

## Préparation

Placer les 12 plaquettes 'en vrac' sur la table, de façon à ce qu'elles ne se chevauchent pas.

## Déroulement du jeu (le + jeune choisit qui commence)

Les joueurs jouent à tour de rôle :

A son tour, le joueur DOIT déplacer une colonne de plaque **entière** sur une autre en respectant la règle suivante :

SOIT : le nombre de plaque de la colonne déplacée est le même que celui de la colonne où on la pose.

SOIT : la couleur de la plaque du dessus de la colonne déplacée est la même que celle de la colonne où on la pose.

(SOIT : les 2 conditions réunies)

Remarque : Une plaque seule est considérée comme une colonne de 1 plaque de hauteur

## Fin du jeu

Dès qu'un joueur ne peut plus jouer (aucun déplacement n'est possible) :  
il a perdu !

## Présentation

Chaque joueur doit faire avancer son pion de planche en planche de façon à l'amener sur l'île d'en face, sans tomber avant !

## Déroulement du jeu (le + jeune commence)

Le jeu est divisé en manches. Pour une manche, l'oya est désigné par le totem marron, qu'il passera à son voisin de gauche pour la manche suivante.

### Une manche se déroule de la façon suivante :

- TOUS les joueurs préparent 5 cartes actions placées cotes à cotes faces cachées devant lui en les choisissant parmi toutes ses cartes.
- TOUS les joueurs retournent leur 1<sup>ère</sup> carte en même temps et DOIVENT la jouer à tour de rôle, en commençant par l'oya, puis dans le sens horaire :
  - SOIT le joueur réalise son action,
  - SOIT il ne peut pas la réaliser, dans ce cas, il tombe à l'eau et revient sur son île de départ.
 Une fois toutes les « 1<sup>ère</sup> » cartes jouées, tous le monde retourne la 2<sup>ème</sup>, etc... jusqu'à la 5<sup>ème</sup>.
- Chaque joueur reprend toutes ses cartes et on commence la manche suivante de la même façon.

### Règles en vrac :

- Les pions se posent au milieu des planches,
- Une planche doit reposer sur 2 pierres, ou 1 pierre et 1 grande île (une des 6 avec une maison),
- Il ne peut y avoir qu'une pierre par îlot,
- Il ne peut y avoir que 3 planches reposant sur une pierre,
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion par planche,
- On ne peut avoir que 2 couleurs MAXI de planches dans son jeu (suite à un enlèvement de planche)
- On ne peut avoir qu'UNE SEULE planche d'une longueur donnée dans son jeu (suite à un enlèvement de planche)
- Les cartes sont explicites. La carte DRAGON annule l'action du joueur de la même couleur, **mais on ne peut jouer QU'UN SEUL DRAGON MAXI dans les 5 cartes d'une manche**
- Remarque : un dragon n'annule pas un autre dragon
- Si 1 planche est trop courte, elle tombe à l'eau et est perdue !

## Fin du jeu

Dès qu'un pion a atteint l'île d'en face, il a gagné.

## Préparation

- Chaque joueur choisi un peuple et prend devant lui les pions de sa couleur. Chaque pion représente un personnage de sa 'troupe' d'aventuriers :

 = Guerrier  = Magicien  = Voleur  = Prêtre

- Les cartes sont placées en 4 tas faces cachées distincts, correspondant aux 4 types de personnages : Guerrier, Magicien, Voleur et Prêtre.

## Déroulement du jeu (le joueur le + jeune commence)

On joue à tour de rôle, à son tour le joueur :

Nb Joueurs	2	3-4	5-6
Nb persos maxi	6	5	4

➤ SOIT effectue les actions suivantes :

- PEUT faire entrer 1 personnage de sa réserve sur la 1<sup>ère</sup> case du plateau (Stadt), mais sans dépasser la limite de personnages par troupe maxi sur le plateau (même blessés/invisibles). - cf tableau-
- PEUT jouer autant de carte aventure qu'il veut :
  - Une carte se joue sur un de SES aventuriers correspondant à la carte.
  - Les effets de la carte **doivent** tous être appliqués, sinon la carte ne peut pas être jouée (les aventuriers des types impliqués **doivent** être présents).
  - Le joueur choisit, parmi les joueurs présents sur la même case que l'aventurier jouant la carte, les aventuriers concernés (à lui - y compris l'aventurier jouant la carte -, ou à d'autres joueurs).

Les effets des cartes : (note : un 'Ceil' = n'importe quel aventurier)

- **Guerrier** : Avancer 2 aventuriers d'1 case + blesser 1 aventurier.
- **Voleur** : Avancer 2 aventuriers d'1 case + reculer 1 aventurier d'1 case.
- **Prêtre** : Avancer 1 aventurier d'1 case + guérir 1 aventurier (s'il y en a 1)
- **Magicien** : Permuter 2 aventuriers : Entre la case concernée et la case suivante OU entre la case concernée et la case précédente OU entre la case précédente et la case suivante.

- S'il n'a pas fait ni l'action ❶ ni l'action ❷, il DOIT reculer au moins un de ses personnages d'une case (ou plus s'il le veut).

- PEUT utiliser ou supprimer la capacité d'invisibilité des magiciens : Placer ou enlever son pion magicien sur un autre de ses pions présent sur la même case. L'aventurier caché ne peut alors plus servir aux effets des cartes. Le sort s'interrompt si le magicien est blessé ou quitte la case par l'effet d'une carte.
- DOIT piocher 1 carte dans un des 4 paquets au choix (main limitée à 4 cartes)

➤ SOIT échanger toutes ses cartes en main + faire l'action ❹.

⇒ Un aventurier qui recule hors du plateau retourne dans la réserve du joueur.

⇒ A tout moment, un joueur peut retirer un de ses aventuriers blessés du plateau, il est alors retiré définitivement du jeu.

**Fin du jeu :** Dès qu'un aventurier atteint 'Drakonia', le jeu s'arrête immédiatement. On somme alors les points des cases où se trouve chaque aventurier de son groupe (divisé par 2 s'il est blessé). Celui qui totalise le + de point a gagné !

## Préparation

Chaque joueur choisi un camp et place les animaux de sa couleur sur les cases correspondantes.

## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle, à son tour le joueur :

- DOIT déplacer un de ses animaux.
  - ⇒ D'une manière générale, les animaux se déplacent d'une case dans les 4 directions : avant, arrière, gauche, droite.
  - ⇒ Il est interdit de placer 1 de ces animaux sur sa propre tanière.

### Pouvoirs spéciaux :

**Rat** : C'est le seul animal pouvant aller dans la rivière : il s'y déplace comme sur terre, d'une case dans 4 directions possibles.

**Lion et tigre** : Ils peuvent sauter par dessus la rivière (en longueur et largeur) : en 1 déplacement, ils peuvent arriver à la case de la rive opposée (et y manger un animal s'il y en a 1). Mais ils ne peuvent pas sauter si un rat est sur leur trajectoire.

### Miam :

Un animal peut se précipiter sur un animal de rang égal ou inférieur en prenant sa place, et l'élimine ainsi du plateau. Un animal est **obligé** de manger un animal adverse à sa portée, ou alors il est lui-même éliminé.

L'ordre de hiérarchie est le suivant :

Éléphant > Lion > Tigre > Panthère > Loup > Chien > Chat > Rat

MAIS : le rat peut aussi effrayer l'éléphant ! Un éléphant peut donc être éliminé par 1 autre éléphant ou par 1 rat ! Mais un rat n'a pas le droit de manger 1 éléphant en sortant de l'eau.

### Pièges :

Chaque tanière est entourée de 3 cases « pièges ».

Les pièges de son propre camp sont sans effet sur soi, MAIS ils rendent inférieures TOUTES les pièces adverses qui s'y trouvent ! Un animal posé sur un piège adverse est donc vulnérable à TOUS les animaux.

## Fin du jeu

Dès qu'un joueur place un de ses animaux dans la tanière adverse, il a gagné.