

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JEU D'AVENTURES
PLATEAU + DVD

À LA CROISÉE DES MONDES LA BOUSSOLE D'OR



RÈGLES
DU JEU

Le jeu de plateau DVD interactif La Boussole d'Or est l'aventure fantastique d'une fillette de onze ans, Lyra, qui combat le Magisterium maléfisant. Dans un univers qui ressemble beaucoup au nôtre, le Magisterium est une puissante organisation qui domine la société de façon terrifiante. Dans cet univers, l'âme humaine se manifeste sous la forme visible fixe d'un Daemon qui correspond à un animal. On prétend que l'Aurore Boréale est un pont menant à un autre monde. Elle contient des Poussières qui transmettent sagesse et volonté aux gens. Les enfants y sont notamment très sensibles. Dans ce récit, l'oncle de Lyra, Lord Asriel, est parti en voyage vers le Pôle Nord pour étudier ces Poussières mystérieuses. Le Magisterium est loin de se réjouir des recherches pratiquées par Lord Asriel et considère l'action des Poussières comme une menace pour sa puissance mondiale. Il entreprend lui-même des recherches sur les Daemons des enfants dans un endroit secret. Les enfants sont mystérieusement kidnappés d'Oxford et du reste de l'Angleterre par des enjôleurs. Il en est de même pour le meilleur ami de Lyra, Roger. Mme Coulter a tôt fait de prendre Lyra sous son aile à Oxford. Mais il s'avère rapidement que cette charmante dame entretient des relations étroites avec le Magisterium. Lyra s'enfuit pour échapper à Mme Coulter et partir en voyage pour le Pôle Nord où elle va essayer de retrouver les enfants disparus, Roger et son oncle, Lord Asriel. Le Magisterium et Mme Coulter font toutefois de leur mieux pour attraper Lyra et l'empêcher d'atteindre sa destination finale. Lyra n'est pourtant pas seule à entreprendre cette expédition. Elle reçoit l'aide de Gitans, d'un Ours en Armure qui parle, d'Iorek Byrnison et d'un clan de sorcières ; sans oublier, La Boussole d'Or que possède Lyra. Cette Boussole d'Or, qui dit toujours la vérité, est un instrument puissant. Lyra est la seule au monde à être douée de la faculté de lire la boussole.

Dans ce jeu de plateau DVD, les joueurs partiront à l'aventure avec Lyra. Ils combattront ensemble le Magisterium. Toi aussi, participe à cette quête captivante débouchant sur un combat visant non seulement à sauver le monde de Lyra, mais aussi le nôtre.

**PARS SANS PLUS ATTENDRE À LA DÉCOUVERTE
DE LA MYSTÉRIEUSE AURORE BORÉALE !**

TABLE DES MATIERES

2	INTRODUCTION
4	PRÉPARATION DU JEU
6	QUICKSTART
7	OBJECTIF DU JEU
8	À PROPOS DU DVD
9	LE DÉBUT DU JEU
10	L'ÉCRAN DE SÉLECTION
11	L'ÉCRAN D'ACTION ET L'EXPLICATION DES CARTES
12	LES MOUVEMENTS SUR L'ÉCRAN D'ACTION
13	DÉPLACER LYRA
14	COMBATTRE UN ADVERSAIRE
15	CONSULTER LA BOUSSE D'OR
16	ATERRIR SUR UNE FICHE POUSSIÈRE
17	LYRA SE REND VERS UNE NOUVELLE AIRE DE JEU
18	RETOUR À L'ÉCRAN DE SÉLECTION
18	AVANCER MME COULTER
19	RECULER LE DAEMON
20	L'ÉPREUVE FINALE "LE PONT DE GLACE"
21	RÉSUMÉ DU RÉCIT
22	LES ACTEURS PRINCIPAUX
23	INDICATEUR DE SYMBOLES



PRÉPARATION DU JEU

Place toutes les pièces du jeu comme le montre l'image

A. GRAND JEU DE PLATEAU

Places-y les aires de jeu I à III, les cartes Daemon, les cartes de Renfort et les fiches Poussière.

B. 3 AIRES DE JEU (I À VI)

Les aires de jeux I à VI sont imprimées des deux côtés. L'itinéraire total de Lyra vers le point final y figure. Place les trois premières aires de jeu et veille à ce que le chemin se poursuive.

C. LE MESUREUR D'HONNEUR

Le cercle autour du grand jeu de plateau de jeu. Les cases indiquent le score individuel de chaque joueur. Ce score est exprimé en points d'honneur. Pose le Mesureur d'honneur autour du plateau de jeu de telle façon que les chiffres soient croissants en hauteur.

D. LYRA

Les joueurs jouent ensemble pour aider Lyra sur les 6 aires de jeu. Place Lyra sur la position (L) de l'aire de jeu I.

E. MME COULTER

Elle veut attraper Lyra. Si elle y arrive, la partie est terminée ! Place Mme Coulter sur la position (C) de l'aire de jeu I.

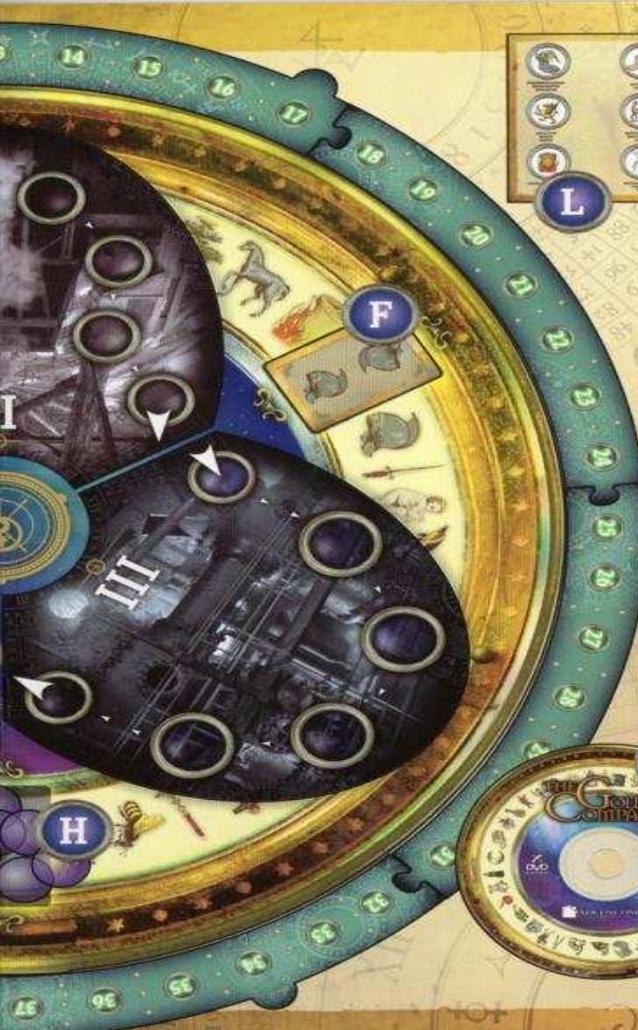
F. 25 CARTES DE RENFORT

Elles sont nécessaires pour vaincre un adversaire de Lyra en combinaison avec une carte Daemon. Mélange les cartes de Renfort et pose-les face cachée sur le plateau de jeu.

G. 25 CARTES DAEMON

Elles sont nécessaires pour déplacer Lyra ou vaincre un adversaire de Lyra. Bat les cartes Daemon et pose-les face cachée sur le plateau de jeu.





H. 10 FICHES POUSSIÈRE

Elles entrent seulement en action après l'aire de jeu III. Elles déterminent si la boussole du DVD entre en action. Pose les fiches Poussière sur la case du plateau de jeu qui leur est destinée.

I. 4 FIGURINES DAEMON

Chaque joueur joue avec son propre Daemon et le place sur la position 1 du Mesureur d'honneur.

J. 4 CARTES JOUEURS

Ces cartes indiquent à chaque joueur le Daemon avec qui il joue. Chacun pose sa carte Daemon devant lui.

K. LORD ASRIEL

Il indique le joueur dont c'est le tour de jouer.

L. INDICATEUR DE SYMBOLES

Il s'utilise pour lire les symboles et prévoir la signification de la Boussole d'Or.

M. LE DVD MAGISTERIUM

Indique pour chaque aire de jeu les actions à effectuer par les joueurs pour aider Lyra et gagner eux-mêmes des points d'honneur.

CONSEIL

Le DVD donne des explications du jeu orales et animées. Pratique pour voir d'un coup d'œil comment démarre une partie et comprendre le principe du jeu. Toutefois, pour bien maîtriser les principes, il faut aussi lire attentivement ce livret de règles de jeu.

QUICKSTART :

1. BUT DU JEU :

Les joueurs jouent tous ensemble pour faire traverser les six aires de jeu à Lyra, sans se faire rattraper par Mme Coulter puis lui faire franchir le Pont de glace. Le joueur qui a le plus de points d'honneur à l'issue de cette épreuve a gagné.

2. PRÉPARATION DU JEU :

Insère le DVD dans un lecteur approprié. Place le Daemon de chaque joueur sur la première case du mesureur d'honneur. Place le pion de Lyra sur la case marquée de la lettre L de la première aire de jeu et le pion de Mme Coulter sur la case marquée de la lettre C de la première aire de jeu.

3. LE DVD :

Il indique (en haut à gauche) le joueur dont c'est le tour de jouer. A chaque tour, chaque joueur peut faire une action parmi les quatre de l'écran de sélection. Celle-ci ne sera plus disponible pour les autres joueurs jusqu'au tour suivant.

4. L'ECRAN DE SÉLECTION :

Chaque joueur à son tour choisit une des options suivantes (4 icônes du bas de l'écran) :

- ✗ Piocher une carte Daemon
- ✗ Piocher une carte Renfort
- ✗ Piocher une carte Daemon ou une carte Renfort
- ✗ Rendre actif un adversaire et le défier s'ils le souhaitent

Il accède ensuite à l'écran d'Action

5. L'ECRAN ACTION :

Pour effectuer une action, il faut posséder une carte Daemon et / ou une / des carte(s) Renfort dans le cas d'un combat. Dans l'écran Action tu peux combattre contre un adversaire pour gagner des points d'honneur, ne pas combattre (ce qui fait avancer Mme Coulter ou reculer ton Daemon sur le mesureur d'honneur) ou déplacer Lyra. A la fin de son tour, le joueur clique sur la flèche (en haut à droite) pour passer la main au joueur suivant.

6. DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES :

Pour déplacer Lyra, il faut utiliser les cartes Daemon. Sur le plateau, déplace Lyra en suivant le nombre de pas indiqués sur la carte. Le DVD indique également les déplacements de Mme Coulter. **A noter : Si celle-ci rattrape Lyra, la partie est terminée.**

7. COMBATTRE UN ADVERSAIRE :

Pour combattre un adversaire, il faut au moins une carte Daemon. La première indique le nombre de cartes Renfort que tu peux utiliser pour vaincre l'adversaire. La deuxième indique ta force et celle de l'adversaire. Si tu as assez de force, tu le bats. Sinon, tu peux faire appel aux autres joueurs pour collecter d'autres cartes Renfort (si ta carte Daemon le permet). En cas de victoire, il faudra partager les points d'honneur entre les joueurs ayant participé au combat.

8. CONSULTER LA BOUSSOLE D'OR :

Les joueurs consultent la Boussole d'Or seulement lorsque Mme Coulter ou Lyra tombe sur une case « Poussière ». Si c'est Mme Coulter qui tombe dessus, alors la boussole révélera quelque chose de négatif. Si c'est Lyra, cela sera un événement positif. Il faudra utiliser l'indicateur des symboles (sur la règle du jeu) pour pouvoir interpréter les signes de la boussole.

9. LYRA ARRIVE SUR UNE NOUVELLE AIRE DE JEU :

Lorsque Lyra franchit une nouvelle aire de jeu, les adversaires disparaissent de l'aire de jeu précédente. Place Lyra sur la case correspondante. Il sera nécessaire de retourner les aires I, II, III, pour passer aux aires IV, V et VI. Il faudra ainsi placer Mme Coulter sur la case de départ de l'aire IV pour continuer la partie.

10. LE PONT DE GLACE :

Lorsque Lyra atteint la sixième aire de jeu, elle ne peut plus être rattrapée par Mme Coulter. Le Magisterium a perdu. La partie est alors gagnée. Il reste cependant une étape pour départager les joueurs et ainsi déterminer le grand gagnant. Pour franchir les dix parties du Pont de Glace, il faut mémoriser le symbole correspondant à chacune d'entre elles. A chaque étape, le DVD te donnera le choix entre 3 symboles différents. Le joueur ayant le plus de points d'honneur commence. A toi de bien choisir. Celui qui terminera l'épreuve avec le plus de points l'emportera.

DÉROULEMENT RAPIDE DU JEU

Il s'agit d'un jeu coopératif où les joueurs combattent ensemble le mal. Les joueurs essaient de vaincre le Magisterium. Chaque joueur joue avec un Daemon. Les Daemons aident Lyra pendant son voyage vers le Nord et sa quête pour retrouver Lord Asriel et les enfants disparus. Le Magisterium et Mme Coulter essaient d'attraper Lyra. Dès que Mme Coulter aura rattrapé Lyra, tous les joueurs ont perdu. La partie est terminée.

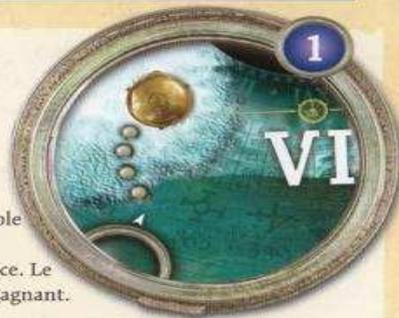
Le voyage de Lyra vers la mystérieuse Aurore Boréale suit le chemin des six différentes aires de jeu. Les joueurs ont pour objectif de veiller à ce que Lyra atteigne la destination finale sur la sixième aire de jeu. Si elle y arrive, les joueurs auront vaincu le Magisterium et Mme Coulter. La partie n'est pas encore finie. Lyra doit encore traverser le Pont de Glace pour arriver à l'Aurore Boréale. Pendant ce jeu final, il faudra déterminer quel joueur a le plus de points d'honneur pour gagner la partie.

L'OBJECTIF DU JEU

Les joueurs essaient d'aider ensemble Lyra à atteindre le Pont de Glace. C'est le point final sur la sixième aire de jeu (FIG. 1).

COMMENT GAGNER LE JEU

Une fois que Lyra aura atteint le Pont de Glace, le Magisterium sera vaincu et les joueurs auront ensemble gagné le jeu. Lyra doit maintenant traverser le Pont de Glace. Dans cette épreuve finale, les joueurs peuvent encore perdre des points d'honneur. Le jeu est terminé lorsque Lyra a traversé le Pont de Glace. Le joueur qui a le plus de points d'honneur, après cette traversée est l'ultime gagnant.



COMMENT PERDRE LE JEU

La partie est immédiatement terminée si Mme Coulter arrive à rattraper Lyra. C'est le cas si Mme Coulter arrive sur la même case ou si elle rattrape Lyra. Tous les joueurs ont maintenant perdu du Magisterium (FIG. 2).

LES RÈGLES DU JEU COOPÉRATIF

Pendant le jeu, les joueurs peuvent choisir, sur le DVD, un certain nombre d'actions, lorsque c'est leur tour de jouer. Il est possible d'en discuter avec les autres joueurs mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour de jouer.

Il est important que Lyra poursuive son voyage et gagne en même temps son combat contre le Magisterium. Tes Adversaires, (les Méchants), sont : les soldats du Magisterium, les Ours en Armature, les mauvaises Sorcières, les Tartares, les Scarabées espions et les Zeppelins.

Avec les cartes Daemon, tu détermines si Lyra poursuit son voyage ou si tu joues les cartes de Renfort. Les cartes de Renfort permettent de vaincre un adversaire. Si tu gagnes contre des Adversaires, tu obtiendras un point d'honneur avec ton Daemon. Si tu ne réussis pas à vaincre les Adversaires, tu encaisseras les coups. Tu le feras en remettant ton Daemon à sa place ou en avançant Mme Coulter. Dans ce cas aussi, tu peux discuter avec les autres joueurs mais la décision finale appartient à celui dont c'est le tour de jouer.

ATTENTION :

Tu n'as pas le droit de montrer tes cartes de jeu aux autres joueurs mais tu peux dire ce qui se trouve sur les cartes de jeu. Tu n'as pas le droit de donner des cartes Daemon à un autre joueur. Tu peux cependant donner des cartes de Renfort à un autre joueur.

SUR LE DVD

Le DVD joue un rôle crucial dans le jeu. Tu commandes le DVD avec la télécommande du lecteur de DVD. Utilise seulement les touches directionnelles et le bouton 'OK'. Les bords de sélection indiquent ce que tu peux sélectionner sur l'écran.

Que fait le DVD ?

Le DVD affiche les aires de jeu dans l'ordre de succession de I à VI (tout comme l'ordre de succession dans lequel elles se trouvent sur le jeu de plateau). Chaque aire correspond à un écran sur le DVD.

L'écran I correspond à l'aire de jeu I sur le jeu de plateau. Le DVD montre d'abord l'écran I. Un écran se compose d'un écran de Sélection et d'un écran d'Action.

À partir de l'aire de jeu IV, le DVD activera la boussole qui aura des influences favorables ou défavorables pour Lyra.

Sur le DVD, tu pourras jouer l'épreuve du Pont de Glace. Elle correspond au jeu final et est disponible si les joueurs réussissent à aider Lyra sur le chemin la conduisant aux 6 aires de jeu sans que Mme Coulter la rattrape.



PRÉPARATION DU JEU :

Met le DVD Magisterium dans le lecteur DVD et commence le jeu. Sélectionne d'abord une langue. Dès que tu seras dans le menu, sélectionne 'Lancement Jeu'.

Le DVD demande d'abord le degré de difficulté auquel tu veux jouer. Tu peux choisir entre 'Débutant' ou 'Avancé'. Indique ensuite le nombre de joueurs. Le DVD indique les couleurs des Daemons qui participent au jeu et comment il faudra les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend le Daemon convenant à son emplacement à table.

Le premier écran s'affiche automatiquement.

LE DÉBUT DU JEU

Tu es maintenant sur l'écran de Sélection. Le DVD indique le joueur dont c'est le tour de jouer. Il prend alors Lord Asriel.

LE TOUR DE JOUER

Si c'est ton tour de jouer, sélectionne l'une des actions sur l'écran de Sélection (voir FIG. 3A) et appuie sur 'ENTER / OK'. Tu arriveras ensuite sur l'écran Action (voir FIG. 3B). Tu y choisiras une ou plusieurs actions et ensuite tu finiras ton tour en retournant à l'écran de Sélection. C'est maintenant le tour du joueur suivant.



L'écran de sélection I



L'écran d'action I



L'aire de jeu I

L'ÉCRAN DE SÉLECTION

Le DVD indique en haut à gauche avec une flèche blanche le joueur dont c'est le tour de jouer. Ce joueur prend la télécommande. Sur la barre, en bas, tu verras quatre symboles de gauche à droite. Si c'est ton tour, sélectionne un symbole de ton choix. Le DVD indique maintenant ce que tu dois faire (FIG. 3A).

N.B. :

La Boussole d'Or est visible au milieu de chaque écran. Elle est fermée sur les aires de jeu et d'écran correspondant à I, II et III mais ouverte à partir des aires de jeu IV, V et VI. C'est seulement à ce moment que tu peux consulter la Boussole d'Or. En haut, à droite, tu vois le symbole de l'éclair. Avec ce symbole, tu te rendras à l'écran Action. Sur l'écran Action, tu verras les adversaires actifs.

ASTUCE

Dans ce jeu de plateau coopératif, les joueurs combattent ensemble. Ils peuvent se concerter sur leurs actions et se donner des conseils. Toutefois, le joueur à qui c'est le tour de jouer est le seul à prendre la décision finale.

ASTUCE

Les 4 symboles se remplissent constamment sur l'écran de Sélection, les joueurs font leur choix et exécutent leurs actions jusqu'à ce que Lyra ait atteint l'aire de jeu suivante.



Les quatre symboles différents de l'écran Sélection :

- 1. Carte Daemon :**
Prend maintenant la carte Daemon en haut de la pile de cartes et garde la en main.
Tu arrives maintenant sur l'écran Action.
- 2. Carte de Renfort :**
Prends maintenant la carte de Renfort en haut de la pile de cartes et garde la en main.
Tu arrives maintenant sur l'écran Action.
- 3. Carte Daemon ou carte de Renfort :**
Prends maintenant la carte de Renfort ou la carte Daemon en haut de la pile de cartes et garde la en main.
- 4. Magisterium :**
Tu actives maintenant un Adversaire du Magisterium. Tu arrives ensuite sur l'écran d'Action.

L'ÉCRAN D'ACTION

Si tu arrives sur cet écran, tu pourras combattre un Adversaire ou déplacer Lyra. Tu verras en bas sur la barre les Adversaires qui sont actifs. Le DVD indique les Adversaires que tu pourras sélectionner. À droite, sur la barre, tu vois Lyra. Si tu sélectionnes Lyra, tu pourras la déplacer. (FIG. 3B).



ASTUCE

En haut, à droite de l'image, tu vois le chiffre de l'aire de jeu suivante. Tu sélectionneras ce chiffre si Lyra arrive sur une nouvelle aire de jeu. La Boussole d'Or est visible au milieu. En haut, à gauche, l'écran indique celui dont c'est le tour de jouer. Si tu sélectionnes le symbole 'Retour', en haut, à droite, tu retourneras à l'écran Sélection.

Sur l'écran Action, tu utiliseras les cartes Daemon et de Renfort :



LA CARTE DE RENFORT

Tu combats un Adversaire avec les cartes de Renfort. Tu peux seulement jouer les cartes de Renfort si tu possèdes toi-même (ou un autre joueur) une carte Daemon et si tu la joues (FIG. 4).

Les symboles ont la signification suivante :

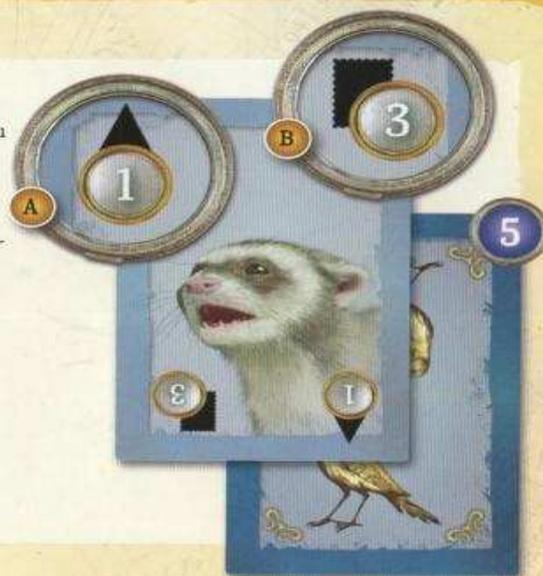
- × A. Sa force y est indiquée.
 - × B. Il est indiqué combien de points d'honneur elle fournit si tu combats avec elle.
 - × Tu peux vaincre des Adversaires avec les cartes de Renfort.
- Tu peux donner des cartes de Renfort à un autre joueur pour l'aider à combattre.

LA CARTE DAEMON

La carte Daemon est la carte la plus importante du jeu parce que tu pourras choisir si tu veux déplacer Lyra ou combattre un Adversaire (FIG. 5).

Les symboles ont la signification suivante :

- × A. Il est indiqué combien de pas Lyra doit faire.
- × B. Il est indiqué combien de cartes de Renfort tu peux jouer au maximum en combinaison avec cette carte Daemon. Tu peux en utiliser moins, c'est toujours permis.
- × Tu peux jouer plusieurs cartes Daemon pendant ton tour.
- × Tu n'as pas le droit de donner des cartes Daemon à d'autres joueurs.
- × Tu peux seulement choisir 1 action avec la carte Daemon : déplacer Lyra ou jouer des cartes de Renfort pour vaincre un Adversaire.



LES ACTIONS SUR L'ÉCRAN D'ACTION

Le joueur dont c'est le tour choisit l'une des actions suivantes sur l'écran d'Action :

1. Déplacer Lyra ou
2. Combattre un Adversaire ou
3. Consulter la Boussole d'Or ou
4. Lyra se rend sur une nouvelle aire du plateau ou
5. Retourner à l'écran de Sélection



1. DÉPLACER LYRA

L'objectif de ce jeu est que Lyra atteigne sa destination finale. Pour pouvoir déplacer Lyra, il te faut une carte Daemon. Sélectionne Lyra sur l'écran d'Action. Suis les instructions : joue 1 carte Daemon et déplace Lyra en tenant compte du nombre de pas indiqué sur la carte Daemon. Tu déplaces Lyra dans le sens de la marche indiqué sur l'aire du plateau. Place la carte Daemon jouée sous la pile de cartes. (FIG. 7).

Si tu veux mettre fin à ton tour de jeu, sélectionne 'Retour'. Tu arrives à nouveau sur l'écran Sélection et ce sera le tour du joueur suivant. Si tu veux encore entreprendre une action, comme jouer une carte Daemon, c'est possible. Tu resteras alors sur l'écran Action et continueras à jouer.

En déplaçant Lyra, les choses suivantes peuvent parfois arriver :

- × Lyra atterrit sur une fiche Poussière
- × Lyra finit sur une case marquée

Lyra atterrit sur une fiche Poussière

Si Lyra atterrit exactement sur une case où se trouve une fiche Poussière, il faudra consulter la Boussole d'Or (FIG. 8). Sélectionne la Boussole d'Or sur l'écran d'Action. Suis ensuite les instructions.

Lyra finit sur une case marquée

Si Lyra finit sur une case d'où part un itinéraire plus court, elle empruntera ce dernier la prochaine fois (FIG. 9).



FAIRE AVANCER LYRA

Lyra doit échapper aux griffes de Mme Coulter. Comment faire avancer Lyra ? En fournissant une carte Daemon. À partir de l'aire de jeu IV, l'action de la Boussole d'Or peut aussi la faire avancer. Lyra peut sauter des parties de son trajet sur les aires de jeu V et VI. A toi de jouer !



2. COMBATTRE UN ADVERSAIRE

Si un Adversaire est actif, tu as le choix de le combattre. Dans ce cas, tu devras posséder une carte Daemon. Examine d'abord la force de l'Adversaire et combien de points d'honneur le combat peut te rapporter. Il faut vaincre d'abord l'Adversaire marqué (FIG. 11).

L'adversaire

- × A. Sa force est indiquée.
- × B. Il est indiqué combien de points d'honneur elle fournit si tu terrasses l'Adversaire.
- × C. Il est indiqué le nombre de pas dont tu dois faire avancer Mme Coulter.
- × D. Il est indiqué combien de pas sont nécessaires pour replacer le Daemon sur le Mesureur d'honneur. Un Adversaire qui n'est pas vaincu, reste actif et le mauvais effet reste pour le joueur suivant (FIG. 10).



Si un Adversaire actif n'est pas vaincu, il continuera à conserver son influence négative. Cela vaut pour chaque joueur qui n'a pas vaincu l'Adversaire jusqu'à ce qu'il y arrive ! Par conséquent, après chaque joueur, Mme Coulter avance ou ton propre Daemon recule. Si deux Adversaires sont actifs, exécute alors les deux influences négatives, l'une après l'autre.



+



La carte de Renfort indique la force de l'Adversaire et le nombre de points d'honneur qu'elle fournit en cas d'utilisation. Si tu as autant de force que la force requise pour vaincre l'Adversaire, tu le terrasses. Tu fourniras tes cartes de Renfort et la carte Daemon utilisée en les plaçant sous la pile de cartes. Vérifie si tu as le droit de jouer le nombre de cartes de Renfort indiqué sur la carte Daemon. Reçois les points d'honneur obtenus en avançant ton Daemon sur le Mesureur d'honneur. Si les autres joueurs partagent les points d'honneur, ils déplaceront aussi leur Daemon. Sélectionne l'Adversaire marqué sur l'écran Action et appuie sur 'Enter / OK'. L'Adversaire est maintenant vaincu.

Tu peux maintenant choisir encore une action sur l'écran Action. Si tu veux finir ton tour de jeu, sélectionne 'Retour'. Tu arrives à nouveau sur l'écran Sélection et c'est le tour du joueur suivant.

ATTENTION !

Tu peux jouer 1 carte Daemon pour chaque Adversaire que tu veux vaincre. La carte Daemon indique le nombre de cartes de Renfort que tu peux utiliser pour vaincre l'Adversaire. Tu n'as pas besoin de posséder toi-même ces cartes de Renfort. Tu peux choisir de vaincre l'Adversaire en collaboration avec les autres joueurs. Les autres joueurs ont le droit de te donner des cartes de Renfort. Si d'autres joueurs t'aident, vous devrez d'abord convenir de la façon dont vous distribuerez les points d'honneur. Les points d'honneur peuvent seulement être distribués aux joueurs qui te soutiennent réellement en donnant une carte de Renfort. Additionne les points d'honneur mentionnés sur la carte Adversaire Magisterium et la carte de Renfort.

Pour vaincre un Adversaire de Lyra, il faut toujours que tu possèdes une carte Daemon. La combinaison avec une ou plusieurs cartes de Renfort détermine ta force.

Exception pour l'aire de jeu III :

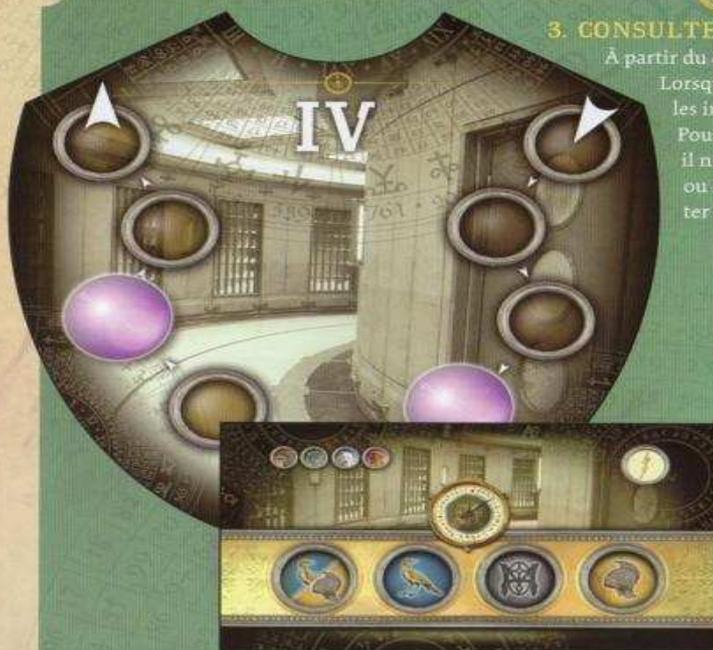
Ici, aucun adversaire n'est activé. Les joueurs peuvent ainsi rassembler des cartes. Mais si c'est ton tour et que tu possèdes une carte Daemon, tu devras la jouer et déplacer Lyra. Le DVD l'indique sur l'écran d'Action du plateau de jeu III avec le texte : « si tu as une carte Daemon, il te faudra maintenant déplacer Lyra avec cette carte. »

3. CONSULTER LA BOUSSOLE D'OR

À partir du quatrième plateau de jeu, les Poussières interviennent dans la partie. Lorsque Lyra atteint le quatrième plateau de jeu, le DVD l'indiquera. Suis les instructions du DVD pour voir sur quelles cases il faut poser les fiches Poussière. Si Lyra ou Mme Coulter saute au-dessus d'une fiche Poussière, il n'arrive rien et la fiche Poussière restera à sa place. En revanche, si Lyra ou Mme Coulter atterrit exactement sur une Poussière, il faudra consulter la Boussole d'Or.

QUE FAIT LA BOUSSOLE D'OR ?

La Boussole d'Or donne toujours trois solutions sous la forme de trois symboles. Trois symboles horizontaux ont ensemble une seule signification. Essaie de prédire et de comprendre cette signification d'après l'indicateur des symboles. Les joueurs sont obligés de suivre les résultats de la prédiction. Cela peut signifier la fin immédiate du jeu, par exemple, si Lyra doit reculer de deux cases et si Mme Coulter est justement placée sur la case résultante.



Lyra atterrit sur une fiche Poussière

Si Lyra atterrit sur une case avec une fiche Poussière, il faudra reposer la fiche Poussière sur le plateau à sa place initiale. Maintenant, Lyra doit consulter la Boussole d'Or sur l'écran Action et il arrivera quelque chose de positif pour Lyra (FIG. 12). Tu peux te concerter avec les autres joueurs mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour de jouer (voir en haut, à gauche, sur l'écran Action). Sélectionne la combinaison des symboles que tu prévois être les plus favorables. Suis les instructions indiquées sur le DVD.

CONSEIL

Utilise l'indicateur des symboles des règles du jeu pour l'interprétation et la signification des symboles séparés.

Mme Coulter atterrit sur une fiche Poussière

Si Mme Coulter atterrit sur une case avec une fiche Poussière, il faudra immédiatement consulter la Boussole d'Or sur l'écran Sélection mais attention car dans ce cas de figure il arrivera quelque chose de négatif à Lyra (FIG. 13). Tu peux te concerter avec les autres joueurs mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour de jouer (voir en haut, à gauche, sur l'écran Action). Sélectionne la combinaison des symboles que tu prévois être les moins défavorables pour Lyra. Suis les instructions indiquées sur le DVD.

CONSEIL

Utilise l'indicateur des symboles des règles du jeu pour l'interprétation et la signification des symboles séparés.

Tu peux maintenant choisir encore une action sur l'écran Action. Si tu veux finir ton tour de jeu, sélectionne 'Retour'. Tu arrives à nouveau sur l'écran Sélection et c'est au tour du joueur suivant.

IMPORTANT!

Lyra consulte la Boussole d'Or sur l'écran Action, Mme Coulter consulte la Boussole d'Or sur l'écran Sélection.



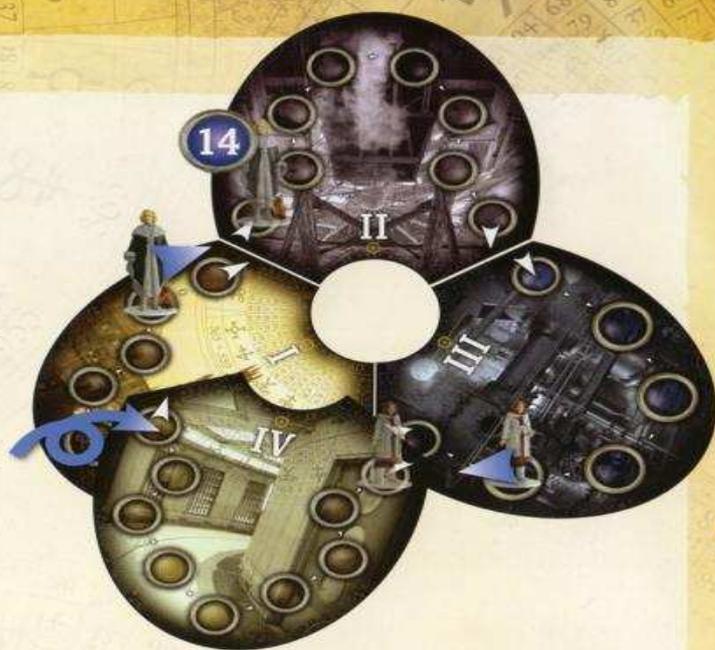
Le joueur, dont c'est le tour de jouer, choisit ensuite un symbole sur l'écran Sélection.

4. LYRA SE REND VERS UNE NOUVELLE AIRE DE JEU

Si Lyra se rend vers une nouvelle aire de jeu, les Adversaires disparaîtront de l'aire de jeu qu'elle vient de quitter. C'est un gros avantage.

Pose Lyra sur une nouvelle aire de jeu (un numéro supérieur) au niveau de la case où elle entre. Si tu quittes le plateau de jeu III, Lyra devra aller au plateau de jeu IV. C'est pourquoi il te faudra retourner le plateau de jeu I sur la face IV. Si Mme Coulter se trouve encore sur l'aire de jeu que tu dois retourner, place là alors sur la première case de l'aire de jeu suivante (FIG. 14).

Maintenant, il faut signaler au DVD que Lyra se trouve sur une nouvelle aire de jeu. Sélectionne Nouvelle Aire de jeu sur l'écran Action (FIG. 15). Il se peut qu'il faille poser des fiches Poussière sur la nouvelle aire de jeu. Suis les instructions du DVD en posant les fiches Poussière exactement sur les mêmes positions qu'indiquées.



Le DVD se rend vers l'écran Sélection de la nouvelle aire de jeu. Le tour de départ se déplace et le DVD indiquera quel joueur peut commencer à jouer sur la nouvelle aire de jeu. Ce joueur prend Lord Asriel avec lui.



15

14

17

5. RETOURNE À L'ÉCRAN SÉLECTION

Sélectionne le Symbole 'Retour'.

Deux choses peuvent arriver :

- × Aucun Adversaire n'est actif
- × Des Adversaires sont encore actifs

Aucun Adversaire n'est actif

Tu reviens maintenant à nouveau sur l'écran Sélection. Le DVD indique le joueur dont c'est le tour de jouer. Il y a 1 symbole de moins à choisir. Après avoir choisi les quatre symboles sur l'écran Sélection, quatre nouveaux symboles apparaissent sur l'image. Le DVD signale que Mme Coulter doit avancer d'1 place. Place là alors dans la direction de marche indiquée sur le plateau de jeu. Le DVD indique le joueur qui doit commencer à jouer. Le premier tour se déplace. Le joueur, autorisé à jouer le premier, prend Lord Asriel avec lui comme repère.

Des Adversaires sont encore actifs

Si un ou plusieurs Adversaires sont actifs avant de retourner à l'écran Sélection, le DVD le signalera. Sur l'écran Traitement des dommages, le DVD signale : 'traite les dommages des adversaires'. Il affiche les Adversaires encore actifs. Le joueur dont c'est le tour

AVANCER MME COULTER

Avance Mme Coulter d'autant de pas (dans le sens de la marche) qu'indiqués chez l'Adversaire. Si elle finit exactement sur une case où se trouve une fiche Poussière, il faudra consulter la Boussole d'Or sur l'écran Sélection. Si elle finit sur une case d'où part un raccourci, elle prendra ce raccourci dès qu'elle pourra à nouveau se déplacer. Si Mme Coulter finit sur la même case que celle où se trouve Lyra, le jeu est terminé.

décide lui-même de reculer son propre Daemon sur le Mesureur d'honneur ou d'avancer Mme Coulter sur l'aire de jeu (FIG. 16). C'est une décision très importante ! Il est possible d'en discuter avec les autres joueurs pour savoir ce qu'il y a de mieux à faire pour le groupe. Si plusieurs Adversaires sont actifs, il faudra traiter séparément les dommages de tous les Adversaires.



18

16

RECULER LE DAEMON :

Recule seulement ton propre Daemon d'autant de pas qu'indiqués chez l'Adversaire. Si tu finis sur 0, sur la Guillotine d'Argent, tu ne pourras plus reculer et il te faudra enlever ton Daemon du mesureur d'honneur et le mettre devant toi. Tu n'as plus le droit de posséder maintenant de cartes Daemon. Il faut poser directement les cartes Daemon que tu possèdes sous la pile de cartes (FIG. 17). Si tu veux à nouveau placer ton Daemon sur le mesureur d'honneur, il faudra que tu aides d'abord les autres joueurs avec tes cartes Renfort. Tu pourras ainsi convenir avec les autres joueurs de distribuer les points d'honneur. Si tu obtiens des points d'honneur, tu pourras alors placer ton Daemon sur le mesureur d'honneur. Après quoi, tu auras à nouveau le droit de posséder des cartes Daemon.



Si ton Daemon ne te donne pas de points d'honneur :

- ✗ Il faudra avancer Mme Coulter si tu dois traiter les dommages d'un Adversaire.
- ✗ Tu n'auras pas le droit de prendre une carte Daemon si tu sélectionnes ce symbole sur l'écran Action.

ATTENTION !

Si aucun joueur n'a plus de points d'honneur, personne ne pourra posséder de cartes Daemon. Les joueurs ne pourront plus rien faire et Mme Coulter rattrapera Lyra et le jeu sera terminé.

LE JEU FINAL 'LE PONT DE GLACE' :

L'épreuve finale commence lorsque Lyra a atteint la dernière case de la sixième aire de jeu. Lyra ne peut maintenant plus être rattrapée par Mme Coulter mais elle doit traverser le Pont de Glace pour arriver à l'Aurore Boréale. Les joueurs ont vaincu le

Magisterium mais ce jeu final permettra de savoir quel joueur aura réussi à avoir et à conserver le plus de points d'honneur. Sélectionne 'Continue' sur l'écran Sélection. Le DVD affiche le Pont de Glace.

COMMENCE LE JEU FINAL :

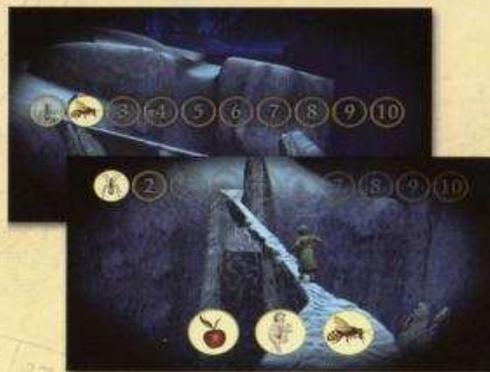
Dix parties composent le Pont de Glace. Un symbole de la Boussole d'Or figure pour chaque partie du Pont de Glace. Retiens bien les symboles que tu vois. Le DVD retourne à la première partie du Pont de Glace et montre maintenant trois symboles différents. Le joueur possédant le plus de points d'honneur commence et commande la télécommande (FIG. 21). Il doit retrouver le symbole figurant sur le pont.

✗ Bien choisi :

Si tu as choisi le bon symbole, Lyra marchera sur la première partie du Pont de Glace. Le DVD montre maintenant les trois symboles faisant partie de la seconde partie du Pont de Glace. C'est toujours le tour du joueur possédant le plus de points d'honneur de sélectionner le symbole exact. Le joueur possédant le plus de points d'honneur est toujours celui qui a le droit de choisir. Tant qu'il le fait bien, Lyra continuera à marcher sur le pont et le joueur conservera ses points d'honneur.

✗ Mal choisi :

Si tu choisis le mauvais symbole, Lyra restera à sa place et le DVD indiquera combien de points d'honneur tu perdras. Pour le premier pas, c'est 1 point, pour le second, c'est 2 points et ainsi de suite jusqu'au dernier pas qui te fera perdre 10 points d'honneur. Recule ton Daemon d'autant de pas sur le Mesureur d'honneur que de points d'honneur perdus. Si ton Daemon a 0 point d'honneur, retire-le du Mesureur d'honneur et place-le devant toi. Pour déterminer le joueur dont c'est le tour de jouer, regarde quel joueur a le plus de points d'honneur. Cela peut être le joueur qui vient de perdre des points car le joueur qui a le plus de points d'honneur reste.



ATTENTION !

Si 2 ou plusieurs joueurs ont autant de points d'honneur, ils joueront ensemble. Ils pourront alors perdre ensemble des points d'honneur. Si tous les joueurs ont 0 point d'honneur, il faudra continuer à jouer ensemble. Lyra atteindra toujours la fin du Pont de Glace. La mission a alors réussi en tant qu'équipe, mais aucun des joueurs n'a gagné.

C'est lorsque Lyra a atteint l'autre côté du Pont de Glace.

AMUSEZ - VOUS BIEN !

RÉSUMÉ DU RÉCIT

La Boussole d'Or est une aventure captivante et fantastique qui se passe dans un univers parallèle ressemblant fort au nôtre mais aussi totalement différent. Il s'agit de l'histoire d'une fillette de onze ans, Lyra, qui essaie de libérer un ami kidnappé par une organisation secrète. Cette organisation est connue sous le nom des Enfourneurs. Elle s'engage ainsi involontairement dans une expédition héroïque où elle sauvera non seulement son monde, mais aussi le nôtre. Dans cet autre monde, des ours gigantesques, revêtus d'une armure, règnent sur un royaume, des sorcières volent dans les cieux glacés et l'âme humaine se manifeste sous la forme d'un animal doué de la parole - le Daemon - qui sera son compagnon fidèle tout au long de sa vie.

Le Daemon des enfants change continuellement d'aspect et reflète ainsi leurs émotions et préoccupations. Mais les Daemons des adultes apparaissent petit à petit sous une seule forme reflétant ainsi le mieux leur nature et caractère. Le lien qui unit l'homme et le Daemon est exceptionnellement fort et est à l'origine du récit de *La Boussole d'Or*.

SI TU FAIS UN MAUVAIS CHOIX AVEC LA TÉLÉCOMMANDE :

Il se peut que tu fasses une mauvaise sélection pendant le jeu sur l'écran 'Sélection' ou l'écran 'Action'. Cela peut signifier que le jeu ne se déroule plus comme prévu. Si tu ne veux pas recommencer tout, essaie de trouver avec les autres joueurs la solution la plus logique.

LES ACTEURS PRINCIPAUX :



MAGISTERIUM

Le Magisterium est un organe supranational dont l'autorité et le dogme dominent la politique et la société du monde de Lyra,

Britannia et au-delà. Il a établi sa domination sur la culture et la politique des nations du monde en opérant aussi bien ouvertement que subrepticement. La découverte de la Poussière mystérieuse et puissante d'Asriel représente à leurs yeux une menace - et aussi une opportunité de conquérir les univers inconnus d'où elle provient.



LORD ASRIEL.

Lord Asriel est l'oncle téméraire mais énigmatique de Lyra - un homme dont le bruit court qu'il est engagé dans la

politique, des expéditions secrètes et la guerre dans des endroits isolés - qui l'admire et pour qui elle a beaucoup de respect. Lord Asriel est un chercheur scientifique fanatique et puissant en quête passionnée d'autres mondes invisibles et encore inconnus et qui ne recule devant rien pour les trouver. Son Daemon Stelmara est une panthère des neiges.



LYRA BELACQUA

Lyra est une fillette de onze ans qui, sur l'ordre de son mystérieux oncle, Lord Asriel, a passé son enfance au

milieu des scientifiques érudits du Jordan College. Lyra est une fillette volontaire, rebelle et têtue qui, sous ses apparences innocentes, est une menteuse rusée. L'existence insouciance de Lyra tire à sa fin lorsque d'innombrables enfants et aussi son meilleur ami, Roger, commencent à disparaître de façon mystérieuse. Le Daemon de Lyra est Pantalaimon (Pan).



IOREK BYRNISON

Iorek, un ours polaire, aussi connu sous le nom de Panserbjorne, était le roi légitime des îles septentriona-

les Svalbard, mais son rival, Ragnar Sturlusson, a tramé un complot contre lui qui a entraîné son bannissement. Lyra aide Iorek à récupérer son armure (forgée avec du fer venant des cieux) et Iorek se voue entièrement à elle et à sa quête. C'est un maître dans la forge des métaux et d'une force gigantesque comme les autres ours polaires.



MME COULTER

Mme Coulter - d'un charme exceptionnel, mais d'une malveillance cachée - est une scientifique extrêmement intelli-

gente, qui fait des recherches sur le Pôle Nord et fait partie de cercles éminents. Elle s'intéresse énormément à Lyra. Elle est sa protégée. D'abord fascinée par elle, elle découvre vite la cruauté qui se cache derrière une façade amicale. Le Daemon de Mme Coulter est un Singe d'Or qui ne parle jamais et reste anonyme.

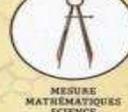


ALÉTHIOMÈTRE - aussi désigné sous le nom de Boussole d'Or

Au lieu d'indiquer le Nord, l'aiguille de l'aléthiomètre indique

la vérité. La surface ouvragée de l'instrument est divisée en 36 symboles mystérieux pouvant avoir une multitude de significations différentes en fonction de leur association avec l'un des autres symboles et selon les oscillations subtiles de l'aiguille. En réglant les trois boutons situés sur les côtés du cadran, l'utilisateur peut poser toutes sortes de questions possibles et imaginables. La lecture de l'aléthiomètre est une tâche difficile - si difficile que personne n'en possède aujourd'hui la faculté - à l'exception peut-être de Lyra.

INDICATEUR
DES
SYMBOLS

 DÉSŒISSANCE MESSAGER HIÉRARCHIE	 SACRIFICE NOURRITURE	 TÉNACITÉ PRÉVENTION ESPOIR	 LE MASCULIN SAUVAGE LUXURE	 FÉCONDITÉ REPÛSE STABILITÉ	 LOYAUTÉ EUROPE VOYAGE
 CHARITÉ RÉSERVE AFRIQUE	 INÉDUCTIBILITÉ FEMME PROGRESSUS	 CONVIVALITÉ RICHESSE AUTONOME	 OBÉISSANCE SOUSSION GRÂCE	 SAGESSE ACQUISE ALCHIMIE MALICE	 TRAVAIL MÉCANIQUE ENNUI ZÈLE
 CUPIDITÉ PATIENCE AIR	 SAGESSE NATURELLE TRAHISSE MAL	 ESPRIT D'ENTREPRISE CUPIDITÉ AMÉRIQUE	 SOUVERAINETÉ POLITIQUE GLOIRE	 DESTINATION INSPIRATION COLÈRE	 CHANGEMENT MORT TEMPS
 FOI ENSEIGNEMENT FEU	 VISION ÉTROITE PROTECTION GUERRE	 AFRIQUE CHARITÉ SOLIDITÉ	 EUROPE VOYAGES FIDÉLITÉ	 POÉSIE RHÉTORIQUE PHILOSOPHIE	 MATERNITÉ FÉMINITÉ CULTE
 CRÂPOTE MYSTÈRE ÉTRANGE	 NUIT HYVER PEUR	 JOUR AUTORITÉ VÉRITÉ INTELLECT	 JUSTICE COURAGE	 NATURE INNOCENCE ORDRE	 CONNAISSANCE VANITÉ
 TRAVAIL PRODUCTIF DOUCEUR LÉGÈRETÉ	 DÉMON PRINTEMPS MARIAGE	 TERRE PUISSANCE HONNÊTÉTÉ	 MESURE MATHÉMATIQUES SCIENCE	 RICHESSE AUTONOME HOSPITALITÉ	 EAU ESPÉRANCE SECOURS

Nous serions heureux de recevoir vos commentaires ou questions a propos de ce jeu. Merci de pouvoir nous écrire à l'adresse suivante : Service consommateurs - TFI GAMES (305 av Le Jour Se Lève, 92100 BOULOGNE, FRANCE). savtf1games@tf1.fr

Si vous désirez voir d'autres jeux intéressants, consultez le site : www.tf1games.fr



Auteur du jeu : Arthur Tebbe, Identity Games
Design : Ludic Hawkman, Identity Design

© 2007 TFI Games
© 2007 Identity Games International BV, Rotterdam

Es produits y compris le matériel sonore, ne doit être prêté ni en privé. Tous droits réservés. Aucune partie de cette édition ne doit être reproduite sans l'autorisation formelle, par écrit, de l'éditeur. La duplication ou la présentation de ce produit, ou parties de ce produit, en quelque manière que ce soit, sans l'autorisation écrite de l'éditeur, est formellement interdite. Ce produit ne doit pas être exporté ou réexporté sans l'autorisation des détenteurs des droits d'auteur. Toutes réimpression, présentation ou distribution non autorisées seront poursuivies au pénal.

LICENCE ET DISTRIBUÉ PAR TFI ENTREPRISES - 305 AVENUE LE JOUR SE LÈVE - 92100 BOULOGNE - FRANCE
© 2007 TFI ENTREPRISES / TFI GAMES EST UNE MARQUE DE TFI ENTREPRISES - www.tf1games.fr
© 2007 NEW LINE PRODUCTIONS, INC. THE GOLDEN COMPASS™ AND ALL RELATED CHARACTERS, PLACES NAMES AND OTHER INDICIA ARE TRADEMARKS OF NEW LINE PRODUCTIONS, INC.

TOUS DROITS DU PRODUCTEUR ET DES AVANT DROIT DE L'ŒUVRE ENREGISTRÉE RÉSERVÉS. SAUF AUTORISATION, LA DUPLICATION, LA LOCATION, LE PRÊT, L'ÉCHANGE, L'UTILISATION DE CE PROGRAMME MULTIMÉDIA POUR EXÉCUTION PUBLIQUE, RADIO-DIFFUSION, ET MISE À DISPOSITION AU PUBLIC SUR DES RESEAUX SONT INTERDITS.

L'utilisation du présent DVD est exclusivement réservée à l'usage privé dans le cadre du cercle familial.

Nous serions heureux de recevoir vos commentaires ou questions A propos de ce jeu. MERCI DE NOUS ÉCRIRE A L'ADRESSE SUIVANTE : service consommateurs - TFI GAMES 305 AVENUE LE JOUR SE LÈVE, 92100 BOULOGNE, FRANCE - savtf1games@tf1.fr

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petite taille pouvant être avalés.

TF1 ENTREPRISES ADHÈRE AU PROGRAMME ECO-EMBALLAGE

Ref : 1081



3 760062 010818



NEW LINE CINEMA

This product including the sound material may only be shown in private. All rights reserved. Nothing in this publication may be reproduced without the express written permission of the publisher. Copying or using in a public performance using this product or parts of it is strictly prohibited. This product may not be exported or marketed without the permission of the copyright holders. Unauthorised reproduction, performance or distribution will result in criminal prosecution. ©MMVII New Line Productions, Inc. The Golden Compass™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Game design and development by Identity Games International BV.