



Le Guide
Règle du jeu

LES CHRONIQUES
DE
SPIDERWICK





CONTENU

- Plateau de jeu
- Domaine de Spiderwick en 3 D, monté sur des socles en carton
- 3 figurines (Jared, Simon et Mallory) montées sur des socles en plastique
- 50 cartes d'action et de combat
- 6 jetons de cage
- 1 dé
- Règle du jeu

BUT DU JEU

Ce jeu oppose les enfants Jared, Simon et Mallory aux gobelins. Les enfants veulent absolument être les premiers à remettre le guide à oncle Spiderwick. Oui, mais voilà... pendant ce temps les gobelins essayent eux aussi d'apporter le guide à Mulgarath. Le gagnant sera le joueur qui atteindra la case d'arrivée avec le guide.

PRÉPARATION

1. Détachez la maison et les socles en carton noir. Détachez ensuite le carton prédécoupé qui se trouve du côté droit et du côté gauche de la maison et sur le plateau de jeu. Placez maintenant les socles en carton noir dans les deux fentes du plateau de jeu. Placez ensuite la maison dans les socles en carton afin de la fixer solidement sur le plateau de jeu.
2. Détachez les figurines des enfants (Jared, Simon et Mallory) de leur cadre et montez-les sur un socle noir en plastique.
3. Détachez les 6 jetons de cage (comportant l'illustration des gobelins au verso) et les 4 jetons d'objet (logo « AS » au verso) de leur cadre.
4. Répartissez les 50 cartes en deux pioches : une pioche de cartes vertes et une pioche de cartes bleues. Battez séparément les deux pioches.
5. Chaque joueur se choisit une figurine. Seuls les gobelins ne seront commandés que par un seul joueur (= le joueur goblin). Voici un tableau pour fixer les idées :

Nombre de joueurs	Nombre de gobelins	Enfants
2	1 goblin	Jared
3	2 gobelins (commandés par un seul joueur)	Jared, Mallory
4	3 gobelins (commandés par un seul joueur)	Jared, Mallory, Simon

6. Chaque joueur place sa figurine sur sa propre case de départ. Pour les enfants, la case de DÉPART se trouve dans la maison. Pour les gobelins, elle se trouve dans le « camp des gobelins » devant la maison.
7. Le joueur goblin place 1 jeton d'objet, en le retournant face cachée (dessin invisible), dans quatre pièces de la maison. Il y a 5 pièces au total.
8. Le joueur goblin lance le dé et prend le nombre de jetons de cage indiqué par le dé. Il place les jetons devant lui, la face visible étant la cage.
9. Pour chaque tour de table, les joueurs jouent dans l'ordre suivant : Jared, Mallory, Simon et, pour finir, les gobelins.

ÇA Y EST, ON JOUE !

Le jeu comporte deux étapes :

Première étape : À LA RECHERCHE DU GUIDE

Les enfants fouillent la maison pour essayer de mettre la main sur le guide. Pendant ce temps, les gobelins tentent de gagner des tours de jeu supplémentaires qu'ils pourront utiliser par la suite.

Le tour de jeu des enfants

1. le monte-charge (qui conduit l'enfant à la bibliothèque secrète)
 2. la clé (qui ouvre le coffre)
 3. le coffre (dans lequel se trouve le guide)
 4. le guide
- Les enfants doivent retourner – dans le bon ordre – les quatre jetons d'objet :

Comment peut-on se déplacer dans la maison ?

- Chaque fois qu'ils ont la main, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué par le dé. Mais attention, il faut respecter certaines règles :
- On ne peut passer d'une pièce à l'autre que par les ouvertures ! S'il y a un mur brun entre les pièces, impossible de le traverser !
- Les figurines peuvent se déplacer horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale.

- Il faut avancer du nombre exact de cases indiqué par le dé. Si ce nombre dépasse le nombre de cases dont vous avez besoin, vous pouvez décider de rester là où vous êtes. Vous passez alors la main au joueur suivant.

Les jetons d'objet

Si un joueur arrive sur un jeton d'objet à la fin de son tour de jeu, il le retourne et le montre à tous les autres joueurs.

S'il s'agit d'un jeton d'objet portant :

- Les numéros 2, 3 ou 4, le jeton est de nouveau retourné sur la table et la main passe au joueur suivant ;
- Le numéro 1 (le monte-charge), le joueur a le droit de retourner immédiatement d'autres jetons de son choix, à condition que les jetons soient retournés dans le bon ordre (numéro 1, puis 2, 3, et 4 pour finir).
- Si le joueur retourne des jetons dans le désordre (par exemple le numéro 1 suivi du numéro 3), tous les jetons doivent être de nouveau retournés faces cachées (dessins invisibles). La main passe au joueur suivant.
- Dès qu'un enfant a retourné tous les jetons dans le bon ordre, il prend le dernier jeton, le guide, et le place devant lui sur la table. À partir de ce moment, tous les enfants quittent la maison aussi rapidement que possible et suivent le sentier qui les mène vers leur oncle Spiderwick. Dès qu'un enfant franchit la porte de la maison, il passe à la deuxième étape du jeu dont nous vous parlerons plus loin.

Remarque : que se passe-t-il s'il n'y a que deux joueurs (un goblin et Jared), et si Jared, après avoir retourné le numéro 1, retourne les autres jetons dans le désordre ? En ce cas, lorsqu'il aura de nouveau la main, et si le dé tombe sur le 3 ou sur un chiffre plus élevé, Jared aura le droit de rester sur la case où il se trouve et d'essayer de retourner les jetons dans le bon ordre. Si le dé tombe sur le 1 ou sur le 2, la main passe au joueur suivant.

Le tour de jeu des gobelins

Le joueur goblin lance le dé dès qu'il a la main. Si le numéro indiqué par le dé correspond au numéro de l'un des jetons de cage, il gagne le jeton en question et le retourne face visible (dessin du goblin). Dans la suite du jeu, chaque jeton de cage gagné donnera droit à un tour de jeu supplémentaire. Dès que le premier enfant a quitté la maison, le joueur goblin passe à la deuxième étape du jeu.

Deuxième étape : LA COURSE VERS ONCLE SPIDERWICK OU MULGARATH

Explication du plateau de jeu

- **Sentier des gobelins** : c'est celui sur lequel les gobelins ont laissé des empreintes de pas vertes. Mulgarath les attend au bout du sentier : pour les gobelins, c'est la case d'arrivée.
- **Sentier des enfants** : c'est celui qui est semé de feuilles orangées. Oncle Spiderwick les attend au bout du sentier : pour les enfants, c'est la case d'arrivée.
- **Cases rouges** : si un goblin termine son tour de jeu sur une feuille rouge du sentier des enfants, ce goblin est obligé de retourner au camp des gobelins.
- Si un enfant termine son tour de jeu sur une empreinte de pas rouge du sentier des gobelins, un goblin attaque l'enfant (voir « Le combat »). Si un joueur termine son tour de jeu sur une case rouge de son propre sentier, il ne se passe rien.
- Les enfants peuvent passer sur le sentier des gobelins, et les gobelins peuvent aller sur le sentier des enfants, mais c'est sur leur propre sentier qu'ils sont le plus en sûreté.

En route vers la case d'arrivée

Avant chaque tour de table, les enfants choisissent l'enfant qui détendra le guide pendant le tour de table en question. Ce joueur place le guide devant lui. Si ce sont les gobelins qui ont le guide, le choix du goblin qui possède le guide n'a pas d'importance : les gobelins sont en effet commandés par un seul et même joueur.

Pour jouer, la marche à suivre est la même pour tous les joueurs :

1. Lancez le dé.
 2. Déplacez la figurine du nombre de cases indiqué par le dé. S'il joue avec plus d'un goblin, le joueur goblin déplace le goblin de son choix. À chaque tour de jeu, les joueurs choisissent librement d'avancer ou de reculer sur le plateau de jeu.
 3. Prenez une carte de la pioche. Les enfants prennent une carte bleue, le joueur goblin prend une carte verte. La plupart des cartes sont des cartes d'action. Elles doivent être jouées immédiatement.
 - Les cartes portant le texte « Conserve cette carte jusqu'au moment où tu en auras besoin. » sont des cartes de combat : vous pouvez les placer devant vous faces cachées sur la table jusqu'au moment où vous pourrez les jouer pendant un combat.
- Si l'action demandée sur une carte verte ne concerne qu'un seul goblin, il s'agit du goblin qui a été choisi pour le tour de jeu en question.

Remarque : les enfants peuvent se montrer leurs cartes, mais ils ne peuvent ni les échanger ni les donner à un autre enfant. Le joueur gobelin peut utiliser ses cartes de combat pour n'importe quel gobelin.

Le combat

Quand un gobelin et un enfant doivent-ils se livrer combat ?

- Un combat a lieu si :
- un gobelin termine son tour de jeu sur une case où se trouve un enfant.
- un enfant termine son tour de jeu sur une case où se trouve un gobelin.
- un enfant termine son tour de jeu sur l'empreinte de pas rouge d'un gobelin.
- un joueur termine son tour de jeu sur une case comportant des épées. Avant le combat, si un gobelin termine son tour de jeu sur cette case, il doit choisir l'enfant qu'il va attaquer, et inversement.

Remarque : si vous vous retrouvez dans l'une de ces situations après avoir joué une carte d'action ou de combat, vous êtes également obligé de livrer combat.

Comment se déroulent les combats ?

- Les joueurs livrent combat en jouant des cartes. C'est toujours l'enfant qui commence en jouant une carte de combat (reconnaisable au texte : « Conserve cette carte jusqu'au moment où tu en auras besoin ») qu'il pose face visible sur la table.
- Si un enfant ne possède pas de carte de combat, ou si le joueur gobelin possède également une carte de combat pour repousser l'attaque de la carte jouée, le gagnant est le joueur gobelin.
- Si l'enfant possède plus d'une carte de combat, que se passe-t-il lorsqu'un gobelin a réussi à se défendre contre la première carte de combat d'un enfant ? En ce cas, si l'enfant décide de jouer une ou plusieurs nouvelles cartes de combat, le combat continue. Si le gobelin ne peut pas ou ne veut pas se défendre contre la carte de l'enfant, c'est l'enfant qui gagne le combat. Mais si le gobelin réussit à se défendre contre toutes les cartes de combat de l'enfant, c'est le gobelin qui gagne le combat.
- Les cartes jouées sont alors posées sur une pile de défausse.

Que se passe-t-il alors ?

Le joueur sorti vaincu du combat devra :

- remettre le guide à l'adversaire (les gobelins le remettent à un enfant de leur choix et inversement) ;
- poser ses cartes sur la défausse ;
- lancer le dé et reculer sur le plateau de jeu du nombre de cases indiqué par le dé. La case sur laquelle il termine son tour de jeu est alors une case « normale », même si, en principe, il aurait dû de nouveau livrer combat (s'il s'agit par exemple d'une case comportant des épées).

Tour de jeu supplémentaire pour le joueur gobelin

S'il a réussi à en obtenir pendant la première étape du jeu, le joueur gobelin pourra décider de jouer un jeton de cage avant de passer la main au joueur suivant. En ce cas, il jouera donc « normalement » et aura droit immédiatement à un tour de jeu supplémentaire.

Le gagnant

Dès que les enfants ont rejoint oncle Spiderwick – avec le guide, bien sûr –, ils ont gagné la partie. Mais si le joueur gobelin rejoint Mulgarath par l'intermédiaire d'un de ses gobelins... et, cela va de soi, avec le précieux guide, c'est lui le vainqueur !

