

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

ODYSSÉE-LAND

ROI ET PRINCESSE

L'EXPANSION

TL 90022

Trois aventures palpitantes
pour 2 à 4 valeureux combat-
tants à partir de 10 ans

HABA[®]

CONTENU DU JEU

20 clés



1 roi



6 frères d'armes
extraordinaires



1 princesse



1 géant

1 dé



15 jetons « ville »



3 cartes « résumé du scénario »

14 êtres maléfiques extraordinaires



SCÉNARIO

4

L'enlèvement de la princesse

OBJECTIF DU JEU

Le roi Agamis et tous les habitants du royaume sont sous le choc : les êtres maléfiques ont enlevé la princesse ! Elle est retenue, quelque part dans Odyssée-land et gardée par un puissant géant. Qui sera le premier à collecter toutes les clés pour découvrir où la princesse est emprisonnée et à avoir la force combative suffisante pour vaincre l'effroyable géant ?

Matériel de jeu supplémentaire requis :

20 clés, 15 jetons « ville », princesse, géant

PRÉPARATION DU JEU

Préparez le jeu comme pour le jeu de base, mais sans trier les frères d'armes et les épées. En plus, s'appliquent les règles suivantes :

Les clés sont triées par couleur et mises à disposition à côté du plateau de jeu. Sélectionnez les jetons « ville » dont le verso présente le symbole correspondant au nombre de joueurs que vous êtes. Ces jetons « ville » sont posés (chiffre visible) sur un croisement au choix entre 4 cases de la ville qui convient. Répartissez-les comme suit :

Jeton « ville » jaune	Ville de 3 cases
Jeton « ville » vert	Ville de 4 cases
Jeton « ville » bleu	Ville de 5 cases
Jeton « ville » gris	Ville de 6 cases
Jeton « ville » rouge	Capitale (en bas à droite)



Les autres jetons « ville » ne seront pas utilisés et sont rangés dans la boîte.

La princesse est placée à côté des clés avec le géant posé par-dessus. La face avec les combativités 30, 25, et 20 est visible. Posez la première carte « territoire » **face cachée** sur le géant : c'est en ce lieu secret que la princesse est retenue prisonnière

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles du jeu de base s'appliquent. Tous les points de victoire sont attribués à la fin de la partie. Les règles suivantes viennent s'ajouter :

Clés: Pour obtenir une clé d'une couleur donnée de la réserve, il faut être dans la ville au jeton « ville » de la même couleur et posséder le nombre d'aventuriers (plus frères d'armes) correspondant au chiffre qui figure sur le jeton « ville » :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Ville jaune (3 cases)	1	1	1
Ville verte (4 cases)	2	1	1
Ville bleue (5 cases)	4	3	2
Ville grise (6 cases)	3	2	1
Capitale rouge	10	7	5

Exemples :

- ◆ Si un joueur possède au moins 1 aventurier dans la ville de 3 cases, il reçoit aussitôt la clé jaune.
- ◆ Dans la ville de 4 cases, il faut, dans une partie à 2 joueurs, au moins avoir 2 personnages, c'est-à-dire 1 aventurier avec 1 frère d'armes ou 2 aventuriers (sur différentes cases de cette ville). 1 aventurier suffit dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

Les jetons « ville » restent sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie. On conserve la clé obtenue même lorsqu'on quitte la ville

Acheter des clés : Si un joueur souhaite acheter une clé de la réserve, il doit dépenser 3 pépites d'or dans une partie à 2 joueurs et 2 pépites d'or dans une partie à 3 ou 4 joueurs. Les pépites d'or dépensées sont retirées du jeu.

Avancer les aventuriers : On peut passer par-dessus le génie des eaux.

LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour sauver la princesse, tu as besoin :

- ◆ des 5 clés de couleurs différentes et
- ◆ d'avoir vaincu des êtres maléfiques pour obtenir un nombre minimum de points de victoire (nombre dans la couronne de laurier).
Au moins 14 points de victoire dans une partie à 2 joueurs,
au moins 10 points de victoire dans une partie à 3 joueurs,
au moins 6 points de victoire dans une partie à 4 joueurs.
Additionnez l'ensemble des points de victoire des êtres maléfiques vaincus.
Ces derniers combattent désormais à vos côtés contre le géant :

Dès qu'un joueur dispose des 5 clés et qu'il a collecté suffisamment de points de victoire grâce aux êtres maléfiques, il peut regarder la carte « territoire » qui est posée sur le géant, à l'abri du regard des autres joueurs. Ainsi, il découvre où la princesse est cachée, puis il repose la carte « territoire » face cachée. Cette carte « territoire » ne sera retournée définitivement face visible que si un joueur avance l'un de ses aventuriers sur la case indiquée et annonce vouloir y combattre le géant. L'élément représenté sur cette carte « territoire » n'entre pas en ligne de compte. Si le lieu de captivité de la princesse se situe sur une case d'eau, le génie des eaux ne s'y avance pas. Si un aventurier se trouve sur la case (éventuellement avec des frères d'armes), il est retiré du jeu.

COMBATTRE LE GÉANT

La combativité du géant varie en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué sur sa plaquette. Durant le combat, le joueur peut utiliser son aventurier avec ses frères d'armes en y ajoutant des herbes, des épées et/ou des pépites d'or, comme dans le jeu de base. Il peut également utiliser les êtres maléfiques qu'il a déjà vaincus en ajoutant la valeur de leurs points de victoire (couronne de laurier) à sa combativité.

Exemple : Au cours d'une partie entre 2 joueurs, le géant dispose d'une combativité de 30.
Le joueur utilise :

1 aventurier sans frère d'armes	1 point de combativité
Points obtenus en lançant les dés grâce à 2 épées	$5 + 2 = 7$ points de combativité
Points de victoire des êtres maléfiques vaincus	$6 + 5 + 4 = 15$ points de combativité
2 plaquettes « herbes »	$3 + 2 = 5$ points de combativité
2 plaquettes « pépite d'or »	$1 + 1 = 2$ points de combativité
Total	30 points de combativité

Ainsi, il dispose précisément de 30 points de combativité et triomphe du géant. Il libère la princesse et gagne la partie.

Si le géant sort victorieux du combat, le joueur perd son aventurier avec ses frères d'armes ainsi que les épées utilisées. Cependant, il peut ensuite à nouveau affronter le géant avec un autre aventurier. Tous les autres joueurs qui souhaitent désormais combattre le géant doivent d'abord être en possession des 5 clés et disposer du nombre requis de points de victoire d'êtres maléfiques, même s'ils savent déjà où la princesse est maintenue prisonnière.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur libère la princesse et sort ainsi victorieux de l'aventure. Le classement des autres joueurs repose sur leurs points de victoire

Clés	4 points de victoire chacune
Êtres maléfiques vaincus	Points de victoire de l'être maléfique (couronne de laurier)
Pépites d'or	1 point de victoire chacune

Les **plaquettes « herbes » et « épée »** n'offrent pas de point de victoire.

Le jeu s'achève également lorsque plus aucun joueur ne peut libérer la princesse. C'est alors le géant qui l'emporte !

Conseil : chaque joueur devrait garder un aventurier sur la case de départ 1 ou A pour pouvoir combattre le géant si jamais la princesse est cachée dans le coin en haut à gauche.

VARIANTE : GÉANT COLOSSAL

Matériel de jeu supplémentaire requis :

1 dé (= quatrième dé)

La plaquette « géant » est imprimée recto verso. Le géant au verso est le plus puissant. Sa combativité est de 40 dans une partie à 2 joueurs, de 30 dans une partie à 3 joueurs et de 25 dans une partie à 4 joueurs. Dans cette variante, on peut combattre le géant à l'aide de 4 épées (= 4 dés).

La règle supplémentaire suivante s'applique : si un joueur souhaite acheter une clé, il dépense 4 pépites d'or dans une partie à 2 joueurs et 3 pépites d'or dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

SCÉNARIO

5

Soulèvement des êtres maléfiques

OBJECTIF DU JEU

Une menace plane sur Odyssée-land : des êtres maléfiques incroyablement agressifs prennent d'assaut la capitale ! Il faut rester soudés ! Le roi Agamis appelle tous les aventuriers à combattre ensemble les êtres maléfiques extraordinaires pour en venir à bout. Si les aventuriers se mettent d'accord et planifient bien leurs tours, ils parviendront à sauver la capitale avant que les êtres maléfiques extraordinaires ne l'occupent.

Matériel de jeu supplémentaire requis :

14 êtres maléfiques extraordinaires, 1 dé (servant de quatrième dé), 6 frères d'armes extraordinaires

PRÉPARATION DU JEU

Préparez le matériel comme pour le jeu de base, mais sans trier les frères d'armes et les épées. Par ailleurs, les règles suivantes s'appliquent : vous n'utilisez **que** les êtres maléfiques extraordinaires. Mélangez-les et posez-les, faces cachées, sur les cases brouillard du plateau de jeu, puis retournez-les. Les êtres maléfiques du jeu de base ne servent pas et sont rangés dans la boîte. Mettez les frères d'armes extraordinaires (dont la valeur équivaut à celle de 5 frères d'armes classiques) à disposition à côté du plateau de jeu. Retournez ensuite 8 cartes « territoire » et aménagez le plateau de jeu comme dans le jeu de base. Mais attention ! Si une carte « brouillard » est tirée, il faut suivre les règles de l'avancée des êtres maléfiques qui sont décrites ci-dessous.

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base s'appliquent à l'exception de la modification suivante : vous jouez ensemble contre les êtres maléfiques. Cette aventure ne rapporte donc aucun point de victoire. Si vous parvenez à vaincre tous les êtres maléfiques, vous avez tous gagné. Si vous n'y parvenez pas, vous avez tous perdu.

Les règles suivantes viennent s'ajouter :

Conseil: Les joueurs peuvent se donner des conseils à tout moment, pour savoir quelle action mener durant un tour. Mais c'est le joueur dont c'est le tour qui finalement choisira l'action à mener.

Former et avancer des troupes: plusieurs aventuriers de couleurs différentes (accompagnés de leurs frères d'armes) peuvent occuper une seule case. Ce groupe est appelé « troupe ». Tous les joueurs dont un aventurier fait partie de la troupe peuvent faire avancer l'intégralité ou une partie de la troupe. Ils se déplacent comme dans le jeu de base.

Frères d'armes extraordinaires: à tout moment, vous pouvez échanger 5 frères d'armes accompagnant un aventurier ou une troupe contre un frère d'armes extraordinaire. Les 5 frères d'armes sont alors retirés du jeu. Au combat, le frère d'armes extraordinaire équivaut à 5 frères d'armes classiques.

Combat contre un être maléfique: le combat se déroule selon les règles du jeu de base. On peut utiliser jusqu'à 4 épées et chaque épée permet de lancer un dé. Si une troupe combat un être maléfique, tous les joueurs de la troupe peuvent participer au combat en apportant leurs épées, leurs herbes et leurs pépites d'or.

Avancer les êtres maléfiques: si vous retournez une carte « brouillard », avancez l'être maléfique se trouvant sur cette case à la verticale vers le bas ou à l'horizontale vers la droite **dans la capitale ou la ville à 5 cases.**

Respectez également les règles suivantes :

- ◆ Les êtres maléfiques peuvent sauter par-dessus d'autres êtres maléfiques et le génie des eaux. Par contre, ils ne peuvent pas avancer sur une case déjà occupée par un être maléfique.

- ◆ Les êtres maléfiques peuvent avancer sur une case occupée par un frère d'armes. Ce frère d'armes est alors retiré du jeu. Il en va de même lorsqu'un frère d'armes fait son apparition sur une case occupée par un être maléfique.
- ◆ Les êtres maléfiques peuvent avancer sur une case occupée par un aventurier (avec ou sans frères d'armes) ou une troupe. Cet aventurier ou cette troupe combat aussitôt l'être maléfique.
- ◆ Si l'être maléfique peut avancer sur plusieurs cases différentes, le joueur dont c'est le tour choisit la case sur laquelle avancer l'être maléfique.
- ◆ Lorsqu'un être maléfique avance dans la ville, il y reste jusqu'à ce qu'il soit combattu.
- ◆ S'il n'y a aucune case vers laquelle l'être maléfique peut avancer en respectant les règles, le joueur dont c'est le tour choisit une case où poser l'être maléfique dans la capitale ou la ville à 5 cases.
- ◆ S'il n'y a plus d'être maléfique sur la case « brouillard », car il a déjà été vaincu, il ne se passe rien.

Une fois qu'une carte « brouillard » est retournée, une nouvelle carte « territoire » est retournée, conformément aux règles de base.

Exemples :



Une carte « brouillard » I7 est retournée. L'être maléfique peut avancer sur les cases suivantes : K7, I9 ou I10. Il y a un frère d'armes en K7. Il faudra le retirer du jeu si le joueur actif avance l'être maléfique sur cette case.



Le joueur à l'aventurier noir a retourné la carte « brouillard » K5. Il peut faire avancer l'être maléfique sur la case K6, K7, K8, K9 ou K10. Comme les joueurs aux aventuriers violet et orange pensent être suffisamment forts, le joueur à l'aventurier noir avance l'être maléfique en K7. Les joueurs aux aventuriers violet et orange combattent maintenant l'être maléfique ensemble. Ensuite, le jeu se poursuit avec le joueur suivant, comme à l'accoutumée.



Une carte « brouillard » G6 est retournée. L'être maléfique ne peut avancer ni en K6, ni en G10, car ces deux cases sont déjà occupées par un autre être maléfique. Ainsi, le joueur dont c'est le tour choisit la case de la ville à 5 cases ou de la capitale sur laquelle il souhaite poser l'être maléfique.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque tous les êtres maléfiques sont vaincus. Plus il reste de cartes « territoire » dans la pile, plus le résultat de l'ensemble des joueurs est bon. Si vous avez vaincu tous les êtres maléfiques avec la dernière carte « territoire », c'est un bon résultat. S'il reste jusqu'à 4 cartes « territoire » dans la pile, c'est un très bon résultat. S'il reste 8 cartes « territoire » ou plus dans la pile, le résultat est excellent et d'un niveau record.

Le jeu s'achève lorsque la dernière carte « territoire » est retournée. Le joueur à qui vient ce dernier tour exécute encore ses deux dernières actions. S'il reste encore des êtres maléfiques sur le plateau de jeu, vous avez tous perdu.

SCÉNARIO

6

Libérer le roi

OBJECTIF DU JEU

Les êtres maléfiques ont fait prisonnier le roi Agamis. Qui parviendra à le libérer et à faire une entrée triomphante dans la capitale entouré de nombreux frères d'armes et les bras chargés d'or pour fêter la victoire sur les êtres maléfiques ?

Matériel de jeu supplémentaire requis :

roi, 6 frères d'armes extraordinaires, 1 dé (servant de quatrième dé)

PRÉPARATION DU JEU

Préparez le matériel comme pour le jeu de base, mais sans trier les frères d'armes et les épées. De plus, les règles suivantes s'appliquent :

Le jeu se joue **sans** cartes « territoire » ! Elles restent dans la boîte. Le matériel du jeu est posé sur toutes les cases du plateau de jeu correspondantes comme suit :

- ◆ Les herbes sont mélangées et posées faces cachées sur les cases forêt.
- ◆ Les épées sont mélangées et posées faces cachées sur les cases montagne.

- ◆ Chacune des cases des villes est occupée par 1 frère d'armes.
- ◆ Une pépite d'or est posée sur chaque case fleuve, le génie des eaux est posé sur le chiffre 7 sur le bord gauche du plateau de jeu.
- ◆ Les êtres maléfiques sont mélangés et posés faces cachées sur les cases « brouillard », puis les cartes sont retournées les unes après les autres. Dès qu'un être maléfique d'une combativité de 8 est retourné, posez le roi sur cette carte.
- ◆ Les frères d'armes extraordinaires sont placés à côté du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de base s'appliquent avec les modifications suivantes : les joueurs ne gagnent que si tous les êtres maléfiques sont vaincus, ce qui permet de libérer le roi. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie. Les points de victoire s'obtiennent pendant la partie en échange d'êtres maléfiques vaincus, pour le sauvetage du roi et à la fin de la partie lorsqu'un joueur a le plus d'êtres maléfiques, d'aventuriers, de frères d'armes et de pépites d'or dans la capitale.

Les règles suivantes viennent s'ajouter :

Pépites d'or/génie des eaux : les aventuriers sont accompagnés de leurs frères d'armes, mais transportent également leur or. L'aventurier est placé sur l'or et poursuit sa route avec cet or. Dès qu'un aventurier quitte le fleuve avec une pépite d'or, le génie des eaux avance jusqu'à la case qui vient de se libérer. Il se déplace ainsi pendant tout le reste de la partie. Comme dans le jeu de base, un aventurier avec ses frères d'armes (et dans ce scénario avec l'or qu'il transporte) est retiré du jeu lorsque le génie des eaux avance par-dessus lui

Frères d'armes extraordinaires : à tout moment, vous pouvez échanger 5 frères d'armes accompagnant un aventurier, contre un frère d'armes extraordinaire. Les 5 frères d'armes sont alors retirés du jeu. Le frère d'armes extraordinaire équivaut à 5 frères d'armes classiques au combat et lors du classement final.

Capitale : les règles suivantes ne s'appliquent que dans la capitale : un aventurier (avec ou sans frères d'armes/or) peut avancer sur une case déjà occupée par un autre aventurier (avec ou sans frères d'armes/or). Pour ce faire, il faut **évincer** cet aventurier. Pour évincer un aventurier, l'aventurier qui arrive en second doit être **plus fort**. La force est mesurée comme suit : l'aventurier, les frères d'armes et les pépites d'or rapportent chacun 1 point. Le joueur dont c'est le tour pose l'aventurier le plus fort (avec ses frères d'armes/pépites d'or) sur la case et chasse l'aventurier plus faible (avec ses frères d'armes/pépites d'or) de la capitale. Il le pose sur la première case libre avant la ville à la verticale ou l'horizontale, même en passant par-dessus des êtres maléfiques. De là, l'aventurier le plus faible peut poursuivre ses actions et éventuellement revenir dans la capitale ultérieurement.

Combattre les êtres maléfiques : lors d'un combat contre un être maléfique, un aventurier ne peut, en plus des épées/herbes et frères d'armes, utiliser que les pépites d'or qu'il transporte. Les êtres maléfiques vaincus rapportent les points de victoire correspondants (couronne de laurier).

Le joueur qui l'emporte sur l'être maléfique gardien du **roi prisonnier** reçoit **aussitôt 5 points de victoire supplémentaires**. Le roi est immédiatement posé sur un autre être maléfique au choix qui présente la même combativité. Si aucun être maléfique ne présente la même combativité, le roi est placé sur un être maléfique au choix dont la combativité est immédiatement inférieure. Si tous les êtres maléfiques sont vaincus, le roi est posé à côté de la case K10.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que l'ensemble des cases de la capitale est occupé par des aventuriers et lorsque tous les êtres maléfiques sont vaincus.

Points de victoire et classement final

Lorsque la case K10 est occupée par un aventurier, celui-ci reçoit 10 points de victoire supplémentaires. En plus, pour chaque catégorie, chaque joueur qui a

- ◆ le plus d'êtres maléfiques vaincus (nombre),
- ◆ le plus d'aventuriers dans la capitale,
- ◆ le plus de frères d'armes dans la capitale,
- ◆ le plus de pépites d'or dans la capitale,

reçoit 7 points de victoire, chaque joueur en deuxième position pour chaque catégorie reçoit 3 points et chaque joueur en troisième position pour chaque catégorie 1 point.

Si plusieurs joueurs sont ex æquo, ils reçoivent tous le nombre de points correspondant à leur classement. Dans ce cas, le nombre de points de la position suivante au classement n'est pas attribué.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

Le jeu s'achève aussi lorsqu'aucun joueur ne peut plus exécuter un tour judicieux. Lorsque le roi n'a pas encore été définitivement libéré, tous les joueurs ont perdu

Auteurs :	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration :	Franz Vohwinkel
Rédaction :	Jürgen Valentiner-Branth