

BRAINS



FAMILY

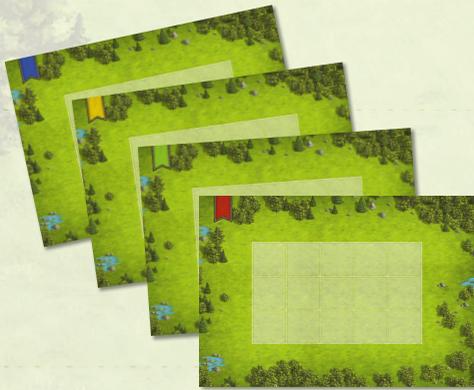


Règles

But du jeu

Découvrez les chemins menant à tous les mystérieux châteaux. Le premier à terminer cette aventure reçoit une médaille, mais son défi devient alors plus difficile. Seul le héros parvenant à vaincre tous les dragons peut prétendre à la troisième médaille et ainsi remporter la partie.

Matériel



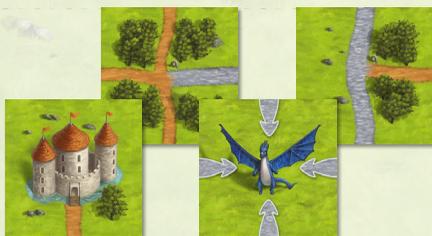
4 plateaux de héros



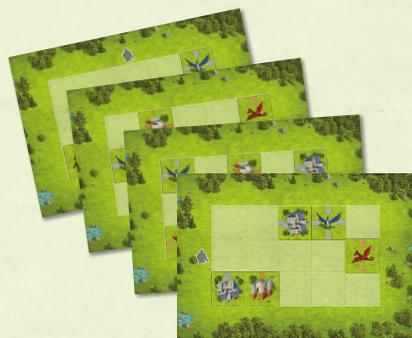
4 figurines de héros



9 médailles



60 tuiles de terrain – 15 par héros
(le dos des tuiles est aux couleurs des joueurs)



50 plateaux d'aventure

Mise en place

Mélangez les plateaux d'aventure et placez-les face cachée au milieu de la table. Chaque joueur prend un plateau de héros, ainsi qu'une figurine de héros et les tuiles de terrain correspondantes. Placez vos tuiles de terrain visibles devant vous. Placez les médailles à portée de tous.

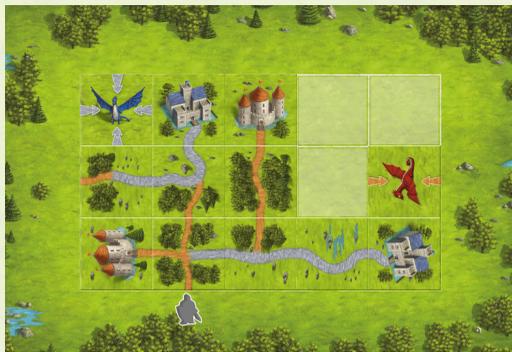
Déroulement du jeu

Prenez le premier plateau d'aventure de la pile, retournez-le et placez-le face visible au centre de la table, visible de tous. Ce plateau représente l'aventure en cours.

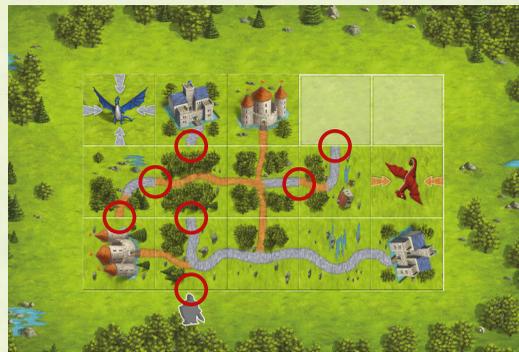
Tout le monde joue en même temps, aussi vite que possible. Placez vos châteaux et vos dragons sur votre plateau de héros aux emplacements précis désignés sur le plateau d'aventure. Tout château restant n'est pas utilisé. Posez votre figurine de héros sur la case désignée sur le plateau d'aventure.

Essayez maintenant de résoudre l'aventure en plaçant vos tuiles de terrain sur votre plateau de façon à ce que votre héros puisse atteindre chaque château par un chemin. Les règles suivantes s'appliquent :

- Le chemin doit commencer sur la case de votre héros. Placez vos tuiles terrain dans l'ordre de votre choix. Il n'est pas nécessaire de poser votre 1^{re} tuile devant votre héros.
- Les chemins contigus doivent être de même couleur.
- Vous pouvez orienter les tuiles comme vous le souhaitez, et vous pouvez laisser des cases vides.
- Chaque chemin doit mener à un château, à un dragon, ou au bord de votre plateau de héros. Un chemin ne peut pas mener à une tuile qui ne continue pas le chemin de la même couleur. Un chemin ne peut pas mener à une case vide de votre plateau.
- Les flèches présentes sur les tuiles de dragon peuvent être connectées à des chemins de même couleur. Elles comptent sinon comme des cases vides. Vous n'êtes pas obligé de les connecter à un chemin, mais seuls les dragons connectés sont considérés comme vaincus.



Aventure correctement résolue (aucun dragon vaincu)



Plusieurs erreurs de placement

Si vous pensez avoir résolu l'aventure correctement, annoncez-le à haute voix. Vos adversaires doivent alors vérifier votre solution, et ne peuvent pas placer leurs tuiles de terrain tant qu'ils n'ont pas terminé.

Si vous avez trouvé une solution correcte, vous remportez l'aventure et recevez 1 médaille. Mais si votre solution n'est pas correcte, vos adversaires continuent à chercher jusqu'à ce que l'un d'eux trouve une solution, ou jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient proposé une solution erronée. Ce joueur remporte alors l'aventure et reçoit la médaille.

