

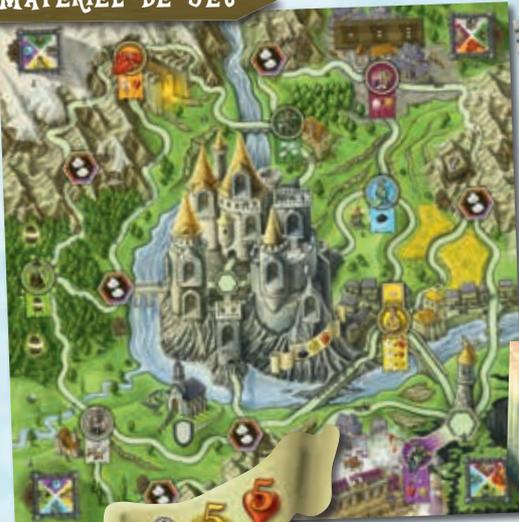
# TOURIA

UN JEU D'AVENTURE  
POUR 2 À 4 JOUEURS,  
À PARTIR DE 10 ANS



Une nouvelle ère s'ouvre à Touria, le pays des Tours qui Dansent ! La princesse Tara et son frère, le prince Talan, sont jeunes et beaux, et en âge de se marier. Mais ils ont des exigences. Les héros et les héroïnes du pays vont devoir faire de leur mieux pour prouver la force de leur amour. Pour cela, ils devront récolter des gemmes dans les mines magiques de Touria et demander au meilleur orfèvre du pays de les transformer en précieux bijoux pour conquérir l'objet de leur amour. En outre, ils devront également vaincre des dragons et se mesurer dans des tournois magiques. Mais ce n'est pas tout : en plus, ils devront recevoir la bénédiction du roi, qu'ils obtiendront contre de l'argent. Il faut donc partir à l'aventure sans perdre de temps ! Le premier joueur à remplir toutes ces conditions exigeantes et à revenir au château obtiendra la main de l'héritier royal, à condition de choisir la bonne porte ...

## MATÉRIEL DE JEU



1 plateau de jeu



4 tours (à assembler avant la première partie)



1 groupe de héros



4 élixirs



16 objets magiques



16 épées



32 cœurs



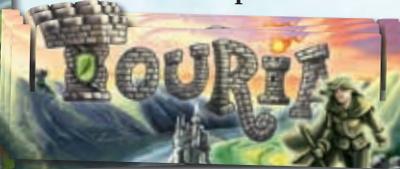
9 portes de château



4 blasons aux couleurs des joueurs



2 fiches annexes



4 paravents



18 commandes du marchand

37 pièces d'or (de valeur «1» et «3»)



4 aides de jeu



1 dé avec les 6 couleurs des gemmes

65 gemmes de 6 couleurs (20 noires, 10 bleues, 10 rouges, 10 vertes, 10 jaunes et 5 violettes)



1 sac en tissu

1 bannière d'information

Préparez-vous à vivre une aventure au pays des Tours qui Dansent. Si vous le souhaitez, avant de vous lancer, vous pouvez faire plus ample connaissance avec les personnages principaux et secondaires de cette histoire. Ils se présenteront à vous avec plaisir. Leurs récits vont vous permettre de mieux mémoriser leurs fonctions dans le jeu. Mais vous pouvez tout aussi bien vous contenter de lire la partie supérieure des règles.

## TARA & TALAN



Père ne nous laisse jamais sortir du château ! Comme ce serait formidable qu'un héros se présente enfin pour demander ma main !

J'aimerais que ma future épouse ait voyagé à travers Touria. Elle pourrait me raconter tant de choses !

Mon époux devra avoir vécu toutes sortes d'aventures : combattu des dragons, remporté des tournois de joutes...

Mon épouse me rapportera des présents venus des régions les plus éloignées de l'empire.

Oh oui, des gemmes et des bijoux incroyables qui seront autant de preuves de leur amour !

## WHO'S WHO



Mélangez les 16 **objets magiques** et formez une pile, face cachée, sur l'emplacement délimité entre la forêt et le ruisseau, sur le plateau. Puis placez les deux premières tuiles de la pile sur les deux emplacements correspondants à côté de la **fée de la forêt**. Il s'agit des objets magiques disponibles, que les héros peuvent recevoir de la fée de la forêt.



Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Il représente les différents lieux de **Touria**, reliés par un **réseau de routes**. Au centre se trouve le **château**, où vit la famille royale.

**Note :** Les joueurs devraient idéalement s'asseoir chacun à un des quatre points cardinaux, face à un bord de la table. Si ce n'est pas possible, faites pivoter soit les 4 tours, soit le plateau, de façon à ce que chaque joueur soit clairement placé en face d'une des façades de chaque tour.

**ON COMMENCE ICI !**

Répartissez les 4 **tours** sur les 4 emplacements des tours dans les coins du plateau, chacune sur son **orientation de départ**, comme indiqué sur le plateau.

Mélangez les 9 **portes du château** face caché et répartissez-les au (avec la face porte visible) sur les emplacements porte du château. Le **groupe de héros** dans le château.



## LE ROI



*Il est grand temps que mes enfants se marient. Peu m'importe qu'ils rêvent d'époux aux exploits héroïques. Moi, j'exige que mon futur gendre ou ma future belle-fille se présentent avec une dot digne de ce nom. Aucun de ces vagabonds ne pourra espérer pénétrer dans le château sans une grosse bourse d'or.*

## LE MARCHAND



*Autrefois, j'étais mineur et je travaillais toute la journée dans les mines de Touria. Mais heureusement, cette époque est révolue. On y trouve aujourd'hui trop de gemmes maudites. Maintenant, j'ai les moyens d'attendre patiemment dans ma boutique les livraisons de mes fournisseurs de gemmes. Pour connaître mes tarifs d'achat, veuillez consulter le panneau devant mon échoppe.*

au  
hasard  
es 9  
u. Placez  
eau.

Triez les **commandes du marchand** en 3 piles séparées (suivant les différents versos des tuiles) selon le nombre de gemmes requises, et mélangez chacune de piles. Ensuite, placez chacune de ces piles, face cachée, sur un des 3 emplacements correspondants à côté du marchand. Puis révélez la première tuile de chaque pile : il s'agit des 3 commandes du marchand en cours.



Placez les **65 gemmes** dans le **sac en tissu**. Puis piochez-y **2 gemmes** pour chacune des **6 mines** de gemmes du plateau et posez-les sur la case de chaque mine.



**ATTENTION !** Chaque mine peut accueillir n'importe quelle combinaison de gemmes, à une exception cruciale près : **il ne peut jamais y avoir 2 gemmes noires dans la même mine !**

A Touria, les gemmes noires sont considérées comme maudites. Si, après avoir pioché des gemmes dans le sac, 2 gemmes noires se retrouvent dans une même mine, piochez 2 nouvelles gemmes et remettez les **deux gemmes noires** dans le sac.

C'est le cas aussi pendant la partie.

Si besoin, placez les aides de jeu à côté du plateau. Elles détaillent le déroulement d'un tour de jeu et les capacités des objets magiques.



Lancez le **dé de couleur** et placez-le, avec la couleur obtenue visible, sur l'emplacement correspondant à côté de l'orfèvre.



Le joueur qui a le plus envie de se marier (ou qui s'est marié le plus récemment) est désigné **premier joueur**. En commençant par le joueur situé à la droite du premier joueur, chaque joueur choisit un bonus de départ : **une gemme de son choix** dans le sac (mais **pas une gemme violette**), une **pièce d'or** ou une **épée**. Note : Le verso de la bannière d'information rappelle toutes les choses qui peuvent être choisies. Le premier joueur ne reçoit aucun bonus, mais il a l'avantage de commence

**LA PARTIE**

Les pièces d'or forment une réserve à part placée près du plateau. Même chose pour les **cœurs** et les **épées**.

Chaque joueur prend **1 paravent** et le **blason** correspondant, **1 élixir** et un capital de départ de **3 pièces d'or**.

**L'ORFÈVRE**



*Les gemmes extraites des mines de Touria, c'est bien joli, mais tout le monde sait que pour gagner un cœur de sang royal, il est impératif de lui offrir des bijoux raffinés. En venant chez moi, les héros qui courtisent les héritiers du roi frappent à la bonne porte : personne ne peut résister à mes tiaras, mes colliers et mes bagues. A l'occasion, j'accepte aussi parfois d'acheter une gemme.*

**FINNIA,**  
LA FÉE DE LA FONTAINE



*Les mines de Touria sont réputées pour leurs pierres, mais certaines de ces gemmes portent malheur. Et il est interdit de pénétrer dans le château royal avec des gemmes maudites. Vous pouvez donc venir me voir pour jeter vos gemmes noires dans ma fontaine, qui est capable de contenir la magie maléfique.*

## BUT DU JEU

L'objectif de chaque joueur est de demander la main de la princesse ou du prince. Mais pour être autorisé à se marier, il faut remplir les conditions suivantes :

 Posséder au moins 7 **coeurs** (symboles de votre amour pour la princesse ou le prince).

 Posséder au moins 7 **pièces d'or** (à verser au roi).

 N'être en possession **d'aucune gemme noire** (il est interdit d'introduire des gemmes maudites dans le château !).

Si vous remplissez toutes ces conditions, vous êtes autorisé à revenir au château. Néanmoins, tout ceci ne vous assure encore **en rien** la victoire. Pour gagner, il faudra aussi trouver l'êlu(e) de votre coeur. Le frère et la sœur de sang royal se cachent derrière une des 9 portes du château (voir „Fin de la partie“).

**Note :** Afin de vous familiariser avec le jeu, nous vous conseillons de jouer une première partie plus courte, dans laquelle il suffit d'avoir seulement 5 coeurs (au lieu de 7) et 5 pièces d'or (au lieu de 7) pour pouvoir revenir au château. Toutes les autres règles restent inchangées. Pour vous souvenir des modifications, placez sur le château la bannière d'information qui les rappelle.



Après avoir joué une ou deux parties de cette façon, vous devriez être en mesure de jouer à Touria avec les conditions de victoire normales, pour une durée de partie d'environ une heure.

## LE VOLEUR

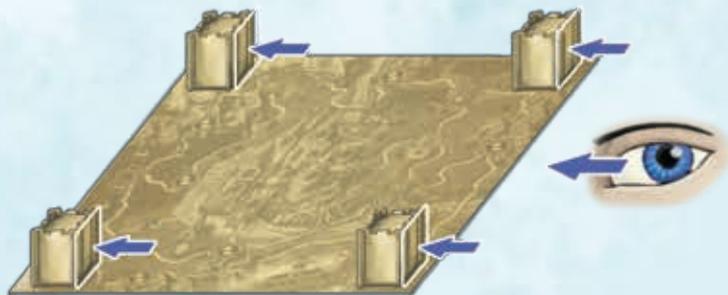


*Grrr, c'est pas facile d'être un voleur réglé ! C'est pas parce qu'on sait aussi comment mettre la main gratuitement sur des gemmes que le premier soi-disant héros venu a le droit de venir se servir chez nous. Sacrebleu ! Ils s'imaginent peut-être qu'on ne s'aperçoit pas qu'ils nous volent, sous prétexte qu'ils ne nous subtilisent qu'une gemme à la fois ? Ces vagabonds nous prennent une gemme sur trois. On n'est pas dans un libre-service, ici ! Si les choses continuent à ce train, notre repaire de brigands ne sera bientôt plus une simple cachette, il va se transformer en soupe populaire !*

## DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs, chacun leur tour, déplace le même pion, à savoir le groupe de héros. Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre **dans le sens horaire**. On commence par le premier joueur.

A son tour, un joueur peut effectuer une seule **action Tour**. Les actions Tour sont visibles sur les façades des tours : on voit quelle action on peut effectuer sur chacun de leur côté. Chaque joueur a toujours une seule action disponible pour chacune des 4 tours, à savoir l'action qui lui fait face.



A son tour, chaque joueur a donc normalement le choix entre 4 actions (une pour chacune des tours) et doit en choisir **une** parmi ces 4. Il y a au total 8 sortes d'actions différentes, réparties sur les 16 façades des tours. Chaque action apparaît une fois sur 2 tours différentes. Autrement dit, un joueur n'aura parfois qu'un choix de 3 actions différentes (mais toujours au minimum un choix de 2 actions différentes), si 2 tours montrant la même action sont orientées dans sa direction.

Une action Tour détermine automatiquement le lieu du plateau sur lequel le joueur doit déplacer le groupe de héros. Il y a une seule destination qui correspond à chaque action Tour (à l'exception de l'observatoire du magicien).

D'abord, le joueur annonce quelle action il souhaite effectuer parmi celles qui sont visibles pour lui. Par exemple: « Je vais chez le marchand. »

## FERNIA, LA FÉE DE LA FORÊT

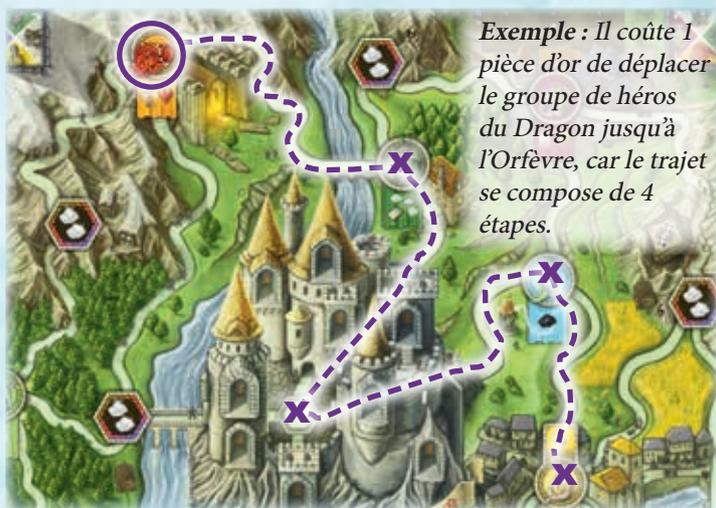


*Voilà encore nos fameux héros ! Evidemment, il est plus sûr de naviguer entre les écueils du mariage armés d'objets magiques. Que cherchez-vous, cette fois-ci ? Des bottes de sept lieux ? Un pinceau enchanté ? Ou peut-être une boussole magique ? Servez-vous, c'est gratuit !*

Ensuite, le joueur doit faire pivoter la tour correspondante de **90 degrés dans le sens anti-horaire**. Ainsi, on modifie automatiquement le choix d'actions pour cette tour, c'est-à-dire les actions que peuvent voir les autres joueurs et qui sont donc désormais disponibles pour chacun d'entre eux sur cette tour.

Après avoir fait pivoter la tour, le tour du joueur proprement dit peut commencer. Le joueur doit déplacer le groupe de héros sur le lieu associé à l'action Tour qu'il vient de choisir. Il **doit appliquer les règles de déplacement** suivantes:

- Le joueur doit déplacer le groupe de héros en suivant les routes, d'un lieu à l'autre.
- Il peut déplacer le groupe de héros de **0 à 3 cases** gratuitement. **Chaque étape supplémentaire** lui coûte **1 pièce d'or** de plus, payée à la réserve.



*Exemple : Il coûte 1 pièce d'or de déplacer le groupe de héros du Dragon jusqu'à l'Orfèvre, car le trajet se compose de 4 étapes.*

- Le château compte comme une case de lieu normale et peut être traversé pendant la partie. Posséder une gemme noire derrière son paravent n'empêche pas un joueur de traverser la cour du château, mais il est interdit d'en apporter une dans le château à la fin de la partie.

- Le joueur est **obligé** d'atteindre le lieu de destination qui a été déterminé par l'action Tour qu'il a choisie. Le joueur n'a pas le droit de **terminer** son tour sur un autre lieu. Cela signifie qu'un joueur **ne peut jamais** s'arrêter sur une case de route hexagonale :



mine de gemmes



pont vers le terrain de tournoi magique



cour du château

- Le joueur peut choisir d'emprunter les routes qu'il veut. Il **n'est pas obligé** d'opter pour le trajet le plus court.
- Chaque tronçon de route ne peut être emprunté qu'une seule fois par tour. Il est donc interdit de faire un aller-retour entre 2 lieux.



- Un joueur peut décider de ne pas effectuer de déplacement s'il voit sur une des façades de tour le lieu où se trouve déjà le groupe de héros. Dans ce cas, le joueur fait pivoter la tour et effectue l'action du lieu où il se trouve sans en bouger. (Le joueur peut aussi emprunter un trajet circulaire pour collecter des gemmes au passage, mais pas se rendre dans une mine et repartir en arrière sur le même trajet.)

## LE MAGICIEN

*Je peux venir en aide aux héros voyageurs, moyennant une petite contribution, naturellement. Si vous vous présentez à mon observatoire dans la tour, je peux vous téléporter quasi instantanément vers n'importe quel lieu de Touria, y compris jusqu'au terrain de tournoi magique, dont je suis le gardien. Vous n'en trouverez le chemin qu'en faisant appel à moi. Allez vous équiper auprès du maître d'arme, remportez une joute sur le terrain de tournoi magique et aucun cœur de sang royal ne pourra vous résister.*

## LE MAÎTRE D'ARME

*Mes épées sont les meilleures de Touria. Il va sans dire qu'elles sont idéales pour combattre : vous pourrez le vérifier en vous rendant sur le terrain de tournoi magique. Mais ce n'est pas leur seule qualité. Mes épées vous serviront également face aux tours, car elles sont capables de les faire danser. J'ai même entendu dire que le dragon qui vit dans les montagnes du nord adorait mes lames. On raconte qu'il en possède toute une collection.*

A son arrivée à destination, le joueur peut effectuer une fois l'action correspondant au lieu. Cette action est optionnelle : le joueur peut l'effectuer, mais ce n'est pas une obligation.

Si le joueur traverse une **mine de gemmes** sur le trajet vers sa destination, il **doit** y collecter des gemmes. Deux cas de figure se présentent :

**1. La mine de gemmes contient une gemme noire et une gemme d'une autre couleur.**

Le joueur doit prendre les **deux** gemmes et les cacher derrière son paravent.

**2. La mine de gemmes contient 1 ou 2 gemmes de couleur, mais aucune gemme noire.**

Le joueur prend 1 gemme dans la mine et la cache derrière son paravent. Si la mine contient 2 gemmes, le joueur peut choisir la gemme qu'il prend.

**Important :** Les joueurs collectent des gemmes sur leur passage. Si cela a pour effet de vider une mine, on pioche 2 nouvelles gemmes dans le sac dès que le joueur quitte la mine et on les place dans cette mine. Dans ce cas aussi, on applique la règle stipulant qu'il **ne peut jamais** y avoir **2 gemmes noires** dans une même mine.

Si besoin, on pioche donc d'autres gemmes.

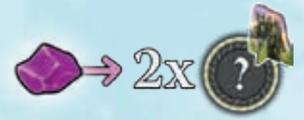


Les actions **Tour** sont expliquées sur la fiche annexe présente dans la boîte, qui peut être utilisée comme aide de jeu au cours des premiers tours de la partie.



**RÈGLES ADDITIONNELLES**

**Les gemmes violettes**



Les gemmes **violettes** ont une capacité spéciale. Mais elles sont très rares. Si un joueur rend une de ses gemmes violettes à la réserve (le sac), il peut effectuer **deux fois** (au lieu d'une seule) l'action du lieu où il vient de se rendre. Si, par exemple, un joueur rend visite au maître d'arme, il reçoit ainsi 4 épées. Ou bien la fée de la fontaine permettrait au joueur de se débarrasser de 2 gemmes noires. Ou bien la fée de la forêt permettrait au joueur de prendre 2 objets magiques, etc.

**Les élixirs**

Au début de la partie, chaque joueur possède 1 élixir, dont il peut se servir pour profiter de l'action effectuée par un autre joueur.



Dès que le joueur actif a effectué son action sur son lieu de destination, chacun des autres joueurs, **dans l'ordre du tour**, a l'opportunité de donner un élixir au joueur actif. En échange, les joueurs concernés peuvent également effectuer une fois l'action du lieu en question (*par exemple, lancer aussi le dé chez le dragon et échanger 1 cœur contre 1 gemme*). Cela signifie que les élixirs peuvent changer de propriétaire plusieurs fois au cours de la partie.

**Note :** Les élixirs permettent de copier les actions d'un autre joueur, contrairement aux gemmes violettes, qui permettent à un joueur de dupliquer sa propre action. Une action qui a été copiée grâce à un élixir ne peut pas être effectuée deux fois grâce à une gemme violette.

**Les épées**



Il y a plusieurs possibilités d'utilisation des épées :

En défaussant une épée à la réserve, un joueur peut refaire **un jet de dé chez le dragon**.



**LE DRAGON**



*Je me demande bien qui a commencé à colporter la rumeur selon laquelle il faut combattre des dragons pour prouver sa bravoure. Quelles balivernes ! Pas moyen de vivre en paix ! Heureusement que, contrairement à ces „héros“ transis d'amour, nous autres dragons savons garder la tête froide.*

**TU VEUX PROUVER QUE TU ES BRAVE ? TIENS, PRENDS CETTE ÉCAILLE ! ELLE EST À TOI CONTRE UNE GEMME !**

*HAHAHA! Il va bientôt falloir que j'aie assez de place pour muer. Donc tant mieux si j'arrive à faire du ménage, et en plus en gagnant de l'argent. Mais ce que je préfère, c'est encore quand ils sont assez idiots pour me faire cadeau d'une épée, juste parce qu'ils ont l'impression que je n'aime pas la couleur de la gemme qu'ils m'offrent. Je n'en reviens pas que certains se laissent encore impressionner parce que je crache un peu de feu de temps en temps...*





Si le magicien vous aide à vous rendre au **terrain de tournoi magique**, vous pouvez échanger **1 épée** contre **1 cœur** ou **3 pièces d'or** à cet endroit.



En défaussant une épée, vous pouvez aussi **faire pivoter de 90 degrés la tour de votre choix** dans le sens anti-horaire au début de votre tour de jeu. Il s'agit d'une possibilité tactique importante, car vous n'avez pas de temps à perdre.

Le toit des tours indique toujours l'action suivante qui sera disponible. Par conséquent, il peut être judicieux de temps en temps de dépenser une épée pour pouvoir mettre une tour dans la position qui vous intéresse et pouvoir ainsi effectuer une action dont vous avez besoin.



### FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a collecté 7 cœurs et 7 pièces d'or, sans posséder aucune gemme noire, il retourne au château à son prochain tour. Pour cela, le joueur n'a plus à utiliser une action Tour, ni à déplacer le groupe de héros. A la place, le joueur pose d'abord son **blason** dans



la **chapelle**, afin d'indiquer qu'il a quitté le groupe pour essayer de se marier. Pour prouver qu'il possède bien au moins 7 cœurs et 7 pièces d'or, mais aucune gemme noire, le joueur montre ce qu'il a derrière son paravent. Il **défausse** ensuite les 7 cœurs et les 7 pièces d'or exigés.



Le joueur peut ensuite ouvrir **1 porte** de son choix. S'il tombe sur les enfants du roi, il gagne la partie. S'il a ouvert **une mauvaise** porte, il doit défausser un objet précis, en fonction de l'habitant du château qu'il a révélé. S'il est en mesure de défausser cet objet, il peut immédiatement ouvrir **une autre** porte. S'il ne **peut pas** défausser cet objet, son tour s'achève et il ne pourra ouvrir une autre porte qu'à son prochain tour.

Les portes ouvertes ne sont pas refermées. Ainsi, la tâche sera plus facile pour les héros qui arriveront plus tard au château et chercheront la bonne porte.

Chaque habitant du château réclame un objet précis :

1 élixir (herboriste)	1 gemme jaune (femme de chambre)
1 épée (maréchal)	1 gemme verte (échanson)
1 objet magique (fou du roi)	1 gemme rouge (barde)
1 pièce d'or (intendant)	1 gemme bleue (garde)

### FIN DE PARTIE ALTERNATIVE : MARIAGE IMMÉDIAT

Si les joueurs estiment que le facteur chance est trop important au moment de l'ouverture des portes et que cela rend la partie trop frustrante, ils peuvent décider de terminer la partie plus tôt, dès qu'un des joueurs a rempli les conditions pour pénétrer dans le château. Dans ce cas, les conditions de victoire sont revues à la baisse : il suffit qu'un joueur atteigne le château en possession de 7 cœurs et de 7 pièces d'or, et sans posséder aucune gemme noire, pour qu'il puisse directement se marier et remporter la partie. Bien sûr, la partie de découverte, lors de laquelle on ne joue qu'avec 5 cœurs et 5 pièces d'or, peut également se terminer immédiatement dès qu'un joueur a rempli ces conditions.

### LES BOTTES MAGIQUES



*Parfois, il est judicieux de faire un détour à travers les mines de Touria. Il est facile de rentabiliser vos bottes en déposant quelles belles gemmes chez le marchand, par exemple, ou en allant combattre pour de l'argent sur le terrain de tournoi magique.*

### L'OISEAU MAGIQUE



*Doublez la mise ! Grâce à mon aide ou à une gemme violette, vous pouvez effectuer deux fois une de vos actions !*

### LA GRENOUILLE MAGIQUE



*Inutile de craindre les gemmes maudites ! Vous obtiendrez suffisamment d'avantages grâce aux gemmes colorées en les apportant au marchand ou à l'orfèvre. Le dragon acceptera même parfois de prendre vos gemmes noires. Sinon, moi, je vous en débarrasserai. Tout comme notre bonne fée de la fontaine.*

## LES 16 OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques que les joueurs reçoivent en cadeau de la part de la fée de la forêt sont conservés derrière leur paravent pour être utilisés au moment opportun. Après son utilisation, chaque objet est défaussé, face visible, sur le dessus d'une pile formée à côté du plateau.



**Le pinceau magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour changer la couleur de n'importe quelle gemme, à l'exception d'une gemme noire, mais jamais pour obtenir une gemme violette ! Par exemple, pour donner au marchand une gemme verte à la place d'une gemme bleue.



**La boussole magique :** Le joueur actif peut s'en servir une fois à son tour pour se téléporter d'une mine de gemmes à une autre. Cela ne lui coûte qu'un seul déplacement.



**La balance magique :** Si un joueur la donne au marchand, il obtient immédiatement 3 pièces d'or de la réserve. Il n'est pas nécessaire de satisfaire une commande chez le marchand pour pouvoir convertir la balance en argent.



**Le balai magique :** Au lieu d'effectuer une action Tour, le propriétaire du balai magique peut l'utiliser pour voler jusqu'à n'importe quel lieu. Contrairement au pouvoir similaire du magicien, utiliser le balai magique ne coûte pas de pièce d'or. Le joueur peut aussi se rendre au terrain de tournoi magique grâce au balai. Quand le balai magique est utilisé, on ne fait pas pivoter de tour.



**La boule de cristal magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour regarder en secret derrière 2 portes du château.



**Les bottes magiques :** Leur propriétaire peut les utiliser pour avancer de 3 étapes supplémentaires sans avoir à déboursier de pièces d'or.



**Le sablier magique :** Son propriétaire peut le défausser à la fin de son tour pour effectuer aussitôt un deuxième tour complet, autrement dit jouer deux tours à la suite.



**La grenouille magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour se débarrasser d'une gemme noire en sa possession sans avoir à se rendre auprès de la fée de la fontaine.



**Le coffre magique :** Son propriétaire peut le défausser à n'importe quel moment lors de son tour sur le dessus de la pile de défausse pour prendre un des deux objets magiques disponibles à ce moment-là auprès de la fée de la forêt.



**Le sac à dos magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour prendre toutes les gemmes de n'importe quelle mine, sans avoir à s'y rendre. Puis on garnit à nouveau cette mine.



**Le casque magique :** Son propriétaire peut l'utiliser sur le terrain de tournoi magique pour remplacer 2 épées.



**La lanterne magique :** Le joueur actif peut l'utiliser à son tour pour traverser des mines sans avoir à prendre les gemmes noires qui s'y trouvent. A la place, les gemmes noires sont remises dans le sac et la mine est garnie à nouveau.



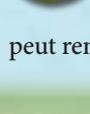
**La bouteille magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour remplacer un élixir et effectuer l'action du lieu où se trouve le joueur actif. Ensuite, la bouteille magique est défaussée sur la pile.



**Le miroir magique :** Son propriétaire peut l'utiliser à son tour pour copier le pouvoir de l'objet magique visible au sommet de la pile de défausse des objets magiques. En d'autres termes, il peut utiliser une fois la capacité du dernier objet magique utilisé. Puis le miroir magique est lui-même défaussé sur cette pile.



**La rose magique :** Elle remplace un coeur. Le joueur la garde jusqu'à son retour au château.



**L'oiseau magique :** L'oiseau peut remplacer une gemme violette.



## CRÉDITS

R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

**R&R**  
R&R GAMES  
INCORPORATED  
24  
**THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!**



Auteurs : Inka et Markus Brand,  
Michael Rienack  
Illustration : Klemens Franz  
3D : Andreas Resch  
Design : HUCH! & friends  
Rédaction : Britta Stöckmann  
Traduction : Sylvain Gourgeon,  
"Word for Wort"

© 2016 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

**Fabrication + distribution :**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
ALLEMAGNE

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



& friends  
**HUCH!**  
HUCH!