

SHREK

Règles du jeu



RÈGLES DU JEU

"Shrek" est un jeu d'aventure inspiré du célèbre film d'animation.

Accompagnez Shrek et son fidèle compagnon, l'âne, dans une aventure épique pour libérer la princesse Fiona du dragon et l'empêcher d'épouser l'ignoble Lord Farquaad.

Vous devrez trouver le courage d'aller affronter le dragon cracheur de flammes pour sauver la princesse Fiona de son terrible sort, puis réussir à la séduire afin qu'elle n'épouse pas Lord Farquaad.

Mais surtout, n'oubliez pas que vous n'êtes pas le seul à vouloir la sauver, et la compétition risque d'être rude.



Placez votre fiche devant vous, avec le côté Shrek et l'âne visible.

- Placez votre figurine Shrek sur le Marais au centre du plateau de jeu.
- Placez la figurine de Fiona sur la Tour du Dragon (en bas à droite du plateau).
- Placez la figurine de Lord Farquaad sur la frise de mariage sur le tour 0.

CONTENU

Cette boîte de jeu doit contenir :

- 1 plateau de jeu,
- 13 silhouettes personnages et leur socle plastique,
- 2 dés,
- 30 pions Objets, 31 pions Événements,
- 4 fiches personnage recto verso,
- 1 règle de jeu.



BUT DU JEU

Vous incarnez Shrek et l'âne dans une aventure qui vous fera traverser tout le pays dans le but de libérer la princesse Fiona des griffes du terrible dragon qui la maintient prisonnière, et de la soustraire à son destin en l'empêchant d'épouser l'ignoble Lord Farquaad. Il faudra donc dans un premier temps trouver les armes qui vous aideront à affronter le dragon et à libérer la princesse, puis dans un second temps réussir à la séduire afin qu'elle n'épouse pas Lord Farquaad, mais vous !

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit l'une des figurines Shrek de couleur différente ainsi que la fiche correspondante.

- Séparer les pions événements (carrés) des pions objets (ronds).
- Placez chaque catégorie dans une tasse différente, une, pour tous les pions événements, une, pour tous les pions objets.
- Les autres figurines sont placées sur le côté du plateau de jeu. Elles serviront au fur et à mesure de la partie.
- Vous voici prêts à vous lancer à l'aventure.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune débute la partie. Le plateau représente les différentes contrées se trouvant autour du marais de notre héros.

Quelques lieux spécifiques apparaissent sur le plateau. Ces lieux vont être essentiels pour la suite du jeu, il s'agit en fait des divers lieux que vous devrez visiter lors de votre aventure pour libérer Fiona puis





Attention : Tous les joueurs devront réussir à vaincre le dragon avant de séduire Fiona, mais Farquaad commence à avancer dès qu'un seul joueur a vaincu le dragon. Le joueur qui a vaincu le dragon prend la figurine de Fiona et la place devant lui.

II) Un amour vrai

Dès que le dragon est vaincu et Fiona libérée, tous les joueurs retournent leur fiche personnage du côté représentant Shrek, l'âne et Fiona. Tous les joueurs

réussir à trouver tous les cadeaux qui vous permettront de la séduire.

Le jeu se compose donc de 2 phases différentes :

I) Libérer Fiona

Dans cette phase, il faut libérer Fiona du dragon. Pour ce faire, il vous faudra trouver les armes nécessaires pour le combattre. Il vous faut disposer d'au moins une arme et vous rendre à la tour affronter le dragon. Pour vaincre le dragon, il vous faut lancer un dé et obtenir un résultat d'au moins 7 en ajoutant un bonus de +1 par arme possédée. Il existe 3 types de pions armes différents, l'épée, le bouclier et le heaume. Vous ne



pouvez posséder qu'un seul exemplaire de chaque.

Ex : si vous avez une seule arme, vous devrez obtenir un 6 au dé, avec deux armes un 5 et avec les trois un 4.

Si vous ne réussissez pas à vaincre le dragon, vous pourrez retenter au prochain tour de jeu.

Vous n'avez donc pas forcément besoin de vous déplacer à nouveau, mais vous devez tout de même tirer votre événement aléatoire.

Dès qu'un joueur réussit à vaincre le dragon, Fiona est libérée.

Le jeu passe alors dans sa seconde phase : Un amour vrai.



reportent les pions "armes" qu'ils avaient acquis sur les cases correspondantes. Au début de chaque tour de jeu, Farquaad progresse d'une case vers le haut de la tour. Dès qu'il atteint le haut de la tour, représentant Fiona et Farquaad (après le 12), le mariage avec Fiona a lieu... Le but des joueurs est en fait de convaincre Fiona de ne pas épouser Farquaad en réussissant à la séduire. Pour cela, vous devrez trouver et lui offrir 6 objets : le poème, les fleurs, la brochette, la robe, les ballons et la barbabapa. Un joueur ne peut commencer à récupérer les 6 objets qu'à partir du moment où il a vaincu le dragon.



Le joueur qui possède le plus d'objets de séduction, s'empare de la figurine de Fiona et la pose devant lui.

Le premier joueur qui réussit à trouver les 6 objets les offre à Fiona, gagne la partie et l'épouse.

Si aucun joueur ne réussit à récupérer les 6 objets, Le mariage avec Farquaad a lieu.

Les joueurs ont alors une dernière possibilité pour l'emporter.

Chaque joueur lance un dé et ajoute un bonus de +1 par objet qu'il possède. Si vous obtenez un résultat d'au moins 7, vous réussissez à convaincre Fiona de vous épouser, au lieu d'épouser Farquaad.

Si plusieurs joueurs obtiennent au moins 7, c'est celui qui obtient le plus haut score qui l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs relancent un nouveau dé qu'ils rajoutent au total jusqu'à obtenir un départage.

LE TOUR DE JEU

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, joue à son tour et accomplit toutes ses actions. Puis on passe au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

Le premier joueur place devant lui une figurine non utilisée que nous appellerons le "relais" et qui servira à montrer qui contrôle les figurines arrivant sur le plateau de jeu suite au tirage des événements aléatoires. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour de jeu, on commence un nouveau tour.

Quand le tour de jeu revient au premier joueur, il passe la figurine au joueur situé à sa gauche.

Le joueur recevant la figurine effectue alors les déplacements des figurines se trouvant sur le plateau (gardes, paysans, dragon et brigands).

Un tour de jeu se décompose en 3 séquences principales :

- a) Tirage d'un événement aléatoire.
- b) Déplacement.
- c) Recherche.

a) Tirage d'un événement aléatoire

Le joueur dont c'est le tour doit toujours débuter en tirant aléatoirement un pion événement.



Chaque événement est détaillé à la fin de la règle de jeu.

Un événement immédiat doit être joué dès qu'il est tiré.

Les autres événements peuvent être joués quand le joueur le désire, pendant son tour ou celui d'un autre joueur.

Chaque joueur ne peut conserver que 2 pions événements maximum.

S'il en tire un 3^{ème}, il doit jouer ou se défausser d'un des événements.

b) Déplacement

Après avoir tiré votre événement, vous pouvez vous déplacer sur le plateau de jeu. Votre figurine débute la partie dans le marais. Il vous faudra ensuite voyager à travers le plateau pour atteindre les lieux spéciaux où vous pourrez récupérer les objets qui vous serviront pour avancer dans l'aventure.

Pour vous déplacer lancez un dé et avancez du nombre de cases indiquées.



Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens.

Dès que vous atteignez une case lieu, vous pouvez arrêter votre déplacement pour passer à la séquence de recherche.

Certains événements font apparaître sur le plateau des figurines supplémentaires représentant gardes, paysans, brigands ou dragon. Ces personnages ont un mode de déplacement propre qui vous sera expliqué lors de l'étude de ces pions.

c) Recherche

Dès que vous atteignez une case lieu, vous pouvez tenter une recherche.

Piochez alors au hasard un pion parmi les pions objets.

En fonction de la phase de la partie dans laquelle vous vous trouvez, vous devrez chercher des objets différents.

Dans la première phase (Libérer Fiona), vous devrez partir à la recherche des armes qui vous permettront de combattre le dragon et de libérer la princesse. Si vous piochez une de ces armes (épée,

armure ou heaume) posez-la sur votre fiche sauf si vous l'avez déjà, dans ce cas reposez-la dans la tasse.

Si vous piochez un autre objet reposez-le dans la tasse.

Dans la seconde phase du jeu, tous les objets peuvent être récupérés, les armes pour vous défendre, les autres objets pour séduire Fiona.

Vous ne pouvez accomplir 2 recherches de suite sur un même lieu. Après une recherche, il vous faut donc vous rendre sur un autre lieu pour effectuer une nouvelle recherche.

ÉVÈNEMENTS

Les pions événements sont au nombre de 31.

Il existe différents types de pions événements : ceux qui s'appliquent immédiatement et ceux qu'on peut conserver et jouer quand on veut.

Un événement une fois joué, est remis dans la tasse, à l'exception des pions paysans en colère, gardes, brigands et dragon qui sont mis de côté.

a) Les pions à action immédiate

Dès qu'on tire un de ces pions, on est obligé de le montrer et de le jouer.

Les 4 types de pions suivants font apparaître une figurine qui se déplace sur le plateau de jeu. À chaque tour, le joueur qui reçoit le "relais" lance un dé



pour déterminer le déplacement de toutes ces figurines. On lance un seul dé pour toutes les figurines. Les figurines ont toutes une flèche montrant la direction dans laquelle elles se déplacent et ne peuvent se déplacer que dans le sens de cette flèche (pas de demi-tours). Le joueur effectue alors le déplacement des figurines sur le plateau.



Le dragon a quant à lui le droit de changer de direction, il ne porte donc pas de flèche. Si une de ces figurines est renvoyée sur son lieu d'origine et qu'un joueur y est présent, il n'est pas affecté par la figurine à ce tour. Par contre un joueur réussissant à vaincre une figurine sur sa case d'origine l'élimine définitivement. Enlevez alors la figurine du jeu et remettez le pion événement dans la tasse.

Les quatre types de figurines s'arrêtent automatiquement quand elles passent sur une case occupée par un joueur.

1) Paysans en colère (x2)

Posez une figurine "Paysans en colère" sur les champs.

Si les paysans s'arrêtent sur la case d'un joueur, il devra les combattre.

Pour battre les paysans, vous devez obtenir une valeur d'au moins 5 en cumulant le résultat d'un dé 6 et un bonus de +1 par arme en votre possession.

Vous gagnez : les paysans retournent sur les champs.

Vous perdez : les paysans vous renvoient dans votre marais. Placez votre figurine sur le marais au centre du plateau.



2) Brigands (x2)

Posez une figurine "Brigands" sur la forêt.

Si les brigands s'arrêtent sur la case d'un joueur, il devra les combattre.

Pour battre les brigands vous devez obtenir une valeur d'au moins 5 en cumulant le résultat d'un dé 6 et un bonus de +1 par arme en votre possession.

Vous gagnez : les brigands retournent sur la forêt.

Vous perdez : les brigands vous volent un de vos objets au hasard (rejetez-le dans la tasse).



3) Gardes (x2)

Posez une figurine de gardes sur la Tour de Du Loc. Dès qu'ils



s'arrêtent sur un joueur, les gardes lui font perdre son prochain tour de jeu.

4) Dragon

Posez la figurine dragon sur la Tour du Dragon.

Si le dragon s'arrête sur un joueur, il doit lancer un dé à 6 faces.

Sur 1-2 : vous devez combattre le dragon. Vous devrez obtenir une valeur de 7 en cumulant le résultat d'un dé 6 et un bonus de +1 pour chaque arme.

Vous gagnez : le dragon retourne à sa tour.

Vous perdez : un de vos objets, au hasard, est détruit.

Sur 3-4 : le dragon vous fait perdre votre prochain tour de jeu.

Sur 5-6 : le dragon vous permet de bouger d'un nombre de cases supplémentaires égales au résultat d'un dé.



5) Perdu (x2)

Vous perdez votre tour de jeu.

b) les autres pions événements

Ceux-ci peuvent être conservés en main et joués à tout moment. Ils peuvent bien sûr être joués sur les autres joueurs.



1) Flèche : Le joueur ciblé perd son prochain tour de jeu.

2) Mauvaise qualité :

Ciblez un objet du joueur que vous voulez affecter. Cet objet est de mauvaise qualité et doit être remis dans la tasse.



3) Halte là ! : Déplacez un garde d'un dé de mouvement.

4) Rhaaaa... (x4) :

Cet événement peut être joué contre les paysans, brigands, gardes ou dragon qui tombent sur votre case. Cela vous protège de leur effet et les renvoie sur leur case d'origine.



5) Vol (x3) : Vous permet de dérober un objet de votre choix à un autre joueur et de le placer sur votre fiche.



6) À mon tour ! (x2) : À jouer pendant votre tour. Vous permet de rejouer un second tour juste après celui-ci.



7) Non, non, non ! (x2) : Annule l'effet d'un événement joué directement contre vous.



8) Attraction animale (x3) : L'âne charme le dragon, ce qui vous permet de lancer 2 dés de déplacement au lieu d'un.



9) Par Lord Farquaad ! (x2) : Vous pouvez déplacer un garde directement sur un joueur.



10) L'oignon, c'est bon : Faites perdre un tour à votre cible.



11) Sus à l'ogre ! (x2) : Déplacez un paysan d'un dé de mouvement.



TILSIT
ÉDITIONS

Shrek est un jeu édité par TILSIT Éditions
8, place Marcel Rebuffat, Z.A. Courtaboeuf 7
91971 Villejust Cedex, France

Auteur : Georges Gil

Tests et développement : Tilsit team

Maquette : Olivier Beck

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2002.

© Shrek™ & © 2001 DreamWorks LLC.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.
N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr



Et moi
alors ?





TILSIT
EDITION 8