



Un jeu magique pour toute la famille,
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Rüdiger Dorn

Illustrations : Graham Howells (SGA Illustration & Design Agency)

Design : Graham Howells, Ravensburger

Jeu Ravensburger® n° 26 239 7

CONTENU

- 1 montagne magique avec 5 chemins à placer tout autour
- 4 villages
- 25 Kobolds (5 par couleur, numérotés de 1 à 5)
- 60 cartes (11 cartes de chaque valeur de 1 à 5 + 5 jokers)
- 9 pierres magiques
- 20 pions Apparition (4 x Passage secret, 3 x Spectre, 3 x Corbeau, 3 x Boule de cristal, 3 x Tempête, 2 x Carte volante, 2 x Trappe)
- 1 tour

HISTOIRE ET BUT DU JEU

Les joueurs sont de jeunes magiciens qui se sont donné rendez-vous au pied de la montagne magique pour participer à la course des Kobolds. Rassemblés dans les quatre villages alentour, ils doivent gravir la montagne magique le plus vite possible. Le premier qui atteindra la mystérieuse tour au sommet avec l'un de ses Kobolds remportera la course.

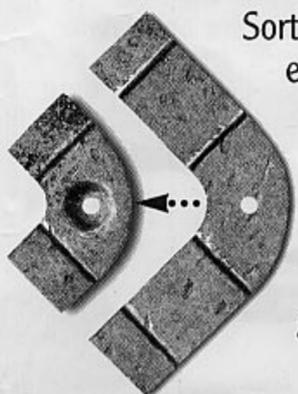
PRÉPARATION

Avant la première partie :

Détacher soigneusement tous les éléments prédécoupés des planches.

Avant chaque partie :

Sortir la **montagne magique** de la boîte et la poser au milieu de la table. Placer les différents chemins sur les niveaux correspondants, comme indiqué sur l'illustration, de manière à ce que les cases de coin marquées d'un point blanc soient alignées. Installer un village à chaque coin de la montagne.



Commencer par mettre de côté un **pion « Passage secret »**. Mélanger les autres pions Apparition et les placer, face cachée, sur les **trois** premiers niveaux aux endroits indiqués par un symbole magique. Il doit

rester 2 pions. Les mélanger avec le pion « Passage secret » mis de côté au début et les placer sur les cases indiquées du quatrième niveau (toujours face cachée).

Placer les **pierres magiques** sur les cases indiquées par une empreinte.

Poser la **tour** au sommet de la montagne.

Chaque joueur reçoit 5 **Kobolds** d'une couleur. Il **doit** les répartir au choix dans **3** des 4 villages. Le joueur le plus âgé commence et place un Kobold dans un village. Puis c'est au tour des joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les Kobolds aient été placés.

Bien mélanger les **cartes**. Chaque joueur en reçoit 3, face cachée. Les cartes restantes forment la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Puis les autres lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur peut :

- **soit** jouer 2 **ou** 3 cartes l'une après l'autre pour déplacer **l'un** de ses Kobolds ;
- **soit** échanger autant de cartes qu'il veut.



Cartes jouées et déplacement d'un Kobold

En jouant ses cartes, le joueur indique à la fois quel Kobold il déplace et de combien de cases :

- **Le chiffre sur sa première carte** indique le **Kobold** déplacé ;
- **Les chiffres sur sa deuxième, et éventuellement sa troisième, carte** indiquent le **nombre de cases** dont ce Kobold est déplacé.

Il est possible de remplacer n'importe quelle carte par un joker. Un joueur peut utiliser plusieurs jokers à la fois.

Après la deuxième carte, un Kobold peut changer de sens de déplacement. Au début, un Kobold ne se déplace que sur le niveau le plus bas. Il ne peut accéder au niveau supérieur qu'avec l'aide d'un autre Kobold (de la même couleur **ou** adverse) ou avec un pion « Passage secret » (voir plus loin).

Un Kobold peut **s'arrêter** sur un autre Kobold, une pierre magique ou un pion Apparition. Il peut également **sauter par-dessus** d'autres Kobolds, des pierres magiques ou des pions Apparition.

Cependant, il est interdit de **sauter par-dessus** un Kobold sur lequel se trouve déjà un autre Kobold.

Voici les différentes situations qui peuvent apparaître après qu'un joueur a joué sa deuxième, voire sa troisième carte, et déplacé son Kobold. S'il atterrit exactement sur :

- **Case vide.** Il ne se passe rien.
- **Pierre magique.** Le joueur pose cette pierre magique devant lui. **À partir de maintenant**, il peut avoir une carte supplémentaire en main. Attention ! Un joueur ne peut **jamais posséder plus de 2 pierres magiques**. S'il en a déjà 2 et que son Kobold atterrit sur une pierre magique, il la prend et la remet directement dans la boîte ; elle est écartée du jeu. Les joueurs qui possèdent 1 ou 2 pierres magiques peuvent avoir 1 ou 2 cartes supplémentaires en main, mais ils ne peuvent **pas pour autant jouer plus de 3 cartes** à chaque tour.
- **Pion Apparition.** Le joueur le retourne, suit ses effets et le remet face cachée à sa place, ou le retire du jeu s'il s'agit d'une « Boule de cristal » ou d'un « Corbeau » (voir « Signification des pions Apparition »).
- **Kobold seul.** Après avoir joué sa **deuxième** carte, si un Kobold atterrit sur un autre (adverse ou non), il a alors deux possibilités :

Soit il a fini de jouer et bloque ainsi le Kobold en dessous ;

Soit il joue sa troisième carte et utilise le chiffre indiqué pour continuer son déplacement au niveau supérieur.

Les **conditions pour changer de niveau** sont les suivantes :

- Un Kobold **ne peut pas** accéder à un niveau supérieur par les cases de coin ;
- La case juste au-dessus ne doit pas être occupée par un autre Kobold.

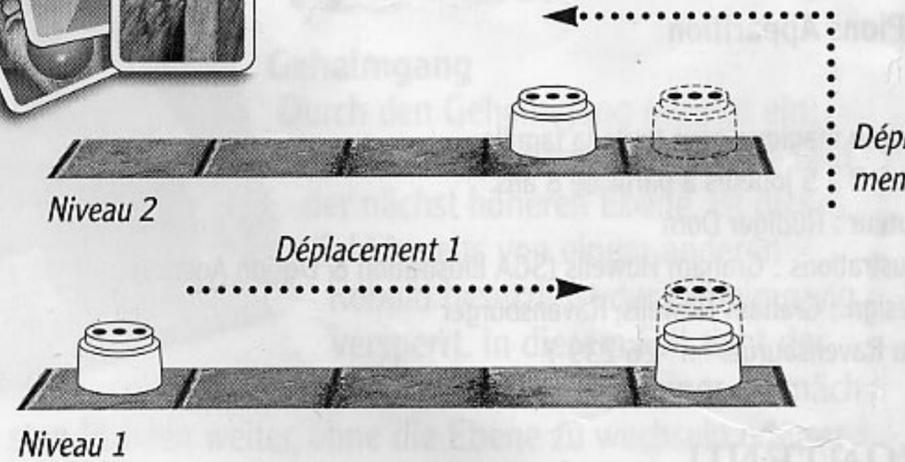
Exemple 1

Agnès joue les cartes « 3 », « 4 » et « 2 ».

Déplacement 1 : Elle déplace son Kobold « n° 3 » de 4 cases et atterrit sur un des Kobolds de Benjamin.

Déplacement 2 : Elle joue ensuite la carte « 2 ».

Elle monte d'un niveau, puis avance encore d'une case dans le sens de son choix.



Si, après avoir joué sa **troisième** carte, un joueur **atterrit** sur un autre Kobold, son tour est terminé, car il n'a pas le droit de jouer plus de 3 cartes. Il ne pourra changer de niveau qu'au prochain tour.

Exception : Le pion « Carte volante » permet de jouer une quatrième carte.

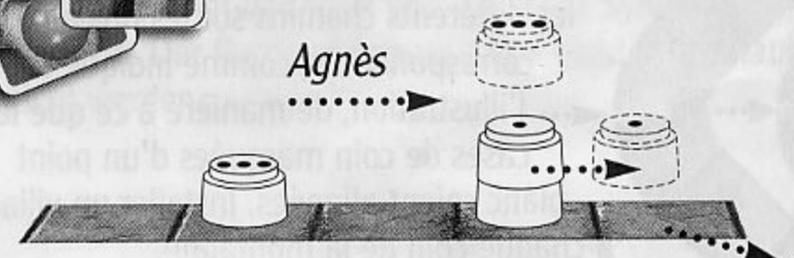
Si un Kobold atterrit sur un autre Kobold qui se trouve sur un pion Apparition, les effets de l'apparition sont ignorés.

- **Kobold se trouvant déjà sur un autre Kobold (groupe de 2).** Dans ce cas, le Kobold qui arrive repousse le Kobold du dessus d'une case dans le sens du déplacement. Si ce dernier atterrit sur un pion Apparition ou une pierre magique, il suit **immédiatement** ses effets. Si ce Kobold atterrit sur un autre groupe de 2, il repousse à son tour le Kobold du dessus d'une case dans le sens du déplacement...

Exemple 2

Agnès joue les cartes « 3 » et « 2 » et atterrit avec son Kobold « n° 3 » sur un groupe de 2.

Elle repousse ainsi le Kobold « n° 1 » de Benjamin d'une case. Benjamin atterrit sur un pion Apparition et suit **immédiatement** ses effets. Agnès pourrait jouer encore une troisième carte.



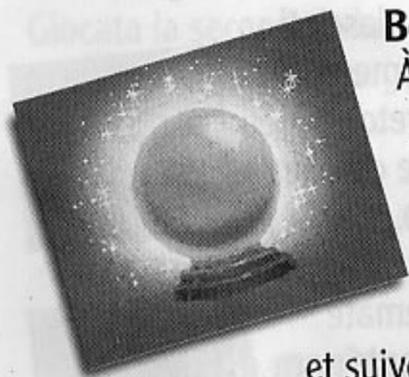
Toutes les cartes qu'un joueur a utilisées pendant son tour sont défaussées à côté de la pioche, face visible. Ensuite, il pioche jusqu'à ce qu'il ait le nombre autorisé de cartes en main. Ce nombre est très simple à calculer :
 3 cartes + 1 carte par pierre magique qu'il possède.
 (Mais un joueur ne peut jamais posséder plus de 5 cartes !)
 Quand la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées et forment la nouvelle pioche.

Échange de cartes

Quand vient son tour, si un joueur ne veut ou ne peut pas jouer de cartes, il peut les échanger. Il défausse autant de cartes qu'il veut et en pioche le même nombre. Son tour est alors terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

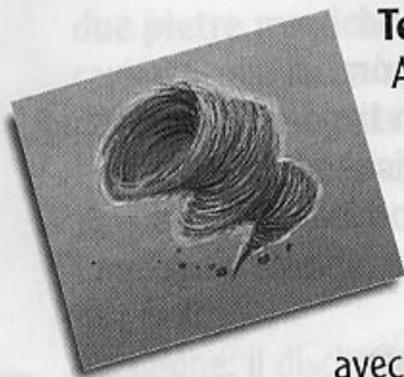
Signification des pions Apparition

En général, tous les pions sont remis face cachée après que les joueurs ont suivi leurs effets. Exceptions : Les pions « Boule de cristal » et « Corbeau » sont retirés du jeu après que les joueurs ont suivi leurs effets.



Boule de cristal

À l'aide de la Boule de cristal, le joueur doit dévoiler 3 pions Apparition qui se trouvent face cachée. La boule de cristal est ensuite retirée du jeu. Ces 3 pions restent visibles jusqu'à ce qu'un Kobold atterrisse dessus et suive les effets, ou qu'un joueur retourne un pion « Tempête » (voir ci-dessous). Ils sont alors de nouveau retournés face cachée.



Tempête

Avec la Tempête, tous les pions visibles sont retournés face cachée. De plus, le joueur tourne la montagne d'un quart de tour dans le sens de son choix. Les villages restent à la même place. Ils ne tournent pas avec la montagne.



Carte volante

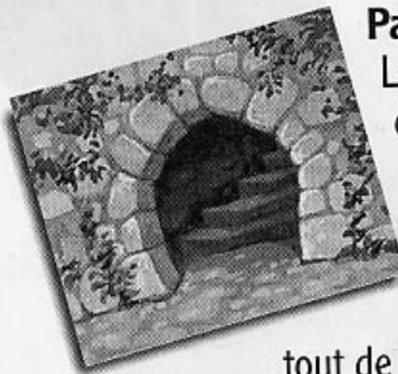
Le joueur qui découvre une Carte volante pioche immédiatement une carte et peut jouer **une carte supplémentaire durant son tour** : soit celle qu'il vient de piocher, soit une des cartes qu'il avait en main.



Corbeau

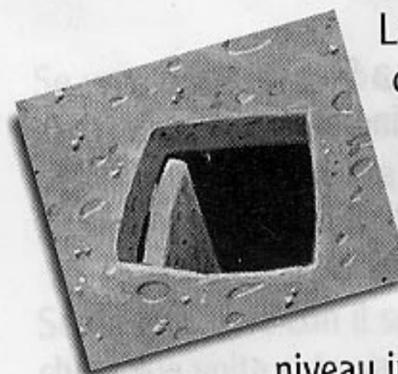
Le joueur qui retourne un Corbeau désigne un adversaire de son choix, qui doit alors rendre une de ses pierres magiques. Celle-ci est retirée du jeu. Le joueur désigné doit en plus se défausser **immédiatement** d'une de ses cartes, car il a perdu le droit de posséder une carte de plus. Le pion « Corbeau » est ensuite retiré du jeu.

Si le joueur désigné ne possède pas encore de pierre magique, le Corbeau reste devant lui jusqu'à ce qu'il en gagne une. Il devra alors rendre le Corbeau et la pierre magique (bien sûr, sans piocher de carte supplémentaire).



Passage secret

Le Passage secret permet à un Kobold d'accéder directement à la case juste au-dessus. Si cette case est déjà occupée par un autre Kobold, le Passage secret est bouché. Dans ce cas, soit il continue son déplacement, tout de suite ou durant un prochain tour, sans changer de niveau, soit il attend que la case se libère. Il passera alors **immédiatement** sur la case libre au-dessus.



Trappe

La Trappe renvoie le Kobold sur la case juste en dessous. Si cette case est occupée, il a de la chance et n'est pas obligé de perdre un niveau. Si la case du dessous se libère et qu'il est encore sur le pion « Trappe », il atterrira alors **immédiatement** au niveau inférieur. Si un Kobold tombe dans une trappe au niveau le plus bas, il repart directement dans un des villages de son choix. Son tour est terminé.



Spectre

Le Kobold qui rencontre un Spectre doit repartir immédiatement dans un des villages. Le joueur a fini son tour.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui atteint le premier le sommet avec l'un de ses Kobolds gagne la partie et reçoit la tour comme symbole de sa victoire. Il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour atteindre le sommet.