA RÉPONSE EST...

#### ✓ POSITIVE

Vous pouvez le faire! Placez le Cristal sur la case Tour.

#### ? NEUTRE

Vous pouvez rester avec cette Tour et redemander à votre prochain tour.

#### X NÉGATIVE

Vous devez vous déplacer vers une autre case Tour et tenter d'y placer le Cristal.

S'il y a des joueurs sur une case adjacente, ils peuvent également demander à la boule Magic 8 Ball pendant votre tour.

Vous pouvez revisiter cette tour et réessayer si ça n'a pas fonctionné pour une autre tour.



Pour le jeu pour débutants, placez immédiatement le Cristal sur une case Tour après l'avoir découvert et ignorez la partie «PLACEMENT D'UN CRISTAL» des règles. Vous êtes à un pas de la victoire, mes courageux apprentis!



## CASE RENCONTRE



Si vous vous retrouvez sur une case Rencontre, le joueur à votre gauche pige la carte Rencontre sur le dessus de la pile et la lit à voix haute pour que vous ne puissiez pas voir les symboles. Ensuite, effectuez ce qui suit :

- 1 Faites un choix entre les deux options.
- 2 Demandez à la boule Magic 8 Ball : «Est-ce que ça va fonctionner?». Prenez la boule Magic 8 Ball. Secouez-la et retournez-la. Il révélera une ✓, un ? ou un X.
- 3 Vérifiez le résultat sur la Carte de référence. (Consultez l'image à droite.) Mettez la carte de côté lorsque vous avez terminé.



C'est l'occasion d'ajouter votre propre création d'histoires au jeu. N'hésitez pas à reformuler le choix ou à ajouter vos propres détails aux rencontres ou aux éléments d'histoire tout au long du jeu!



## TUILES PORTE



N'utilisez pas de tuiles Porte dans le cadre du jeu pour débutants. Les parcours sont ouverts!



- Il y a quatre sections du plateau de jeu avec une porte verrouillée, empêchant l'entrée. **Ce ne sont pas des cases.**
- Si vous atteignez l'un des endroits situés à côté d'une porte verrouillée, même si cela provient d'une carte Rencontre ou d'un jeton, vous pouvez demander une fois à la boule Magic 8 Ball si vous pouvez déverrouiller la porte par magie.
- Si un autre Héros se trouve par hasard à côté de la porte verrouillée, les deux joueurs peuvent demander à la boule Magic 8 Ball à ce tour.
- Vous ne pouvez le faire qu'avant d'obtenir votre carte Rencontre, et non après.
- Si la réponse est positive ✓, retournez la tuile Porte.
- Si la boule Magic 8 Ball donne une réponse neutre ? ou négative X, la porte reste fermée. Vous pouvez choisir de rester à cet endroit au prochain tour et demander à nouveau à la boule Magic 8 Ball. Vous lanceriez quand même le dé, que vous vous déplacez ou non.

### 4. DÉPLACEZ GADWORM LE DRAGON

- Déplacez Gadworm le dragon du nombre de cases indiqué par le lancer de dé initial.
- Gadworm se déplace toujours dans le sens horaire sur le parcours. Il n'est pas arrêté par les portes verrouillées. Il ne ramasse pas de jetons.
- Si la vitesse de Gadworm a augmenté, ajoutez le nombre de cases à son mouvement. Par exemple, s'il est indiqué +1, déplacez Gadworm de 1 case supplémentaire chaque fois qu'il se déplace à la suite d'un lancer de dé.



#### PARCOURS BLEU - OU - PARCOURS JAUNE

Si Gadworm arrive sur un parcours divisé pendant son déchaînement, la couleur du chiffre sur le dé détermine le parcours qu'il empruntera.



Si Gadworm **passé au-delà ou se retrouve sur la même case** que l'un des Héros, ces derniers :

1. **Sont déplacés dans la Tanière du dragon.** Si le héros tient un Cristal, celui-ci est déposé là où il a été capturé. Vous pouvez sortir de la Tanière à votre prochain tour.
2. **Perdent un point de santé** en déplaçant la tuile Cœur de 1 case vers la droite. Si la tuile Cœur est sur 0, la partie est terminée et Gadworm a gagné.



## POUR GAGNER

Placez avec succès les quatre cristaux sur les tours avant d'être à court de santé, et votre équipe de Héros **GAGNE!**