

MATÉRIEL

- 1 plateau ; 1
- 55 tuiles ; 2
- 45 cartes rencontre ; 3
- 22 cartes aventure ; 4
- 4 héros ; 5
- 6 Séides ; 6
- 4 Moustiks ; 7
- 2 mille-pattes ; 8
- 2 araignées ; 9
- 2 Darkos ; 10
- 20 socles en plastique ;
- 4 fiches de personnages ; 11
- 1 dé normal ; 12
- 4 pions d'inondation ; 13
- 4 pions de vie ; 14
- 3 dés spéciaux rouges ; 15
- 3 dés spéciaux jaunes ; 16
- 1 règle.



BUT DU JEU

Le joueur qui délivre Archibald des geôles du palais de Nécropolis remporte immédiatement la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le plateau est divisé en 5 niveaux de couleurs différentes.

- Le premier niveau représente la zone de départ et comporte 5 cases (zone 1 avec un bord rouge sur l'exemple ci contre).

- Le deuxième niveau représente le village des Minimoys et comporte 15 cases (zone 2 avec un bord jaune).
- Le troisième niveau représente le jardin et comporte 15 cases (zone 3 avec un bord vert).
- Le quatrième niveau représente le palais de Nécropolis et comporte 15 cases (zone 4 avec un bord violet).
- Le dernier niveau représente les geôles et comporte 5 cases (zone 5 avec un bord bleu).



On sépare les tuiles en fonction de leur niveau (en se basant sur la couleur de leur dos), on les mélange face cachée et on les place sur les emplacements correspondants sur le bord du plateau.

On procède de même pour les cartes rencontre (pour les niveaux 2, 3 et 4) que l'on sépare en plusieurs paquets et que l'on place à côté des tuiles (toujours en se basant sur la couleur de leur dos).



Le paquet des cartes aventure est placé à côté du plateau, soigneusement mélangé et face cachée.

Les 5 tuiles des geôles de Nécropolis sont mélangées face cachée et placées au hasard sur les 5 cases geôle du dernier niveau.



3

Les joueurs (en commençant par le plus jeune) choisissent le héros qu'ils incarnent et posent le pion correspondant sur une case départ de leur choix. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case départ.

Chaque joueur reçoit ensuite la fiche de son personnage.

On place un pion de vie sur la valeur 3.

Chaque joueur pioche ensuite 2 cartes dans le paquet des cartes rencontre du deuxième niveau.

Le jeu peut alors commencer.

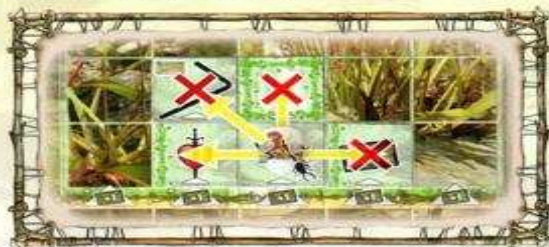


Durant son tour, un joueur peut jouer une carte rencontre qu'il possède, avant ou après avoir déplacé son personnage. Le changement d'équipement est gratuit (voir ci-dessous) et ne compte pas comme une carte jouée. Un joueur peut jouer une carte qu'il vient de piocher.

Une fois le personnage déplacé, l'action résolue et une éventuelle carte jouée, on passe au joueur suivant.

Déplacement

Un personnage ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. S'il y a un mur (trait rouge) sur l'un des bords de la tuile, le joueur ne peut pas se déplacer dans cette direction. Les Chutes de Satan (au niveau 3) sont infranchissables (elles possèdent des murs sur les 4 côtés). Il peut y avoir plusieurs héros ou ennemis sur la même tuile.



Piocher et découvrir une tuile

Lorsqu'un joueur pose son héros sur une tuile, il résout l'action indiquée. Certaines

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur le plus jeune.

À son tour de jeu, le joueur indique sur quelle case adjacente il déplace son personnage. Attention : on ne peut pas se déplacer en diagonale !

Si c'est une case vide, il tire une tuile de la pile correspondante et la pose face visible, la petite flèche dans la direction des geôles. Le pion personnage est ensuite déplacé sur cette case et on résout l'action qui correspond au pictogramme représenté sur la tuile (voir plus loin).

4

tuiles ne comportent aucune action. Les ennemis n'apparaissent qu'une seule fois lorsque la tuile est découverte. Un héros qui arrive sur une tuile déjà découverte contenant un symbole d'ennemi ne fait pas apparaître de nouveaux ennemis.

LES TUILES

Les pictogrammes correspondent aux actions suivantes :

Tuile vierge

Il ne se passe rien.

Cœur

Le héros gagne une vie. On fait progresser son pion de vie d'une case vers le haut. S'il était déjà au maximum, rien ne se passe. Chaque fois qu'un personnage arrive sur une telle case (même déjà découverte), il bénéficie de ses effets.

Carte

Le joueur pioche une carte rencontre correspondant au niveau où il se trouve. Il l'ajoute à sa main.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 3 cartes en main.

Chaque fois qu'un personnage arrive sur une telle case (même déjà découverte), il bénéficie de ses effets.

Cœur et carte

Le héros gagne une vie et pioche une carte (voir ci-dessus). Chaque fois qu'un personnage arrive sur une telle case (même déjà découverte), il bénéficie de ses effets.

Ennemi

Le joueur doit prendre le ou les pions correspondants indiqués et les poser sur la tuile. Un combat va alors se dérouler (voir ci-dessous). Les ennemis n'apparaissent qu'une seule fois par tuile, la première fois qu'un joueur arrive dessus.

Ressort

Vous pouvez immédiatement avancer une nouvelle fois. Chaque fois qu'un personnage arrive sur une telle case (même déjà découverte), il bénéficie de ses effets.

Livre

Lorsqu'une tuile contient un tel symbole, le voisin de gauche du joueur dont c'est le tour pioche une carte aventure et lit le texte en caractères gras à haute voix. Le joueur dont c'est le tour doit répondre et en subir les conséquences. Si un autre pictogramme est indiqué sur la tuile, la carte aventure est toujours résolue après la première action. Si toutes les cartes aventure ont été jouées, on mélange les

5

cartes défaussées et on forme un nouveau paquet. Chaque fois qu'un personnage arrive sur une telle case (même déjà découverte), il en subit les effets.

Epreuve

Le héros a découvert une paille et va essayer de la détruire. Lancez le dé normal. Si vous faites 4, 5 ou 6, l'eau ne monte pas et il ne se passe rien (ouf !). Si vous faites 1, 2 ou 3, placez un pion d'inondation dans la zone qui leur est réservée sur le plateau. Chaque fois qu'un personnage arrive sur une telle case (même déjà découverte), il en subit les effets.

Tuiles spéciales des géoles

— Piège —

Lorsqu'un héros découvre un piège, il est immédiatement renvoyé sur une des dernières tuiles du niveau 3. Chaque fois qu'un héros pénètre sur une case piège, même déjà découverte, il en subit l'effet.



6

— Tuile Livre —

Voir « Livre » page 5.

— Archibald —

Vous avez gagné la partie.

LES CARTES RENCONTRE

Il existe trois types de cartes rencontre : les équipements, les ennemis et les pouvoirs.

Un joueur peut se défausser à son tour d'autant de cartes qu'il le désire.

Un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes en main.

Si un joueur dépasse cette valeur, il doit se défausser des cartes en trop.

Lorsqu'une pile de cartes est vide, on mélange les cartes défaussées pour reconstituer un paquet face cachée.

Cartes équipement

Les équipements sont des armes ou des armures qui donnent des dés supplémentaires en combat ou qui évitent de perdre des vies. Chaque joueur peut équiper son héros d'une de ces cartes en la posant sur l'emplacement « Équipement » de sa fiche. Un joueur peut se défausser d'un équipement pour le remplacer par un autre : cela se fait gratuitement et ne compte pas comme une carte jouée. Un équipement qui évite de perdre une vie est défaussé après utilisation.



Cartes ennemi

En jouant une carte de ce type, un joueur peut poser pendant son tour un ou plusieurs pions d'ennemis sur une tuile découverte (même si elle contient déjà héros ou ennemis). Un héros qui se trouverait sur cette tuile ne combattrait le nouvel ennemi qu'à son tour. Si tous les pions sont déjà sur le plateau, le joueur qui joue la carte peut en enlever un qui se trouve sur une tuile sans héros. Si cela n'est pas possible alors la carte ne peut pas être jouée.



Cartes pouvoir

Les autres cartes sont des pouvoirs qui doivent être résolus lorsqu'ils sont joués.



COMBAT

Chaque fois qu'une tuile provoque l'apparition d'un ennemi, le héros est obligé de l'affronter.

Chaque héros et chaque ennemi possèdent une force de combat qui est représentée par un nombre de dés de couleurs à lancer.

Le joueur prend les dés correspondant à son héros (sans oublier les dés en plus éventuellement accordés par son équipement) et les lance. Il doit essayer d'obtenir le plus de touches possible.

Chaque symbole d'épée correspond à une touche (☞ = 1 touche ; ☒ = 2 touches).

Le joueur qui se trouve à la gauche du héros joue les ennemis et lance donc leurs dés. Le combat est simultané et les pertes seront appliquées à la fin du combat. Le combat ne dure qu'un seul tour.

Tous les ennemis n'ont qu'une seule vie. Si le héros fait une touche, il tue un ennemi. S'il y a plusieurs ennemis, il devra faire autant de touches que d'ennemis. Il arrive qu'un héros ne fasse aucune touche ou que tous les ennemis ne soient pas éliminés. Si les ennemis ne sont pas éliminés, le combat est fini, le héros est bloqué, et il devra combattre au tour suivant les ennemis survivants au lieu de se déplacer.

Chaque touche provoquée par l'ennemi fait perdre une vie au héros.



Défaite d'un héros

Lorsqu'un héros a perdu toutes ses vies, son tour est fini, il perd toutes ses cartes,

7

ainsi que son équipement, et redémarre sur une des dernières tuiles du niveau précédent celui où il a été vaincu. Son niveau de vie est remis sur 3 et il reçoit 2 cartes du niveau d'où il redémarre.



Passage de niveau

La première fois qu'un héros passe du niveau 2 au niveau 3 et du niveau 3 au niveau 4, il pioche une carte du niveau atteint correspondant. Chaque héros peut bénéficier de ces bonus, mais un même héros ne peut pas piocher plus de

deux cartes de cette façon (une fois en passant du 2 au 3 et une autre en passant du 3 au 4).

Les pailles et l'inondation

Chaque fois qu'un nouveau niveau est atteint par un héros pour la première fois ou qu'un héros échoue à une épreuve, on ajoute un pion d'eau.

Lorsqu'il y a 4 pions d'eau sur le plateau, tous les héros sont repoussés sur une tuile de leur choix de la dernière ligne du niveau précédent celui où ils se trouvent. On enlève alors tous les pions d'eau.



Blochage

Si lors de la pioche d'une tuile, la pose de celle-ci fait que le jeu est bloqué (que l'on ne peut plus progresser), on pioche une nouvelle tuile. La première tuile est remise sous la pioche.

A la recherche d'Archebald est un jeu de Pascal Bernard, sous licence Week-End Games et édité par Asmodee Éditions. © 2006 EuropaCorp - Avalanche Productions - Appouli Prod. www.arthuretlesminimoys.com www.asmodee.com

8