

LA PIERRE DE SAIN

A la Recherche du Trésor Légendaire



CONTENU DU JEU

1 livret d'instructions
1 plateau de jeu
1 dé

Feuille cartonnée
prédécoupée
comprenant:
1 mur de façade
1 mur de fond
2 murs de côté
2 murs de cloison
(Salle du Trésor)
4 rondelles pour
roues crantées
1 dos de l'idole
1 porte de la salle
du Trésor

5 roues crantées
1 support pour roues crantées
1 Idole
1 Epée d'Or
1 Joyau Pierre de Sang
4 pions de jeu "aventuriers"
1 pion de jeu "la Sentinelle"

Des pièces plastiques sur
support:
1 pierre sculptée en 2 parties
1 couvercle
4 supports d'angle du Temple
2 supports de cloison du Temple
2 piliers de la Salle du Trésor
1 rondelle

LA PIERRE

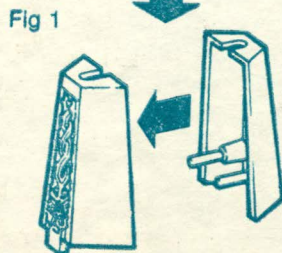
A la Re

1. Déplier le plateau de jeu et évider les trous prédécoupés.

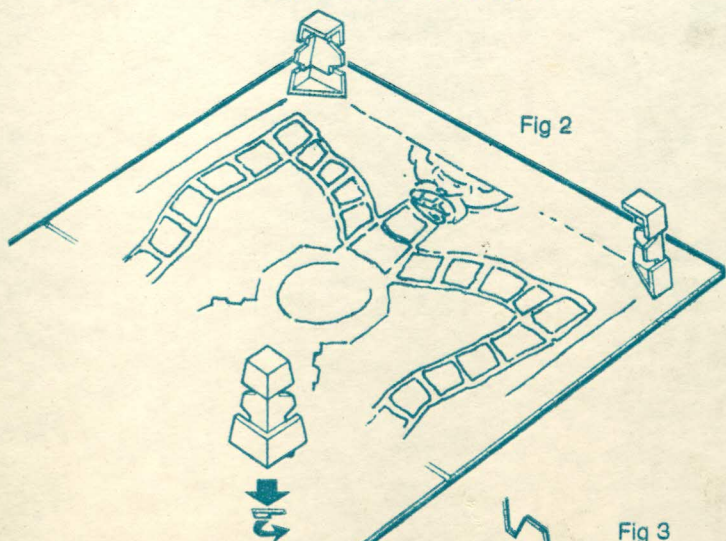
2. Détacher les éléments du support carton.

3. Retirer soigneusement tous les picots de plastique des pions de jeu Aventuriers et Sentinelle, et de la Pierre de Sang. Détacher du support plastique: les 2 moitiés de la pierre sculptée, le couvercle, la rondelle, les supports d'angle du Temple, les supports de cloison du Temple et les piliers de la Salle du Trésor.

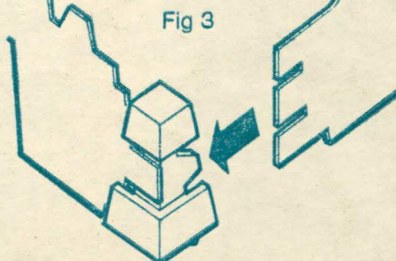
4. Assembler la pierre sculptée (Figure 1).



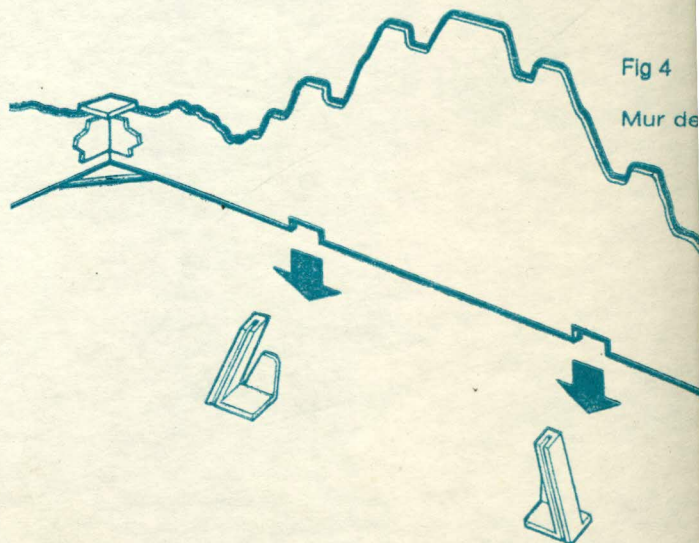
5. Emboîter et glisser les 4 supports d'angle du Temple sur le plateau de jeu (Figure 2). Les 2 supports de devant sont légèrement plus grands que les 2 supports de derrière.



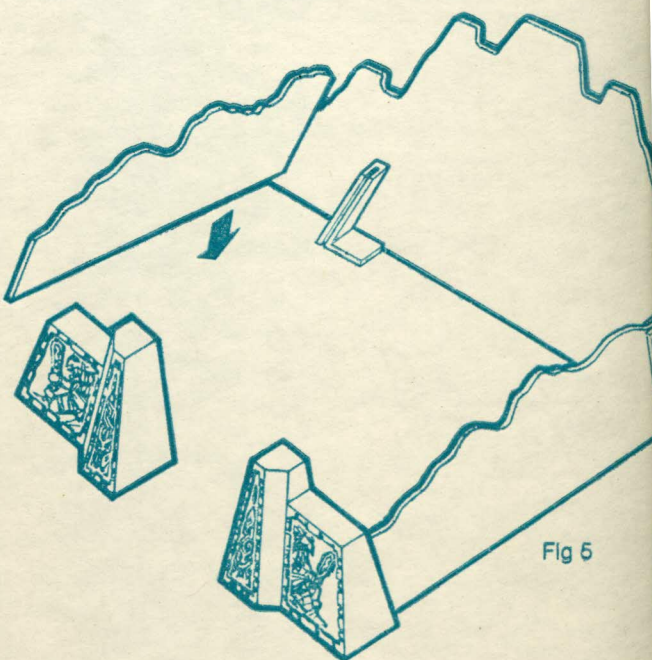
6. Emboîter les murs de côté et de façade du Temple dans les supports d'angle (Figure 3). Ces murs seront alors légèrement inclinés vers l'intérieur.



7. Placer les 2 supports restants sous le mur de fond du Temple et emboîter celui-ci dans les supports d'angle (Figure 4).



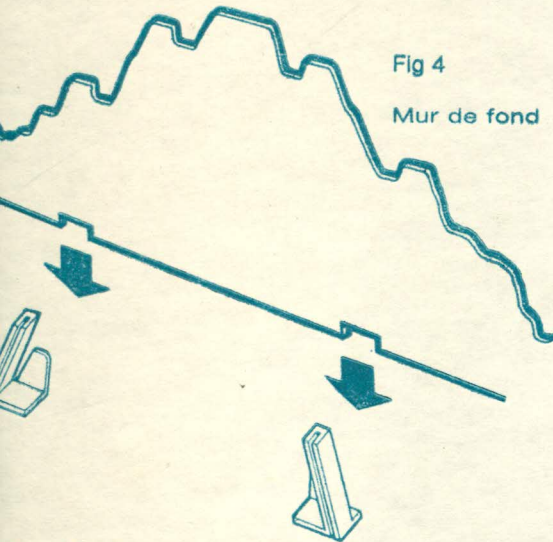
8. Emboîter les 2 piliers sur les 2 murs de la Salle du Trésor puis les emboîter sur le plateau de jeu (Figure 5). Ces murs seront également légèrement inclinés vers l'intérieur.



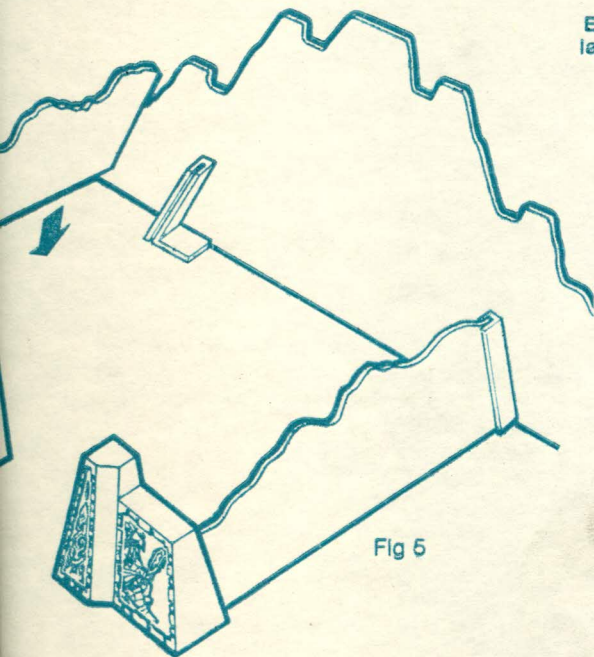
PIERRE DE SANG

A la Recherche du Trésor Légendaire

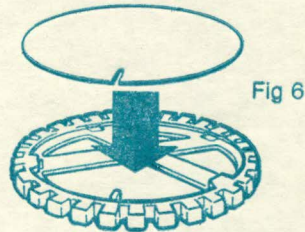
Placer les 2 supports restants sous le mur du Temple et emboîter celui-ci dans les supports d'angle (Figure 4).



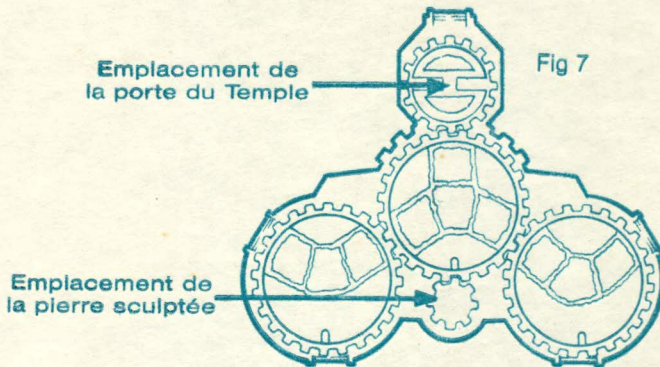
Placer les 2 piliers sur les 2 murs de la Salle et puis les emboîter sur le plateau de jeu (Figure 5). Ces murs seront également inclinés vers l'intérieur.



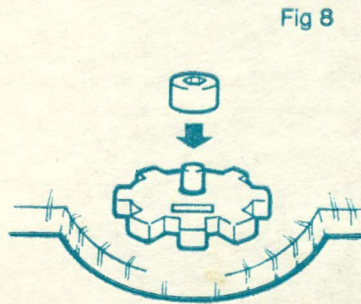
9. Placer les rondelles carton dans les roues crantées (Figure 6).



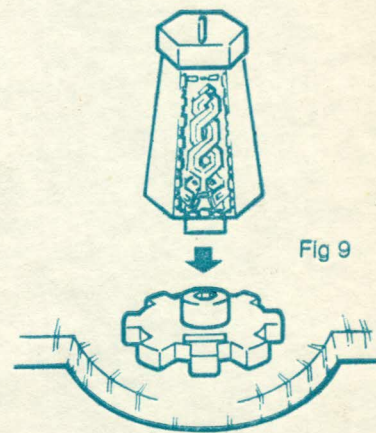
10. Emboîter le support des roues dans les trous du plateau de jeu en le glissant de façon que les languettes se bloquent sous le plateau de jeu. Placer ensuite les roues crantées dans le support en respectant le tracé du parcours indiqué (Figure 7).



11. Emboîter la rondelle plastique sur la roue crantée pour maintenir en place la pierre sculptée (Figure 8).



12. Emboîter la pierre sculptée sur sa roue crantée (Figure 9).



14. Place

15. Embo

16. Comme dans vos jeux de Secoue de façon délicate emplace



Vous êtes

DE SANG

or Légendaire

Placer les rondelles carton dans les crantées (Figure 6).

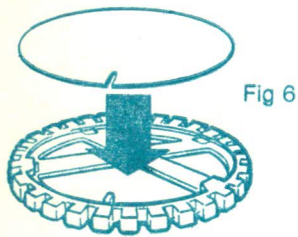


Fig 6

Placer le support des roues dans les trous du plateau de jeu en le glissant de façon que les languettes se bloquent sous le plateau de jeu. Placer ensuite les roues crantées dans les trous en respectant le tracé du parcours (Figure 7).

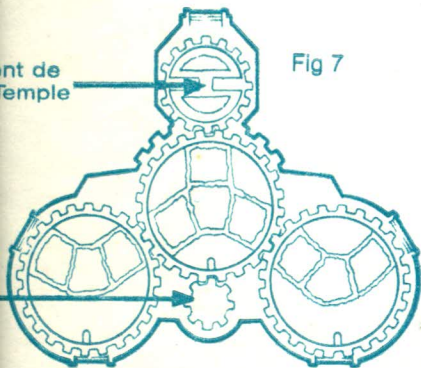


Fig 7

Placer la rondelle plastique sur la roue pour maintenir en place la pierre précieuse (Figure 8).

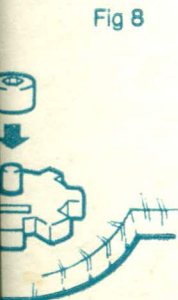


Fig 8

Placer la pierre précieuse sur sa roue (Figure 9).

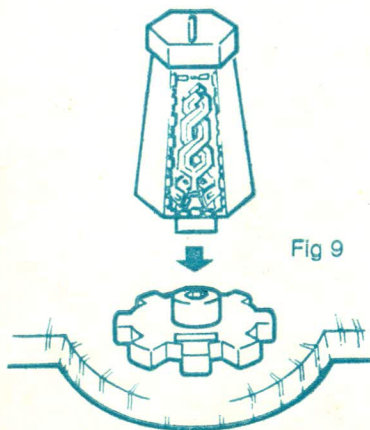


Fig 9

13. Placer la porte en carton de la Salle du Trésor sur sa base comme indiqué Figure 10.

Porte de la Salle du Trésor

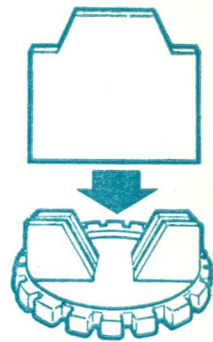


Fig 10

14. Placer l'Epée dans la pierre sculptée.

15. Emboîter la forme cartonnée au dos de l'Idole (Figure 11).

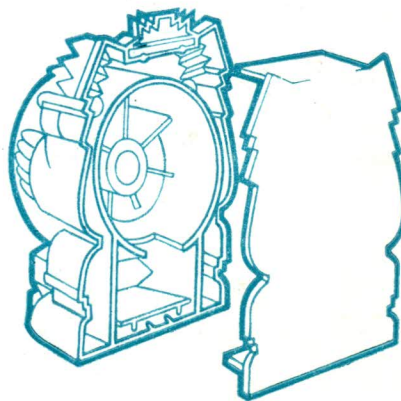


Fig 11

16. Comment placer le joyau? Tenez l'Idole à plat dans votre main, face vers vous. Placez le joyau dans la bouche du serpent (Figure 12). Secouez doucement l'Idole puis retournez-la de façon que le rubis tombe dans une des caches secrètes (Figure 13). Ensuite, placez délicatement l'Idole debout sur son emplacement dans la Salle du Trésor.

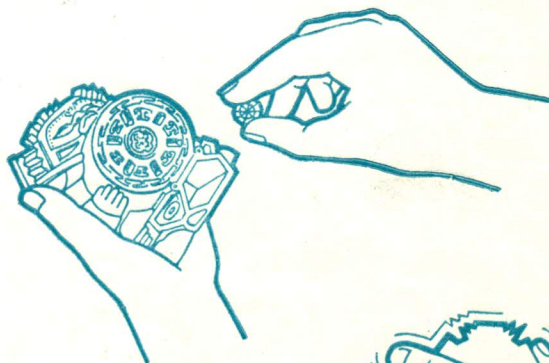


Fig 12




Fig 13

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

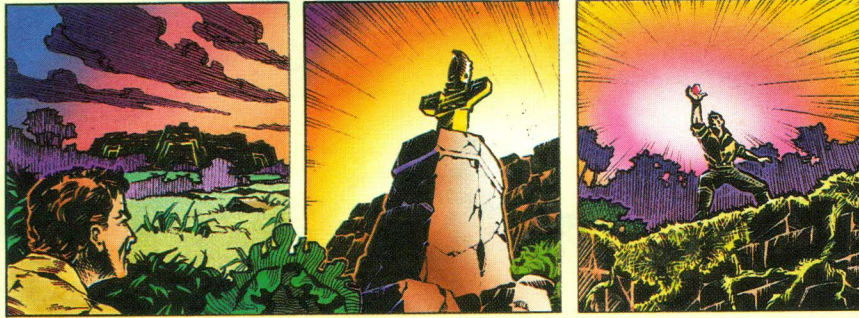
LA PIERRE DE SANG

A la Recherche du Trésor Légendaire

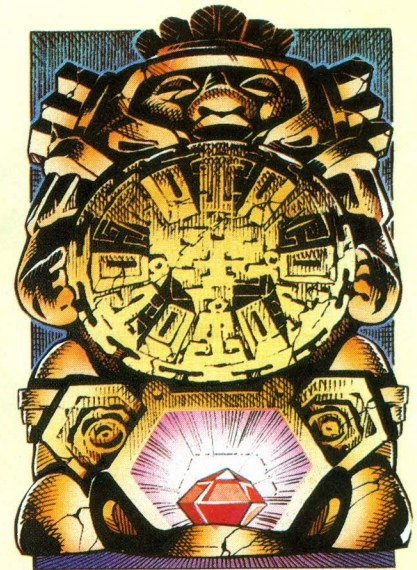


La légende parle d'un Temple oublié depuis des siècles. A l'intérieur du Temple, veille une idole colossale dont le coeur de pierre recèle un joyau légendaire, d'une valeur inestimable. L'idole ne cédera son précieux trésor qu'à celui qui lui rapportera l'Épée d'Or. Pour prendre possession de la Pierre de Sang, vous devrez affronter mille dangers comme les Roues de la Mort ou la Sentinelle. Seul le plus vaillant parviendra à s'emparer du rubis légendaire et à s'échapper du Temple.

BUT DU JEU



Aller chercher l'Épée d'Or qui vous conduira à la Pierre de Sang, et rejoindre le camp de base.



PRÉPARATION DU JEU

- 1** Assembler le plateau de jeu en trois dimensions et placer le joyau en suivant les instructions imprimées à l'intérieur du couvercle.
- 2** Chaque joueur choisit un pion de jeu "aventurier" et le place sur la case "Camp de base".
- 3** Placer le pion "Sentinelle" sur sa case de départ devant l'Épée d'Or.
- 4** Lancer le dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence à jouer. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



LE JEU

LES DEPLACEMENTS

A son tour, chaque joueur lance le dé. Il a alors le choix de déplacer soit son pion "aventurier" soit le pion "Sentinelle".

Si vous déplacez votre aventurier:

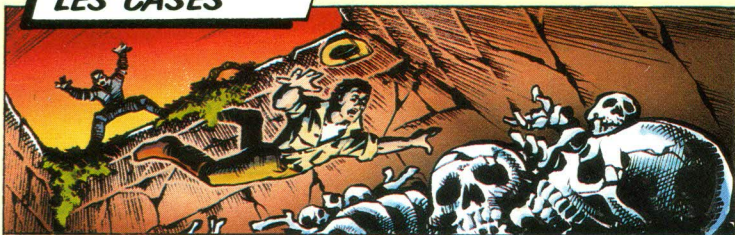
- Vous devez le déplacer du nombre total de points obtenu sauf si vous arrivez à une impasse (voir ci-après).
- Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions mais vous ne pouvez pas passer deux fois par la même case au cours d'un même tour.

- Vous pouvez passer ou vous arrêter sur une case occupée par un autre aventurier mais pas sur la case occupée par la Sentinelle.
- Une case peut être occupée par 2 joueurs au plus, le troisième doit s'arrêter sur la case précédente.
- Chaque fois que vous le pouvez, vous **devez** vous déplacer.
- Si vous obtenez un "six", vous pouvez jouer un second tour.
- Vous devez vous conformer aux instructions notées sur la case où vous vous arrêtez.

Si vous déplacez la Sentinelle:

- Elle doit se déplacer du nombre total de points obtenus sur les dés.
- Elle peut se déplacer dans toutes les directions mais ne peut pas revenir sur ses pas au cours du même tour.
- La Sentinelle ne doit jamais sortir du Temple ni pénétrer dans la Salle du Trésor, ni s'arrêter sur la roue située à l'entrée de cette Salle.
- Elle peut passer au dessus d'un pion d'un aventurier.
- Si elle s'arrête par un compte exact sur une case occupée par un aventurier, elle envoie celui-ci sur une case "ossuaire" de son choix (voir ci-après).
- Elle ne peut pas prendre l'Épée d'Or ni la Pierre de Sang.
- Elle doit se conformer aux instructions notées sur les cases où elle s'arrête.

LES CASES



a) Cases vides:

- Si à la fin de votre déplacement vous vous arrêtez sur une case vierge, votre tour est terminé.

b) Cases "aventure":

- Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case "aventure", vous devez immédiatement vous conformer aux instructions portées sur cette case.
- Si vous vous arrêtez sur une case "Tournez les Roues", tournez la pierre sculptée d'un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre.



= Tournez les Roues

Remarque: Les impasses



Chaque fois que votre aventurier ne peut pas terminer son déplacement, on dit que la case sur laquelle il se trouve immobilisé est une impasse. Elle peut être soit la case située devant la Salle du Trésor, soit la case située devant l'Épée d'Or, ou une case occupée par la Sentinelle... Si l'impasse est une case "aventure", vous devez vous conformer aux instructions.

c) Cases "ossuaire": Les "ossuaire" sont composés de squelettes d'aventuriers qui ont échoué dans leur tentative pour dérober le joyau.



Ces cases (2) sont situées en dehors du parcours de jeu.

- Tout aventurier peut être envoyé par la Sentinelle sur l'une de ces cases. S'il est en possession de l'Épée d'Or ou de la Pierre de Sang, l'aventurier qui a déplacé la Sentinelle s'en empare.

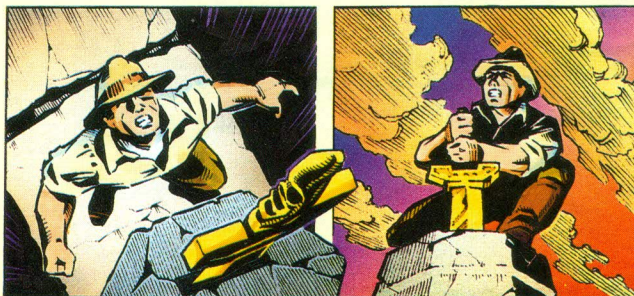
- Au tour suivant, l'aventurier envoyé sur une des cases "ossuaire" regagne le parcours par la case où figure la flèche.



L'ÉPÉE D'OR

L'Épée d'Or est enchâssée dans une étrange pierre sculptée. C'est la clef pour atteindre l'Idole. Retirez-la de la pierre et la Pierre de Sang sera peut-être à vous.

- Si vous voulez prendre l'Épée, vous devez vous rendre sur la case située devant la pierre sculptée. Il n'est pas nécessaire d'y arriver par un compte exact.



- Si vous vous arrêtez sur la même case qu'un aventurier en possession de l'Épée, vous pouvez la lui prendre.
- Lorsque vous êtes en possession de l'Épée, vous la placez devant vous de façon à ce que tous les joueurs la voient.

A votre prochain tour, vous devez aller chercher la Pierre de Sang. Pour cela vous devez affronter les Roues de la Mort et pénétrer dans la Salle du Trésor où l'Idole vous attend.

LES ROUES DE LA MORT



A l'entrée du Temple vous trouverez les Roues de la Mort qui modifient le chemin d'accès chaque fois qu'un aventurier ou que la Sentinelle s'arrête sur une case "Tournez les Roues".

Vous devez faire traverser les Roues à votre aventurier en choisissant un des chemins qui se dessinent sur celles-ci.

LA SALLE DU TRESOR



Dans la Salle du Trésor veille l'Idole dont le coeur de pierre renferme le joyau.

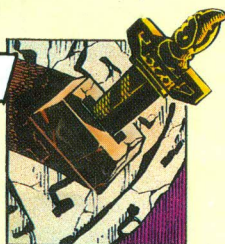
- Pour entrer dans la Salle du Trésor vous devez arriver avec votre pion sur la case devant la porte sur la dernière roue. Il n'est pas nécessaire d'obtenir un compte exact. Vous rentrerez automatiquement dans la Salle du Trésor lorsque les Roues tourneront. A votre prochain tour, vous pourrez descendre de la Roue et poursuivre votre chemin.

- Une fois dans la Salle du Trésor, vous n'avez plus le choix: **vous ne pouvez déplacer que votre aventurier.**

Vous ne pouvez vous rendre sur la case Epée d'Or située devant l'Idole que si vous êtes en possession de l'Epée d'Or. Il n'est pas nécessaire d'y parvenir par un compte exact.

LA PIERRE DE SANG

L'Epée d'Or est la clef qui vous permettra d'obtenir le joyau. Enfoncez-la dans un des trous de l'Idole:



- Si vous avez trouvé la bonne cache, le joyau tombera de l'Idole et vous le



placerez alors devant vous. L'Epée reste dans l'Idole.

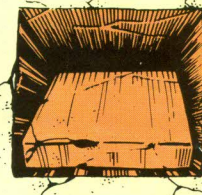
- Si vous n'avez pas choisi la bonne cache, le joyau restera dans le coeur de l'Idole. L'Epée retournera immédiatement dans son écrin de pierre et tout sera à recommencer: vous serez envoyé sur la case "ossuaire" de votre choix et vous devrez à nouveau aller chercher l'Epée.
- Si un aventurier s'arrête sur la même case que l'aventurier en possession de la Pierre de Sang, il peut la lui prendre.

SORTIE DE LA SALLE DU TRESOR



Lorsque vous avez réussi à récupérer le joyau, vous devez retourner à la case "Camp de base". Pour cela il faut sortir de la Salle du Trésor et éviter la Sentinelle qui tentera de vous empêcher de passer et les autres aventuriers qui tenteront de vous dérober la pierre. Si un aventurier s'arrête par un compte exact sur la case où vous vous trouvez, vous devez lui remettre le rubis.

Il y a deux façons de sortir de la Salle du Trésor: soit en empruntant les Roues de la Mort, soit en passant par une des deux portes secrètes qui vous permettent de passer sous le mur.



LE GAGNANT

Le premier joueur qui parviendra à rejoindre la case "Camp de base" avec la Pierre de Sang sera le gagnant de la partie. Il n'est pas nécessaire d'arriver au Camp de base par un compte exact.

MB
JEUX

©1990 MB France S.A.
MB France S.A.,
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex
Hasbro MB s.a., Boulevard
International 55/4, 1070 Bruxelles
4658F391