

- » POUR 2 À 4 INTREPIDES
- » 6 ANS ET PLUS
- » 20 MINUTES D'AVENTURES

PATATRAP

QUEST

Le but du jeu

Oyez intrépides de tous horizons !

Une vile créature s'est installée au sommet de la Tour aux 1000 miroirs du château de Patatrap ! **Fouillez les trappes du château et équipez-vous en vue de l'affrontement final.**

Le premier d'entre vous qui vaincra la créature remportera la partie !

La petite histoire

Depuis fort, fort longtemps, le château de Patatrap est régulièrement envahi par toutes sortes de créatures menaçantes et plus ou moins maléfiques.

C'est ainsi que l'ordre des intrépides fut créé, regroupant tous les aventuriers et aventurières de la région prêts à défendre le château de Patatrap et sa fabuleuse Tour aux 1000 miroirs !

Contenu et préparation du jeu

A 5 aventures - choisissez une aventure parmi celles figurant dans ce livret et sur les deux cartes *Aventure* (recto verso).
Pour une première partie, nous vous conseillons la première aventure « Sheuloub l'araignée », page suivante.

B 1 plateau de jeu - placez-le sur le fond de la boîte, en l'alignant sur le sentier qui mène au château de Patatrap !

C 24 trappes - prenez les 12 trappes correspondant à l'aventure choisie. Chaque aventure possède son propre symbole qui est reporté sur les languettes des trappes :



Certaines trappes sont utilisées dans plusieurs aventures.

Les 12 trappes sont mélangées face cachée et placées aléatoirement sur les emplacements du plateau.

Les trappes non utilisées sont remises dans la boîte.

D 1 Tour aux 1000 miroirs - après avoir collé les 12 miroirs sur ses côtés, posez-la sur son emplacement au centre du plateau. L'escalier d'accès peut être placé devant n'importe quelle trappe.

E 48 cartes rondes Grand Méchant - prenez les cartes figurant le Grand Méchant de l'aventure, mélangez-les et placez-les face *Grand Méchant* visible dans l'emplacement situé au sommet de la Tour.

F 4 pions Personnage - chaque joueur en choisit un qu'il place dans l'un des emplacements devant l'entrée du château.

G 4 plateaux Personnage - chaque joueur prend le plateau correspondant à son pion *Personnage* et le place devant lui.

H 4 jetons Familier - chaque personnage possède son propre familier. Placez le jeton *Familier* dans l'emplacement carré du plateau *Personnage*, face *Éveillé* visible.

I 2 dés et 82 jetons Objet - placez-les à côté du plateau de jeu. Les jetons *Objet* forment une **réserve** accessible à tous. Si les jetons *Objet - Chats* sont utilisés lors d'une aventure, placez-les dans la réserve, face *Chat* visible.

Le premier joueur de la partie est le dernier à avoir vu une araignée. En cas d'égalité, le plus jeune est désigné premier joueur.

En route pour l'aventure !



COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous donnera des conseils et des consignes afin de profiter au maximum du jeu !



Ma première aventure



A Sheuloub l'araignée

Cette araignée super poilue a tissé sa toile et confectionné son nid douillet dans la Tour aux 1000 miroirs !

Épée et arc vous seront bien utiles pour chasser cette grosse bête !

Les trappes et leurs effets :



Prenez un jeton **Épée** et placez-le sur un espace disponible de votre plateau *Personnage*.



Prenez un jeton **Arc** et placez-le sur un espace disponible de votre plateau *Personnage*.



À vos souhaits ! Choisissez un jeton *Objet* de la réserve et placez-le sur un espace disponible de votre plateau *Personnage*.



Au **voleur** ! Choisissez un jeton *Objet* de votre plateau *Personnage* et remettez-le dans la réserve.



Le **bouffon** met le bazar ! Échangez les 2 trappes fermées les plus proches de part et d'autre du bouffon sans les regarder.



Placez votre pion *Personnage* sur **la Tour de la gargouille** ou **la Tour du corbeau** selon ce qu'indique la trappe.



Lors de votre prochain tour, vous reprendrez votre chemin à partir de cette tour.



Le **fantôme** vous fait Bouh ! Avancez votre pion *Personnage* jusqu'à la prochaine trappe disponible éclairée par une **torche** et appliquez son effet.



Un **passage secret** ! Placez votre pion *Personnage* au sommet de la Tour aux 1000 miroirs et affrontez le Grand Méchant ! Voir paragraphe du livret de règles **L'affrontement... final ?**



Comme indiqué à la page précédente, voici l'aventure idéale pour vos premières parties.

Comment se compose une aventure ?

A Le nom de l'aventure et du Grand Méchant à affronter.

B Une carte *Grand Méchant* avec son symbole et les objets à posséder **C** lors de l'affrontement final.

Dans l'exemple ci-contre, épée et/ou arc seront nécessaires pour chasser Sheuloub de la Tour aux 1000 miroirs.

D Les trappes utilisées durant cette aventure ainsi que leur nombre. Il y a toujours 12 trappes dans une aventure, ni plus ni moins. Certaines peuvent être présentes en plusieurs exemplaires dans une même aventure et/ou être utilisées dans des aventures différentes.

Dans l'exemple ci-contre, placez face cachée les 12 trappes indiquées sur les emplacements du plateau de jeu prévus à cet effet. Vous aurez besoin de 2 trappes Épée, 2 trappes Arc, etc.

E Les effets des trappes lorsqu'un pion *Personnage* les ouvre en arrivant sur leur case.

F Le symbole du Grand Méchant et de l'aventure à laquelle il est associé.

LE CONSEIL DE COCOW !

Gardez toujours l'aventure auprès de vous durant les premières parties. C'est un guide précieux pour tous les joueurs et joueuses.

Pour le moment, il existe cinq aventures différentes et rejouables.

Chaque aventure vous présente une nouvelle créature qui s'est installée au sommet de la Tour aux 1000 miroirs, ses points faibles, ainsi que toutes les trappes que vous rencontrerez lors de cette nouvelle quête.

La règle du jeu reste la même, mais les effets des trappes vous feront vivre des aventures bien différentes !



Tour de jeu

À son tour, chaque joueur **doit déplacer son pion *Personnage*** sur les trappes du plateau de jeu dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Pour cela, il lance les deux dés et choisit :

- ▶ d'utiliser le résultat d'un **seul des deux dés**

ou

- ▶ d'**additionner les deux**.

Le résultat final indique le nombre de **trappes libres** dont le joueur peut déplacer son pion.

Attention :

lors du déplacement, le joueur ne doit pas ouvrir les trappes rencontrées sur son passage.

Les trappes occupées ne sont jamais comptées lors du déplacement.

La trappe d'arrivée du pion est alors ouverte, ce qui déclenche son effet pour le joueur dont c'est le tour.

Si il est impossible d'appliquer l'effet produit par la trappe (renvoi vers une trappe occupée par un autre joueur, par exemple), rien ne se passe.

Si un joueur doit prendre un objet qui n'est plus disponible dans la réserve, il doit alors le prendre au joueur adverse de son choix.



LES CONSIGNES DE COCOW !

Si votre **plateau *Personnage*** est plein, vous ne pouvez pas y ajouter de nouveau jeton *Objet*.

Une fois son pion *Personnage* déplacé et l'effet de la trappe appliqué, le tour du joueur s'achève.

C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les familiers



Chaque personnage possède un petit compagnon tout mignon prêt à lui venir en aide !

À tout moment durant son tour, si un joueur n'est pas satisfait du résultat d'un jet de dés et si son familier est **éveillé**, il peut lui demander de l'aide.

Le joueur relance alors le ou les dés qu'il vient de lancer et utilise le nouveau résultat. Le familier est ensuite retourné face **Endormi** afin de reprendre des forces.

Quand son familier est endormi, il est impossible pour un joueur de relancer les dés.

Comment réveiller son familier ?

C'est simple, il suffit d'obtenir la face (🔔) du dé jaune lors d'un jet de dés (déplacement, trappe **Trésor**, etc.) pour remettre votre familier sur sa face **Éveillé**.

- 1 Lancez les dés et choisissez le résultat d'un dé ou la somme des deux.



Dans l'exemple ci-contre, déplacez votre pion *Personnage* de **2** trappes, **1** trappe ou **3** (**2+1**) trappes.

- 2 Déplacez votre pion *Personnage* et appliquez l'effet de la trappe d'arrivée.



Dans l'exemple ci-contre, vous déplacez votre pion *Personnage* **bleu** de 3 trappes sans ouvrir celles rencontrées sur votre passage et sans compter la trappe occupée par le pion *Personnage* **rouge**.



LE CONSEIL DE COCOW !

Selon votre place autour du plateau de jeu, vous ne parviendrez peut-être pas à visualiser directement l'effet de la trappe. Dans ce cas, utilisez les miroirs !



Endormi



Éveillé



LES CONSIGNES DE COCOW !

Lorsque vous utilisez le dé présentant la face (🔔) pour réveiller votre familier, vous **devez** utiliser le résultat de l'autre dé pour déplacer votre pion *Personnage*.

Si en appliquant l'effet de la trappe **Trésor** le dé jaune indique la face (🔔), vous pouvez réveiller votre familier mais ne recevez pas de jeton *Pièces d'or*.



L'affrontement... final ?

Le premier joueur à vaincre le Grand Méchant remporte la partie.

Pour cela, il faut :

► accéder à l'emplacement situé au sommet de la tour, soit via l'effet de la trappe *Passage secret*, soit via l'escalier situé sur l'un des côtés de la tour (voir exemple ci-contre). Placez votre pion *Personnage* sur l'emplacement, prêt à débiter l'affrontement.

► piocher la première carte *Grand Méchant* de la pile sans la montrer aux autres joueurs. Celle-ci indique un objet que le joueur doit posséder sur son plateau *Personnage* afin de remporter ce premier round.

Si le joueur possède cet objet, il le remet dans la réserve et place la carte *Grand Méchant*, face visible, à droite de son plateau *Personnage*.

Il poursuit l'affrontement en prenant connaissance de la carte suivante (même s'il n'a aucun jeton correspondant aux objets nécessaires pour vaincre la créature). **Le premier joueur à placer ainsi une troisième carte *Grand Méchant* à droite de son plateau *Personnage* remporte la partie en chassant le Grand Méchant de la Tour aux 1000 miroirs !**

Si le joueur ne possède pas l'objet demandé, il est immédiatement éjecté en dehors du château par le Grand Méchant !

Son pion *Personnage* est placé sur l'une des cases de l'entrée du château. Néanmoins, les cartes *Grand Méchant* acquises sont laissées en place à droite de son plateau *Personnage*. Lorsqu'il retournera au sommet de la tour, le joueur poursuivra l'affrontement afin d'achever sa tâche.

La carte *Grand Méchant* non résolue est remise en place sur le sommet de la pile, face cachée, sans que les autres joueurs en prennent connaissance. La partie continue et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le mode Grande Aventure

Pour aller plus loin dans l'aventure, lancez-vous dans le mode *Grande Aventure*, qui vous permet d'enchaîner les cinq aventures dans l'ordre que vous voulez.

À la fin de chaque aventure, mettez de côté :

► les cartes *Grand Méchant* que vous avez remportées, prouvant ainsi votre bravoure,

► les jetons *Objet* représentant des pièces d'argent ou d'or. C'est votre trésor !



Une fois la cinquième et dernière aventure achevée, comptez les points :

1 jeton *Pièces d'argent* = 1 point

1 jeton *Pièces d'or* = 2 points

1 carte *Grand Méchant* Sheuloub/Elvys/Babakazoo = 2 points

1 carte *Grand Méchant* Michel/Smok = 3 points

La joueuse ou le joueur possédant le plus de points remporte le mode *Grande Aventure*. En cas d'égalité, tous les gagnants l'emportent.



Dans l'exemple ci-dessus, votre pion *Personnage* a besoin au minimum d'un résultat de 2 pour accéder au sommet de la tour (un résultat supérieur à 2 le permet donc aussi).

La carte *Grand Méchant* ci-dessous indique une *épée* ! Cela tombe bien, car votre vaillant aventurier en possède deux. Remettez l'un de vos deux jetons *Épée* dans la réserve, placez la carte *Grand Méchant* à droite de votre plateau *Personnage* et poursuivez l'affrontement !



COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

Livret réalisé en PAPIER RECYCLÉ.

© 2020 JD Éditions / Space Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité Space Cow sur :



En cadeau, un jeton *Rêve* offert pour notre jeu *Attrape Rêves* !