

GARGOYLES

LE JEU

REGLE DE JEU

2 - 4 joueurs

CONTENU

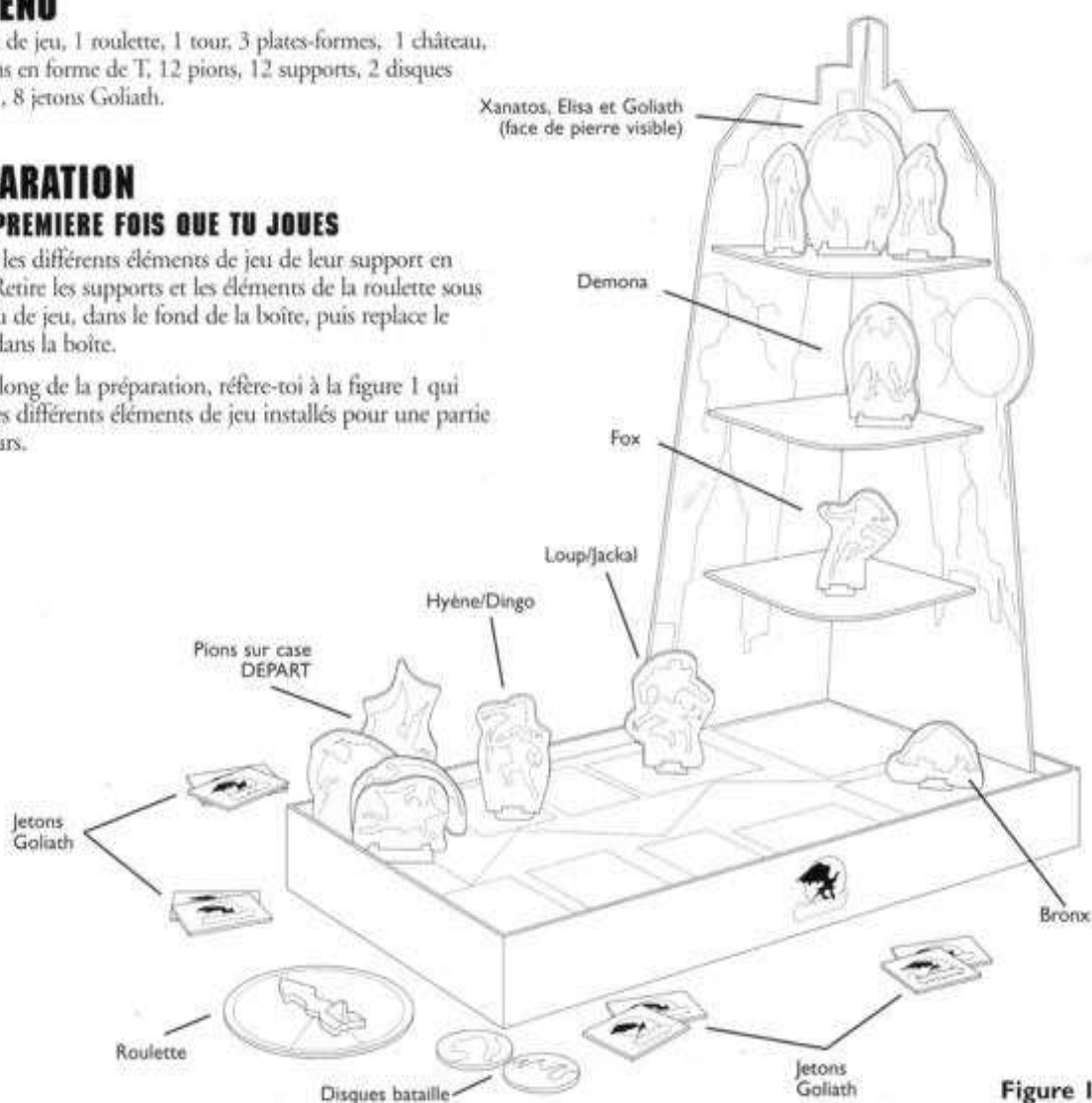
1 plateau de jeu, 1 roulette, 1 tour, 3 plates-formes, 1 château,
8 fixations en forme de T, 12 pions, 12 supports, 2 disques
"bataille", 8 jetons Goliath.

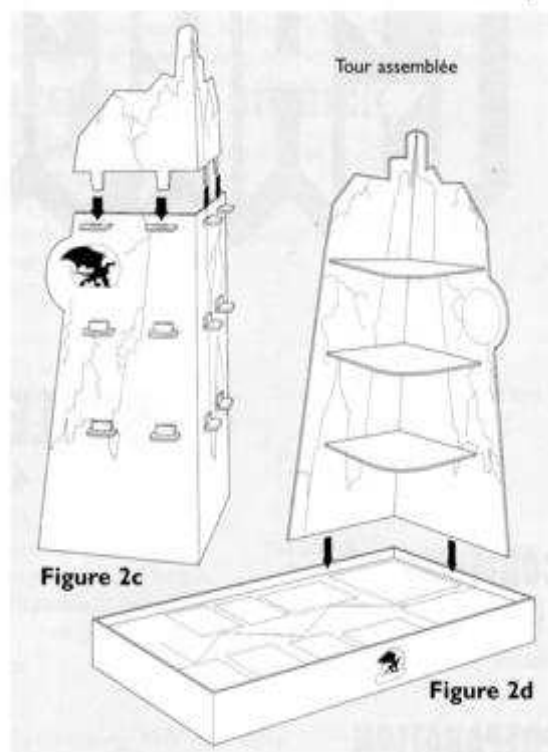
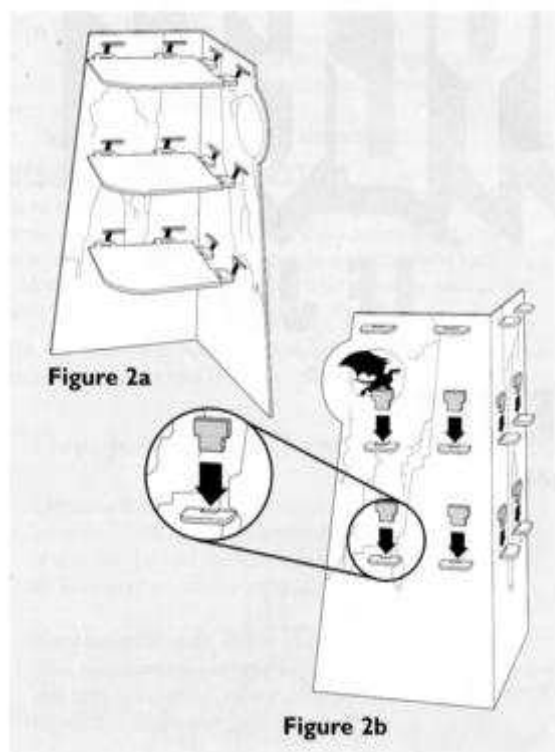
PREPARATION

1 LA PREMIERE FOIS QUE TU JOUES

Détache les différents éléments de jeu de leur support en carton. Retire les supports et les éléments de la roulette sous le plateau de jeu, dans le fond de la boîte, puis replace le plateau dans la boîte.

Tout au long de la préparation, réfère-toi à la figure 1 qui illustre les différents éléments de jeu installés pour une partie à 4 joueurs.





2 ASSEMBLAGE DE LA TOUR

2a. Plie le mur de la tour le long de la ligne pré-indiquée, le logo Gargoyles étant au dos. Insère les trois plates-formes dans les encoches sur les deux côtés du mur, voir figure 2a.

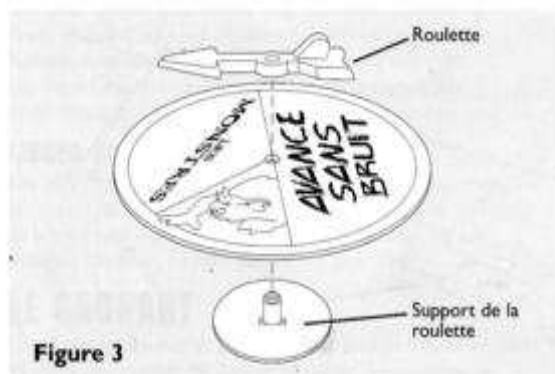
2b. Glisse les fixations en forme de T au dos du mur afin de fixer les plates-formes du milieu et du bas.

2c. Plie le château le long de la ligne pré-indiquée et pose-le au sommet de la tour en insérant ses quatre languettes dans les fixations de la plate-forme supérieure.

2d. Insère la tour ainsi assemblée perpendiculairement au plateau de jeu, dans le fond de la boîte.

3 ASSEMBLAGE DE LA ROULETTE

Détache soigneusement les éléments qui constituent la roulette de leur support en plastique. En cas de difficulté,



utilise des ciseaux à bouts ronds. Fixe l'aiguille à son support en insérant le disque en carton entre les deux.

4 LES PIONS

Fixe chacun des 7 pions Gargoyle sur l'un des grands supports. Il s'agit de Lexington, Brooklyn, Broadway, Hudson, Goliath, Bronx et Demona.

Fixe les cinq autres pions sur les cinq petits supports. Il s'agit de Xanatos, Elisa, Dingo/la hyène, Jackal/le loup, et Fox.

PREPARATION DU JEU

1. Placement des pions

LES GARGOYLES: Choisis un des 4 pions Lexington, Brooklyn, Broadway ou Hudson, et place-le sur la case DEPART. Tout pion inutilisé est mis de côté.

Place Goliath, Demona et Bronx sur les cases comme indiqué figure 1. *Note :* Place Goliath face de pierre visible.

ELISA ET XANATOS: Place-les sur la plate-forme au sommet de la tour.

LES MONSTRES Place Fox, Jackal et Dingo sur les cases comme indiqué figure 1.

2. Chacun des joueurs place 2 jetons Goliath face cachée devant lui. Les jetons inutilisés sont mis de côté.

3. Place la roulette et les 2 disques "bataille" près du plateau de jeu.



BUT DU JEU

Etre le premier joueur à atteindre le château au sommet de la tour et combattre Xanatos pour sauver Elisa.

TA MISSION

Elisa est prisonnière dans le château de Xanatos, tout en haut de la tour. Ta mission est de te glisser dans le château pour vaincre Xanatos. C'est le seul moyen de sauver Elisa de ses griffes. Mais cela n'est pas facile ; tu dois avant tout combattre les monstres qui se dressent sur ton chemin. Seul Bronx, ton ami, peut te protéger, et lorsque cela est vraiment nécessaire, tu peux toujours compter sur Goliath qui te viendra en aide.

LE JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il n'y a pas de monstre sur ta case Gargouille au début de ton tour, lance la roulette et suis les indications données. (Voir paragraphe **Lancer la roulette**.)

Si un monstre ou plus se trouve sur ta case Gargouille, prépare-toi à lui livrer bataille au tour suivant. Tu ne pourras lancer la roulette qu'à condition de l'avoir vaincu (voir paragraphe **LIVRER BATAILLE**).

Lancer la roulette



1 AVANCE SANS BRUIT: Déplace ton pion sur la case suivante. Déplace-toi toujours en direction de la tour.

• S'il y a un monstre sur la case sur laquelle tu t'arrêtes, ton tour est terminé. Tu livreras bataille au tour suivant.

• S'il n'y a aucun monstre sur cette case, lance la roulette à nouveau. Déplace ton pion jusqu'à ce que tu tombes sur un monstre ou jusqu'à ce que la roulette tombe sur **MONSTRES** ou sur **BRONX**. Lorsque tu arrives à la tour, tu dois encore passer les 3 étages de la tour. Là, le diabolique Xanatos est prêt pour te livrer combat. La figure 4 t'indique les différentes étapes par lesquelles tu dois passer avant d'atteindre le sommet de la tour.

DÉPART



Figure 4

Noter: une case peut être occupée par 2 pions ou plus.

2 BRONX: ton ami Bronx est là pour te venir en aide. Si, pendant ton tour, la roulette s'arrête sur "Bronx", tu peux déplacer Bronx sur n'importe quelle case du plateau qui ne soit pas occupée par un monstre, sauf sur une case de la tour. Les monstres ne peuvent occuper la même case que Bronx.



Une manoeuvre astucieuse serait par conséquent de positionner Bronx sur la case de ton propre Gargouille. Après avoir déplacé Bronx, ton tour est terminé.



3 LES MONSTRES: Déplace l'un des 3 monstres sur n'importe quelle case, hormis celle déjà occupée par Bronx. Après ce déplacement, ton tour est terminé.

LIVRER BATAILLE

Si ton pion se trouve sur une case déjà occupée par un ou plusieurs monstres au début de ton tour, prépare-toi à une bataille acharnée: tu dois leur livrer bataille à tour de rôle. Si tu as besoin de protection, le très puissant Goliath n'attend qu'un ordre de ta part pour t'aider.

Règle de bataille

- 1 Prends le disque "attaque" et place-le devant toi en prenant garde de cacher la face que tu as décidé de jouer.
- 2 Le joueur à ta gauche prend le disque "défense" et choisit la face qu'il veut jouer tout en la cachant.
- 3 Simultanément, vous allez montrer la face que vous avez jouée afin de connaître le vainqueur.

Tu remportes la bataille si:

Tu as joué



Tu as joué



Tu as joué



Tu as joué



Ton adversaire a joué



Ton adversaire a joué



Ton adversaire a joué



Ton adversaire a joué



OU

Tu perds si:



Fin de la bataille

- Si tu as réussi à vaincre tous les monstres qui se trouvent sur ta case, continue ton tour en lançant la roulette de nouveau.
- Si tu n'as pas réussi, ton tour se termine là.

RÉSURRECTION DES MONSTRES.

Si tu réussis à vaincre l'un des monstres pendant la bataille, retire-le du plateau de jeu. Si l'un d'eux se trouve hors du plateau lorsque, pendant ton tour, la roulette tombe sur "Monstres", replace-le sur le plateau de jeu où tu veux au lieu d'en déplacer un qui se trouve sur le plateau.

Les monstres combattent n'importe quel Gargoyle qui occupe la même case qu'eux sauf Demona : elle est immunisée contre eux.

Pions particuliers : Demona et Xanatos

Démona : en tant que partenaire de Xanatos, elle est un véritable obstacle à l'ascension des Gargoyles dans le château. Le seul moyen de la rendre inoffensive est de la vaincre au combat et de la placer hors jeu.

Xanatos, maître du délit : Xanatos séquestre Elisa dans son château. Comme Démona, il ne peut être mis hors jeu avant d'avoir été battu. Le joueur qui réussit à le supprimer gagne la partie.

APPELE GOLIATH AU SECOURS

Si tu as besoin de secours, adresse-toi à Goliath, qui peut t'aider à deux reprises à détruire d'un seul coup tous les monstres se trouvant sur ta case. Tu ne peux appeler Goliath à ton secours qu'au début de ton tour.

1. Retourne l'un de tes jetons Goliath. Celui-ci se métamorphose de l'état de pierre à l'état de lumière. Place Goliath sur la case occupée par ton pion, sa face "lumière" faisant face au champ de bataille.

2. Le joueur à ta gauche et toi-même allez vous livrer bataille selon les règles établies. Si tu perds, tu peux tenter ta chance une deuxième fois à l'aide de ton deuxième jeton.

- Si tu gagnes, retire tous les monstres de ta case et mets-les hors jeu. Replace le pion Goliath au sommet de la tour, face de pierre visible. Ton pion ainsi que les monstres ne changent pas de case. Ton tour est terminé.
 - Si tu perds les 2 batailles, replace le pion Goliath au sommet de la tour, face de pierre visible. Ton pion ainsi que les monstres ne changent pas de case. Ton tour est terminé.
- Note* : Goliath peut aussi être amené à combattre Demona ou Xanatos, ainsi que l'un des monstres occupant leur case. Un jeton Goliath ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il vaut donc mieux ne l'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité.

LIVRER BATAILLE A DEMONA

Les règles de combat sont les mêmes que celles d'un combat contre un monstre. Aucun des joueurs ne peut aller en haut de la tour tant que Demona n'a pas été battue. Une fois vaincue, Demona est hors jeu.

LE GAGNANT

Glisse-toi au sommet de la tour et livre bataille à Xanatos selon les règles de combat. (Si l'un ou plusieurs des monstres se

trouve(nt) sur cette case, tu dois leur livrer bataille d'abord). Le gagnant est le premier joueur qui parvient à vaincre Xanatos.

EXEMPLES DE STRATEGIE

Ci-dessous est illustré l'exemple d'un tour de jeu d'un joueur.

Tu as choisi le Gargoyle Lexington. Au début de ton tour, livre bataille aux deux monstres qui se trouvent sur la même case.



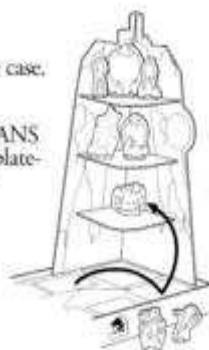
Tu as battu un des monstres ! Enlève-le du plateau de jeu. Maintenant, livre bataille à l'autre monstre.



Tu as battu l'autre monstre que tu enlèves du plateau de jeu. Dès lors, tu peux lancer la roulette.



Tu tombes sur AVANCE SANS BRUIT et déplaces ton pion d'une case. Lance la roulette à nouveau.



Tu tombes encore sur AVANCE SANS BRUIT et ton pion s'arrête sur la plateforme inférieure de la tour. Relance la roulette.



Tu tombes sur MONSTRES. Tu dois livrer bataille à un monstre. Tu décides de replacer Fox sur la plateforme intermédiaire de la tour, sur laquelle se trouvent Demona et le pion d'un adversaire. Ton tour est terminé.

© Disney. Game © 1995 Hasbro International Inc.
Distribué en France par MB France S.A., Service Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8960 Berikon.

MB
JEUX

04733F0995