

TFOU
GAMES



Azur et
Asmar

Le Trésor des Djinns

Règle du jeu

Azur et Asmar

Le Trésor des Djinns

JEU COOPERATIF

A partir de 7 ans

2 à 4 joueurs

Matériel de jeu

- 1 DVD interactif
- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 4 pions
- 8 cartes « Objets Mythiques »
+ 1 carte « Clé du Mur Mythique »
- 1 réglette « Pillards »
- 1 jeton « Guetteur »
- 1 bloc de fiche « indices Azur et Asmar »

But du jeu

Jeunes aventuriers, Azur et Asmar vous demandent de **partir à la recherche du Grimoire de Tous les Secrets!**

Ce précieux livre est gardé par un Djinn, caché au fond d'une grotte, par delà le Mur Mythique. Avant d'atteindre ce lieu bien gardé, vous devrez traverser tout le pays, en échappant à Ouard et ses pillards lancés à votre poursuite. Vous devrez également surmonter de nombreuses épreuves, franchir le Mur Mythique, et enfin, explorer une à une les grottes des Djinns...

Un conseil avant de partir: n'oubliez jamais que face à l'adversité, l'entraide et la coopération seront vos meilleures armes !

Préparation

- Insérer le DVD interactif dans le lecteur.
- Déplier le plateau.
- Poser les cartes « Objets Mythiques » et la carte « Clé du Mur Mythique » à côté, texte caché.
- Sur le plateau, poser la réglette « Pillards » sur la case départ de la bande bleue du plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.

Le Guetteur

Choisir un joueur pour être le « Guetteur ».

Poser le jeton « Guetteur » devant lui.

Son rôle est de cliquer sur **Pillards** avant de jouer son tour. Il permet ainsi de savoir de combien de cases les pillards vont avancer ce tour-ci.

Attention! Le « Guetteur » est forcément le dernier à jouer.

Sa mission prend fin quand tous les joueurs ont passé le Mur Mythique.

La réglette « Pillards »

Jusqu'au Mur Mythique, Ouard et ses pillards poursuivent les joueurs.

Avant de lancer le dé pour se déplacer, le joueur possédant le jeton « Guetteur » clique sur **Pillards**.

Les pillards avancent alors de 0, 1 ou 2 cases sur le plateau. Déplacer la réglette « Pillards » le long de la bande bleue et positionner l'encoche sur le chiffre indiqué à l'écran.

Il faut toujours veiller à ce qu'aucun joueur ne se fasse rattraper par les pillards, et, le cas échéant, essayer de le sauver en utilisant à bon escient une carte « Objet Mythique ». En effet si un joueur est touché par les pillards, la partie est perdue pour tous les joueurs.

Le Scribe

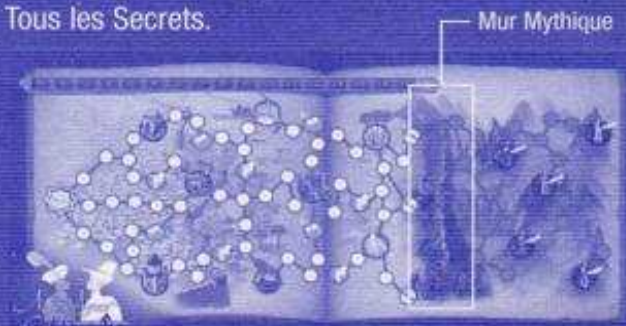
Choisir un joueur pour être le « Scribe ».

Le Scribe prend une fiche « Indices Azur et Asmar » et un crayon.

C'est lui qui notera les indices récoltés par l'ensemble des joueurs lors de la partie. Il doit donc être très attentif quand un joueur clique sur **Azur et Asmar**.

Le plateau

Le plateau est divisé en 2 zones: avant le Mur Mythique, où les joueurs devront passer des épreuves, récolter les Indices d'Azur et d'Asmar et fuir les Pillards, et après le Mur Mythique, où se trouvent les 5 grottes des Djinns dans lesquelles les joueurs rechercheront le Grimoire de Tous les Secrets.



Avant le Mur Mythique

Après le Mur Mythique

Les cartes Objets Mythiques

Ces cartes sont très utiles lors du trajet jusqu'au Mur Mythique et 5 d'entre elles seront nécessaires face aux

Djinns. Chaque Objet Mythique est lié à une épreuve. Le joueur pose les cartes gagnées devant lui, texte visible. Les cartes peuvent être utilisées pour soi ou pour l'un des autres joueurs. Il suffit de lire les explications notées sur les cartes afin de les jouer au bon moment!

Lorsque le pouvoir d'une carte a été utilisé, retourner la carte, texte caché. Le pouvoir de la carte n'est plus utilisable, mais l'Objet Mythique est toujours valide face au Djinn.

Chaque Djinn réclame un Objet Mythique particulier. Si le joueur ne possède pas l'objet, il sera transformé en pierre...

La carte Clé du Mur Mythique

On la gagne à l'issue de l'épreuve de la **Palmeraie** ou de la **Pyramide**.

La Clé est obligatoire pour franchir le Mur Mythique et ainsi accéder aux grottes des Djinns.

Le DVD Interactif

Pour se déplacer dans le DVD, utiliser les flèches **droite / gauche, haut / bas** de la télécommande.

Pour valider un choix, cliquer sur la touche **OK** ou enter de la télécommande.

A la fin des vidéos, lorsque la flèche apparaît, cliquer sur **OK** ou **enter** pour passer à la suite.

Début de partie

A l'apparition du premier menu, cliquer sur **Jouez** ou **Règles du jeu**.

Règles du jeu permet de voir la règle du jeu intégrale ou par chapitres.

Jouez amène à un menu qui permet de choisir le nombre de joueurs.

Selon le nombre de joueurs cliquer sur **2 joueurs**, **3 joueurs** ou **4 joueurs**.

Le DVD lance la partie; après l'introduction le menu principal apparaît. Il est composé de 5 entrées:

- **Azur et Asmar**
- **Epreuves**
- **Pillards**
- **Portes**
- **Grottes**

La partie peut alors commencer. Le joueur à la gauche du « Guetteur » joue le premier. Le jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les déplacements

Pour se déplacer sur le plateau, lancer le dé, qui indique de combien de cases au maximum on peut se déplacer. Le joueur n'est pas obligé de se déplacer d'autant de cases indiquées par le dé: s'il fait 4 par exemple, il peut

avancer de 4, 3, 2 ou 1 case(s). Mais il ne peut pas rester sur place (sauf en cas d'utilisation de certaines cartes « Objets Mythiques »).

Il ne peut pas revenir sur ses pas au cours d'un même tour. Par contre, au tour suivant, il peut revenir sur la case où il se trouvait au tour précédent.

Il est possible de passer sans s'arrêter au dessus d'un pion, d'une case neutre, d'une case indice, d'une case épreuve.

Il est impossible de passer sans s'arrêter au dessus d'une case « Porte » si le Mur Mythique n'a pas été ouvert ou au dessus d'une case « Grotte » si le Djinn qui l'habite n'a pas reçu son objet.

Il est impossible de passer ou de s'arrêter sur une case qui se trouve sous la bande « Pillards » ou à sa gauche, même avec un « Objet Mythique ».

A la fin de son déplacement, le joueur applique l'effet de la case sur laquelle il se trouve.

Deux joueurs peuvent se retrouver sur la même case.

Les cases neutres

Quand un joueur tombe sur une case neutre, il ne se passe rien.

Les cases Indices

Azur et Asmar

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case représentant Azur ou Asmar, il clique sur **Azur et Asmar**.

Azur ou Asmar donne un indice que le Scribe note sur la feuille indices. Ces indices permettent:

- de savoir dans quel lieu se trouve la Clé ou quelle épreuve permet d'obtenir la clé du Mur Mythique
- de connaître les Objets Mythiques utiles face aux Djinns,
- d'éliminer les Djinns qui ne possèdent pas le Grimoire de Tous les Secrets.

Les cases Epreuves

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case épreuve, il clique sur **Epreuves**. Il clique ensuite sur l'icône correspondant à l'épreuve qu'il va tenter.

Réussir une épreuve permet d'obtenir une carte « Objet Mythique » ou la carte « Clé du Mur Mythique ».

Les cases Portes

Lorsqu'un joueur qui possède la Clé du Mur Mythique arrive sur une des 3 cases Portes, il clique sur **Portes**.

S'il n'a pas la Clé du Mur Mythique, la porte ne s'ouvre pas. Le Mur Mythique est alors infranchissable. Pas de Clé, pas d'accès aux grottes des Djinns! S'il possède la Clé du Mur Mythique, la porte s'ouvre et l'accès vers les Grottes des Djinns est libre pour tous les joueurs. Quand une porte est ouverte, les 2 autres le sont aussi. Les cases Clé Portes deviennent alors des cases neutres, et les joueurs n'ont plus à cliquer sur **Portes**.

Derrière le Mur Mythique, les 5 grottes sont gardées par des Djinns.

L'un d'eux détient le Grimoire de Tous les Secrets. Il faut le trouver (utilisez alors la fiche indices).

Les joueurs ne peuvent pas passer au-dessus d'une case Grotte. Ils doivent s'y arrêter.

Lorsque l'un d'entre eux est dessus, il clique sur **Grottes**, puis sur l'icône correspondant à la case Grotte sur laquelle il se trouve sur le plateau.

Le Djinn demande un Objet Mythique.

Si le joueur ne le possède pas, il clique sur **non** et est pétrifié sur place.


Il faut alors qu'un autre joueur offre le bon Objet Mythique au Djinn, et libère ainsi son compagnon. Attention ! Si 2 joueurs sont pétrifiés en même temps, la quête est perdue : la partie est terminée pour tous les joueurs.

Par contre si le joueur possède l'Objet demandé, il clique sur **oui** et le donne au Djinn. Ce n'est qu'à ce moment qu'il dira s'il est, ou non, le gardien du Grimoire de Tous les Secrets.


S'il ne l'est pas, les joueurs doivent continuer leurs recherches dans les autres Grottes. Mais ils peuvent enfin franchir cette case Grotte, qui devient une case neutre.

S'il est le gardien du Grimoire de Tous les Secrets, la partie est terminée. Les joueurs ont découvert le Trésor des Djinn. Ils ont réussi leur quête!


A vous de jouer maintenant!

 **Temple** : Il faut retrouver le Bijou Ardent caché dans le mur du Temple en promenant sa main jusqu'à ce qu'elle soit complètement rouge. Attention, le temps est limité!


Objet Mythique : **Bijou Ardent**

 **Souk** : Le marchand va mélanger le sac d'Epices avec de simples sacs de teinture. Il va falloir le retrouver en observant attentivement sa manière de faire. Indice : les Epices sont rouges.

Objet mythique : **Epices**

 **Palais** : Dans ce labyrinthe, il va falloir trouver le trajet sans garde qui mène à la Princesse Chamsous-Sabah.


Objet Mythique : **Boîte de bonbons magiques**

 **Oiseau Saimourh** : Grâce à la description d'Asmar, trouver la bonne plume parmi les 8.


Objet Mythique : **Plume de l'Oiseau Saimourh**

 **Lion Ecarlate** : Le lion rugit 4 fois, il faut reproduire la même séquence de cri.

Objet Mythique : **Statuette Tanit**

 **Ruines** : Retrouver la Lampe Mystérieuse dans ces ruines. Attention, le temps est limité!

Objet Mythique : **Lampe Mystérieuse**

 **Palmeraie** : Observer attentivement l'image, puis, quand le brouillard est tombé, retrouver l'élément demandé.

Objet Mythique : **Fiole de brouillard ou Clé du Mur Mythique**

 **Pyramide** : Choisir la bonne porte...

Objet Mythique : **Médaille de la Porte du Soleil ou Clé du Mur Mythique**

D'APRÈS LE FILM DE MICHEL OCELOT.

©2007 - TF1 ENTREPRISES - ©2007 - QUAT ENTERTAINMENT

LES DVD QUAT SONT DE QUALITE SUPERIEURE. CEPENDANT CERTAINS LECTEURS PEUVENT NE PAS ETRE COMPATIBLES AVEC CE DVD. SI VOUS RENCONTREZ DES DIFFICULTES POUR LIRE LE DVD, ESSAYER DE LE NETTOYER AVEC UN CHIFFON DOUX DEPUIS LE CENTRE JUSQUE VERS L'EXTERIEUR DU DVD.

NOUS SERIONS HEUREUX DE RECEVOIR VOS COMMENTAIRES OU QUESTIONS A PROPOS DE CE JEU. MERCI DE POUVOIR NOUS ECRIRE A L'ADRESSE SUIVANTE : SERVICE CONSOMMATEURS - TF1 GAMES 305 AVENUE LE JOUR SE LEVE, 92100 BOULOGNE, FRANCE. savtf1games@tf1.fr

TF1 GAMES EST UNE MARQUE DE TF1 ENTREPRISES. www.tf1games.fr

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS CAR CONTIENT DES ELEMENTS DE PETITE TAILLE POUVANT ETRE AVALES.

CONSERVEZ CETTE BOITE POUR TOUTE REFERENCE ULTERIEURE

