

La tour enchantée

Principe du jeu

La petite Princesse a été faite prisonnière dans une tour magique par l'obscur sorcier Corbeaunoir. Robin et ses amis veulent la libérer mais la clé est cachée dans la forêt et seul le sorcier connaît son emplacement ! Pendant la partie, un seul joueur incarne le sorcier tandis que les autres joueurs s'allient pour aider Robin à sauver la Princesse.

A chaque tour, le sorcier et un des amis de Robin lancent les dés et avancent leurs pions respectifs. Robin doit absolument retrouver la clé dans la forêt en parcourant le plateau avant que le Sorcier ne la reprenne. Une fois fait, il doit encore placer la clé dans la bonne serrure : s'il se trompe, le sorcier doit de nouveau cacher la clé et il faut tout recommencer. Si Robin libère la Princesse de sa tour avant Corbeaunoir, c'est gagné pour lui et tous ses amis!



Mise en place

Avant la première partie, détachez avec précaution toutes les pièces des planches prédécoupées.

- 1 Emboîtez la base de la tour dans la partie hexagonale de la boîte de jeu (plateau noir) puis placez le haut de la tour par-dessus.
- 2 Placez le grand plateau de jeu sur la boîte et répartissez aléatoirement les tuiles rondes pour compléter les espaces vides, face symbole visible.
- 3 Placez la princesse au centre de la tour en appuyant bien dessus : vous devez entendre un « clic ».
- 4 Placez le petit plateau de jeu dans le coin opposé à celui de la tour (une porte figure sur le côté de la boîte) et posez le sorcier sur la case de départ avec une étoile.
- 5 Robin est placé à côté de la boîte. Les deux dés et la clé se trouvent à portée de main.

À vous de décider maintenant si vous choisissez le rôle du sorcier ou si vous préférez jouer dans l'équipe de Robin. Un seul joueur sera Sorcier tandis que les autres doivent s'entraider et jouer à tour de rôle.



Déroulement du jeu

Il est préférable que le joueur qui prend le rôle du sorcier se place au niveau du coin de la boîte où se trouve sa figurine. Puis, il demande aux joueurs de l'équipe de Robin de fermer les yeux. Tout le monde a les yeux bien fermés ? Bon ! Le Sorcier cache alors discrètement la clé sous l'une des 16 tuiles rondes, en mémorisant bien l'endroit où elle est cachée ! Les autres joueurs peuvent alors ouvrir les yeux et la partie commence. Pour tous - même pour le sorcier - il s'agit maintenant de trouver le plus rapidement possible la cachette de la clé. Pour cela, le sorcier prend le dé avec les symboles et l'équipe de Robin celui avec les chiffres. Les joueurs de l'équipe de Robin lancent le dé à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur de l'équipe de Robin se trouvant à la gauche du sorcier commence et place la figurine de Robin sur l'une des quatre cases de départ **A** marquées d'un point. Ensuite, il lance le dé **en même temps que le sorcier**.

F

Le résultat du dé Symboles lancé par le sorcier indique qui, du sorcier ou de Robin, avance en premier. Le résultat du dé avec les chiffres correspond au nombre de cases que chaque personnage va parcourir : le **chiffre bleu** indique de combien de cases le sorcier peut avancer et le **chiffre rouge** de combien de cases doit avancer Robin. Une fois que les deux personnages ont avancé (sorcier et Robin), le joueur suivant de l'équipe de Robin lance le dé en même temps que le sorcier.

Remarque : le sorcier sait pertinemment où se trouve la clé, mais l'équipe de Robin a toujours une petite longueur d'avance sur lui, car le sorcier doit d'abord parcourir les huit cases du petit plateau de jeu avant d'accéder au grand plateau. Les figurines ne doivent se déplacer que le long des chemins. Il est interdit de prendre des raccourcis. Si une case est occupée, elle peut être sautée.

Clé trouvée

Si un joueur entend un « clic » pendant qu'il déplace son pion, c'est qu'il vient de trouver la clé. Le joueur concerné soulève alors sa figurine personnage, prend la clé et remet la tuile ronde en place, face cachée (le dessin ne doit plus être visible). Il doit maintenant essayer de libérer la princesse en introduisant la clé jusqu'en butée (sans la tourner) dans l'une des six serrures de la tour.

Il ne se passe rien ?

Domage ! Le joueur a choisi la mauvaise serrure ! Dans ce cas, il retire la clé en essayant de se rappeler dans quelle serrure la clé n'a pas eu d'effet. Une nouvelle recherche de clé peut alors commencer. Le sorcier est remis sur sa case de départ et procède comme décrit dans le paragraphe « Déroulement du jeu ».

Mais attention : le sorcier ne cache jamais deux fois la clé au même endroit ! Les tuiles rondes dont le dessin n'est plus visible ne doivent plus servir de cachette.

Youpi ! La princesse est libérée !

Le jeu prend fin dès que la princesse saute de la tour. Si le sorcier a libéré la princesse, c'est lui qui gagne. Si un joueur de l'équipe de Robin a libéré la princesse, c'est l'équipe de Robin qui gagne.

C'est plus amusant si ce n'est pas toujours le même joueur qui incarne le sorcier : alors inversez les rôles et refaites une partie ! N'oubliez pas cependant de faire tourner plusieurs fois la tour avant de la replacer sur le plateau de jeu, pour que personne ne se souvienne où se trouve la bonne serrure.

