

De koning heeft wat geëxperimenteerd om goud te maken, maar hij veranderde zichzelf pardoes in een kikker. De prins en prinses proberen, met de hulp van de ridder en tovenaars, een toverdrank te brouwen om hem terug in z'n menselijke gedaante te veranderen.

SPELCONCEPT EN VOORBEREIDING

Magic Maze Kids is een **coöperatief** spel waarin je samen werkt om een gemeenschappelijk doel te bereiken. Je wint of verliest samen.

In dit spel controleer je geen specifiek karakter. In de plaats daarvan kan elke speler **eender welke pion op eender welk moment bewegen**, maar enkel in de richting aangegeven op de actietegel die voor je ligt. Dit houdt in dat je erg goed moet samenwerken om de pionnen op hun eindbestemming te brengen!

Het is toegelaten om zo veel te communiceren en te praten met elkaar als je wil, maar je kan de actie van anderen niet uitvoeren.

1 Kies een speelbord dat overeenkomt met de spelmodus die je wenst te spelen en leg het in het midden van de tafel. Voor je eerste spel, raden we speelbord A aan.

2 Zet de ketel in elkaar en plaats deze naast het speelbord.

3 Plaats de ingrediëntfiches naast het speelbord binnen handbereik. Je kan ze sorteren per soort indien gewenst.

INDIEN JE MET 4 SPEELT, geef je elke speler 1 actietegel (zoals hier rechts aangegeven).

INDIEN JE MET 3 SPEELT, geef je een speler 2 actietegels, de andere spelers 1.



INDIEN JE MET 2 SPEELT, geef je elke speler 2 actietegel.



Indien je 2 actietegels hebt, moeten ze steeds in **tegenovergestelde richting** wijzen.

4 Plaats je actietegel(s) voor je. Zorg dat het noorden van de tegel naar dezelfde richting wijst als het noorden op het speelbord. Zorg ervoor dat elke tegel goed zichtbaar is en met z'n noorden gedurende het ganse spel in dezelfde richting wijst.

5 Volg nu de specifieke voorbereidingsinstructies voor de spelmodus die je hebt gekozen.

In de volgende inleiding maak je stap voor stap kennis met de regels ...



INLEIDING 1

De prins gaat op zoek naar een paddenstoel voor de toverdrank.

VOORBEREIDING



Plaats de prins op z'n startvak.

MISSIE



De prins moet een paddenstoel oprapen.

NIEUWE REGEL BEWEEG DE HELDEN

De prins kan door elke speler op elk moment bewogen worden, maar enkel in de richting die gecontroleerd wordt door die bewuste speler (aangegeven op de actietegel).

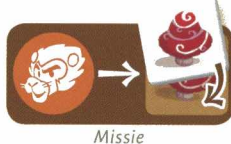


Er zijn geen beurten in dit spel. Je beweegt de prins in de richting(en) van je actietegel(s) wanneer je denkt dat het van toepassing is.

Later zal je de drie andere helden (prinses, tovenaars en ridder) op identiek dezelfde wijze kunnen bewegen.

NIEUWE REGEL RAAP EEN INGREDIËNT OP

Om een ingrediënt op te rapen, werk je samen om de held naar het vak van het ingrediënt te bewegen. Wanneer een held op dit vak staat, neem je het overeenkomstig ingrediëntfiche uit de voorraad en plaats je het op de missie zoals aangegeven.



Je bent nu klaar om inleiding 1 te spelen.



INLEIDING 2

De prinses gaat op zoek naar een orchidee voor de toverdrank ... maar soms is er meer dan één weg om daar naartoe te gaan.

VOORBEREIDING

Plaats de prinses op haar startvak.

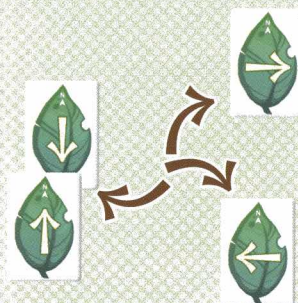
MISSIE



De prinses moet een orchidee oprapen.

OPMERKING: Voor elk nieuw spel kan je ervoor kiezen om de actietegels terug te herverdelen.

Denk eraan dat indien je 2 actietegels hebt, ze naar de tegenovergestelde richting moeten wijzen.



INLEIDING 3

De prins en de prinses moeten elkaar passeren om tot bij hun voorwerpen te geraken.

VOORBEREIDING

Plaats de prins en de prinses op hun startvakken.

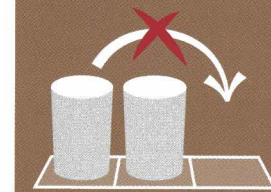
MISSIE



- De prins moet een spinnenweb oprapen.
- De prinses moet een veer van de feniks oprapen.

NIEUWE REGEL HELDEN BLOKKEREN ELKAARS WEG

Een held kan nooit op een vak met een andere held staan. Een held kan niet door een andere held door bewegen.



Wanneer je inleiding 3 vervolledigd hebt, neem je alle verzamelde ingrediënten en stop je ze in de ketel.



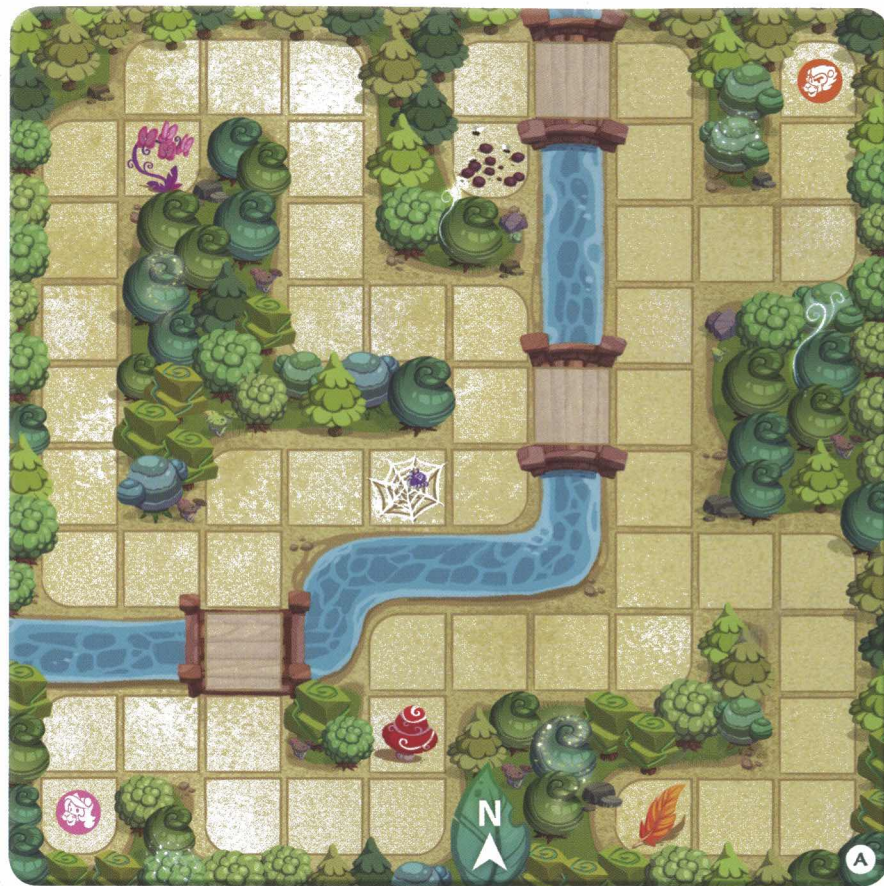
Je bent nu klaar om een volledig spel op speelbord A te spelen.

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD A

De prins en de prinses moeten verschillende ingrediënten verzamelen om de toverdrank te maken die de koning kan genezen.

VOORBEREIDING

- Plaats de prins en de prinses op hun startvakken.
- Plaats de koningkaart naast het spelbord, met de "kikker" kant zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met een **A** op de rugzijde. Schud ze en plaats ze open op de koningkaart.



NIEUWE REGEL VOOR HET VOLLEDIGE SPEL MISSIEKAARTEN

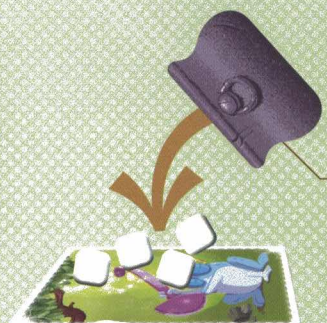
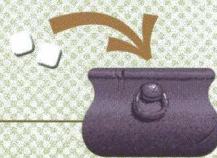
Wanneer je een volledig spel speelt, vertelt de openliggende missiekaart je wat te doen, net zoals de missies tijdens de inleidingen.

Werk de missies één voor één af, van boven naar onder. Wanneer je een ingrediënt verzamelt, **plaats je het op de missiekaart**.

Wanneer alle missies op een kaart vervuld zijn, giet je de verzamelde ingrediënten in de ketel en verwijder je de missiekaart uit het spel.

Indien er een **nieuwe missiekaart** tevoorschijn komt, moet je nieuwe missies vervullen.

Indien **de koningkaart** verschijnt, is de toverdrank klaar. Even goed roeren en kieper het daarna over de kikker. Draai de koningkaart om naar de "gezonde" kant en win het spel!



OPMERKING: Indien een held als missie een ingrediënt moet verzamelen en hij staat reeds op het juiste vak, dan heb je geluk! Je vervult onmiddellijk deze missie.

Je kan zo vaak op speelbord A spelen als je wil.

Indien je meer regels wil leren, vervolledig dan de inleidingen op de volgende pagina. Zij zullen je voorbereiden op speelbord B.



INLEIDING 4

De prinses moet wat vleermuizenpoep verzamelen ... maar de griffioen staat in haar weg.

Achterkant van speelbord B

VOORBEREIDING



Plaats de prinses en de griffioen op hun startvakken.

MISSIE

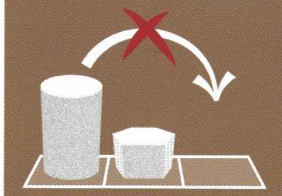


De prinses moet vleermuizenpoep gaan oprapen.

NIEUWE REGEL

ER STAAT EEN WEZEN IN DE WEG

Je kan een held niet naar hetzelfde vak bewegen als een wezen. Een held kan ook niet door een vak bewegen waarop een wezen staat. Je moet het wezen dus uit de weg zien te krijgen.



Je kan een wezen bewegen zoals de helden, maar nooit uit z'n aangegeven gebied (gekleurde vakken).



INLEIDING 5

De prins moet slangengif hebben voor de toverdrank, maar hij kan een slang niet alleen de baas. Hij zoekt dus hulp bij de tovenaars, die de slang kan hypnotiseren.

Achterkant van speelbord B

VOORBEREIDING

Plaats de prins en de tovenaars op hun startvakken.

MISSIE



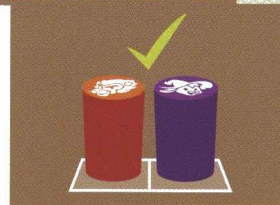
De prins en de tovenaars moeten elkaar ontmoeten om het slangengif te verzamelen.

NIEUWE REGEL

LAAT TWEE HELDEN ELKAAR ONTMOETEN

Dit is een nieuw soort missie : twee helden moeten elkaar ontmoeten om een ingrediënt te bekomen.

Om helden elkaar te laten ontmoeten moeten ze eender waar op het speelbord naast elkaar, op aangrenzende vakken, staan. Daarna ontvangen ze het gevraagde ingrediëntfiche van de missie.



INLEIDING 6

De prinses heeft zwarte stenen nodig voor de toverdrank, maar ze zijn te zwaar voor haar om ze alleen te dragen. Ze zoekt dus hulp bij de ridder.

Achterkant van speelbord B

VOORBEREIDING

Plaats de prinses, de ridder, de eenhoorn en de draak op hun startvakken.

MISSIE



De prinses en de ridder moeten elkaar ontmoeten om de zwarte stenen te verzamelen.



Wanneer je inleiding 6 afgewerkt hebt, neem je alle verzamelde ingrediënten en plaats je ze in de ketel.



Je bent nu klaar om het volledige spel op speelbord B te spelen.

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD B

De koning zit opnieuw in de problemen, en enkele wezens blokkeren de weg naar de vereiste ingrediënten. Gelukkig hebben de tovenaars en de ridder beloofd om te helpen.



VOORBEREIDING

- Plaats de 4 helden op 4 willekeurige lege vakken.
- Plaats de griffioen, de draak en de eenhoorn op hun startvakken.
- Plaats de koningkaart naast het bord, met de "kikker" zijde zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met een **B C D** op de rugzijde. Schud ze en leg ze open op de koningkaart.

NIEUWE REGEL

GEVARIEERDE MISSIEKAARTEN

Vanaf nu zullen de missiekaarten beide types ("oprapen" en "ontmoeten") herbergen voor alle 4 de helden.

OPMERKING: Het klavertje vier

Het klavertje vier is een ingrediënt dat gevonden kan worden met een "ontmoet" missie. Twee helden combineren hun geluk om het te vinden!



Je kan zo vaak op speelbord B spelen als je wil.

Indien je meer regels wil leren, vervolledig dan de inleidingen op de volgende pagina. Zij zullen je voorbereiden op speelbord C.



INLEIDING 7

De prins kan over wezens springen dankzij zijn behendigheid.

VOORBEREIDING

Plaats de prins en de griffoen op hun startvakken.

MISSIE



De prins moet een orchidee oprapen.

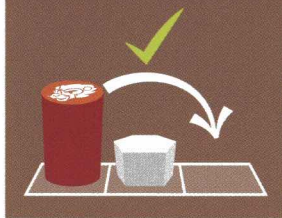
NIEUWE REGEL

DE PRINS KAN OVER WEZENS SPRINGEN

De prins kan in een **rechte lijn** over eender welk wezen springen, maar slechts over **1 wezen tegelijkertijd**. Het **vak direct achter** het wezen moet vrij zijn.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de prins in de juiste richting te bewegen en alzo te springen.

De prins kan **NIET** over een andere held springen.



INLEIDING 8

De ridder kent enkele kortere wegen doorheen het woud.

VOORBEREIDING

Plaats de ridder en de draak op hun startvakken.

MISSIE



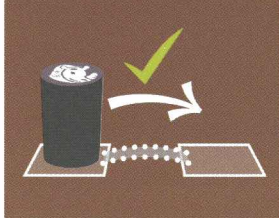
De ridder moet een spinnenweb oprapen.

NIEUWE REGEL

DE RIDDER VAN VERSCHOLEN PADEN NEMEN

Er lopen grijze paden doorheen het woud om twee afgelegen vakken met elkaar te verbinden. De ridder kan deze paden gebruiken, maar enkel om van het verbonden vak naar het andere te bewegen.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de ridder in de juiste richting te bewegen en zo de kortere weg te nemen.



INLEIDING 9

De tovenaress kent een geheime doorgang waardoor enkel zij snel over een lange afstand kan reizen.

VOORBEREIDING

Plaats de tovenaress en de eenhoorn op hun startvakken.

MISSIE



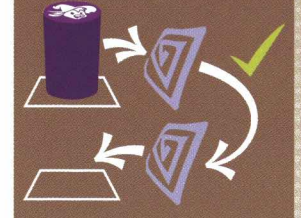
De tovenaress moet een veer van de feniks oprapen.

NIEUWE REGEL

DE TOVENARES KAN PORTALEN GEBRUIKEN

Er zijn portalen aan de randen van het speelbord die twee ver afgelegen vakken met elkaar verbinden. De tovenaress kan van het ene naar het andere portaal bewegen.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de tovenaress in de juiste richting te bewegen en zo door het portaal te stappen.



Achterkant
van speelbord C



INLEIDING 10

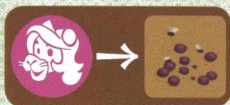
Een minotaurus bewaakt de brug ... maar de prinses is een goede zwemster.

VOORBEREIDING

Plaats de prinses en de minotaurus op hun startvakken.



MISSIE



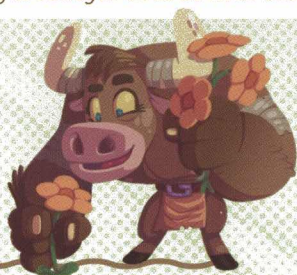
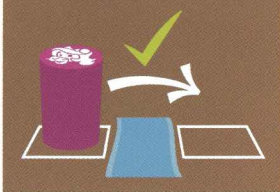
De prinses moet vleermuizenpoep oprapen.

NIEUWE REGEL

DE PRINSES KAN ZWEMMEN

De prinses kan in een rechte lijn bewegen (zwemmen) van de ene zijde naar de andere zijde van de rivier.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de prinses in de juiste richting te bewegen en zo de rivier over te steken.



VOLLEDIG SPEL SPEELBORD C

De koning heeft zich nogmaals in een kikker veranderd. Wanneer zal hij het nu eens leren? Er zijn zelfs nog meer wezens die de weg blokkeren. De helden zullen dus goed gebruik moeten maken van hun nieuwe mogelijkheden.

VOORBEREIDING

- Plaats de 4 helden op 4 willekeurige vrije vakken.
- Plaats de griffioen, de draak, de 2 eenhoorns en de minotaurus op hun startvakken.
- Plaats de koningkaart naast het speelbord, de "kikker" zijde zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met B, C, D op de rugzijde. Schud ze en plaats ze open op de koningkaart.

OPMERKING: Meer uitdaging

Je kan de moeilijkheid en de speelduur verhogen door met meer dan drie missiekaarten te spelen.

NIEUWE REGEL

GEbruik DE SPECIALE EIGENSCHAPPEN VAN DE HELDEN

Je kan de speciale eigenschappen van de helden die je leerde in de voorgaande inleidingen zo vaak gebruiken als je wil.

NIEUWE REGEL

VERVUL DE MISSIES IN EEN WILLEKEURIGE VOLGORDE

Vanaf nu kan je de volgorde van de missies op de openliggende missiekaart kiezen. Vergeet niet om **de verzamelde ingrediënten op de missiekaart te plaatsen** (niet rechtstreeks in de ketel) zodat je kan bijhouden welke missies je reeds vervuld hebt.

NIEUWE REGEL

BEWEEG DE MINOTAURUS

De speler met de correcte actietegel kan de minotaurus verplaatsen van de ene naar de andere brug.

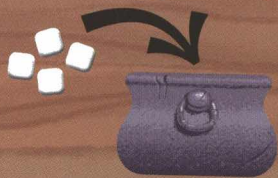
Gebruik gewoon de richtingspijl om de minotaurus in de juiste richting te bewegen naast de rivier naar een andere brug.

NIEUWE REGEL

BEWEEG DE EENHOORNS

Net zoals de andere pionnen, kunnen beide eenhoorns **niet bewogen worden** naar hetzelfde vak of langs elkaar.

Wanneer je inleiding 10 hebt afgewerkt, neem je alle verzamelde ingrediënten en plaats je ze in de ketel.



Je bent nu klaar om het volledige spel op speelbord C te spelen.

Je kan zo vaak op speelbord C spelen als je wil.

Indien je meer regels wil leren, vervolledig dan de inleiding op de volgende pagina. Zij zullen je voorbereiden op speelbord D.

Achterkant van speelbord C



INLEIDING 11

Tijd is schaars. Indien de zandloper volledig doorloopt, zal de koning voor eeuwig een kikker blijven!

VOORBEREIDING

- Plaats de prinses, de griffioen, de draak en de 2 eenhoorns op hun startvakken.
- Plaats de zandloper naast het speelbord en de tijdfige op het tijdvak met een vlag (rechtsonder op het speelbord).
- Wacht tot al het zand in de onderkant van de zandloper zit.
- Wanneer iedereen klaar is, draai je de zandloper om en start het spel!



De tijdfige

NIEUWE REGEL

DRAAI DE ZANDLOPER

Om de zandloper te mogen omdraaien, moet je samenwerken en een held naar het tijdvak laten bewegen.

Draai daarna de zandloper en verplaats de tijdfige naar het volgende tijdvak (klokgewijs). Doe dit telkens vooraleer de zandloper volledig is doorgelopen!



MISSIE



Er zijn geen missies om ingrediënten te verzamelen dit keer.

In deze inleiding moet je de zandloper 3 keer zien om te draaien, zodat de tijdfige landt op het tijdvak met de dubbele vlag.



Start de zandloper bij aanvang van het spel en zorg ervoor dat hij nooit volledig doorloopt. Indien dit wel gebeurt herstart je de inleiding en probeer je opnieuw.



Wanneer je inleiding 11 hebt afgewerkt, ken je alle regels en ben je klaar om het volledige spel op speelbord D te spelen!

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD D

Je moet zo snel mogelijk een toverdrank maken om de koning in zijn normale vorm te laten transformeren.

VOORBEREIDING

- Plaats de 4 helden op 4 willekeurige vrije vakken.
- Plaats de 2 griffioens, de draak, de 2 eenhoorns en de minotaurus op hun startvakken.
- Plaats de tijdfige op het tijdvak met een vlag (rechteronderhoek van het speelbord).
- Plaats de koningkaart naast het speelbord, met de "kikker" zijde zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met **B** **C** **D** op de rugzijde. Schud ze en plaats ze open op de koningkaart.
- Draai de zandloper zo gauw de missiekaarten klaarliggen.

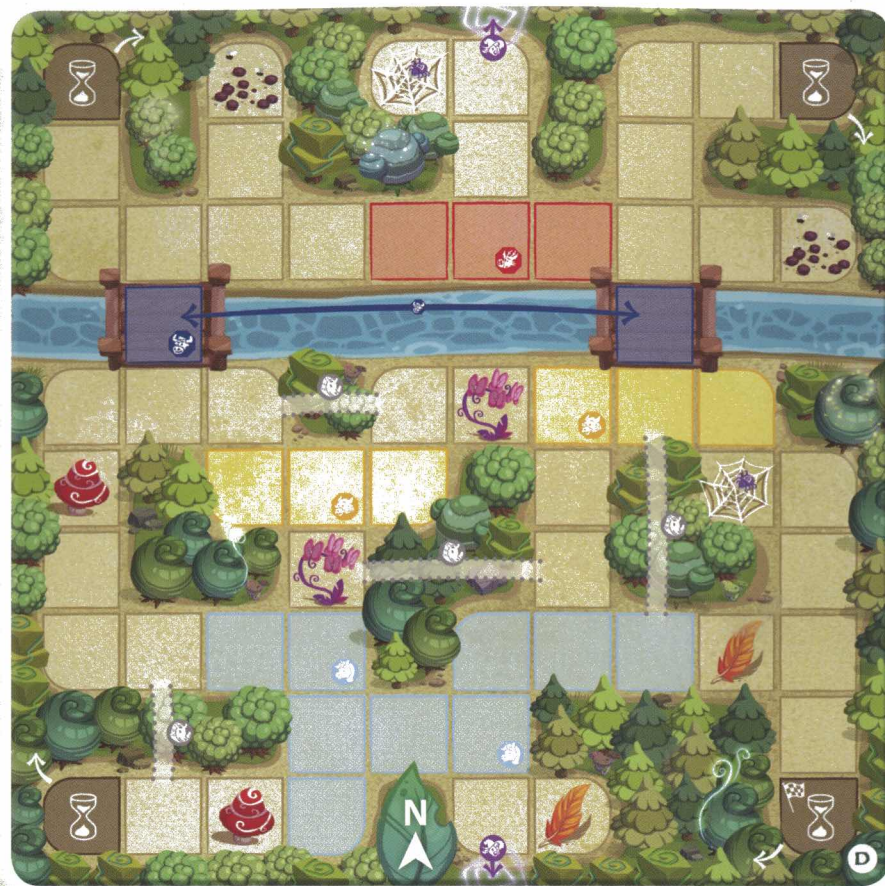
NIEUWE REGEL BEHEER DE TIJD

Terwijl je de missies uitvoert zoals gewoonlijk, hou je ook de zandloper in de gaten, zodat hij nooit volledig doorloopt. Indien dit wel gebeurt, is niet alles verloren, maar krijg je wel een straf!

Om de zandloper te mogen draaien, moet je samenwerken en een held naar het tijdvak met de tijdfige bewegen. Verplaats de tijdfige daarna naar het volgende (klokgewijs) tijdvak, zoals in de inleiding.

Indien de zandloper volledig doorloopt, verwijder je alle ingrediëntfiches van de zichtbare missiekaart en voeg je een nieuwe missiekaart (uit de doos) bovenaan de stapel missiekaarten toe. Verplaats de tijdfige naar het volgende tijdvak, draai de zandloper en ga verder met het spel.

Opmerking: *Je moet de zandloper geen 3 keer draaien zoals in de inleiding. Je moet er enkel voor zorgen dat hij niet volledig doorloopt.*



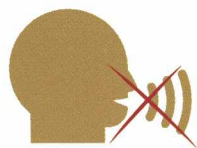
Speelbord D is het laatste speelbord van het spel, maar indien je extra uitdaging zoekt, neem dan zeker een kijkje op de volgende pagina.

EXTRA UITDAGINGEN

Je kan deze optionele regel toevoegen om de moeilijkheid te verhogen. Ze kunnen naar hartelust gecombineerd worden.

UITDAGING #1

STILTE



Tijdens het spel mag je **niet spreken**. Bij **aanvang van het spel** en elke keer je een **nieuwe missiekaart vrijspeelt** of de **zandloper draait**, mag je **praten** zo lang je wil (terwijl de tijd loopt). Maar zo gauw een speler een pion beweegt, moet het terug stil zijn.

Indien je merkt dat een speler zondigt tegen een spelregel, mag je hem hier wel verbaal op wijzen.

UITDAGING #2

GEEN COMMUNICATIE



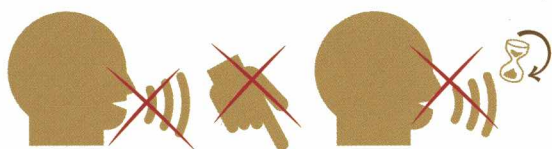
Tijdens het spel mag je **niet communiceren**: je mag niet spreken, niet wijzen en geen gebaren maken. De enige vorm van communicatie die toegelaten is, is staren naar een andere speler om hem te laten weten dat hij iets moet doen.

Bij **aanvang van het spel** en elke keer je een **nieuwe missiekaart vrijspeelt** of de **zandloper draait**, mag je **praten** zo lang je wil (terwijl de tijd loopt). Maar zo gauw een speler een pion beweegt, moet het terug stil zijn.

Indien je merkt dat een speler zondigt tegen een spelregel, mag je hem hier wel verbaal op wijzen.

UITDAGING #3

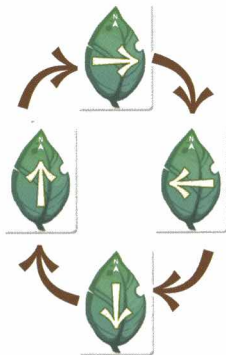
GEEN PLANNING



Je mag niet spreken of gebaren maken gedurende het ganse spel, behalve wanneer er gezondigd wordt tegen een spelregel.

UITDAGING #4

RUIL ACTIETEGELS



Elke keer je een missiekaart hebt vervuld, schuiven alle spelers hun actietegel door naar hun linkerbuur.

UITDAGING #5

VAL NIET ZONDER TIJD



Indien de zandloper ooit volledig doorloopt, verlies je het spel (in plaats van enkel een straf te krijgen).

UITDAGING #6

BEPERKTE TIJD



Indien de tijdliche terug op z'n startvak arriveert, verlies je het spel. Dit betekent dat je de zandloper slechts 3 keer kan omdraaien, wat je een maximum van 20 minuten speeltijd oplevert.

UITDAGING #7

MINDER TIJD

Indien de tijdliche terug op z'n startvak arriveert, verlies je het spel.

Plaats de tijdliche op een ander vak dan het eerste. Dit geeft je 15, 10 of 5 minuten om het spel te winnen, in plaats van 20.



Kasper Lapp ONTWERPER

Gyom ARTIEST

Marie Ooms GRAFISCH ONTWERPER

Didier Delhez PROJECT MANAGER

N. Delobelle & A. De Cnodder VERTALER

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, België

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

De auteur wil al de kinderen en volwassenen bedanken die het spel met hem hebben getest (te veel om alle namen te vermelden) en Laetitia Di Sciascio en Nathan Morse om de spelregels te verbeteren. De uitgever wil ook graag Jeux de Nim bedanken.

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2018). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING:** niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

En expérimentant une nouvelle technique pour créer de l'or, le roi s'est accidentellement transformé en grenouille. Dès lors, le prince et la princesse, avec l'aide du chevalier et de la magicienne, coopèrent pour préparer une potion qui lui rendra sa forme initiale.

PRINCIPE DU JEU & MISE EN PLACE

Magic Maze Kids est un jeu **coopératif** dans lequel vous vous coordonnez pour atteindre un objectif commun. Vous gagnez ou perdez tous ensemble.

Dans ce jeu, vous ne contrôlez pas un personnage en particulier; au lieu de cela, n'importe quel joueur peut déplacer **n'importe quel pion à n'importe quel moment**, mais seulement dans une direction qui figure sur une tuile Action posée devant lui. Vous devez donc vous entraider pour amener les pions où ils doivent se rendre!

Vous pouvez parler et communiquer autant que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez en aucun cas effectuer une action que vous ne contrôlez pas.

Sélectionnez le plateau de jeu qui correspond au tutorial ou mode de jeu que vous souhaitez et placez-le au centre de l'aire de jeu. Pour votre toute première partie, utilisez le verso du Plateau A.

Assemblez le Chaudron et placez-le près du plateau.

Placez les jetons Ingrédient près du plateau, de sorte qu'ils soient à portée de tous. Vous pouvez les trier si vous le souhaitez.

1

2

3

SI VOUS ÊTES **4**,
donnez 1 tuile Action à chaque joueur
(comme montré à droite).

SI VOUS ÊTES **3**,
donnez 2 tuiles Action à un joueur,
et 1 à chaque autre joueur.



SI VOUS ÊTES **2**,
donnez 2 tuiles Action à chaque joueur.



Si vous avez **2 tuiles Action**,
elles doivent toujours indiquer des **directions opposées**.

4

5

6

Posez vos tuiles Action devant vous, de sorte que le Nord indique la même direction que le Nord du plateau de jeu. Assurez-vous que les tuiles Action de tous les joueurs restent visibles et gardent la même orientation pendant toute la partie.

Maintenant, suivez les instructions de mise en place du tutorial ou du mode de jeu que vous souhaitez jouer.

Les brefs tutoriels qui suivent vous apprendront progressivement les règles du jeu étape par étape.

3



TUTORIEL 1

Le prince part chercher un champignon pour la potion.

MISE EN PLACE



Placez le Prince sur sa case de départ.

MISSION



Le Prince doit cueillir un Champignon.

NOUVELLE RÈGLE DÉPLACER LES HÉROS

Le Prince peut être déplacé par n'importe quel joueur à n'importe quel moment, mais seulement dans une direction contrôlée par ce joueur (sur ses tuiles Action).



Il n'y a pas de tours de jeu. Vous déplacez simplement le Prince dans une des directions de votre/vos tuile(s) Action lorsque vous le jugez utile.

Plus tard, vous pourrez déplacer les trois autres Héros (Princesse, Magicienne et Chevalier) de la même façon.

NOUVELLE RÈGLE COLLECTER UN INGRÉDIENT

Pour collecter un Ingrédient, coopérez pour déplacer le Héros concerné vers une case qui représente cet Ingrédient. Lorsque le Héros se trouve dessus, prenez **dans la réserve** un jeton Ingrédient correspondant et **placez-le sur la Mission** comme montré.



Mission

Vous êtes maintenant prêts pour le Tutoriel 1.

Verso du Plateau A



TUTORIEL 2

La princesse est partie cueillir une orchidée pour la potion... mais parfois, plusieurs chemins mènent au même endroit.

MISE EN PLACE

Placez la Princesse sur sa case de départ.

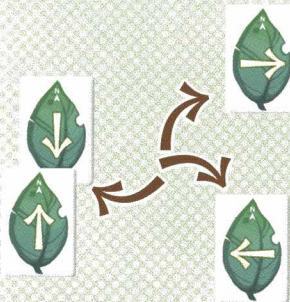
MISSION



La Princesse doit cueillir une Orchidée.

NOTE: Avant chaque nouvelle partie, vous pouvez choisir de redistribuer les tuiles Action.

N'oubliez pas que si vous avez 2 tuiles Action, elles doivent indiquer des directions opposées.



TUTORIEL 3

Le prince et la princesse doivent se croiser pour atteindre les ingrédients qu'ils cherchent.

MISE EN PLACE

Placez le Prince et la Princesse sur leurs cases de départ.

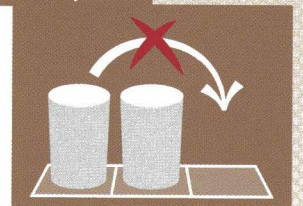
MISSION



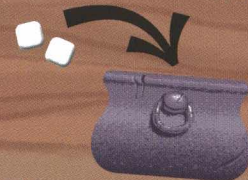
Le Prince doit récolter une Toile d'araignée.
La Princesse doit ramasser une Plume de phénix.

NOUVELLE RÈGLE LES HÉROS SE BLOQUENT

Un Héros ne peut pas se trouver sur la même case qu'un autre Héros. Un Héros ne peut pas traverser un autre Héros.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 3, prenez tous les Ingrédients collectés et mettez-les dans le Chaudron.



Maintenant, vous êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau A.

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU A

Le prince et la princesse doivent rassembler plusieurs ingrédients pour préparer une potion qui guérira le roi.

MISE EN PLACE

- Placez le Prince et la Princesse sur leurs cases de départ.
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec un **A** au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.



NOUVELLE RÈGLE POUR LES PARTIES COMPLÈTES CARTES MISSION

Lorsque vous jouez une partie complète, la carte Mission visible vous indique ce que vous devez faire, exactement comme les Missions dans les tutoriels.

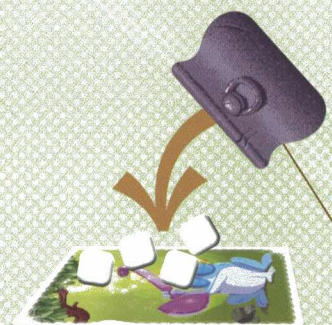
Accomplissez les Missions sur la carte une par une, du haut vers le bas. Lorsque vous collectez un Ingrédient, **placez-le sur la carte Mission.**

Après avoir accompli toutes les Missions de la carte visible, versez tous les Ingrédients de la carte dans le Chaudron et remettez la carte Mission dans la boîte du jeu.

Si cette manipulation révèle **une nouvelle carte Mission**, vous devez accomplir les nouvelles Missions.

Si elle révèle **la carte Roi**, la potion est prête. Mélangez-la et versez les Ingrédients sur la grenouille. Ensuite, retournez la carte pour révéler le roi en bonne santé, et vous gagnez la partie !

NOTE: si un Héros reçoit la mission de collecter un Ingrédient sur lequel il se trouve déjà, vous avez de la chance ! Cette Mission est immédiatement accomplie.



Vous pouvez jouer sur le Plateau A aussi longtemps que vous le souhaitez.

Si vous voulez apprendre des règles supplémentaires, jouez les tutoriels à partir de la page suivante. Ils vous prépareront au Plateau B.



TUTORIEL 4

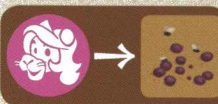
La princesse doit ramasser une crotte de chauve-souris... mais un griffon se trouve sur son chemin.

MISE EN PLACE



Placez la Princesse et 1 Griffon sur leurs cases de départ.

MISSION



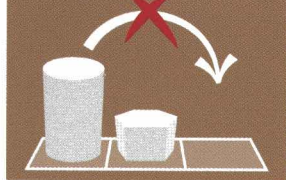
La Princesse doit ramasser une Crotte de chauve-souris.

NOUVELLE RÈGLE

CRÉATURES SUR LE CHEMIN

Un Héros ne peut pas se trouver sur la même case qu'une Créature. Un Héros ne peut pas traverser une Créature.

Vous pouvez déplacer les Créatures exactement comme vous déplacez les Héros, mais **jamais hors de leur zone** spécifique (cases colorées).



TUTORIEL 5

Le prince doit récolter du venin de serpent pour la potion, mais il n'arrivera pas à manipuler seul un serpent. La magicienne va l'aider en hypnotisant le serpent.

MISE EN PLACE

Placez le Prince et la Magicienne sur leurs cases de départ.

MISSION



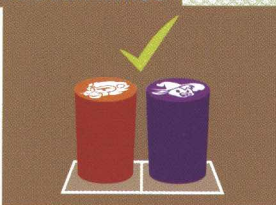
Le Prince et la Magicienne doivent se rencontrer pour extraire du Venin de serpent.

NOUVELLE RÈGLE

RENCONTRE ENTRE DEUX HÉROS

Voici un nouveau type de Mission : deux Héros doivent se rencontrer pour collecter un Ingrédient.

Pour que deux Héros se rencontrent, vous devez les déplacer de sorte qu'ils se trouvent l'un à côté de l'autre, sur deux cases adjacentes, n'importe où sur le plateau. Ensuite, couvrez l'Ingrédient de la Mission avec le jeton Ingrédient correspondant.



TUTORIEL 6

La princesse doit ramasser une pierre noire pour la potion, mais c'est trop lourd à porter. Le chevalier se propose pour l'aider.

MISE EN PLACE

Placez la Princesse, le Chevalier, 1 Licorne et le Dragon sur leurs cases de départ.

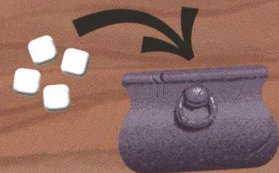
MISSION



La Princesse et le Chevalier doivent se rencontrer pour ramasser une Pierre noire.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 6, prenez tous les Ingrédients collectés et mettez-les dans le Chaudron.



Maintenant, vous êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau B.

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU B

Le roi a encore commis une bêtise, et il y a des créatures qui bloquent l'accès aux ingrédients nécessaires. Par chance, la magicienne et le chevalier ont proposé leur aide.



MISE EN PLACE

- Placez les 4 Héros sur 4 cases vides, n'importe lesquelles.
- Placez 1 Griffon, le Dragon et 1 Licorne sur leurs cases de départ.
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec (B)(C)(D) au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.

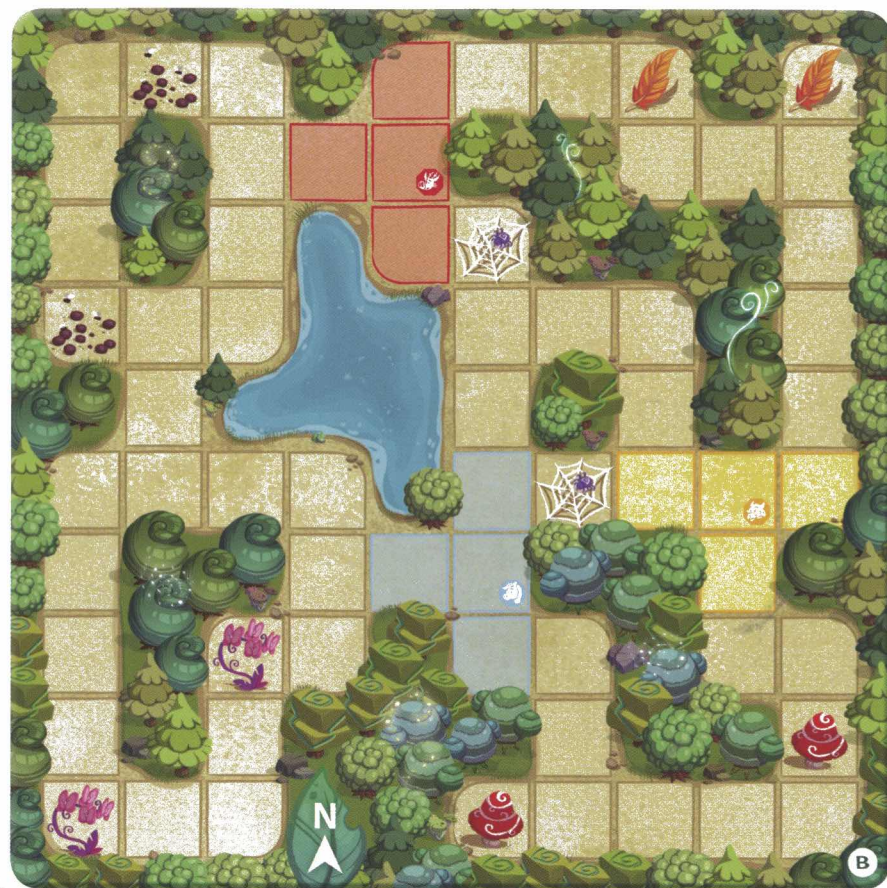
NOUVELLE RÈGLE

CARTES MISSION VARIÉES

Désormais, les cartes Mission contiennent les deux types de Missions («Collecter» & «Rencontrer») pour les quatre Héros.

NOTE: le Trèfle à quatre feuilles

Le Trèfle à quatre feuilles est un Ingrédient qui peut être trouvé avec une Mission «Rencontrer». Deux Héros combinent leur chance pour le trouver!



Vous pouvez jouer sur le Plateau B aussi longtemps que vous le souhaitez.

Si vous voulez apprendre des règles supplémentaires, jouez les tutoriels à partir de la page suivante. Ils vous prépareront au Plateau C.



TUTORIEL 7

Le prince peut sauter par-dessus les créatures grâce à son agilité.

MISE EN PLACE

Placez le Prince et 1 Griffon sur leurs cases de départ.

MISSION

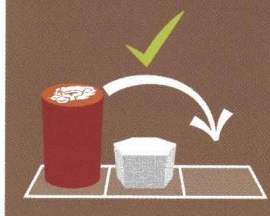


Le Prince doit cueillir une Orchidée.

NOUVELLE RÈGLE

LE PRINCE PEUT SAUTER PAR-DESSUS LES CRÉATURES

Le Prince peut se déplacer **en ligne droite** par-dessus n'importe quelle Créature, mais il ne peut sauter que par-dessus 1 Créature à la fois. **La case directement derrière la Créature doit être libre.**



Utilisez simplement la flèche qui déplace le Prince dans la bonne direction pour sauter de cette façon.

Le Prince ne peut pas sauter par-dessus un autre Héros.



TUTORIEL 8

Le chevalier connaît quelques raccourcis à travers la forêt.

MISE EN PLACE

Placez le Chevalier et le Dragon sur leurs cases de départ.

MISSION

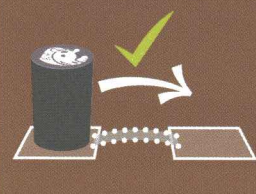


Le Chevalier doit collecter une Toile d'araignée.

NOUVELLE RÈGLE

LE CHEVALIER PEUT EMPRUNTER LES RACCOURCIS

Il y a des raccourcis gris qui traversent la forêt pour relier deux cases distantes. Le Chevalier peut utiliser ces raccourcis, mais seulement pour se déplacer de l'une à l'autre de ces cases reliées.



Utilisez simplement la flèche qui déplace le Chevalier dans la bonne direction pour emprunter un raccourci de cette façon.



TUTORIEL 9

La magicienne connaît un portail secret à travers lequel elle peut rapidement parcourir une longue distance.

MISE EN PLACE

Placez la Magicienne et 1 Licorne sur leurs cases de départ.

MISSION

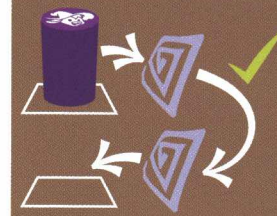


La Magicienne doit ramasser une Plume de phénix.

NOUVELLE RÈGLE

LA MAGICIENNE PEUT UTILISER LES PORTAILS

Il y a des portails aux bords du plateau qui relient deux cases très éloignées. La Magicienne peut passer à travers un portail pour se déplacer de l'une à l'autre de ces cases reliées.



Utilisez simplement la flèche qui déplace la Magicienne dans la bonne direction pour emprunter un portail de cette façon.



Verso du Plateau C

TUTORIEL 10

Il y a un minotaure qui garde le pont... mais heureusement, la princesse est une bonne nageuse.



MISE EN PLACE

Placez la Princesse et le Minotaure sur leurs cases de départ.



MISSION

La Princesse doit ramasser une Crotte de chauve-souris.

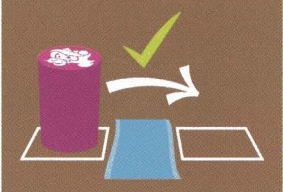


NOUVELLE RÈGLE

LA PRINCESSE PEUT NAGER

La Princesse peut se déplacer en ligne droite d'un côté à l'autre de la rivière.

Utilisez simplement la flèche qui déplace la Princesse dans la bonne direction pour traverser la rivière.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 10, prenez tous les Ingrédients collectés et mettez-les dans le Chaudron.



Maintenant, vous êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau C.

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU C

Le roi s'est encore transformé en grenouille! Apprendra-t-il un jour de ses erreurs? Surtout qu'il y a encore plus de créatures qui bloquent le passage. Les héros doivent donc utiliser leurs nouvelles capacités à bon escient.

MISE EN PLACE

- Placez les 4 Héros sur 4 cases vides, n'importe lesquelles.
- Placez 1 Griffon, le Dragon, les 2 Licornes et le Minotaure sur leurs cases de départ.
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec (B)(C)(D) au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.

NOTE: plus de difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté et la durée du jeu en jouant avec plus que trois cartes Mission.

NOUVELLE RÈGLE

UTILISER LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS

Vous pouvez utiliser aussi souvent que vous le souhaitez les capacités spéciales des quatre Héros que vous venez d'apprendre dans les tutoriels précédents.

NOUVELLE RÈGLE

ACCOMPLIR LES MISSIONS DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE

Désormais, vous pouvez choisir d'accomplir dans n'importe quel ordre les Missions de la carte Mission visible. N'oubliez pas de **placer les jetons Ingrédients sur la carte Mission** (pas directement dans le Chaudron), pour voir quelles Missions vous avez déjà accomplies.

NOUVELLE RÈGLE

DÉPLACER LE MINOTAURE

Le joueur qui a la tuile Action adéquate peut déplacer le Minotaure directement d'un pont à l'autre.

Utilisez simplement la flèche qui déplace le Minotaure dans la bonne direction le long de la rivière jusqu'à l'autre pont.

NOUVELLE RÈGLE

DÉPLACER LES LICORNES

Comme tous les autres pions, les deux Licornes **ne peuvent pas se trouver sur la même case** ni passer l'une au dessus de l'autre.

Vous pouvez jouer sur le Plateau C aussi longtemps que vous le souhaitez.

Si vous voulez apprendre des règles supplémentaires, jouez le tutoriel à partir de la page suivante. Il vous préparera au Plateau D.

Verso du Plateau D



TUTORIEL 11

Le temps presse. Si le sablier s'écoule totalement, le roi restera une grenouille pour l'éternité!

MISE EN PLACE

- Placez la Princesse, 1 Griffon, le Dragon et les 2 Licornes sur leurs cases de départ.
- Placez le sablier à côté du plateau et le jeton Temps sur la case Temps marquée d'un drapeau, dans le coin inférieur droit du plateau.
- Attendez que le sable s'écoule entièrement.
- Lorsque tout le monde est prêt à démarrer la partie, retournez le sablier, et c'est parti!



Le jeton Temps

NOUVELLE RÈGLE

RETOURNER LE SABLIER

Pour retourner le sablier, coordonnez-vous pour déplacer un Héros sur la case où se trouve le jeton Temps.

Ensuite, retournez le sablier et déplacez le jeton Temps sur la case Temps suivante en sens horlogique. Faites cela avant que le sablier s'écoule totalement!



MISSION



Cette fois, il n'y a pas de Mission pour collecter des Ingrédients.

Dans ce tutoriel, vous devez retourner le sablier 3 fois, de sorte à amener le jeton Temps sur la case Temps marquée d'un double drapeau.



Démarrez le sablier au début de la partie et assurez-vous qu'il ne s'épuise jamais. S'il s'écoule totalement, recommencez ce tutoriel et essayez à nouveau.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 11, vous connaissez toutes les règles et êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau D!

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU D

*Vous devez préparer la potion
aussi vite que possible
pour ramener le roi
à sa forme originelle.*

MISE EN PLACE

- Placez les 4 Héros sur 4 cases vides, n'importe lesquelles.
- Placez les 2 Griffons, le Dragon, les 2 Licornes et le Minotaure sur leurs cases de départ.
- Placez le jeton Temps sur la case Temps marquée d'un drapeau (dans le coin inférieur droit du plateau).
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec (B)(C)(D) au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.
- Démarrez le sablier dès que les cartes Mission sont mises en place.

NOUVELLE RÈGLE

GÉRER LE TEMPS

Pendant que vous tentez d'accomplir les Missions comme d'habitude, surveillez le sablier et assurez-vous qu'il ne s'épuise jamais. S'il s'écoule complètement, vous n'avez pas perdu, mais vous recevez une pénalité.

Pour retourner le sablier, vous devez vous coordonner pour déplacer n'importe quel Héros sur la case où se trouve le jeton Temps. Ensuite, déplacez le jeton Temps sur la case Temps suivante en sens horlogique, exactement comme dans le tutoriel.

Si le sablier s'écoule totalement, remettez dans la réserve tous les Ingrédients de la carte Mission visible et ajoutez une nouvelle carte Mission (prise dans la boîte du jeu) par-dessus. Ensuite, déplacez le jeton Temps sur la case Temps suivante en sens horlogique, retournez le sablier, et continuez la partie.

NOTE: *vous ne devez pas nécessairement retourner le sablier 3 fois comme dans le tutoriel. Vous devez seulement l'empêcher de s'écouler totalement.*



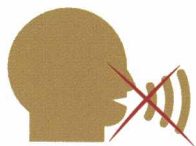
**Le Plateau D est le plateau
le plus avancé du jeu.
Mais si vous voulez des défis
supplémentaires, continuez
à la page suivante.**

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez intégrer ces règles optionnelles quand vous voulez augmenter la difficulté du jeu. Elles peuvent être combinées comme vous le souhaitez.

DÉFI N°1

SILENCE



Au cours de la partie, **vous ne pouvez pas parler**.

Au début de la partie et à chaque fois que vous **révélez une nouvelle carte Mission** ou que vous **retournez le sablier**, **vous pouvez parler** aussi longtemps que vous le souhaitez (pendant que le sablier s'écoule). Mais dès que n'importe quel joueur déplace n'importe quel pion, vous devez à nouveau vous taire.

Si vous remarquez qu'un joueur enfreint une règle, vous pouvez le signaler verbalement.

DÉFI N°2

SANS COMMUNIQUER



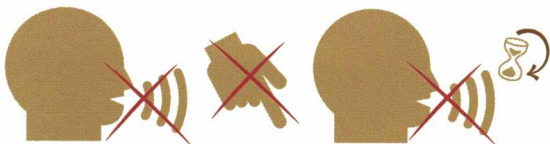
Au cours de la partie, **vous ne pouvez pas communiquer du tout** : vous ne pouvez pas parler, montrer quelque chose ni faire de gestes. La seule forme de communication autorisée est de fixer intensément un autre joueur pour lui signifier que vous attendez qu'il fasse quelque chose.

Au début de la partie et à chaque fois que vous **révélez une nouvelle carte Mission** ou que vous **retournez le sablier**, **vous pouvez communiquer** aussi longtemps que vous le souhaitez (pendant que le sablier s'écoule). Mais dès que n'importe quel joueur déplace n'importe quel pion, la communication est à nouveau interdite.

Si vous remarquez qu'un joueur enfreint une règle, vous pouvez le signaler verbalement.

DÉFI N°3

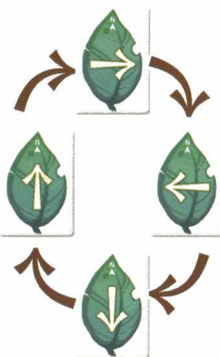
SANS PLANIFIER



Vous ne pouvez pas parler ni faire de gestes pendant toute la durée de la partie, sauf pour signaler qu'une règle a été enfreinte.

DÉFI N°4

CHANGEMENT DE TUILES ACTION



Chaque fois que vous terminez une carte Mission, tous les joueurs passent toutes leurs tuiles Action à leur voisin de gauche.

DÉFI N°5

SANS TOMBER À COURT DE TEMPS



Si le sablier s'écoule totalement, vous avez perdu (au lieu de recevoir une simple pénalité).

DÉFI N°6

TEMPS LIMITÉ



Si le jeton Temps revient à sa position de départ, vous avez perdu. Vous ne pouvez donc retourner le sablier que 3 fois au total, pour une durée de jeu maximale de 20 minutes.

DÉFI N°7

ENCORE MOINS DE TEMPS

Si le jeton Temps revient à sa position de départ, vous avez perdu.

Commencez la partie avec le jeton Temps sur une autre case que la première. Cela vous laisse 15, 10 ou 5 minutes pour gagner, au lieu de 20.



Kasper LAPP AUTEUR

Gyom ILLUSTRATEUR

Marie OOMS INFOGRAPHISTE

Didier DELHEZ GESTIONNAIRE DE PROJET

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

L'auteur souhaite remercier les nombreux enfants et adultes qui ont eu la patience de tester ce jeu, ainsi que Laetitia Di Sciascio et Nathan Morse pour avoir contribué à améliorer le livret de règles. L'éditeur souhaite remercier la boutique Jeux de Nim.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.