



Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Contenu

Plan de jeu	4 pions
18 cartes-secrets :	4 paires de ciseaux
7 trésors,	4 pierres
7 gnomes,	4 jetons-papier
4 animaux de légende	1 dé (de 2 à 4)

But du jeu

Dans un château où règne une atmosphère de légende et qui, par magie, ne cesse de tourner, les joueurs sont à la recherche de trésors et se livrent de passionnants duels. Mais attention : tout le monde part à la recherche du même trésor et chacun va donc essayer de barrer la route aux autres !... Le premier qui réussit à empocher sept trésors ou sept gnomes sera le vainqueur de la partie.

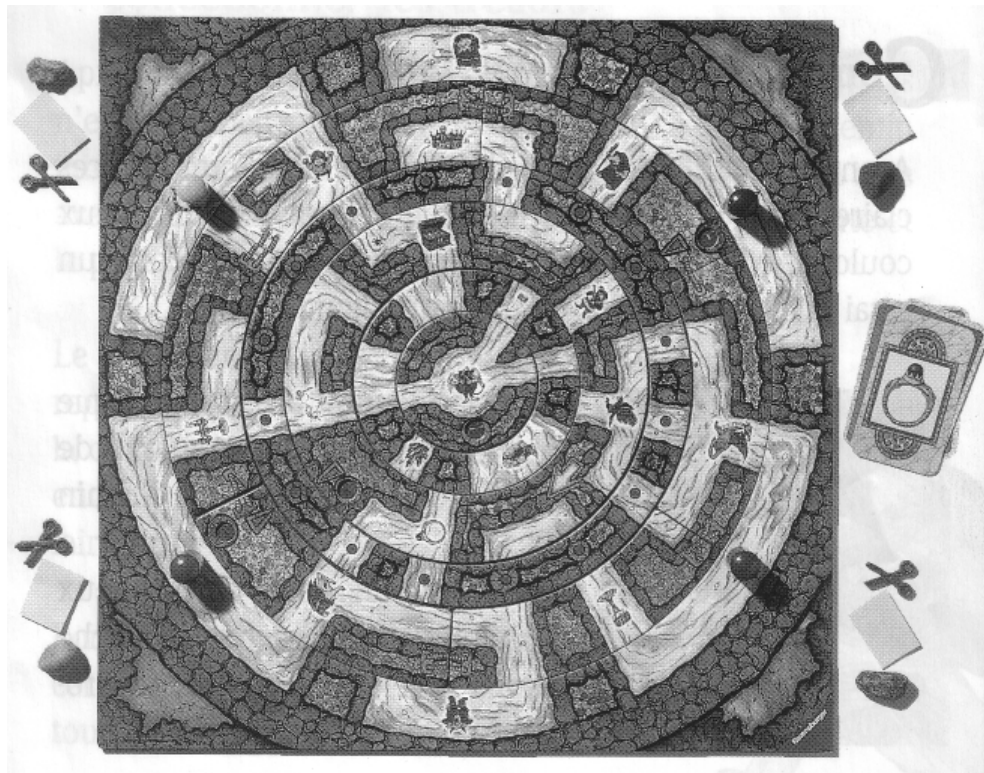
Préparatifs du jeu

On insère dans le plan de jeu : les deux couloirs mobiles et la partie centrale (le couloir extérieur mobile se compose de six parties qu'il faut assembler selon les repères).

Il n'y a pas de point de départ fixe.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de couleur correspondante. Afin de pouvoir se battre en duel, les joueurs reçoivent une paire de ciseaux, une pierre et un jeton-papier.

Les cartes-secrets sont mélangées et posées, face cachée, à côté du plan de jeu. Puis, on retourne la première carte et on prépare le dé qui servira pour les duels.



A vous de Jouer !

Le plus jeune joueur commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte retournée désigne un trésor, un gnome ou un animal de légende qui se trouve sur le plan de jeu. Il s'agit du premier secret à dévoiler et chaque joueur va essayer de s'en emparer au plus vite.

Comment transformer les chemins

Avant de jouer, on modifie deux fois le parcours (surfaces claires) en tournant soit, la partie centrale, soit les deux couloirs.



Mais attention, il n'est pas permis de faire un essai! Un changement de parcours signifie :

- décaler d'autant de positions que souhaitées, la partie centrale de façon à créer un nouveau chemin ou
- décaler d'un cran l'un des deux couloirs, c'est-à-dire que la flèche orange doit coïncider avec le prochain point orange.

Pour ce faire, il suffit de placer un doigt dans l'une des encoches prévues sur les couloirs et de tourner légèrement. Toutefois il n'est pas autorisé de tourner la partie centrale à deux reprises. Avant de jouer, il faut impérativement changer de parcours deux fois.

Avancer son pion et collectionner les trésors

Après un changement de parcours, le joueur peut, mais n'est pas obligé, d'avancer son pion sur un chemin ininterrompu aussi loin qu'il le souhaite. S'il atteint la case avec le trésor convoité, il prend la carte correspondante et la pose devant lui, face cachée.

Le joueur dont le pion se trouve déjà sur la case représentant le trésor cherché peut prendre la carte, sans avancer. Si le joueur n'a pas encore transformé les chemins, il doit le faire à présent.

Pour finir, on retourne la prochaine carte-secret de la pile. C'est alors au tour du joueur suivant.



S'il n'y a plus de carte disponible, les joueurs pourront uniquement s'approprier les trésors en se provoquant en duel,

Les animaux de légende

Ces cartes, qui servent de joker, seront collectionnées de la même manière que les autres cartes-secrets. Cependant, c'est au joueur qui en aura retournée une sur la pile, qui pourra avancer directement sur la case en question.

Si un joueur en possède une, il peut la jouer de la façon suivante : retirer cette carte du jeu et échanger l'une de ses cartes-secrets contre deux autres qu'il pioche chez un adversaire sans les regarder, bien entendu !



Le duel

Dès qu'un joueur avance son pion sur une case déjà occupée, il peut provoquer en duel le joueur en question. Il décide si l'on se bat pour une seule carte-secret (sans le dé), ou s'il augmente la mise à l'aide du dé. Dans ce cas, il jette le dé en précisant s'il souhaite que l'on se batte pour des trésors ou des gnomes. Pour être sûr de gagner un pari, il est important d'essayer de mémoriser les cartes des autres joueurs.

Pour se battre en duel, on se sert des ciseaux, de la pierre et du jeton-papier. Chacun des deux joueurs prend alors ses trois objets et, en cachant les mains sous la table, choisit un objet qu'il tient dans son poing fermé avant de le mettre sur la table. Tous deux ouvrent leur poing en même temps et on voit alors qui a gagné :

la pierre émousse les ciseaux	→	pierre gagne contre ciseaux
les ciseaux coupent le papier	→	ciseaux gagne contre papier
le papier enveloppe la pierre	→	papier gagne contre pierre

Important : si les deux joueurs ont choisi le même objet, on refait un nouveau duel.

Si le perdant détient moins de cartes convoitées que le nombre obtenu au dé, il lui en remettra autant qu'il peut. S'il n'a ni trésor, ni gnome, il ne donne rien. Il ne doit pas non plus donner un gnome si le duel exigeait un trésor et vice versa. Le gagnant déplace le pion du perdant, sur une case libre de son choix.



Fin du jeu



Dès qu'un joueur possède les sept trésors ou les sept gnomes, il retourne ses cartes et les montre aux autres. Il est le vainqueur et la partie est terminée.

Cas particuliers

- Si un joueur avance son pion sur une case où se trouvent plusieurs pions, c'est à lui de décider lequel il souhaite provoquer en duel durant ce tour.
- Si un pion se trouve avec un autre pion sur la case représentant la carte-secret cherchée, on opte pour un duel. Si jamais il y avait plus de trois joueurs sur la même case, on remet la carte sous la pile.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag
Éditions Ravensburger
24 rue de Paris - F-68220 Attenschwiller

