Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













Lisa, Tom, Anna et Oscar ont découvert un vieux livre dans le grenier qui appartenait à leur grand-père. Il y a très longtemps, il avait noté tous les secrets de la forêt à l'intérieur. En feuilletant l'ouvrage, les quatre enfants tombent sur le fabuleux trésor des gnomes. Celui-ci serait caché un peu partout dans la forêt...



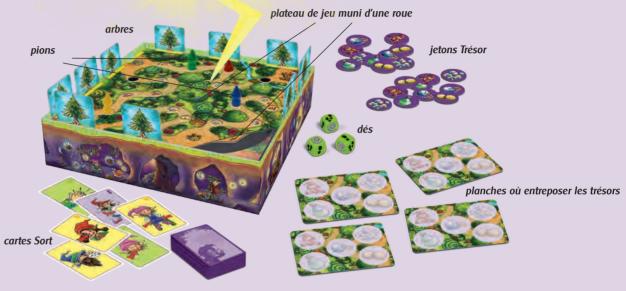
Dans le rôle de l'un de ces quatre enfants, partez à la recherche des 5 parties du trésor. Mais attention que Gigi Gnomo ne vous jette pas un sort! En effet, elle déteste que l'on fouine autour de son trésor familial...

## But du jeu

Retrouvez les 5 trésors de la Famille Gnomo et soyez le premier ou la première à les rapporter chez vous pour remporter la partie!

### Contenu

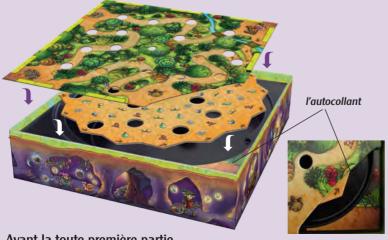
- 1 plateau de jeu muni d'une roue
- 50 cartes Sort
- 10 arbres
- 20 jetons Trésor
- 4 planches où entreposer les trésors
- 4 pions
- 3 dés



# Mise en place

Sortez tout le matériel de la boîte. Remettez ensuite le plateau de jeu muni de sa roue à l'intérieur comme le montre l'illustration.

Disposez les arbres aux emplacements indiqués, entre le plateau et le bord de la boîte. Un emplacement reste libre.



Avant la toute première partie, collez l'autocollant dans le coin correspondant du calage en plastique



**Conseil :** Regardez bien où est placé chaque arbre ! Vous pourrez déjà en mémoriser quelques-uns.

**OU :** Regardez autre part pendant que les arbres sont mis en place (par un adulte, par exemple). Vous ne savez donc pas où sont cachés les trésors. Cela rend la chasse plus palpitante... mais plus longue!

Gardez la réserve de jetons Trésor et les dés à côté du plateau. Mélangez les cartes Sort et placez la pile, face cachée, à portée de main de tout le monde. Chaque joueur prend une planche qu'il pose



devant lui. Enfin, chacun choisit un pion et le place sur la case Départ du plateau. La partie peut commencer.

case Départ

## Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir fait une balade en forêt commence. Il lance les 3 dés.

Si les dés indiquent des empreintes de pas

Le joueur peut alors avancer son pion. Il compte les empreintes sur les 3 dés. C'est le maximum de cases dont il peut avancer, mais il a le droit de s'arrêter avant. Il doit cependant avancer au moins d'1 case. Un pion n'a jamais le droit de reculer.



**Exemple :** Anna a obtenu 3 empreintes aux dés. Elle peut avancer de 1, 2 ou 3 cases.



ATTENTION : Les trous et les cases occupées par un pion adverse ne sont pas comptés, mais simplement sautés !

case

La case sur laquelle s'arrête le pion indique un trésor. Il s'agit de le trouver ! Le joueur tire alors un des arbres.



Si l'arbre choisi indique le même trésor que la case où il se trouve, bien joué!

Le trésor a été découvert.

- ★ Si le joueur ne possède encore aucun jeton de ce trésor devant lui, il peut le prendre dans la réserve et le placer sur sa planche. Un joueur ne peut posséder qu'un seul jeton de chaque trésor.
- Si le joueur possède déjà ce jeton Trésor, il peut se libérer d'un sort de gnome présent devant lui. Les effets des sorts de gnome sont détaillés au

chapitre Tourbillon de terre. Puis le joueur place la carte à côté de la pioche pour former, petit à petit une pile de défausse.

Il remet ensuite l'arbre dans la boîte, mais à un emplacement différent de celui où il a été pris. Il est placé sur l'emplacement qui était libre avant que le joueur ne joue.

ATTENTION! Les arbres n'arrêtent pas de changer de place à chaque fois qu'un joueur trouve un trésor!



Si l'arbre choisi indique un trésor différent de celui de la case où il se trouve, dommage!

Le joueur n'a malheureusement pas découvert le bon trésor. Il le remet à la **même place** dans la boîte.



Si les dés indiquent des tourbillons de terre

Le joueur qui a déplacé son pion ou qui n'a obtenu aucune empreinte de pas vérifie alors s'il y a des tourbillons de terre sur ses dés. S'il n'y en a aucun, c'est à son voisin



de gauche de jouer. S'il a obtenu un ou plusieurs tourbillon(s) de terre, il tourne la roue d'un cran par tourbillon dans le sens de la flèche. La roue doit être tournée d'un coup sec et régulier. **Dès qu'un pion au moins tombe dans un trou, le joueur s'arrête de tourner**. Les symboles Tourbillon de terre non utilisés sont alors ignorés.



Comment tourner la roue

Chaque pion qui disparaît dans un trou jusqu'au chapeau s'est fait attraper par Gigi Gnomo. Flûte ! Gigi Gnomo lui lance sort. Tous les joueurs concernés piochent une carte sur laquelle est illustré le sort.

Le joueur qui s'est fait attraper montre sa carte à tous ses adversaires pour qu'ils connaissent son effet. Le joueur doit alors effectuer cette action aussi longtemps qu'il ne s'est pas libéré du sort ou jusqu'à ce qu'il soit frappé par un nouveau sort. Les adversaires se feront un plaisier de vérifier...

La liste de tous les sorts se trouve à la fin de cette notice.

Si un joueur possède déjà un sort devant lui, il place simplement l'ancien sur sa pile de défausse et suit les effets du nouveau. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'une carte Sort devant lui.

Il retire ensuite son pion du trou et le renvoie à la dernière clairière située avant sur le chemin.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

**REMARQUE :** Les clairières ne jouent un rôle que pour reculer. Lorsqu'un pion avance, elles ne sont pas comptées. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

#### Clairières:











**Exemple :** Anna a été ensorcelée. Elle renvoie son pion sur la clairière précédente.

#### Comment se libérer d'un sort

Si un joueur trouve un trésor qu'il possède déjà, il peut se libérer d'un sort et se défausser de la carte (voir ci-dessus).

Un joueur peut également se libérer d'un sort en rendant un trésor qu'il possède déjà. Comme il ne l'a plus, il doit de nouveau le gagner pour pouvoir remporter la partie.

### Case d'arrivée

Lorsque le joueur a traversé toute la forêt et a atteint la case Départ, il peut s'y arrêter et choisir le trésor de son choix. S'il n'a pas encore récupéré les cinq trésors, il doit attendre le tour suivant!

## Fin de la partie

Le premier joueur qui a récupéré les 5 trésors différents remporte la partie !

## **Explication des cartes**

Il existe différents types de sorts : certains à effectuer après votre propre tour de jeu, d'autres après le tour de chaque joueur, et enfin, des sorts permanents.

Le moment où vous devez effectuer le sort est indiqué par ces symboles :



après votre tour;



après le tour de chaque joueur ;



tout le temps.

Chers parents,
Vous ne voulez pas vous ridiculiser?
Alors, n'oubliez pas que vous pouvez
rendre un trésor déjà gagné pour
vous libérer d'un sort!

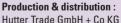


© 2016, 2017 HUCH! Auteur : Marco Teubner Illustrateur : anoka.de

Design : Sabine Kondirolli, HUCH! Révision : Tina Landwehr

Traduction : Eric Bouret

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, ALLEMAGNE www.hutter-trade.com



# ★ Die Zauber ★ The magic ★ Les sorts★ De toverspreuken ★ Hechizos



Diese Zauber macht ihr nach eurem eigenen Zug.
This spell you carry out after your own turn.
Vous devez effectuer le sort après votre tour.
Deze opdracht doe je na je eigen beurt.
Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos después de vuestra propia jugada.



Trommle mit den Fingern auf den Tisch!
Tap your fingers on the table like a drum!
Tambourine avec les doigts sur la table!
Trommel met je vingers op tafel!
iGolpetea con los dedos sobre la mesa!



Laufe einmal um den Tisch! Run once around the table! Tourne une fois autour de la table! Loop een rondje rond de tafel! iDa una vuelta a la mesa corriendo!



Drehe dich einmal um dich selbst! Spin around yourself! Fais un tour sur toi-même! Draai een keer om je eigen as! iDate una vuelta completa!



Zeige deinen Mitspielern deine Muskeln! Show off your muscles to the other players! Montre tes muscles aux autres joueurs! Laat je spieren zien aan je medespelers! iEnséñales tus músculos a tus compañeros!



Trommle auf deine Brust!
Beat your chest like a drum!
Frappe ta poitrine!
Trommel op je borst!
iDate palmadas sobre el pecho!



Verhalte dich wie ein Affe! Act like a monkey! Imite un singe! Doe een aap na! iHaz de mono!



Verhalte dich wie ein Vogel! Act like a bird! Imite un oiseau! Doe een vogel na! iHaz de pájaro!



Tanze etwas vor! Perform a little dance! Danse devant les autres! Doe een dansje! iBáilate algo!



Staple die Würfel übereinander! Stack the dice, one over the other! Empile les dés! Stapel de dobbelstenen op elkaar! iHaz una torre con los dados!



Diese Zauber macht ihr nach jedem Zug. This spell you carry out after every turn. Vous devez effectuer le sort après le tour de chaque joueur. Deze opdracht doe je na iedere beurt.

Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos después de cada jugada.



Klatsche in die Hände! Clap your hands! Frappe des mains! Klap in je handen! iAplaude!





Gähne laut! Yawn out loud! Bâille fort ! Geeuw uitgebreid! iBosteza exageradamente!



Belle wie ein Hund! Bark like a dog! Aboie comme un chien! Blaf als een hond! iLadra como un perro!



Diese Zauber macht ihr die ganze Zeit.
This spell you carry out all the time.
Vous devez effectuer le sort tout le temps.
Deze opdracht doe je de hele tijd door.
Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos durante todo el tiempo que estéis hechizados.



Zwinkere deinen Mitspielern zu! Wink at the other players! Fais des clins d'œil à tes adversaires! Knipoog naar je medespelers! iGuíñale el ojo a uno de tus compañeros!



Miaue wie eine Katze! Meow like a cat! Miaule comme un chat! Miauw als een kat! iMaúlla como un gato!



Grinse die ganze Zeit! Smirk continuously! Souris tout le temps! Grijns de hele tijd door! iNo puedes dejar de sonreír!



Winke deinen Mitspielern zu! Wave at the other players! Fais coucou à tes adversaires. Zwaai naar je medespelers! iSaluda con la mano a tus compañeros!



Quake wie ein Frosch! Squawk like a frog! Croasse comme une grenouille! Kwaak als een kikker! iCroa como una rana!



Pfeife oder summe vor dich hin! Whistle or hum! Siffle ou fredonne un air! Fluit of neurie zachtjes! iSilba o tararea una melodía!



Streichle einen Mitspieler!
Pet another player!
Caresse un autre joueur!
Aai een van je medespelers!
iAcaricia a uno de tus compañeros!



Grunze wie ein Schwein! Oink like a pig! Grogne comme un cochon! Knor als een varken! iGruñe como un cerdo!



Lege eine Hand auf deinen Kopf! Put one hand on your head! Garde une main sur la tête! Leg een hand op je hoofd! iPonte una mano sobre la cabeza!



Kichere laut! Laugh out loud! Ricane fort! Giechel luid! iRíete a carcajadas!



Muhe wie eine Kuh! Moo like a cow! Meugle comme une vache! Loei als een koe! iMuge como una vaca!



Halte einen Finger an deine Nase! Keep a finger on your nose! Laisse un doigt sur ton nez! Hou een vinger tegen je neus! iTócate la punta de la nariz!



Strecke die Zunge heraus! Stick out your tongue! Tire la langue! Steek je tong uit! iSaca la lengua!



Heule wie ein Wolf! Howl like a wolf! Hurle comme un loup! Huil als een wolf! iAúlla como un lobo!



Halte den Kopf schief! Hold your head to the side! Tiens ta tête de travers! Hou je hoofd schuin! iMantén la cabeza torcida!



Du darfst nur noch flüstern! You can only whisper! Tu dois chuchoter! Je mag alleen nog maar fluisteren! iSolo puedes susurrar!



Halte deine Nase zu! Hold your nose closed tight! Bouche-toi le nez! Knijp je neus dicht! ITápate la nariz!



Mache alles mit beiden Händen! Do everything with both hands! Fais tout avec les deux mains à la fois! Doe alles met beide handen! iHazlo todo con las dos manos!



Halte eines deiner Ohrläppchen fest! Hold one of your earlobes! Tiens-toi le lobe d'une oreille! Hou een van je oorlellen vast! iSujétate el lóbulo de una oreja y no lo sueltes!



Spiele im Stehen weiter! Keep playing standing up! Continue à jouer debout! Speel staand verder! iSigue jugando de pie!



Benutze deinen Daumen nicht mehr! Do not use your thumb! N'utilise plus tes pouces! Gebruik je duimen niet meer! iDeja de utilizar los pulgares!



Singe anstatt zu reden!
Sing instead of talking!
Chante au lieu de parler
normalement!
Zing in plaats van te praten!
iHabla cantando!



Spiele einen Elefanten! Pretend to be an elephant! Joue les éléphants! Speel een olifant! iHaz de elefante!



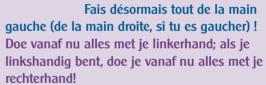
Mache ab jetzt alles mit links; bist du Linkshänder, machst du ab jetzt alles mit rechts. From now on, do everything with your left; or, if you're a lefty, do everything from now on with your right.



Halte ein Auge geschlossen! Keep one eye closed! Garde un œil fermé! Knijp een oog dicht! iMantén un ojo cerrado!



Sage nichts mehr!
Say no more!
Ne dis plus rien!
Zeg niets meer!
iMantente callado sin decir nada!



A partir de ahora eres zurdo y debes hacerlo todo con la izquierda. Si eres zurdo, pasas a ser diestro.



Diese Zauber macht ihr die ganze Zeit, außer wenn du dran bist!
This spell you carry out all the time, unless it's your turn!
Vous devez effectuer le sort tout le temps, sauf quand c'est à vous de jouer!
Deze opdracht doe je de hele tijd door, behalve als je aan de beurt bent!
Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos durante todo el tiempo que estéis hechizados, excepto cuando te toque jugar!







Halte die Arme verschränkt! Keep your arms crossed! Garde les bras croisés! Hou je armen over elkaar! iMantén los brazos cruzados!



Falte deine Hände!
Fold your hands!
Garde les mains jointes!
Vouw je handen!
iCruza las manos!



Balle deine Fäuste! Make a fist! Serre les poings! Bal je handen tot vuisten! iEmpuña las manos!



Strecke die Arme aus und winkle sie nicht an!
Stretch out your arms without bending your elbows!
Tends le bras sans le plier!
Strek je armen recht vooruit en buig ze niet meer!
iMantén los brazos completamente extendidos sin doblarlos!



Ziehe deine Schultern hoch! Shrug your shoulders! Hausse les épaules! Haal je schouders op! iLevanta los hombros y mantenlos así!



Drücke deine Oberarme an deinen Körper!
Press your upper arms against your body!
Replie tes bras contre le corps!
Druk je bovenarmen tegen je lichaam aan!
iMantén la parte superior de los brazos
pegada al cuerpo!



Trommle mit den Füßen auf den Boden! Tap your feet on the floor! Frappe des pieds par terre! Trappel met je voeten op de vloer! iPatalea sobre el suelo!



Berühre mit beiden Ellenbogen den Tisch!
Touch the table with both elbows!
Garde tes deux coudes sur la table!
Zet alle twee je ellebogen op de tafel!
iToca la mesa con los dos codos!



Sitze im Schneidersitz!
Sit cross-legged!
Assieds-toi en tailleur!
Ga in de kleermakerszit zitten!
iPermanece sentado con
las piernas cruzadas!



Zittere die ganze Zeit! Don't stop trembling! Tremble tout le temps! Tril de hele tijd door! iNo pares de temblar!



Setze dich auf deine Hände!
Sit on your hands!
Assieds-toi sur tes mains!
Ga op je handen zitten!
iPermanece sentado sobre las manos!



Halte dich am Tisch fest! Hold onto the table! Tiens-toi à la table! Hou de tafel vast! iSujétate fuerte de la mesa!

