

Disney
HERCULE

REGLE DE JEU

2 joueurs ou plus



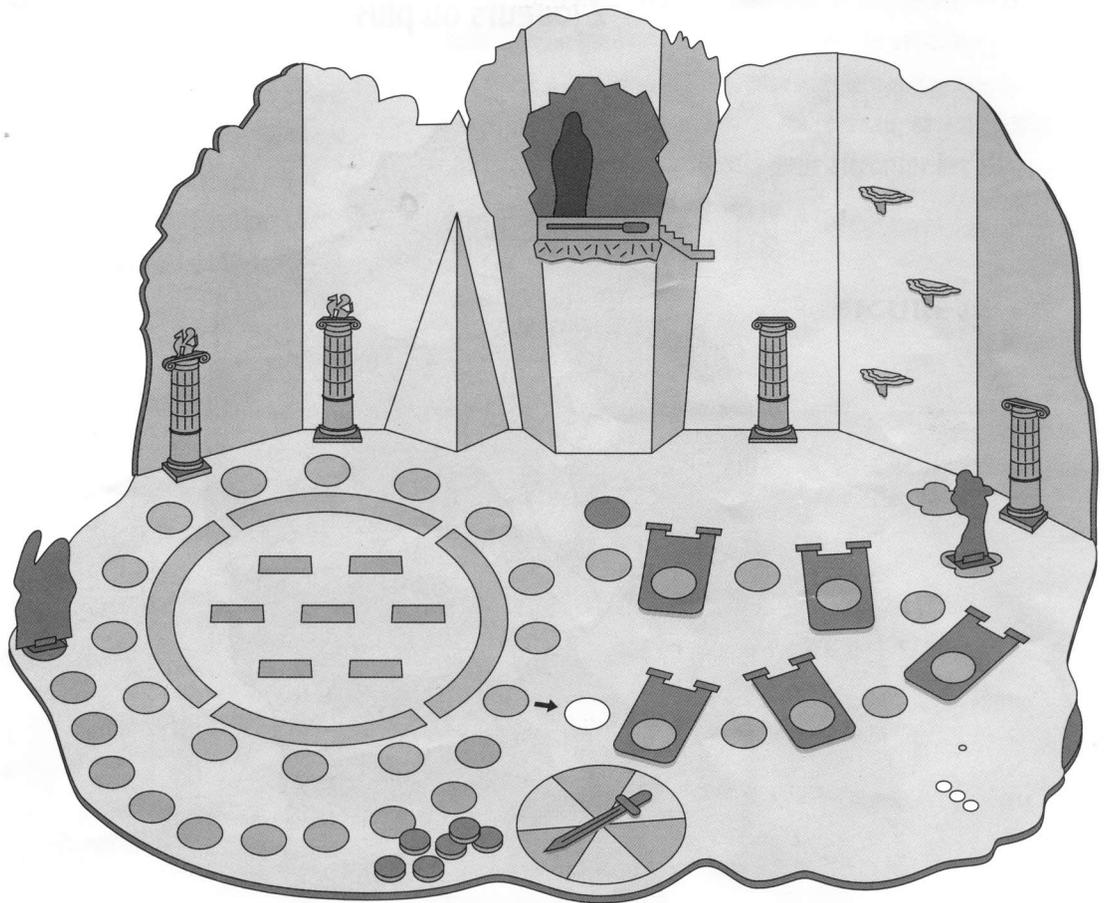
CONTENU

Pièces en carton : 1 plateau de jeu, 1 décor (en quatre parties), 1 disque l'oeil des Parques, 7 créatures mythiques, 5 pions Titans, 1 pion Megara, 1 pion Hercule, 9 jetons.

Pièces en plastique : 1 plate-forme Hadès (en 3 parties), 4 colonnes, 10 bases pour les pions (7 marron, 1 blanc, 1 violet, 1 rose), 5 charnières doubles (en 2 parties), 5 charnières simples (en 2 parties), 3 nuages, 1 roulette en forme d'épée (en 3 parties), 1 catapulte (en 3 parties), 1 bouclier, 1 pivot.

LES 12 TRAVAUX D'HERCULE

Assemble le jeu en te référant aux instructions d'assemblage et à l'illustration du jeu complet ci-dessous. Tu peux aussi t'aider de la photographie au dos de la boîte de jeu. L'aide de tes parents peut être nécessaire.



1. Disque oeil des Parques

Après avoir enlevé les cercles prédécoupés du plateau de jeu, fixe le disque oeil des Parques (A) au plateau de jeu en enfonçant correctement le pivot (B) dans le trou.

2. Charnières

Détache les 10 charnières (C) de leur support plastique. En cas de difficulté, utilise des ciseaux à bouts ronds. Après avoir enlevé toutes les pièces prédécoupées du plateau de jeu, insères-y les 10 charnières en les passant sous le plateau de jeu. Il y a 5 charnières doubles (D) et 5 charnières simples (E). Chaque Titan est maintenu grâce à une charnière simple et une charnière double.

3. Roulette épée

Place la base de la roulette (F) dans le trou prévu à cet effet sur le plateau de jeu, à l'intérieur du cadran de la roulette (G), puis clippe l'épée (H) à sa place.

4. Plate-forme d'Hadès

Insère l'encoche du levier (I) dans le trou au milieu de la plate-forme (J). Puis fais passer l'avant du levier dans la fente du devant de la plate-forme (K). Assemble ensuite la plate-forme à l'élément frontal en les poussant l'un vers l'autre. Mets la plate-forme de côté pour l'instant.

5. Décor de fond de Thèbes

Plie l'élément de carton qui constitue le décor de fond (L) du plateau le long du pré-pliage, de manière que les parties ombrées, comme indiquées figure 5, soient légèrement en avant. Fixe trois des quatre colonnes à la scène de fond aux endroits marqués d'un (M) sur la figure 5. Plie enfin la pyramide (N) le long des lignes pré-pliées et insère ses encoches au décor.

6. Décor de fond de Styx

Retire la partie pré-découpée ombrée, indiquée figure 6, du décor (O) et plie celui-ci le long des lignes pré-indiquées. Accroche les taquets supérieurs au décor (L) d'abord, et fais glisser les taquets inférieurs ensuite.

7. Plate-forme d'Hadès

Fais glisser la plate-forme d'Hadès dans l'ouverture de la scène de fond (O) perpendiculairement à la scène de fond (L) pour la mettre dans la position indiquée figure 7.

8. Décor de fond Mont Olympe

Fixe la dernière colonne (M) au décor de fond (P) à l'endroit marqué d'un « M ». Puis fixe les trois nuages (Q) au décor comme indiqué. Accroche alors les deux parties du décor (L et P) l'une à l'autre comme indiqué figure 8.

9. Assemblage du décor au plateau

Accroche le plateau au décor en faisant glisser les quatre colonnes dans les encoches du plateau.

10. Catapulte

Assemble le bras de la catapulte (R) à sa base (S), puis bloque-le à l'aide de la pièce (T) et appuie dessus fermement. Pose ensuite le bouclier (U) à l'extrémité du bras de la catapulte.

11. Titans

Détache les pions Titans (W) et insère-les au dans les charnières situées vers la rivière, de façon qu'ils tournent le dos au décor, et assure toi que la forme correspond bien à celle qui est dessinée sur le plateau de jeu.

12. Bases

Clippe une base marron sous chaque animal mythique (V). Ne les placez pas sur le plateau de jeu tant qu'Hercule n'a pas atteint l'Arène ; gardez-les à côté du plateau.

Détache les autres personnages de leur support, mets Hadès (X) de côté et fixe les pions Hercule (Y) et Megara (Z) à leur base de plastique. Détache les neufs jetons Philoctetes de leur support.

INSTALLATION DU JEU

Réfère-toi à l'illustration de la page 2 pour l'installation complète du jeu, ainsi qu'à la figure 13 pour certains détails.

1. Fais tourner le disque Oeil des Parques, en veillant à ce que l'un des yeux soit visible à travers l'un des trous du plateau.
2. Pousse le levier de la plate-forme d'Hadès complètement à droite et installe Hadès sur l'extrémité du levier.
3. Fixe les cinq Titans à plat sur le plateau de jeu.
4. Empile les jetons Philoctetes sur la tête de Grec.
5. Place la catapulte en face du plateau de jeu.
6. Place les pions Megara et Hercule sur leur case départ respective.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à amener Hercule sur la plate-forme d'Hadès et à sauver Megara.

LE JEU

Durant son parcours, Hercule doit réaliser 12 travaux. Il doit :

- traverser l'arène où il doit détruire sept créatures mythiques,
- traverser la rivière où il doit livrer bataille aux Titans d'Hadès,
- affronter enfin Hadès pour sauver Megara.

Le joueur le plus jeune commence la partie, qui se déroule dans

le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs peuvent déplacer les pions Hercule ou Megara, en fonction de ce qu'indique la roulette ou de l'endroit où ils s'arrêtent sur le plateau.

A ton tour, fais tourner la roulette et déplace Hercule du nombre qu'elle indique (une ou deux cases).

Suis ensuite les instructions correspondant à la case sur laquelle tu t'arrêtes.



Lorsqu'Hercule passe ou s'arrête sur une case Megara, déplace Megara d'une case sur son chemin, en direction du décor. Ton tour est terminé.



Lorsqu'Hercule s'arrête sur une case Philoctetes, prends un jeton Philoctetes de la pile et place-le devant toi. Ton tour est terminé. Plus tu collectes de jeton Philoctetes, plus tu augmentes tes chances de sauver Megara à la fin de la partie.



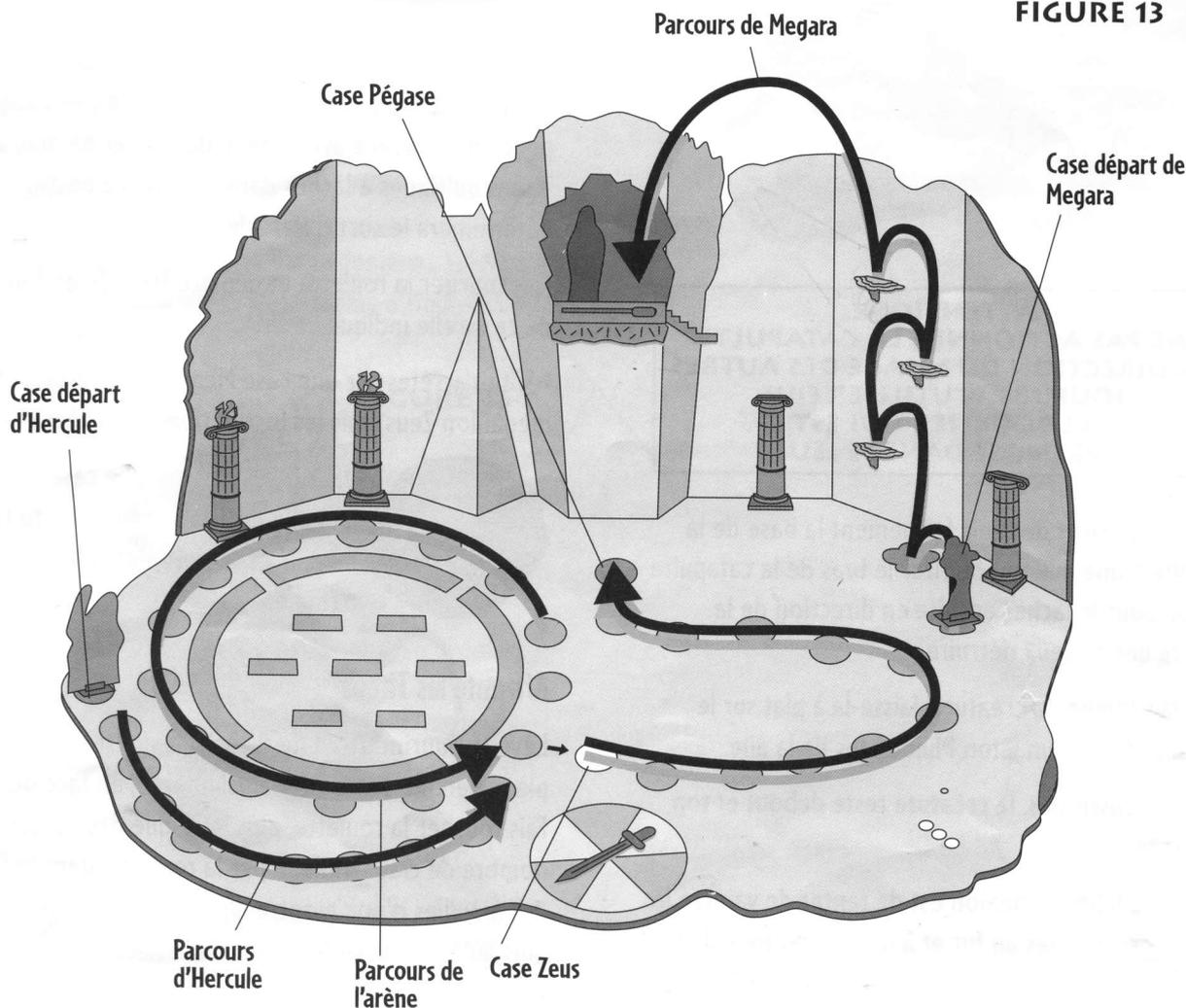
Lorsqu'Hercule s'arrête sur un « Médailon Zeus », ton tour est terminé.

Déplacement sur le plateau de jeu

La figure 13 montre la direction dans laquelle Hercule et Megara se déplacent.

- Lorsque Megara atteint la case au fond du plateau, elle monte ensuite en direction de la plate-forme d'Hadès.
- Lorsqu'Hercule atteint l'arène, il se déplace ensuite tout autour de l'arène, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Au cours de la partie, quand il atteint la case Zeus au centre du plateau, et après avoir affronté les sept créatures il peut affronter les Titans et atteindre enfin la case Pegase.

FIGURE 13



Dans l'arène

Dès qu'Hercule se trouve dans l'arène, il doit tenter de détruire une par une les créatures mythiques avant de la quitter. Il pourra ensuite atteindre la case Zeus et continuer son parcours.

- Lorsque vient ton tour, fait tourner la roulette et déplace Hercule. Si Hercule s'arrête sur une case créature mythique, prends le personnage mythique correspondant de la pile près du plateau, et place-le dans l'arène.
- Prends la catapulte et charge le bouclier sur l'extrémité. A toi de tirer sur la créature mythique pour tenter de la détruire. Tu peux prendre l'angle de tir que tu désires à condition que la catapulte reste à l'extérieur du plateau de jeu.

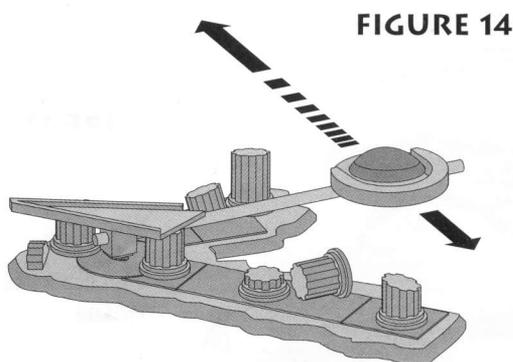


FIGURE 14

ATTENTION !
NE PAS ACTIONNER LA CATAPULTE
EN DIRECTION DU VISAGE DES AUTRES
JOUEURS. N'UTILISER QUE
LE BOUCLIER QUI EST
PROPOSÉ DANS LE JEU.

Pour tirer, il suffit de tenir fermement la base de la catapulte d'une main et de tirer le bras de la catapulte vers toi, pour le lâcher ensuite en direction de la créature que tu veux détruire.

- Si tu fais tomber la créature, laisse-la à plat sur le plateau et prends un jeton Philoctetes de la pile.
- Si tu ne réussis pas, la créature reste debout et ton tour est terminé.

Durant la partie, ta mission est de tenter de vaincre les créatures mythiques au fur et à mesure qu'Hercule les rencontre.

- Si la créature qu'Hercule rencontre est déjà dans l'arène, tente de la détruire en lui lançant un bouclier à l'aide de la catapulte.

- Si la créature a déjà été détruite, tu peux tirer sur une autre créature encore debout dans l'arène. Dans le cas où toutes les créatures ont déjà été détruites, ton tour est alors terminé.

- Si pendant ton lancer tu élimines plus d'une créature, prends un jeton Philoctetes par créature supplémentaire détruite.

Hercule continue à livrer bataille aux créatures de l'arène, à chaque fois qu'il en rencontre une, jusqu'à ce qu'il les ait toutes détruites. Il continue ensuite à se déplacer dans l'arène pour atteindre la case Zeus.



Lors de son tour, si un des joueurs déplace Hercule sur la case Zeus, son tour est terminé.

La vallée des Titans

Il est maintenant temps pour Hercule de s'embarquer pour une nouvelle aventure. Il doit livrer bataille aux Titans qu'Hadès a lâchés dans l'arène. Le destin déterminera le sort d'Hercule.

Fais tourner la roulette et déplace Hercule en fonction de ce qu'elle indique.

- Si tu t'arrêtes sur une case Megara, ou sur une case médaillon Zeus, suis les instructions détaillées ci-dessus.

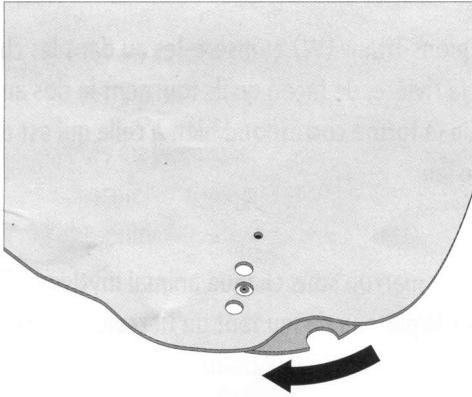


- Si tu t'arrêtes sur une case sur laquelle un Titan sommeille, tu l'as réveillé et tu dois alors lui livrer bataille.

Affronte les Titans

Lève la figurine Titan de façon à la mettre debout et place Hercule sur la case ainsi libérée, en face du Titan. Fais tourner la roulette, puis le disque des Parques du nombre de crans indiqué par la roulette, dans le sens des aiguilles d'une montre. Voir figure 15. Il ne te reste plus qu'à découvrir le destin d'Hercule.

FIGURE 15



- Si l'oeil est orange, fais tourner à nouveau la roulette puis le disque des Parques !

- Si l'oeil est rouge, Hercule est battu par le Titan. Déplace Hercule sur la case Zeus. Ton tour est terminé et le Titan reste debout. Hercule devra affronter ce Titan jusqu'à ce qu'il l'emporte lors des tours suivants.

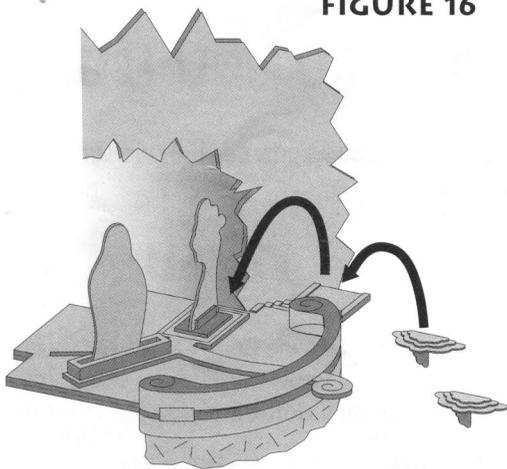
- Si l'oeil est vert, cela signifie qu'Hercule l'a battu. Enlève le Titan de sa charnière et place-le dans l'arène avec les créatures qu'Hercule a déjà vaincues. Ton tour est terminé.

La partie continue, jusqu'à ce qu'Hercule, après avoir affronté et éliminé les Titans, atteigne la case Megara devant la plate-forme d'Hadès.

Sauver Megara

Lorsqu'Hercule passe ou s'arrête sur la dernière case Megara du plateau, déplace Megara sur la plate-forme d'Hadès, comme indiqué figure 16.

FIGURE 16

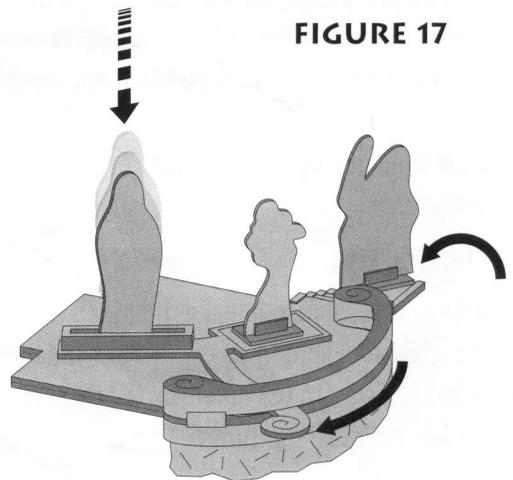


Lors de ton tour lorsqu'Hercule s'arrête ou passe par la case Pégase, fais tourner la roulette et tente de t'arrêter sur Pégase. Si tu n'y parviens pas, utilise un de tes jetons Philoctetes et tente ta chance une nouvelle fois. Tu n'as droit qu'à deux tentatives par tour.

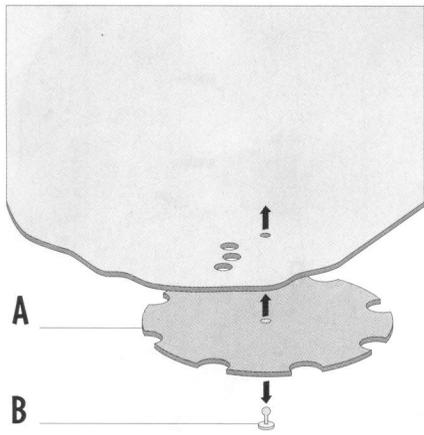
LE GAGNANT

Le premier joueur qui pendant son tour obtient Pégase lorsqu'il fait tourner la roulette est le gagnant ! Il déplace alors Hercule sur la plate-forme d'Hadès, et pousse le levier vers la gauche, pour envoyer Hadès brûler en enfer.

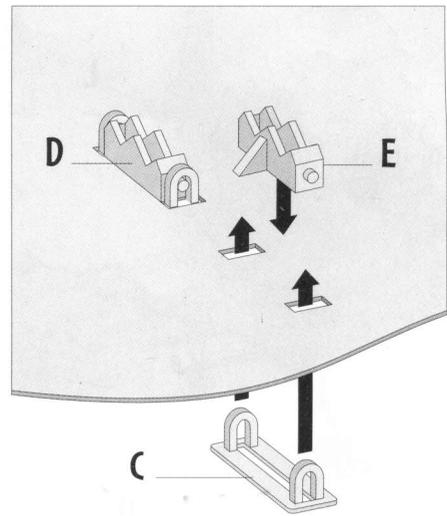
FIGURE 17



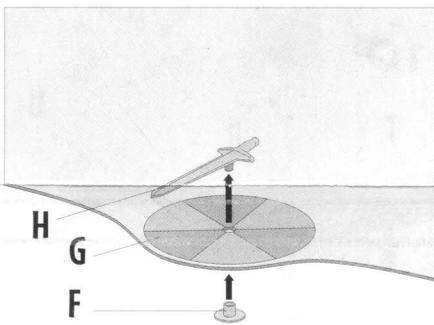
1



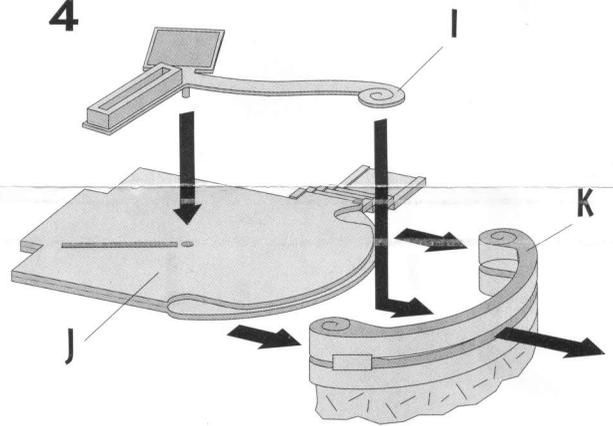
2



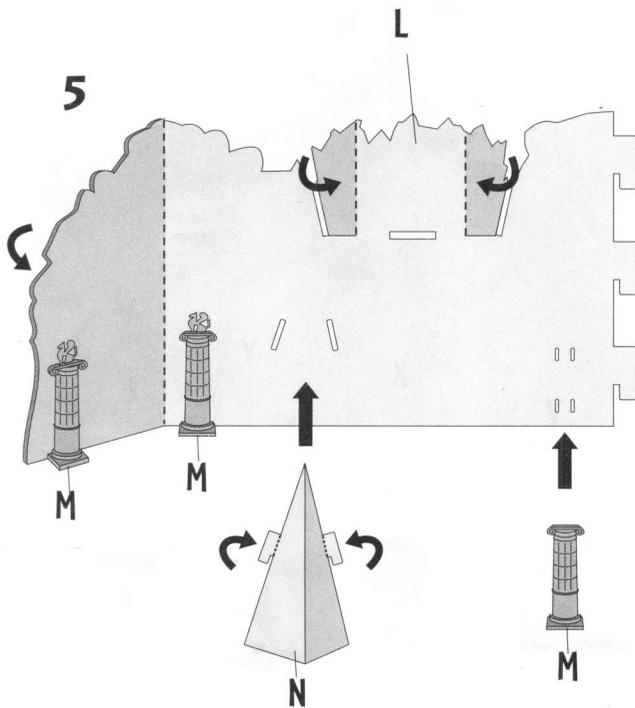
3



4



5



6

