

II. Comment jouer ?

En commençant par le plus jeune joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun réalise les étapes suivantes :

1 Lancer les dés et avancer

❖ Lance simultanément les 3 dés et mets de côté ceux portant le symbole . Choisis un des dés restants et avance le pion du nombre de case(s) indiqué par ce dé.

❖ Après avoir déplacé le pion, choisis une de ces options :

• Lance les dés et déplace-toi à nouveau :

Lance le(s) dé(s) restant(s) puis mets de côté ceux portant le symbole . Ensuite, choisis un dé et avance du nombre indiqué. Tant qu'il te reste au moins un dé disponible, tu peux répéter cette étape.

• Tire une clef :

Si tu ne souhaites plus lancer les dés et te déplacer, passe à l'étape 2 **Tirer une clef et ouvrir le coffre au trésor**.

❖ Si, pendant ton tour, tu as dû mettre de côté tous les dés car ils portaient le symbole , saute les étapes 2 et 3 et passe immédiatement à l'étape 3 **Fin du tour**.



Spécial

- Si, à ton premier lancer du tour, les 3 dés indiquent le symbole , réalise une action de **Téléportation**.
- Si tous les dés indiquent le symbole  et si tu possèdes au moins une fausse clef à ce moment, tu peux utiliser l'action **Étang magique**.

Rends-toi en page 4 pour plus d'informations.

2 Tirer une clef et ouvrir le coffre au trésor

Si tu choisis de ne plus te déplacer, prends la clef qui se trouve sur la case où tu te trouves. Ensuite, tente d'ouvrir le coffre au trésor !

Exemple

- 1 Suzie décide de relancer les dés. Comme elle a obtenu un symbole  au tour précédent, elle ne peut plus relancer que 2 dés.
- 2 Elle obtient les faces  et .
- 3 Pas le choix : Suzie choisit  et avance le pion de 4 cases.
- 4 Suzie décide alors de ne plus se déplacer à ce tour, elle tire donc la clef qui se trouve sur sa case.



❖ **La clef est vraie** : Le coffre s'ouvre ! Prends un certain nombre de cristaux, selon la couleur de la clef (voir tableau). Accroche la clef utilisée à une tour du château. Ferme le coffre au trésor et remets-le en place.

Note Tu ne peux pas garder une vraie clef, une fois utilisée !

❖ **La clef est fausse** : Le coffre au trésor ne s'ouvre pas. Remets le coffre en place et garde la fausse clef devant toi.

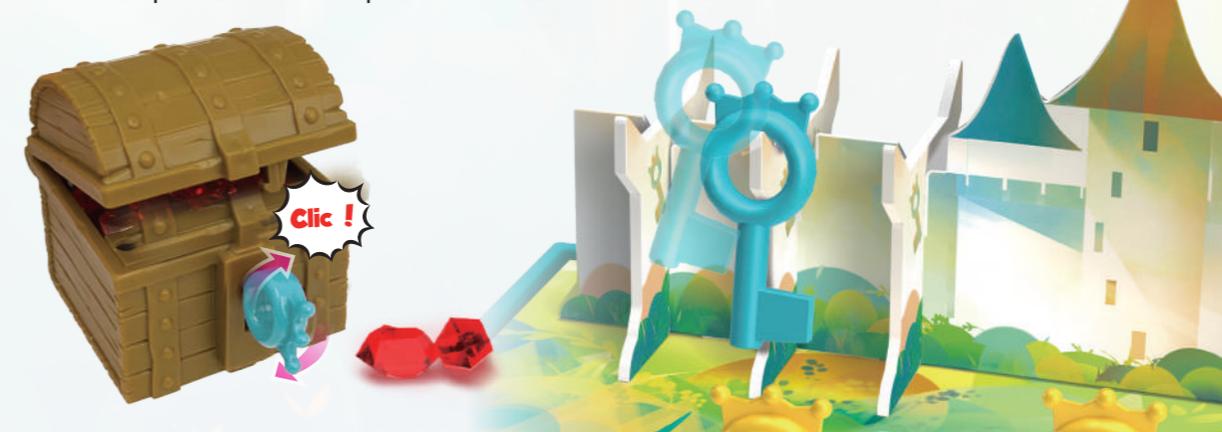
Il y a trois vraies clefs et deux fausses clefs de chaque couleur.

Tu peux calculer le nombre de vraies/fausses clefs restantes en comptant les clefs utilisées (les vraies clefs sont accrochées aux tours, les fausses se trouvent devant les joueurs ou dans l'étang magique).

Couleur de la clef	Nombre de cristaux
	
	
	
	
	

Exemple

Suzie ouvre le coffre au trésor avec une clef bleue. « Clic », le coffre s'ouvre ! C'est une vraie clef ! Suzie prend 2 cristaux et les pose devant elle. Elle accroche ensuite la clef à une tour.



Note

- Sois prudent en ouvrant le coffre : si tu forces, tu risques de casser le coffre ou la clef !
- Le coffre ne s'ouvrira pas bien si tu tiens le couvercle en tournant la clef. Tiens donc plutôt le coffre par le bas lorsque tu tentes de l'ouvrir.

3 Fin du tour

Dans les cas suivants, ton tour se termine et c'est au joueur situé à ta gauche de jouer :

❶ Tu as tenté d'ouvrir le coffre au trésor :

Si tu tentes d'ouvrir le coffre, tu obtiens des cristaux ou une fausse clef, selon le résultat. Remets alors le pion sur la première case du sentier, c'est au joueur suivant de jouer.

❷ Tous tes dés indiquent le symbole :

Ton tour se termine immédiatement. Laisse le pion où il est, c'est au joueur suivant de jouer.



Clef dorée



La clef dorée devant l'entrée du château est vraie. Tu peux donc toujours ouvrir le coffre au trésor avec la clef dorée.

Lorsque le pion atteint ou dépasse cette case, tu peux ouvrir le coffre au trésor avec la clef dorée et récupérer cinq cristaux.

N'accroche jamais la clef dorée à une tour. Remets-la toujours à sa place !

Étang magique



À tout moment pendant ton tour, si tu possèdes une fausse clef, tu peux la jeter dans l'étang magique et récupérer tous les dés que tu as perdus à cause du symbole **zz**. Continue ensuite ton tour.

Si tu possèdes plusieurs fausses clefs, tu peux répéter cette action plusieurs fois pendant le même tour.

Récupération



Si le pion s'arrête sur la case rouge, tu peux récupérer tous les dés mis de côté pour les utiliser à nouveau.

Téléportation



Si, lors de ton premier lancer du tour, les 3 dés indiquent le symbole **zz**, rends-toi directement sur la case « Récupération » décrite plus haut. Tu peux reprendre tous les dés et poursuivre ton tour. Cela ne s'applique qu'au premier lancer de chaque tour.

III. Fin de partie

Dès qu'un joueur obtient le nombre de cristaux requis, le jeu se termine et ce joueur gagne.

Le nombre de cristaux requis dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs X 15

3 joueurs X 13

4 joueurs X 11



© 2022 happybaobab Co., Ltd.
Tous droits réservés

Adaptation France : Matthieu Clamot - Graphiste France : Cédric Michiels

Règles du jeu



Clefs Magiques

En route pour la Forêt des Clefs, à la recherche du trésor perdu !

Parcours la forêt et récupère des clefs pour ouvrir le coffre et gagner des cristaux.

Mais attention, certaines clefs ne fonctionnent pas ! Auras-tu le courage de t'aventurer jusqu'au bout du sentier pour atteindre la légendaire clef dorée ?

Arno Steinwende & Markus Slawitscheck Kamillia Peyroux Ian Parovel

I. Mise en place

- 1 Pose le plateau de jeu sur le support, dans la boîte. Oriente-le pour que l'étang magique (le creux dans le coin du support) et la découpe du plateau coïncident.
- 2 Assemble le château et les 6 tours. Place ensuite le château ainsi que les buissons dans les encoches du plateau (voir illustration).
- 3 Insère les clefs dans les fentes du plateau, en fonction de leur couleur (voir image). Insère la clef dorée à l'endroit prévu, devant l'entrée du château.
- 4 Mets tous les cristaux dans le coffre et ferme-le. (Tu peux utiliser la clef dorée pour ouvrir le coffre).
- 5 Pose le pion sur la première case du sentier.

