

8+ 2 à 4
JOUEURS

WALT DISNEY PICTURES et WALDEN MEDIA PRÉSENTENT

- LE MONDE DE - NARNIA

~ CHAPITRE 1 ~ LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE

OBJECTIF

Plonge dans l'armoire magique avec Peter, Susan, Edmund et Lucy et explore le monde enchanté de Narnia. Fais tout ton possible pour combattre les loups et échapper aux pouvoirs maléfiques de la Sorcière blanche. Si tu parviens le premier à traverser Narnia et à revenir au Réverbère, tu as gagné !

CONTENU

Plateau de jeu • 9 pions en carton (Lucy, Edmund, Peter et Susan, la Sorcière blanche et 4 Loups) • 9 socles en plastique • 40 cartes Événement • 40 cartes Épée • 4 cartes Capacités spéciales • dé de Voyage • dé Loup/Sorcière • dé Aslan • 60 jetons Aslan • 1 planche d'autocollants

PRÉPARATION

1. Détache avec précaution les pions en carton et les jetons Aslan de leur support. Jette les déchets de carton.
2. Colle 1 autocollant Aslan sur chaque face d'un des grands dés et 1 autocollant Sorcière blanche ou Loup sur chaque face de l'autre.
3. Place les pions sur leurs socles en plastique.
4. Sépare les cartes Événement des cartes Épée.



Illustration 1: Cet exemple détaille la mise en place d'une partie pour 4 joueurs.

MISE EN PLACE

1. Place la Sorcière blanche sur la case Château.
2. Place un loup sur chacune des cases Événement suivantes : Maison des Castors, Le Pont de roche, Fleurs de cerisier et Cascade.
3. Dans l'ordre des joueurs, du plus jeune au plus vieux, choisis quel personnage tu veux être : Lucy, Peter, Susan ou Edmund. Prends le pion correspondant à ton personnage et place-le sur la case Réverbère. C'est là que l'aventure commence !

Chaque joueur prend la carte Capacités Spéciales qui correspond à son personnage. Lis la carte pour découvrir quelles sont les Capacités spéciales de ton personnage. Par exemple, en payant 1 jeton Aslan, Peter est protégé contre tous les loups quand il se déplace. Si Lucy utilise ses Capacités spéciales, elle peut ajouter +2 au jet de dé de Voyage ou Loup/Sorcière de son choix.

4. Chaque joueur commence avec 3 jetons Aslan. Le joueur le plus âgé a pour tâche de distribuer les jetons Aslan pendant la partie. Mets les jetons de côté, et fais attention à ne pas les mélanger avec ceux des autres joueurs.
5. Mélange chaque pile de cartes que tu places ensuite, face cachée, sur l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu.

DÉS...

Il y a trois dés dans le jeu.



Le dé Loup/Sorcière te permet de déplacer un loup OU la Sorcière blanche et peut t'aider à retarder tes adversaires en envoyant la Sorcière blanche ou un loup à leurs trousseaux.

Lance ce dé à CHAQUE TOUR.

Le dé de Voyage te permet de déplacer ton personnage sur la piste de jeu et de voyager dans Narnia. Lancer ce dé aide ton personnage à se rapprocher du Réverbère... et de la victoire. Il peut aussi t'aider à échapper aux loups et à la Sorcière blanche !



Le dé Aslan ne te permet pas de te déplacer, mais il t'aide à récupérer des jetons Aslan. Lance le dé Aslan et prends le nombre de jetons qu'il indique. Les jetons Aslan t'aident à te défendre contre les loups et la Sorcière blanche et te permettent d'utiliser tes Capacités spéciales.

Tu ne peux lancer qu'un de ces deux dés (Voyage et Aslan) à chaque tour.

CASES DU PLATEAU DE JEU...

Il y a trois types de case sur le plateau de jeu.



Si tu passes sur une case Événement, tu dois toujours T'ARRÊTER et piocher une carte Événement, même si tu n'as pas encore fini ton déplacement (voir CARTES, ci-après). Une fois que tu as suivi toutes les instructions de la carte, ton tour est terminé. Tu ne reprends pas ton chemin, même si tu n'avais pas terminé ton déplacement.

Si tu termines ton déplacement sur une case Épée, tu dois piocher une carte Épée (voir CARTES, à la page 4.) Une fois que tu as suivi toutes les instructions de la carte, ton tour est terminé.



Si tu termines ton déplacement sur une case vide, ton tour est terminé.

CARTES...

Quand tu pioches une carte, suis toutes les instructions et défausse-t'en ensuite sur une pile à côté du plateau de jeu. Sépare bien les différents types de carte. Si tu te retrouves à court d'un type de carte, mélange la pile de défausse et forme une nouvelle pioche.

Selon la case sur laquelle tu atterris, tu peux être obligé de prendre une carte.



Les cartes Épée peuvent t'aider à prendre de l'avance dans la partie ou à gagner des jetons Aslan, mais elles **peuvent aussi** te retarder. Une fois que tu as suivi toutes les instructions de la carte, ton tour est terminé.



Les cartes Événement peuvent t'aider ou te retarder. Une fois que tu as suivi toutes les instructions d'une carte, ton tour est terminé.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

TRAVERSER NARNIA...

QUAND C'EST TON TOUR...

1. Prends le dé Loup/Sorcière. Tu dois **TOUJOURS** lancer ce dé pendant ton tour.

Choisis lequel des deux autres dés tu veux utiliser ce tour-ci, le dé de Voyage **ou** le dé Aslan.

Lance les **DEUX** dés que tu as choisis.

2. D'abord, regarde quel est le résultat du dé Loup/Sorcière :

- Si tu as obtenu la Sorcière blanche, déplace-la du nombre de cases exact qui est indiqué.

Note : La Sorcière blanche se déplace vers l'avant tant qu'un personnage « vivant » se trouve devant elle. Si les seuls personnages qui se trouvent devant elle ont été changés en pierre, elle doit se déplacer à reculons.

- Si tu as obtenu un loup, déplace le **loup le plus proche de toi** (dans n'importe quelle direction) du nombre de cases qui est indiqué.

Les loups peuvent se déplacer vers l'avant **ou** à reculons.

3. Ensuite, suis les instructions données par l'autre dé lancé :

- Si tu as lancé le dé Aslan, prends le nombre de jetons qu'il indique.
Ton tour est à présent terminé.
- Si tu as lancé le dé de Voyage, déplace ton personnage vers l'avant (voir **DÉPLACER TON PERSONNAGE**, à la page 6).

Note : Lors de ton premier déplacement, tu dois te diriger vers la maison de Mr Tumnus.

Règle d'Aslan : Tu dois toujours déplacer la Sorcière blanche ou un loup *avant* de déplacer ton personnage.

LES LOUPS...

Si tu obtiens un loup sur le dé Loup/Sorcière, déplace le loup qui *est le plus proche* de ton pion (dans n'importe quelle direction) du nombre de cases exact qui est indiqué.

Les loups peuvent se déplacer vers l'avant **ou** à reculons à chaque déplacement.

Si tu termines ton déplacement sur une case occupée par un loup, **OU** si à un moment donné de la partie, un loup atterrit sur la même case que ton personnage, tu perds automatiquement 2 jetons Aslan **par loup**. (Si tu as été changé en pierre, les loups ne t'affectent pas). Si tu n'as plus de jetons Aslan, tu dois reculer jusqu'à la case Événement précédente.

Astuce d'Aslan : Tous les joueurs ont des Capacités Spéciales, qu'ils peuvent utiliser une fois par tour. Certaines d'entre elles peuvent être utilisées pendant ton tour ; d'autres, pendant le tour d'un autre joueur. Assure-toi de bien connaître tes Capacités spéciales. Par exemple, tu pourrais peut-être relancer le dé ou choisir une autre carte !



Illustration 2 : Dans cet exemple, Edmund a fait 2 au dé de Voyage. Il déplace son personnage de 2 cases et atterrit sur 2 loups. Cela coûte 4 jetons Aslan à Edmund !

DÉPLACER LA SORCIÈRE BLANCHE

Si tu obtiens la Sorcière blanche au dé, déplace-la du nombre de cases exact qui est indiqué.

- La Sorcière blanche poursuit toujours les personnages. Elle se déplace toujours vers l'avant pour les rattraper. S'il n'y a pas de personnage devant elle, elle se déplace à reculons.
- Si les seuls personnages à se trouver devant la Sorcière blanche ont été changés en pierre, elle recule en direction de ceux qui n'ont pas été transformés.
- Une fois qu'un joueur (qui n'est pas changé en pierre) passe devant la Sorcière blanche, elle fait à nouveau demi-tour pour reprendre la poursuite.

Si la Sorcière blanche termine son déplacement sur une case qui est occupée par un personnage, celui-ci est immédiatement **CHANGÉ EN PIERRE** (voir à la page 7).



Illustration 3: Cet exemple montre le déplacement de la Sorcière blanche quand tous les joueurs sont sur la même case qu'elle ou **DERRIÈRE** elle. Lucy a été changée en pierre.



Illustration 4: Cet exemple montre le déplacement de la Sorcière blanche quand des joueurs se trouvent à la fois **DEVANT** et **DERRIÈRE** elle.

DÉPLACER TON PERSONNAGE...

Une fois que tu as déplacé un loup ou la Sorcière blanche, déplace ton personnage du nombre de cases exact qui est indiqué par le dé de Voyage **À MOINS** que tu ne passes sur une case **Événement** (voir **CASES DU PLATEAU DE JEU**, à la page 3). Tu dois **TOUJOURS T'ARRÊTER** sur une case **Événement**, même si tu n'as pas terminé ton déplacement, et tu dois piocher une carte **Événement** (voir **CARTES**, à la page 4).

Les personnages peuvent se dépasser les uns les autres et partager une case. Déplace toujours ton personnage dans le sens des aiguilles d'une montre en direction du Réverbère, et pas vers le Château de la Sorcière, à moins qu'une carte Événement ou Épée ne te l'ordonne.

Règle d'Aslan : Tu dois toujours T'ARRÊTER sur une case Événement et piocher une carte Événement, même si tu n'as pas terminé ton déplacement.

CHANGÉ EN PIERRE...

Si tu atterris sur une case occupée par la Sorcière blanche, ou si elle atterrit sur ta case, tu es immédiatement **CHANGÉ EN PIERRE**. Couche ton personnage sur cette case. Ton tour est terminé et tu dois rester sur cette case jusqu'à ce que tu puisses être ranimé (voir **ÊTRE RANIMÉ** à la page 7).

Tant que tu es changé en pierre, si un loup atterrit sur ta case, il ne t'affecte **PAS** et tu ne perds pas de jetons.

De plus, si tu es changé en pierre, tu ne peux pas recevoir de jetons ou bénéficier des effets des cartes Événement ou Épée.

Note : Si tu déplaces ton personnage sur une case qui est occupée à la fois par la Sorcière blanche et un loup, tu es **IMMÉDIATEMENT** changé en pierre, et tu n'es donc pas affecté par les loups.

ÊTRE RANIMÉ...

Quand tu as été changé en pierre, Aslan est le seul qui puisse t'aider.

Pendant ton **tour suivant**, après avoir lancé le dé Loup/Sorcière, tu peux payer 4 jetons Aslan, redresser ton personnage et continuer ton tour.

Si tu n'as pas 4 jetons Aslan, tu peux lancer le dé Aslan pour en récupérer d'autres. Il est possible qu'il te faille attendre plusieurs tours avant d'avoir suffisamment de jetons pour être ranimé.

Note : Si tu dois être ranimé en lançant le dé Aslan, tu dois quand même d'abord lancer le dé Loup/Sorcière au début de ton tour et déplacer le loup ou la Sorcière du nombre de cases qui est indiqué, même si tu ne peux pas encore déplacer ton personnage.

COMMENT GAGNER

Le gagnant est le premier joueur qui revient sur la case du Réverbère.