

Ce sont les résultats qui doivent être résolus immédiatement.



### ALLER À UNE TOUR.

Placez immédiatement votre Héros sur n'importe quelle case Tour.



### ALLER À LA TANIÈRE DU DRAGON.

Placez immédiatement votre Héros dans la Tanière du dragon. Si Gadworm est également présent, vous perdez un point de santé.



### ALLER À LA MAISON DU GÉANT.

Placez immédiatement votre Héros sur la case Maison du géant. Si Gadworm s'y trouve également, vous perdez un point de santé et déplacez votre personnage dans la Tanière du dragon.



### ALLER AU NID DU GRIFFON.

Placez immédiatement votre Héros sur la case Nid du griffon. Si Gadworm s'y trouve également, vous perdez un point de santé et déplacez votre Héros dans la Tanière du dragon.



### ALLER AU RIVAGE DE LA SIRÈNE.

Placez immédiatement votre Héros sur la case Rivage de la sirène. Si Gadworm s'y trouve également, vous perdez un point de santé et déplacez votre personnage dans la Tanière du dragon.



### ALLER AU JARDIN DU GNOME.

Placez immédiatement votre Héros sur la case Jardin du gnome. Si Gadworm s'y trouve également, vous perdez un point de santé et déplacez votre personnage dans la Tanière du dragon.



### TÉLÉPORTER UN AUTRE JOUEUR VERS SOI.

Vous devez choisir un joueur et déplacer son Héros sur la case inoccupée la plus proche de vous. Si cette case contient un jeton, il peut le prendre. Il ne peut pas obtenir une carte Rencontre.



### SE TÉLÉPORTER VERS UN AUTRE JOUEUR.

Vous devez choisir un joueur et déplacer votre Héros sur la case inoccupée la plus proche de lui. Si cette case contient un jeton, vous pouvez le prendre. Vous n'obtenez pas une carte Rencontre.



### SE DÉPLACER DE 2 CASES SUPPLÉMENTAIRES.

Vous POUVEZ vous déplacer d'AU PLUS 2 cases supplémentaires. Si cette case contient un jeton, vous pouvez le prendre. Vous n'obtenez pas une carte Rencontre.



### SE DÉPLACER DE 3 CASES SUPPLÉMENTAIRES.

Vous POUVEZ vous déplacer d'AU PLUS 3 cases supplémentaires. Si cette case contient un jeton, vous pouvez le prendre. Vous n'obtenez pas une carte Rencontre.



### LANCEZ À NOUVEAU LE DÉ ET DÉPLACEZ-VOUS. NE DÉPLACEZ PAS GADWORM.

Lancez à nouveau le dé et déplacez-vous d'AU PLUS le nombre de cases indiqué. Gadworm ne bouge pas du tout ce tour en raison du lancer de dé ou de la rencontre. Si cette case contient un jeton, vous pouvez le prendre. Vous n'obtenez pas une carte Rencontre.



### PRENDRE UN JETON TRÉSOR.

Ramassez un jeton Trésor dans la réserve.



### GADWORM SE DÉPLACE DE 4 CASES.

Déplacez Gadworm de 4 cases. S'il s'agit d'un parcours divisé, choisissez la couleur du lancer de dé initial.

## JETONS

LES JETONS TRÉSOR et ÉTOILE n'ont pas besoin d'être utilisés immédiatement. Ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, puis sont mis de côté.

Une bordure rouge signifie qu'ils peuvent être utilisés à tout moment.

Une bordure bleue signifie qu'ils ne peuvent être utilisés qu'à votre tour.

### JETONS TRÉSOR



### SE DÉPLACER DE 5 CASES SUPPLÉMENTAIRES.

Vous POUVEZ vous déplacer d'AU PLUS 5 cases supplémentaires. Cela ne peut être ajouté qu'à un lancer de dé.



### CHOISIR LA DIRECTION DE GADWORM.

Changez la direction de Gadworm sur le parcours par rapport à ce qui est indiqué par le lancer de dé.



### IMMOBILISER GADWORM.

Gadworm est gelé et ne peut pas bouger jusqu'à ce que le joueur qui a utilisé le jeton commence son prochain tour.



### GAGNER 1 POINT DE SANTÉ.

Déplacez la tuile Cœur de 1 case vers la gauche.



### JETONS ÉTOILE



### SE DÉPLACER DE 2 CASES SUPPLÉMENTAIRES.

Vous POUVEZ vous déplacer d'AU PLUS 2 cases supplémentaires. Cela ne peut être ajouté qu'à un lancer de dé.



### REDEMANDER À LA BOULE MAGIC 8 BALL.

Utilisez pour poser à nouveau la question à la boule Magic 8 Ball. Vous devez accepter cette réponse comme définitive, sauf si vous avez un autre jeton.



### PROTÉGÉR UN AMI D'UNE ATTAQUE.

Utilisez pour protéger un autre joueur de l'attaque de Gadworm. Cela ne peut pas être utilisé pour protéger le joueur qui détient le jeton. Si le mouvement de Gadworm le fait s'arrêter sur la case de ce joueur, il avance d'une case supplémentaire.



### POUVOIR D'INVISIBILITÉ.

Protégez-vous de l'attaque de Gadworm. Si le mouvement de Gadworm le fait s'arrêter sur votre case, il avance d'une case supplémentaire.



## RÉFÉRENCE

### RÉSULTAT POSITIF

C'est décidément le cas. Perspectives bonnes. Comme je le vois, oui. Tout porte à croire que oui.

### RÉSULTAT NEUTRE

Réponse floue, essayez à nouveau. Essayez plus tard.

### RÉSULTAT NÉGATIF

Ne comptez pas là-dessus. Mes sources disent que non.



## CONTENU

- 1 boule Magic 8 Ball
- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 4 pions Héros
- 1 pion Gadworm le dragon
- 52 cartes Rencontre
- 4 cartes de référence
- 10 jetons Trésor
- 16 jetons Étoile
- (Incluant 4 jetons Cristal)
- 4 tuiles Porte
- 1 tuile Vitesse du dragon
- 1 tuile Cœur



## PRÉPARATION

Placez le plateau de jeu à un endroit accessible par tous les joueurs.



# L'HISTOIRE



RATON LAVEUR BARDE



HÉRISSON SORCIER

Bienvenue à Igglecoff! 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.

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!



GADWORM LE DRAGON



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.

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.

#### ? NEUTRE

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

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

#### ✗ NÉGATIVE

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 pique 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 ✗.
- 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!



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'après 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 ✗, 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 passe 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**!