

Règles du jeu



But du jeu

Résoudre le plus d'énigmes possible pour accumuler des jetons d'habileté permettant de combattre des créatures fantastiques.

Préparation

1. Un joueur place les jetons d'habileté au centre de la table et forme une pile avec les cartes-créatures mélangées. Il pose la pile au centre de la table, face cachée, avec le dé.
2. Un autre joueur¹ sépare les cartes-énigmes selon leur niveau (couleur) et forme quatre piles qu'il pose au centre de la table.
3. Chaque joueur prend cinq cartes-énigmes correspondant à son âge ou à son niveau d'habileté (voir le tableau ci-dessous). Par exemple, à sa première partie, un enfant de 10 ans pourrait prendre des cartes-énigmes de niveau 1. Lors des parties suivantes, s'il se sent à l'aise, il pourrait prendre des cartes du niveau suivant ou former une pile avec des énigmes de deux niveaux différents (p. ex., trois cartes de niveau 1 et deux cartes de niveau 2).

Âge ²	Niveau suggéré pour la première partie
8 à 11 ans	Niveau 1
12 ans et plus	Niveau 2 ou 3

Il forme une pile avec les cinq cartes qu'il a prises et la pose devant lui.

4. Un joueur ajuste une minuterie (non incluse) en prévoyant 10 minutes pour la résolution des énigmes.

1. L'adulte peut être un joueur.

2. L'âge est à titre indicatif. Le choix du niveau dépend des habiletés mathématiques, mais aussi de l'expérience du joueur avec les énigmes. L'adulte peut juger lui-même des habiletés du jeune en lui proposant de résoudre quelques énigmes avant la partie.

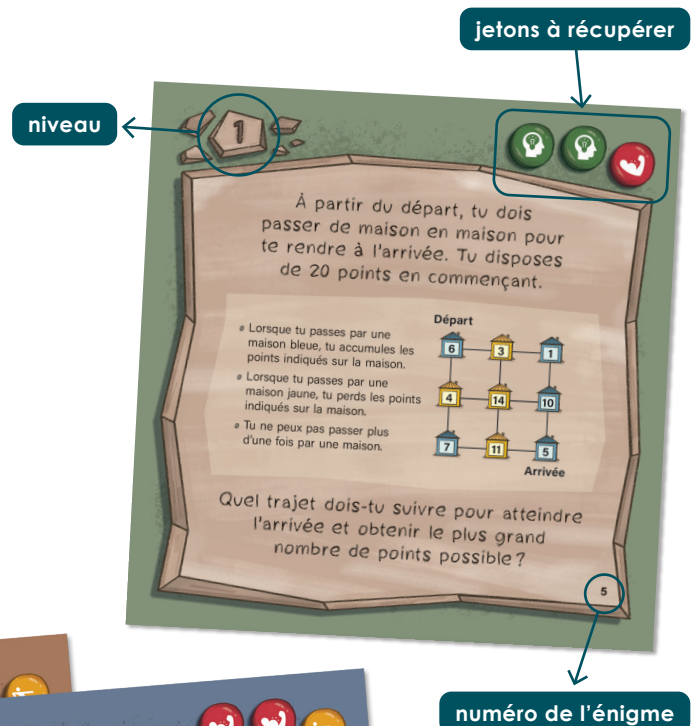
cartes-énigmes



Déroulement

La résolution d'énigmes

1. Lorsque la minuterie est démarrée, chaque joueur prend la carte-énigme sur le dessus de sa pile et tente de la résoudre. Il peut utiliser un marqueur effaçable à sec (non inclus) pour effectuer sa démarche ou écrire sa réponse sur la carte-énigme. Sinon, il écrit ses réponses sur une feuille de papier (non incluse) en indiquant, pour chacune d'elles, le numéro de l'énigme correspondante.
2. Une fois la réponse trouvée, il retourne la carte et tente de résoudre l'énigme qui se trouve au verso. S'il ne réussit pas à trouver de réponse à une énigme, il peut la passer et y revenir plus tard s'il lui reste du temps. Chaque joueur tente ainsi de résoudre simultanément le plus d'énigmes possible pendant le tour. Si un ou plusieurs joueurs complètent les 10 énigmes avant la fin du tour, ils prennent une carte-énigme d'un niveau supérieur et tentent de la résoudre.
3. Lorsque le temps est écoulé, les joueurs vérifient leurs réponses dans le corrigé en se fiant au numéro des cartes-énigmes. Pour chaque bonne réponse, chacun récupère le nombre et la sorte de jetons d'habileté (intelligence, force et agilité) indiqués au haut de la carte-énigme.



Le combat

- Une fois les jetons d'habileté obtenus, c'est le moment de combattre. Un joueur retourne une première carte-créature et la pose sur la table; tous les joueurs doivent tenter de la combattre.
- Le joueur qui a le plus de jetons commence le combat³. Il lance le dé. Celui-ci indique le nombre de jetons qu'il peut placer sur la carte-créature. Il pose les jetons de son choix dans des espaces prévus au bas de la carte en respectant les habiletés illustrées. Le joueur doit obligatoirement placer des jetons s'il peut le faire.

Par exemple, si un joueur obtient 3 en lançant le dé, il pourrait placer deux jetons «force» et un jeton «agilité» dans des espaces correspondant à cette habileté sur la carte-créature.

- Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, lance le dé à son tour et procède de la même manière. Si un joueur ne possède plus de jeton correspondant aux espaces à combler sur la carte-créature, il passe son tour.
- Le combat se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les jetons nécessaires pour vaincre la créature soient placés sur la carte. Le joueur qui remplit les derniers espaces est considéré comme celui ayant vaincu la créature. Il prend alors la carte-créature en laissant les jetons dessus et la garde près de lui.

Important : Les jetons utilisés pour vaincre la créature restent sur la carte. Le joueur qui remporte la carte ne les ajoute pas à ses jetons.

- Un joueur retourne une deuxième carte-créature à combattre et les joueurs poursuivent le combat de la même façon qu'ils l'ont fait contre la première créature.⁴
- Le combat contre les créatures prend fin quand tous les joueurs ne possèdent plus de jeton correspondant aux espaces à combler sur la carte-créature retournée. Il est possible que personne ne réussisse à vaincre la dernière créature retournée, tout comme il est possible que des joueurs terminent avec des jetons en surplus. Le joueur qui a accumulé le plus de points grâce aux combats contre les créatures est déclaré vainqueur (les points sont indiqués sur chaque carte-créature).

3. Si plus d'un joueur a le même nombre de jetons, le joueur le plus vieux commence le combat.

4. Après avoir vaincu une créature, si le joueur avait encore des jetons à placer, il peut les placer sur la carte-créature suivante.



Variante

Jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs :

Les joueurs s'entraident pour résoudre le plus d'énigmes possible pendant 10 minutes. Ils amassent ensuite les jetons et tentent de combattre le plus de créatures possible avec ceux-ci. Pour remporter la partie, ils doivent obtenir plus de 35 points, 55 points ou 75 points, selon ce qui est décidé avant le début de la partie et le degré de difficulté souhaité.

Note : Les énigmes proposées dans le jeu présentent un certain défi. Il est normal que les joueurs ne parviennent pas à toutes les résoudre seuls du premier coup. Certains ont besoin de plus de soutien pour les comprendre. Vous pouvez en lire quelques-unes avec les joueurs avant de commencer la partie pour qu'ils se familiarisent avec certains types d'énigmes.