

Touria

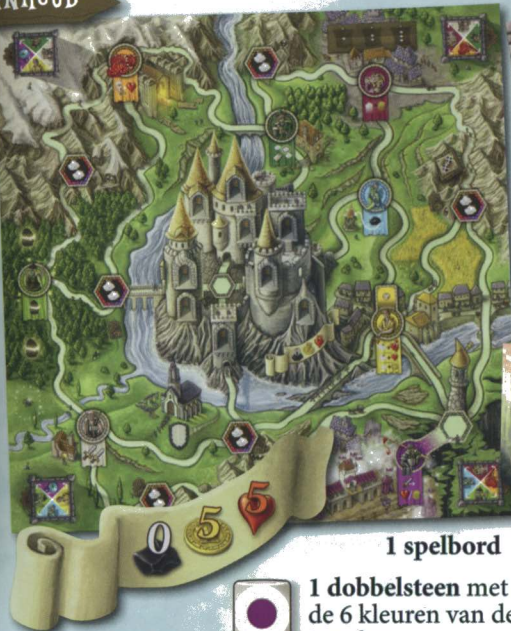
EEN AVONTUURLIJK SPEL

VOOR 2-4 SPELERS

VANAF 10 JAAR

Er begint een nieuwe eeuw in Touria, het land van de dansende torens! Prinses Tara en haar broer prins Talan, zijn jong, huwbaar en zien er goed uit. Maar ze stellen wel eisen. De helden en heldinnen moeten zich enorm inspannen om hun liefde te bewijzen. Dus verzamelen ze edelstenen in de magische mijnen van Touria en laten ze er 's lands beste edelsmeden de meest kostbare sierraden van maken voor hun geliefden. Bovendien moeten ze ook nog draken verslaan en in magische toernooien uitkomen. En zelfs dat is niet genoeg; ze moeten ook de zegen van de koning krijgen; en daar wil hij geld voor. Dus niet getalmd, begin gewoon aan dat avontuur! Als je de eerste speler bent die in het kasteel komt en aan de hoge eisen voldoet, win je de Koninklijke hand ... als je dan tenminste de juiste deur maar kiest ...

inhoud



1 informatie-strook

1 spelbord

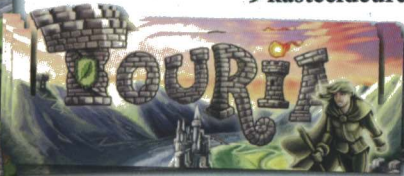


1 dobbelsteen met de 6 kleuren van de juwelen



4 torens (moeten de eerste keer in elkaar gezet worden)

9 kasteeldeuren



4 schermen

65 juwelen in 6 kleuren (20x zwart, 10x blauw, 10x rood, 10x groen, 10x geel, and 5x paars)



1 groep helden



4 elixers



16 magische voorwerpen

4 wapenschilden in de kleuren van de spelers



18 handelsopdrachten



37 goudstukken (met de waarden „1“ en „3“)

16 zwaarden



32 harten



2 extra vellen



4 overzichten

1 stoffen zakje

TARA & TALAN



Vader schenkt ons dit huis toch nooit! Wat zou het fijn zijn als er eindelijk een held kwam, die om mijn hand vroeg!

Ik wil een vrouw die alles van Touria gezien heeft. Ze moet me alles vertellen!

Hij moet avonturen beleefd hebben: draken bevochten, een riddertoernooi gewonnen ...

Ze zou me geschenken brengen van de verste uithoeken van het rijk.

O ja, juwelen en prachtige sieraden, als een teken van echte liefde.

Who's Who



Schudt de **16 magische voorwerpen** en leg ze in een verdeckte stapel op de aangegeven plaats tussen het bos en de beek op het spelbord. Leg de bovenste twee kaarten open op de daarvoor aangegeven plaatsen naast de boself op het spelbord. Dit zijn de magische voorwerpen die de **boself** op dat moment kan geven aan de helden.



Leg het **spelbord** midden op tafel. Je ziet **Touria** met de verschillende plaatsen, die door een **netwerk van wegen** zijn verbonden. In het midden ligt het **kasteel**, waar de Koninklijke familie woont.

Let op: De spelers moeten precies in de vier windrichtingen rond de tafel zitten. Als dat niet kan, moet je de 4 torens of het spelbord zo draaien, dat elke speler precies één kant van elke van de toren zien.

EN NU AAN DE SLAG!

Zet de **4 torens** op de 4 hoekplaatsen van het spelbord, elk met de **startpositie** zoals op het bord is aangegeven.



Schudt de **9 kasteeldeuren**, verdeel ze willekeurig over de 9 deurgaten van het kasteel afbeelding van de deur naar. Zet de **groep helden** in het



DE KONING



Het is hoog tijd dat de kinderen trouwen. Het is prima als ze dromen over heldhaftige daden, maar het belangrijkste is dat de toekomstige schoonzoon en schoondochter een fatsoenlijke bruidschat meebrengen – geen enkele gelukzoeker komt zonder goud mijn kasteel in!

HANDELAAR



Vroeger was ik een mijnwerker die de hele dag in de mijnen van Touria werkte. Maar die tijden zijn gelukkig voorbij. Je vindt gewoon te vaak van die vervloekte juwelen. Tegenwoordig kan ik gelukkig in mijn kamer bij het vuur blijven zitten; en wachten op de mensen die me juwelen komen brengen. En ik betaal ze goed. Kijk maar naar mijn uithangbord.

en
de
met de
boven.
kasteel.

Sorteer de **handelsopdrachten** in drie stapels (met de juiste kleur achterkant) voor het aantal juwelen dat ze vereisen; en schudt deze stapels. Leg de verdeckte stapels op de 3 aangegeven velden naast de handelaar. Draai dan de bovenste kaarten om, zodat je de eerste 3 handelsopdrachten ziet.



Stop de **65 juwelen** in het zakje. Haal er dan **2 juwelen** uit en leg ze op de aangegeven plaats in elk van de 6 juwelenvelden op het spelbord.



LET OP! Alle combinaties van juwelen in de mijnen zijn mogelijk – met één belangrijke uitzondering: er mogen **NOOIT 2 zwarte juwelen samen in een mijn liggen!**

Zwarte juwelen zijn in Touria vervloekt. Als je toevallig **2 zwarte juwelen** uit het zakje pakt, doe je ze terug in het zakje, schudt goed en trekt twee nieuwe juwelen. Dat geldt ook tijdens de spel.

Leg de overzichten naast het spelbord, als je dat nodig vindt; ze leggen het spelverloop uit en de mogelijkheden van de magische voorwerpen.



Werp de **dobbelsteen** en leg hem – met de geworpen kleur **boven** – op de aangegeven plaats naast de **goudsmid**.



De speler die het liefste zou trouwen (of die het kortst geleden is getrouwd) **mag beginnen**. De spelers – beginnend rechts van de beginspeler – mogen eerst een startcadeau kiezen. Ze kunnen een **willekeurige kleur juweel** uit de zak halen (**maar geen paarse**), een **goudstuk** of een **zwaard**.

Let op: Achterop de informatie-strook staat ook wat je allemaal kunt kiezen. De beginspeler krijgt geen cadeau maar mag beginnen met

HET SPEL

De goudstukken blijft als voorraad naast het spelbord liggen. Daar liggen ook de **harten** en de **zwaarden**.

Elke speler pakt **1 scherm**, en de bijbehorende **wapenschilden** van zijn keuze, **1 elixer** en **3 goudstukken** als startkapitaal.

GOUDSMID



Juwelen uit de mijnen van Touria – dat is allemaal prima, maar elk kind weet dat je een Koninklijk hart alleen maar veroverd met fraaie sieraden. Als die verliefde helden in mijn winkel komen, hebben ze goed gekozen; niemand maakt mooiere tiara's, kettingen en ringen dan ik. Maar om helemaal zeker te zijn, zou ik ook het een of andere kleine juweel meenemen.

**FINNIA,
DE BRONELF**



Touria's mijnen zijn beroemd om hun juwelen, maar niet van alle juwelen wordt je gelukkig. En je weet natuurlijk dat je met een vervloekt juweel het kasteel niet in komt. Daarom kun je beter naar mij toe komen en je zwarte juweel in de bron gooien, waaruit het kwaad niet meer ontsnappen kan.

DOEL VAN HET SPEL

Je wilt de hand van de prins of prinses vragen. Maar voordat je de lange gang in mag, moet je aan de volgende voorwaarden voldoen:



Je moet minsten 7 **harten** hebben (om te tonen hoeveel je van de prins of prinses houdt).



Je moet minsten 7 **goudstukken** hebben (voor de koning).



Je mag **geen enkel zwart juweel** hebben (vervloekte juwelen mogen het kasteel niet in!).

Als je aan al die voorwaarden voldoet, mag je terug gaan naar het kasteel. Maar dat betekent nog **niet** dat je wint. Je moet immers je geliefde nog zien te vinden. De Koninklijke broer en zus hebben zich verstopt achter één van de 9 kasteeldeuren (zie: "Einde van het spel").

Let op: Om aan het spel te winnen, raden we je aan om eerst eens een oefenspel te spelen. Je hoeft dan maar 5 harten (in plaats van 7) en 5 goudstukken (in plaats van 7) te hebben. De andere regels blijven gelijk. Je kunt de informatie-strook op het kasteel leggen om steeds naar te kunnen kijken.



Nadat je een of twee keer het spel op deze manier hebt gespeeld, moet je Touria met de gewone spelregels kunnen spelen in ongeveer een uur.

DIËF

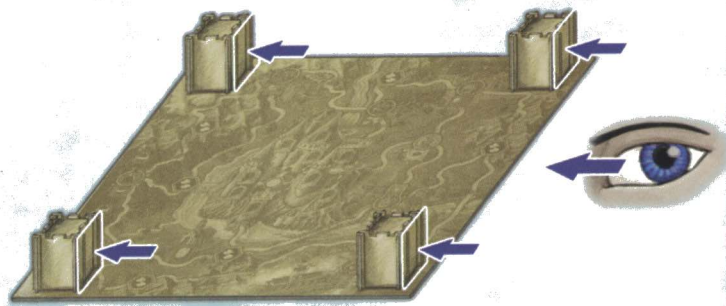


Grrr, het is niet zo eenvoudig om een oprechte dief te zijn. Dat wij weten hoe je aan een gratis juweel kunt komen, betekent nog niet dat een zogenaamde held zomaar spullen van ons mag pikken. Verdorie! Denken ze nou echt dat we het niet merken, alleen maar omdat ze niet alles ineens meepikken? We raken verdikkeme één op de drie juwelen kwijt aan die plunders. We zijn toch geen zelfbedieningswinkel! Als dit zo doorgaat zal onze dievengrot niet langer een goede schuilplaats zijn, maar moet die hele bende helden er ook nog bij in.

ALGEMEEN SPELVERLOOP

De spelers verplaatsen in hun beurt hetzelfde figuur: de groep helden. Ze komen **met de klok mee** (linksom) aan de beurt. De beginspeler mag uiteraard als eerste.

In je beurt mag je één **toren-actie** doen. Op de zijkanten van de torens staat aangegeven welke toren-actie je op een bepaalde plaats mag uitvoeren. Je mag altijd maar één actie van de 4 torens uitvoeren, namelijk degene die precies in jouw richting te zien is.



Je kunt dus altijd uit 4 acties kiezen (eentje per toren) en je moet er één uitkiezen. Er zijn in totaal 8 verschillende acties op de 16 zijkanten. Elke actie staat dus twee keer op een toren. Je kunt daarom soms maar uit 3 acties kiezen (maar altijd uit tenminste 2 verschillende), als 2 torens dezelfde actie laten zien aan jouw kant.

De toren-actie bepaalt waarheen je de groep helden verplaatst op het spelbord. Er is maar één plek waar een toren-actie naar verwijst (behalve het observatorium van de tovenaars).

Eerst vertel je de medespelers welke actie je kiest uit de voor jou zichtbare acties. Je zegt bijvoorbeeld: "Ik ga naar de handelaar."

FERNIA, DE BOSELF



Hallo, daar zijn ze weer, de helden! Natuurlijk kom je met behulp van toverkracht beter aan boord van het huwelijksbootje. Wat wil je nu weer hebben? Zevenmijlslaarzen? Een magische verfkwas? Of misschien een magisch kompas? Pak maar een magisch voorwerp, het is gratis!

Daarna draai je de toren 90 graden tegen de wijzers van de klok in (rechtsom). Daarmee verander je dus de acties van deze toren, dat wil zeggen, de acties die de andere spelers kunnen zien en waaruit zij bij deze toren kunnen kiezen.

Na het draaien van de toren volgt je eigenlijke beurt. Je moet de groep helden verplaatsen naar de plek die de toren-actie aangaf. Daarbij gelden de volgende verplaatsingsregels:

- Je verplaatst de groep helden over de weg naar de andere plaats.
- Je mag de groep helden **maximaal 3 plaatsen** gratis verplaatsen. Elke extra stap kost 1 goudstuk, die je in de voorraad moet doen.



Voorbeeld: Het kost dus 1 goudstuk om de groep helden van de draak naar de goudsmid te verplaatsen, want dat zijn 4 stappen.

- Het kasteel geldt als een **normaal veld** waar je in het spel doorheen mag. Ook als je een zwart juweel achter je scherm hebt mag je over het kasteelplein, maar aan het eind van het spel mag je daarmee niet het kasteel in.

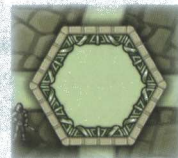
- Je moet uitkomen op de plaats van de toren-actie die je hebt uitgekozen. Je mag niet ergens anders uitkomen; dus je mag nooit uitkomen op een zeshoekig veld:



juwelenmijn



brug naar het magische toernooiveld



kasteelplein

- Welke weg je kiest moet je zelf beslissen. Je hoeft **niet** de kortste weg te nemen.
- Een weg mag maar één keer per spelbeurt worden gebruikt. Je mag dus niet heen en weer gaan tussen twee plaatsen.



- Je mag ook beslissen om de heldengroep niet te verplaatsen als een van de torenkanten die je kunt zien, de plaats aangeeft waar de groep al staat. In dat geval draai je de toren en voert de actie uit op die plaats, zonder de groep verplaatst te hebben. (Je mag natuurlijk ook een rondje lopen om onderweg juwelen uit een mijn te halen – maar je mag niet dezelfde route heen en weer terug lopen.)

TOVENAAR



Ik kan de helden wel helpen op hun reis, maar natuurlijk tegen een kleine vergoeding. Als je bij mijn observatorium stopt, kan ik je in een mum van tijd op elke gewenste plek in Touria brengen; zelfs naar het magische toernooiveld, want daarvan ben ik de bewaker. Dat toernooiveld kun je alleen met mijn hulp bereiken. Zorg dat je wapens van de zwaardmeester hebt. Als je dan wint op het magische toernooiveld kun je het Koninklijke hart van dit land veroveren.

ZWAARDMEESTER



Mijn zwaarden zijn de beste van Touria. Het spreekt vanzelf, dat je er prima mee kunt vechten; dat mag je uitproberen op het magische toernooiveld. Maar ze hebben ook nog extra krachten. Probeer dat maar bij de torens; mijn zwaarden laten ze dansen. En ik heb gehoord dat zelfs de draak van de Noordbergen van mijn scherpe staal houdt; ze zeggen dat hij er een verzameling van aanlegt.

Als je met de heldengroep op de plaats bent aangekomen, voor je één keer de actie van die plaats. Dat is echter niet verplicht, je mag het doen, maar het hoeft niet.

Als je op weg naar je bestemming door een **juwelenmijn** komt, moet je er juwelen uit pakken. Daarbij kunnen twee situaties optreden:

1. In de juwelenmijn zijn één zwart juweel en één van een andere kleur.

Dan moet je ze allebei pakken en achter je scherm leggen.

2. Er zijn 1 of 2 gekleurde juwelen in de mijn, maar geen zwarte.

Dan pak je er 1 en legt hem achter je scherm. Als er 2 juwelen in de mijn zijn mag je zelf kiezen welke je pakt.

Belangrijk: Je pakt de juwelen als je door de mijn komt. Als de mijn daardoor leeg raakt, pak je 2 nieuwe juwelen uit het zakje, legt ze in de mijn en loopt verder. Hierbij geldt ook weer de regel dat er geen 2 zwarte juwelen in de mijn mogen zijn. Indien nodig trek je een tweede keer.

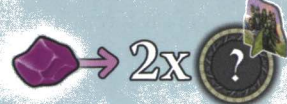


De toren-acties worden op het extra velletje uitgelegd. Je mag het gebruiken bij de eerste ronden van het spel.



AANVULLENDE REGELS

De paarse juwelen



Met het **paarse** juweel kun je speciale dingen doen. Ze zijn echter zeldzaam. Als je een paars juweel in de voorraad (het zakje) doet, mag je twee keer de actie doen van de plaats waar je net heen ging (in plaats van één keer). Als je bijvoorbeeld bij de zwaardmeester op bezoek bent, krijg je 4 zwaarden; de bronelf zou je 2 zwarte juwelen kunnen laten wegdoen; de boself zou je 2 magische voorwerpen laten pakken, enz.

De elixers

Bij het begin van het spel heeft elke speler 1 elixer. Die kan hij gebruiken om mee te doen aan de actie van een andere speler.



Zodra een speler in zijn beurt de actie van die plaats heeft uitgevoerd, mogen alle andere spelers om de beurt een elixer aan die speler geven. Daarvoor mogen ze die actie ook uitvoeren (bijvoorbeeld de dobbelsteen tegen de draak gooien en 1 hart krijgen voor een juweel). Op deze manier kan een elixer heel vaak in andere handen komen.

Let op: Met een elixer mag je de actie van een andere speler uitvoeren, terwijl je met een paars juweel je eigen actie twee keer mag uitvoeren. Een actie die met een elixer is uitgevoerd kan niet nog eens verdubbeld worden met een paars juweel.

De zwaarden



Je kunt de zwaarden op verschillende manieren gebruiken:



Als je een zwaard betaalt mag je de dobbelsteen nog eens tegen een draak werpen.

DRAAK



Ik vraag mezelf steeds maar weer af, wie heeft toch dat stomme gerucht verspreid, dat je met een draak moet vechten om te laten zien hoe heldhaftig je bent. Absolute onzin! En een verstoring van de vrede! Maar wij draken zijn niet zo stom als die verliefde "helden".

JIJ WILT BEWIJZEN HOE DAPPER JE BENT? HIER, PAK MAAR EEN VAN MIJN SCHUBBEN! GEEF MIJ MAAR EEN JUWEEL.

HAHAHA! Ik moet stukken huid weggeven. Dan is het wel zo aardig als iemand de boel opruimt en er voor betaalt. Wat ik natuurlijk het mooiste vindt, zijn die dwazen die me hun zwaard geven, alleen maar omdat ik de kleur van de aangeboden juwelen niet mooi vindt. Het is moeilijk te geloven, maar ze bibberen iedere keer weer bij een beetje vuurtovenarij.





Als de tovenaar je helpt op het **magische toernooiveld** te komen, kun je 1 zwaard ruilen voor 1 hart of 3 goudstukken.



Als je een zwaard betaalt, mag je een willekeurige toren 90 graden tegen de wijzers van de klok in (rechtsom) draaien aan het begin van je beurt. Dit is een belangrijke tactische handeling, want tijd is kostbaar. Het dak van de toren laat altijd zien wat de volgende actie is. Daarom kan het een goede "investering" zijn om zo nu en dan een toren in de voor jou gunstige positie te draaien, zodat je de actie kunt uitvoeren die goed voor jou is.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra je 7 harten en 7 goudstukken hebt verzameld en géén zwart juweel meer hebt kun je in de volgende beurt terug naar het kasteel. Daar heb je dan geen toren-actie meer voor nodig en je hoeft de groep helden niet te verplaatsen. Je legt gewoon je **wapenschild in de kapel**, om aan te geven dat je de groep hebt verlaten om eindelijk te gaan trouwen. Door je scherm op te tillen kun je bewijzen dat je tenminste 7 harten, 7 goudstukken en géén zwart juweel hebt. De 7 harten en 7 goudstukken leg je onmiddellijk in de voorraad.



MAGISCHE LAARZEN



Soms loont het echt om een omweg te maken door de mijnen van Touria. Je kunt de kosten ruim terugverdienen door bijvoorbeeld wat interessante juwelen achter te laten bij de handelaar, of om geld te vechten op het magische toernooiveld.

MAGISCHE VOGL



Verdubbel het! Met mijn hulp of met een paars juweel, mag je een actie twee keer uitvoeren!

MAGISCHE KIKKER



Wees niet bevreesd voor vervloekte juwelen! De voordelen van de goede juwelen wegen er ruimschoots tegenop, als je ze naar de goudsmid of de handelaar brengt. En zelfs de draak neemt soms een zwart juweel aan. In noodgevallen ben ik er nog, maar bovenal onze goede bronelf.



Dan mag je 1 deur naar keuze open maken. Als je daar de koningskinderen vindt, heb je gewonnen. Als je de **verkeerde deur** opent, moet je een bepaald voorwerp afgeven, afhankelijk van de kasteelbewoner die daar is. Als je dat kunt doen, mag je onmiddellijk een **andere deur** open maken. Als je dat voorwerp **niet** kunt geven, is je beurt voorbij en mag je pas in de volgende beurt opnieuw een deur open maken.

Geopende deuren blijven open staan. Daardoor wordt het gemakkelijker voor spelers die later in het kasteel komen, om de goede deur te vinden.

De verschillende kasteelbewoners vragen om:

1 elixer (kruidkundige)	1 geel juweel (kamenierster)
1 zwaard (hofmeester)	1 groen juweel (schenker)
1 magisch voorwerp (hofnar)	1 rood juweel (bard)
1 goudstuk (rentmeester)	1 blauw juweel (bewaker)

MOGELIJK EINDE: PLOTSELING TROUWEN

Als een groep spelers vindt dat het geluk bij het openen van de deuren een té grote rol speelt en hun verdiensten bij het spleen van het spel teniet doet, kan de groep beslissen dat het spel eindigt zodra één van de spelers het kasteel binnen kan komen. Dan heeft die speler alleen maar de 7 harten, 7 goudstukken en géén zwart juweel nodig. Hij mag dan direct naar het altaar gaan en trouwen om het spel te winnen. Natuurlijk kun je het oefenspel ook zo eindigen als de eerste speler slechts 5 harten en 5 goudstukken heeft.

DE 16 MAGISCHE VOORWERPEN

De magische voorwerpen die je van de **boself** krijgt, mag je achter je scherm houden en gebruiken wanneer je wilt. Daarna moet je ze met de afbeelding naar boven op een aflegstapel leggen, naast het spelbord.



De magische roos: Hij telt als een hart. Bewaar hem tot je het kasteel in gaat.



De magische verfkwas: Je kunt hem gebruiken om de kleur van een juweel te veranderen – maar niet van een zwart juweel en ook niet in een paarse! Maar je mag bijvoorbeeld wel de handelaar een groen juweel geven voor een blauwe, enz.



Het magische kompas: Een speler kan dit in zijn beurt één keer gebruiken om van de ene juwelensmijn naar een willekeurige andere juwelensmijn te **springen**. Dat kost dan maar één stap.



De magische weegschaal: Als je die aan de handelaar geeft, krijg je meteen 3 goudstukken uit de voorraad. Je hoeft niet perse een opdracht bij de handelaar uit te voeren om de weegschaal om te zetten in goudstukken.



De magische knapzak: Je kunt deze kaart gebruiken om alle juwelen uit een bepaalde mijn te pakken. Je hoeft daarvoor niet door die mijn te gaan. Daarna wordt de mijn onmiddellijk aangevuld.



De magische laarzen: Die kun je gebruiken om 3 extra stappen te doen, zonder te betalen met goudstukken.



De magische kikker: Je kunt hem gebruiken om 1 zwart juweel kwijt te raken, zonder daarvoor naar de bronelf te gaan.



De magische vogel: Je kunt hem gebruiken als een paars juweel.



De magische kist: Je mag deze kaart op elk moment tijdens je beurt op de aflegstapel leggen, om daarvoor in de plaats één van de twee magische voorwerpen te pakken, die op dat moment bij de boself liggen.



De magische kristallen bol: Je kunt hem gebruiken om stiekem achter 2 kasteeldeuren te kijken.



De magische helm: Je kunt hem gebruiken op het magische toernooiveld in ruil voor 2 zwaarden.



De magische flacon: Je kunt deze kaart als een elixer gebruiken, zodat je de actie van de speler die aan de beurt is, zelf ook mag uitvoeren.

Daarna wordt de magische flacon op de aflegstapel gelegd.



De magische zandloper: Als je deze aflegt aan het eind van je beurt, mag je een volgende complete beurt uitvoeren. Je hebt dus 2 beurten achter elkaar.



De magische bezem: in plaats van de toren-actie uit te voeren, kun je met deze bezem naar elke willekeurige plaats vliegen. Dat kost geen goudstuk, zoals bij het vliegen met de tovenaars. Je kunt met de bezem ook naar het magische toernooiveld vliegen. Als je de magische bezem gebruikt mag je in die beurt niet een toren draaien.



De magische lantaarn: De speler die aan de beurt is, kan deze kaart gebruiken om door mijnen te lopen zonder zwarte juweelen op te hoeven pakken. Zwarte juweelen moeten daarentegen in het zakje gedaan worden en de mijn aangevuld met een ander juweel.



De magische spiegel: Je kunt hem in je beurt gebruiken om het bovenste magische voorwerp op de aflegstapel te kopiëren. Dat betekent dus dat je de actie van het laatst gebruikte magische voorwerp, zelf nog eens mag uitvoeren. Daarna wordt de magische spiegel op de aflegstapel gelegd.

CoLoFoN

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

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!



Auteurs: Inka en Markus Brand,
Michael Rieneck
Illustration: Klemens Franz
3D: Andreas Resch
Design: HUCH! & friends
Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: Geert Bekkering,
"Word for Wort"

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

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



& friends
HUCH!



Zwaardmeester: Als je de groep helden verplaatst naar de zwaardmeester, krijg je onmiddellijk 2 zwaarden uit de voorraad.

Handelaar: Als je de groep helden verplaatst naar de handelaar, mag je een van de drie opdrachten vervullen die open liggen. Dus je

moet de op het kaartje aangegeven juwelen in het zakje doen en het juiste aantal goudstukken pakken. Stop het opdrachtkaartje daarna onder de stapel en leg de volgende opdracht open.



Boself: Als je de groep helden verplaatst naar de boself, mag je één van de twee magische voorwerpen pakken die open liggen; en achter je scherm leggen. Daarna leg je een nieuw magisch voorwerp van de stapel open, zodat de volgende speler ook uit 2 voorwerpen kan kiezen. De uitleg van de magische mogelijkheden van de verschillende voorwerpen die de boself aan haar gasten kan geven, staan aan het eind van de spelregels.



Als de voorraad magische voorwerpen op is, kunnen de afgelegde magische voorwerpen geschud worden en een nieuwe stapel vormen.



Bronelf: Als je de groep helden verplaatst naar de bronelf, mag je één van je zwarte juwelen (als je er een hebt) in de bron gooien. Daardoor doet dit zwarte juweel in het spel niet meer mee, want het wordt niet terug gestopt in het zakje, maar in de doos.

Dief: Als je de groep helden verplaatst naar het dievenhol, mag je 3 juwelen

blind uit het zakje pakken. Je mag er eentje uitkiezen en achter je scherm leggen. Doe de andere 2 juwelen terug in het zakje. Als je toevallig 3 zwarte juwelen zou trekken, mag je doorgaan met juwelen uit het zakje pakken tot je een gekleurde pakt. Die leg je dan achter je scherm en je doet de zwarte terug in het zakje.



Draak: Als je de groep helden verplaatst naar de draak, mag je proberen hem te verslaan. Daarvoor moet je met de kleurendobbelsteen gooien, die bij de goudsmid ligt. Als je een juweel terug in het zakje kunt stoppen van de kleur die je gedubbeld hebt, krijg je 1 hart voor je dapperheid. Als je geen passend juweel hebt gebeurt er niets. Maar je mag een zwaard betalen om nog eens te mogen dobbelen. Je mag net zo vaak dobbelen als je met zwaarden kunt betalen. Maar zodra je één hart hebt gekregen is de actie over.

Belangrijk: Als je geluk hebt met het rollen van de dobbelsteen moet de draak een zwart juweel van jouw nemen.

Na de actie bij de draak, moet je de dobbelsteen weer aan de goudsmid geven, met de kleur die het laatst gedubbeld is naar boven.



Goudsmid: Als je de groep helden verplaatst naar de goudsmid, kun je kiezen om:

- 1 juweel te ruilen voor 1 goudstuk, of
- 2 juwelen met dezelfde kleur te ruilen voor 1 hart, of
- 3 juwelen met dezelfde kleur te ruilen voor 2 harten.

Stop de juwelen in het zakje en leg het goudstuk of hart(en) achter je scherm.

Let op: Als de 3 juwelen die je ruilde, dezelfde kleur hebben als de dobbelsteen bij de goudsmid op dat moment heeft, krijg je zelfs nog één hart extra (dus totaal 3). Maar de kleur van de dobbelsteen werkt alleen maar als je 3 juwelen hebt geruild, niet bij 1 of 2 juwelen.

Let op: Natuurlijk zouden de prins of prinses nooit een sieraad met zwarte juwelen accepteren. En je kunt bij de goudsmid ook geen zwart juweel ruilen voor een goudstuk. Zelfs als de dobbelsteen bij de goudsmid een zwarte kleur boven heeft, heb je op dat moment geen enkele kans op een extra hart in ruil voor 3 juwelen.



Het observatorium van de tovenaars: De tovenaars heeft een speciale functie – en anders als bij alle andere 7 acties, kun je hem niet gratis iets vragen. Als je de tovenaars kiest als toren-actie, moet je meteen 1 goudstuk aan de voorraad betalen. In ruil daarvoor verplaatst de tovenaars jou met de groep helden naar elke plaats waar je maar heen wilt; en waar je de actie van die plaats mag uitvoeren.

• Met toverkracht verplaatst naar een plek, betekent dat de groep niet via de wegen gaat en ook niet door juwelenmijnen komt.

• Alleen de tovenaars kan je naar het magische toernooiveld brengen. Die plek lijkt via de wegen op het spelbord bereikbaar, maar is onzichtbaar voor gewone reizigers. Alleen als je door de tovenaars naar het magische toernooiveld wordt verplaatst, kun je deelnemen aan een magisch toernooi en 1 zwaard ruilen (in de voorraad stoppen) voor een hart. Je mag voor een zwaard ook 3 goudstukken nemen (in plaats van een hart).

• Het zeshoekige veld met de brug naar het toernooiveld, telt als een normaal veld op een weg. Maar je mag er nooit op eindigen. Als de tovenaars je naar het toernooiveld verplaatst, zet je de groep helden op het ronde ridderveld. Als je bij het toernooiveld weg gaat hoef je het zeshoekige veld van de brug niet mee te tellen.

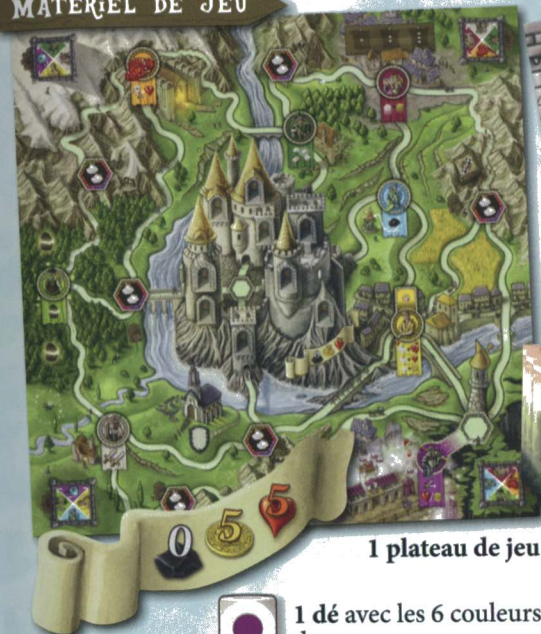


Touria

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

37 pièces d'or (de valeur «1» et «3»)



2 fiches annexes



4 aides de jeu

1 sac en tissu

4 paravents

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



18 commandes du marchand



1 dé avec les 6 couleurs des gemmes

1 bannière d'information

TARA & TALAN

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.

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



MISE EN PLACE

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 châ



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
nasard
es 9
i. 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.



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

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

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

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'élu(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 suffira 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.

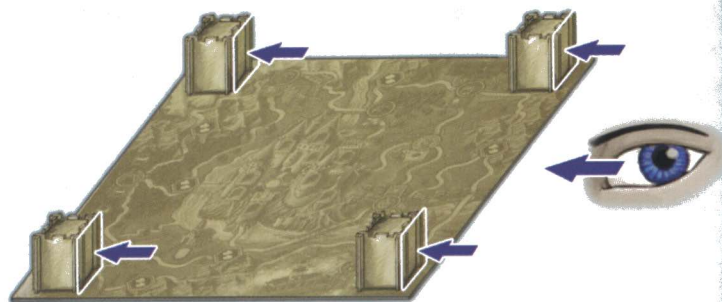
LE voleur

Grrr, c'est pas facile d'être un voleur réglo ! 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.



- 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.



LE DRAGON



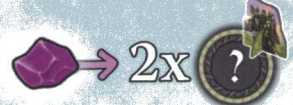
Je me demande bien qui a commencé à colporter la rumeur selon laquelle il faut combattre des dragons pour prouver sa bravoure. Quelles balivernes ! Pas moyen de vivre en paix ! Heureusement que, contrairement à ces „héros“ transis d'amour, nous autres dragons savons garder la tête froide.

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

HAHAHAH! 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...

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**.



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 coeurs 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 coeurs et 7 pièces d'or, mais aucune gemme noire, le joueur montre ce qu'il a derrière son paravent. Il **défausse** ensuite les 7 coeurs et les 7 pièces d'or exigés.



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.



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 coeurs 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 coeurs et 5 pièces d'or, peut également se terminer immédiatement dès qu'un joueur a rempli ces conditions.

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.



Loiseau magique : Loiseau peut remplacer une gemme violette.

CRÉDITS

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



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!



Auteurs : Inka et Markus Brand,
Michael Rieneck
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.