

POUR UNE PARTIE SIMPLISSIME ET RAPIDE

Avant le jeu : Sélectionner les cartes Plume et Actions à disposer en pioche, et une ou deux cartes Défis (optionnelles) posées vers le joueur, face visible.

1er tour de jeu : Pour ouvrir les portes du village, piocher une carte Actions et la réaliser. Puis lancer le dé à constellations et avancer son pion.

Case Plume



avec empreinte

Case Action



Case Double



Piocher une carte Plume et réaliser ce qui est demandé. Si le challenge est réussi, lancer le dé à constellations et le dé Rapide.

Avancer comme indiqué par les dés.

Piocher une carte Plume et réaliser ce qui est demandé avec un défi (si souhaité). Si le challenge est réussi, lancer le dé à constellations et le dé Rapide.

Avancer comme indiqué par les dés + le bonus du défi s'il a été joué.

Piocher une carte Actions et réaliser ce qui est demandé. Avancer en utilisant le raccourci.

passerelle +3, tunnel +12, arc en ciel +3 ou +4

Piocher une carte Actions et réaliser ce qui est demandé. Lancer le dé à constellations et le dé Rapide.

En partie simplifiée, pas de carte Plume à réaliser sur ces cases.

Les embûches sont : les marécages (case 5), la forêt du loup (9,10,11), l'avalanche (13,14,15), la glace brisée (17,18,19), le poulpe du lac (23), le volcan (31), le cerf blessé (34,35), la mer de brume (37,38), l'orage (40), le froid givrant (43).

Une fois la porte du Grand Sage franchie, choisir un objet pour sauver le village des attaques de dragons et autres...

Certains objets donnent des avantages : vous pouvez utiliser les suggestions du livret de règles ou bien laisser les enfants inventer le privilège qu'ils auront à la prochaine partie. Ils ont souvent beaucoup d'idées !



RÈGLES DU DÉ RAPIDE

Après le premier tour de jeu, ou bien quand vous le souhaitez au cours de la partie, lancer le dé à constellations et le dé Rapide en même temps.

- Si +2 , +3 , +4 : ajouter ces points à votre score.
- Si   : avancer normalement selon votre score puis avancer jusqu'au prochain signe .
- Si  : lancer une deuxième fois le dé à constellations et ajouter les points à votre score.
- Si 1 (ou 2) fois la clé : à la fin de la partie, entrer directement dans la grotte sans avoir à reculer.