

## GOBLIN'S GOLD

On a volé l'or de Goblin le magicien! On l'a caché dans le monde des ténèbres où des gnomes montent la garde. Celui qui réussit à récupérer l'or des galeries souterraines avec l'aide du Goblin remporte la partie.

### Contenu:

9 plaques en plastique

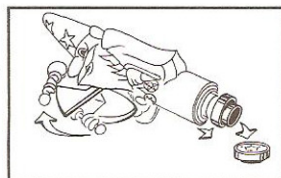
1 plateau de jeu

1 magicien

1 aimant (= Goblin's Gold)

*L'aimant se trouve en dessous du magicien Goblin (voir illustration). Range-le de nouveau sous le magicien après avoir joué.*

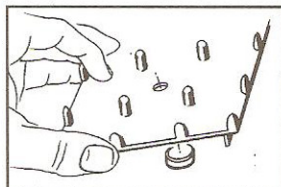
30 gnomes



### Avant de commencer:

- Pose l'aimant sur la table de façon à voir la face illustrée.

- Pose une des plaques en plastique **sur l'aimant** mais de façon à ce qu'on le voit par le trou.

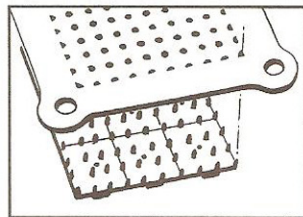


- Pose les 8 plaques qui restent autour de l'autre de manière à former un carré.

L'ordre dans lequel tu les places n'a pas d'importance.

- Pose le plateau de jeu sur ce carré en faisant passer les petites pièces verticales par les trous.

Au centre du plateau, il y a une ouverture par laquelle on peut voir l'aimant (= l'or).



- Chaque joueur choisit une couleur et s'installe derrière le coin du plateau correspondant.

- On pose le magicien au centre du terrain (rond bleu): l'or se plaque sous ses pieds et son bras qui tient la baguette magique se lève.

- Pour l'instant, on laisse les gnomes dans la boîte; ils sont prêts à intervenir.

- On désigne celui qui commence la partie.

### But du jeu:

Tu essaies d'amener l'or (l'aimant) dans ton camp (rond de ta couleur).

Si tu y parviens, tu extrais l'or des galeries. Tu as gagné!

### **La partie commence:**

Tu fais avancer le magicien sur le plateau jusqu'à la première intersection.

Tu choisis la direction dans laquelle tu veux le déplacer. Mais fais attention de ne jamais soulever le magicien. Il faut le faire glisser.

Ainsi, il entraîne l'or qui se trouve sous ses pieds. Si tu arrives à la première intersection sans perdre l'or, tu continues vers l'intersection suivante.

Tu avances le magicien aussi longtemps que l'or reste fixé à ses pieds. Quand tu le perds, fais revenir le magicien sur ses pas jusqu'à ce que son bras se lève: c'est le signe qu'il a retrouvé l'or. Tu places alors le magicien sur l'intersection que tu as atteinte.

Et tu poses un gnome dans le passage où il a perdu l'or.

C'est au joueur suivant d'entrer en action. Il reprend le magicien là où tu l'as laissé et il essaie de le conduire en direction de **son propre camp**.

Dès que le magicien perd l'or, je joueur pose lui aussi un gnome à l'endroit qui lui a été fatal et passe la main au suivant qui a peut-être une meilleure mémoire ou qui sera peut-être plus chanceux.

Il est très important de se souvenir du trajet que le magicien a emprunté depuis le début. Les gnomes montrent les endroits où il ne peut pas passer.

Le magicien ne peut pas quitter le chemin de couleur sable. **Il est interdit de s'en écarter** en passant par les bords pour atteindre un des coins.

L'un des joueurs va finir par conduire le magicien jusqu'à son camp. Il s'empare de l'or et il remporte la partie.

Quand tu passes à la partie suivante, tu déplaces les plaques sous le plateau de jeu: un nouveau défi pour le magicien et pour toi-même qui devez découvrir un nouveau parcours.

### **Variante:**

Si tu as une mémoire d'éléphant, tu joues en suivant les mêmes règles mais tu n'utilises pas les gnomes. À toi de te souvenir des endroits où Goblin perd son or.

**Bonne chance!**

---