CONSIGNES DE SÉCURITÉ
JEU À IMPRIMER

SURVEILLANCE OBLIGATOIRE EN PERMANENCE

LES ENFANTS DOIVENT ÊTRE SURVEILLÉS PAR UN ADULTE À TOUT MOMENT PENDANT TOUTE LA DURÉE D'UTILISATION DU JEU, SANS AUCUNE EXCEPTION.

Ce document doit être conservé avec le jeu. Il s'applique à tout jeu imprimé, découpé, assemblé ou utilisé à partir de ce fichier. Les consignes ci-dessous sont générales, non limitatives et s'ajoutent à toute précaution élémentaire qu'un adulte responsable doit prendre en fonction de l'âge de l'enfant, de la manière dont le jeu est fabriqué et des conditions réelles d'utilisation.

- **Âge minimal :** jeu réservé aux personnes âgées de **5 ans et plus**. **Ne convient pas aux enfants de moins de 5 ans.**
- **Avertissement renforcé :** ne convient notamment pas aux enfants de moins de **36 mois** en raison de la présence éventuelle de petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.
- **Fabrication par un adulte uniquement :** l'impression, le découpage, le pliage, l'assemblage, la plastification éventuelle, le collage et toute autre préparation du jeu doivent être réalisés exclusivement par un adulte.
- **Vérification préalable obligatoire :** avant chaque utilisation, l'adulte doit vérifier l'état du jeu, retirer immédiatement tout élément abîmé, mal découpé, détaché, pointu, tranchant, fragile ou potentiellement dangereux, et s'assurer que le jeu est adapté à l'enfant concerné.
- **Surveillance constante :** l'enfant ne doit jamais utiliser le jeu seul. La présence, la vigilance et l'intervention immédiate d'un adulte sont requises pendant toute la durée d'utilisation, y compris lors de la manipulation des pièces, du rangement et de tout déplacement du matériel.
- **Risques de toute nature :** ce jeu à imprimer peut, selon sa fabrication, sa découpe, son assemblage, son stockage, sa transformation, sa manipulation ou son utilisation, présenter **tout type de risque**, pour les enfants ou pour des tiers, qu'il soit connu ou inconnu, prévisible ou imprévu, identifié ou non, mentionné ou non dans cette notice.
- **Absence d'exhaustivité :** les avertissements et exemples éventuellement indiqués dans ce document ne sont ni exhaustifs ni limitatifs. L'absence de mention d'un risque particulier ne signifie en aucun cas l'absence de danger.
- **Usage responsable :** l'adulte responsable doit adapter l'utilisation du jeu à l'âge, à la maturité, au comportement, aux capacités et à l'état de santé de chaque enfant, et interrompre immédiatement l'activité en cas de doute ou de situation dangereuse.
- **En cas d'incident :** en cas de blessure, d'ingestion, d'inhalation, de malaise, de réaction inhabituelle ou de tout autre événement préoccupant, cesser immédiatement l'utilisation du jeu et contacter sans délai les secours ou un professionnel de santé si nécessaire.

RAPPEL ESSENTIEL : SURVEILLANCE ADULTE DIRECTE, ACTIVE ET PERMANENTE OBLIGATOIRE.

LE ROYAUME DES PERSONNAGES

MADAME AMOUR

La tunique du Roi

2 à 10 joueurs • 2 dés à six faces



Les pirates de la forêt noire tendent une embuscade à Madame Amour. Elle leur veut quand même du bien. Suis son exemple et rejoins le Roi avec le plus de **points Amour**.

Prépare le départ

Compose ton plateau avec les 257 tuiles (p. 2). Mets les pions sur **DÉPART**, sans or ni équipement. Chacun lance le dé de marche. Le plus haut lancer désigne le premier joueur. Les ex æquo relancent. Joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Choisis ton dé

Pour ton déplacement, lance un seul dé selon le terrain de ton pion au début du tour et ton équipement.

Terrain au départ	1 à 3 cœurs • p. 16	1 à 6 cœurs • p. 13
Forêt	À pied	À cheval
Eau	À la nage	En bateau gonflable

Répartis les points du lancer

Chaque cœur du dé vaut 1 point. Répartis tes points avant de bouger. Encaisse l'or et fais tes échanges avant d'avancer.

Avance d'une case
Pour 1 point, suis une voie qui rejoint celle de la case voisine.

Échange deux tuiles
Pour 1 point, inverse deux tuiles du même terrain. Tu peux les tourner.

Gagne une unité d'or
Pour 1 point, prends 1 unité d'or à la banque. Achats et exemple en p. 20.

Le Départ, le Roi, les tuiles à cœur, les bonus, le bateau pirate et sa tuile de raccord sont exclus des échanges.
Les pions et les cases vides gardent leur place. Plusieurs pions peuvent partager une case.

Arrête-toi au changement de terrain

De la forêt vers l'eau ou de l'eau vers la forêt, **arrête-toi sur la première case du nouveau terrain**. Les points de déplacement restants sont perdus. Tu reprendras au tour suivant avec le dé adapté.

Rejoins le Roi

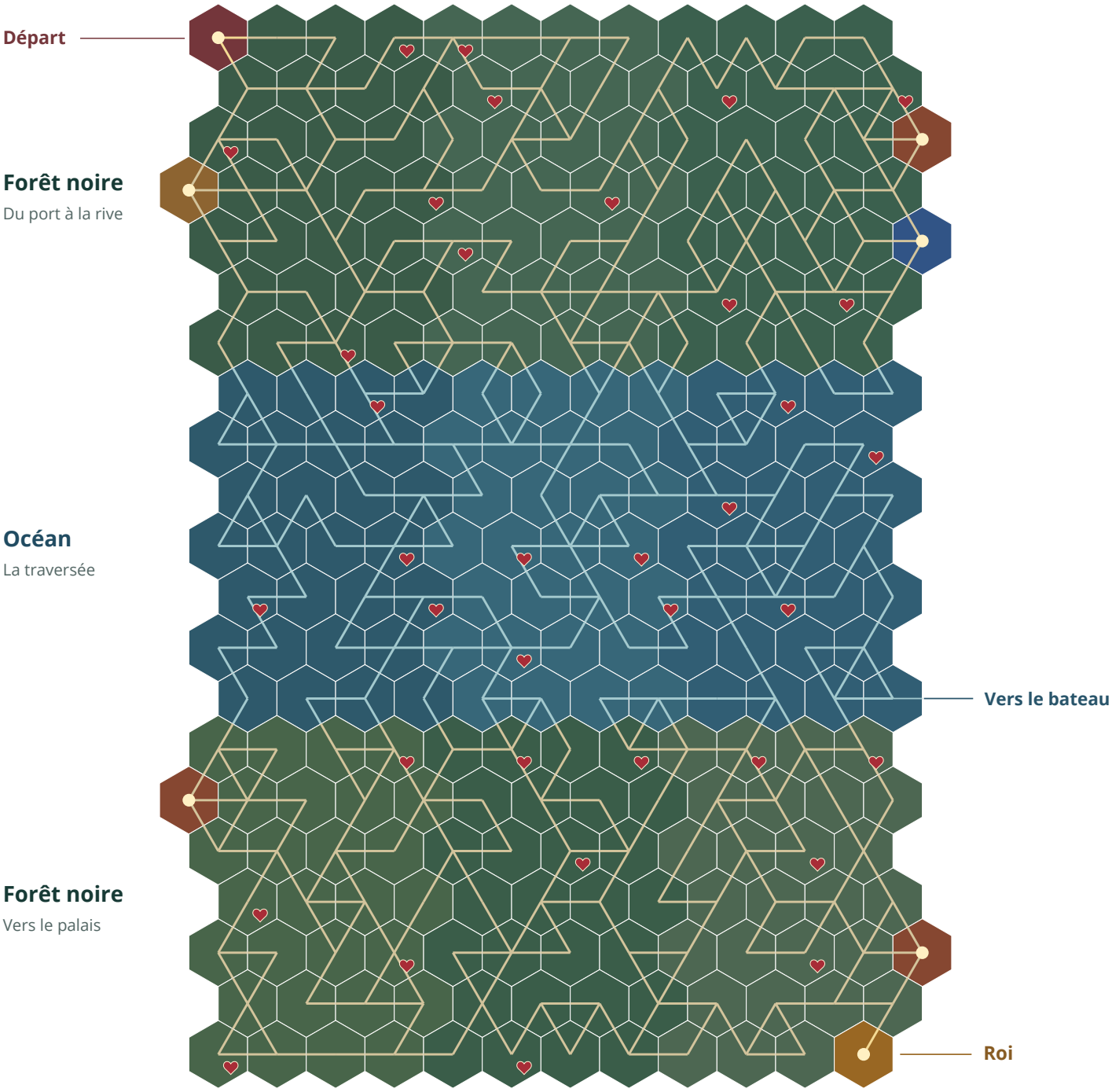
Entre chez le Roi par son accès unique. Il offre la tunique à Madame Amour. **Dès ton arrivée, tu arrêtes de jouer et ton score est figé.** Après la première arrivée, les autres terminent le tour de table en cours, puis en jouent quatre autres. Parmi les joueurs arrivés, gagne celui dont les tuiles à cœur totalisent le plus de points Amour. À égalité, le premier arrivé l'emporte.

Imprime les planches en A4 à 100 %. Prévois des ciseaux et de la colle.
Bateau pirate à découper p. 21. Règles et tuiles de récompense p. 22.

Un exemple de plateau

Compose le plateau de ton choix avec les 257 tuiles. Pose-les bord à bord et tourne-les pour raccorder les voies. Choisis où placer le Départ, le Roi et les bonus. Vérifie qu'un chemin permet de rejoindre le Roi.

Bateau pirate (p. 21 et 22) Raccorde sa passerelle à une voie ouverte d'une tuile Eau en bordure du plateau. L'exemple ci-dessous indique un emplacement possible.



Tuile à cœur · Cheval · Lumière · Poudre

À chaque partie, tu peux changer la forme du plateau, l'orientation des tuiles et la disposition des terrains. Le Départ, le Roi et les cinq bonus sont des tuiles de forêt.


DÉPART
4
3
1
2


2
3
4
1


3
2
1
4

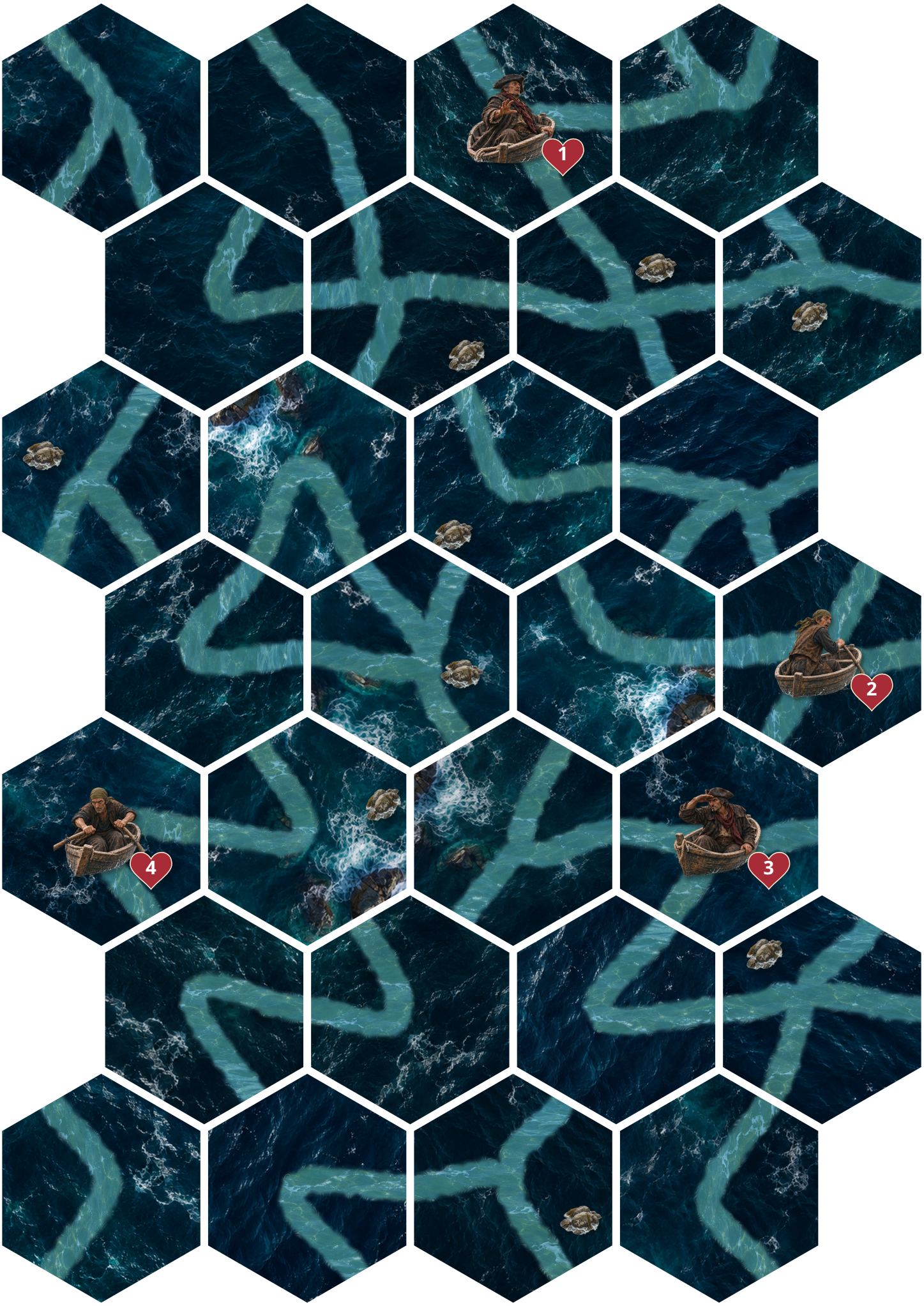
Les rochers moussus

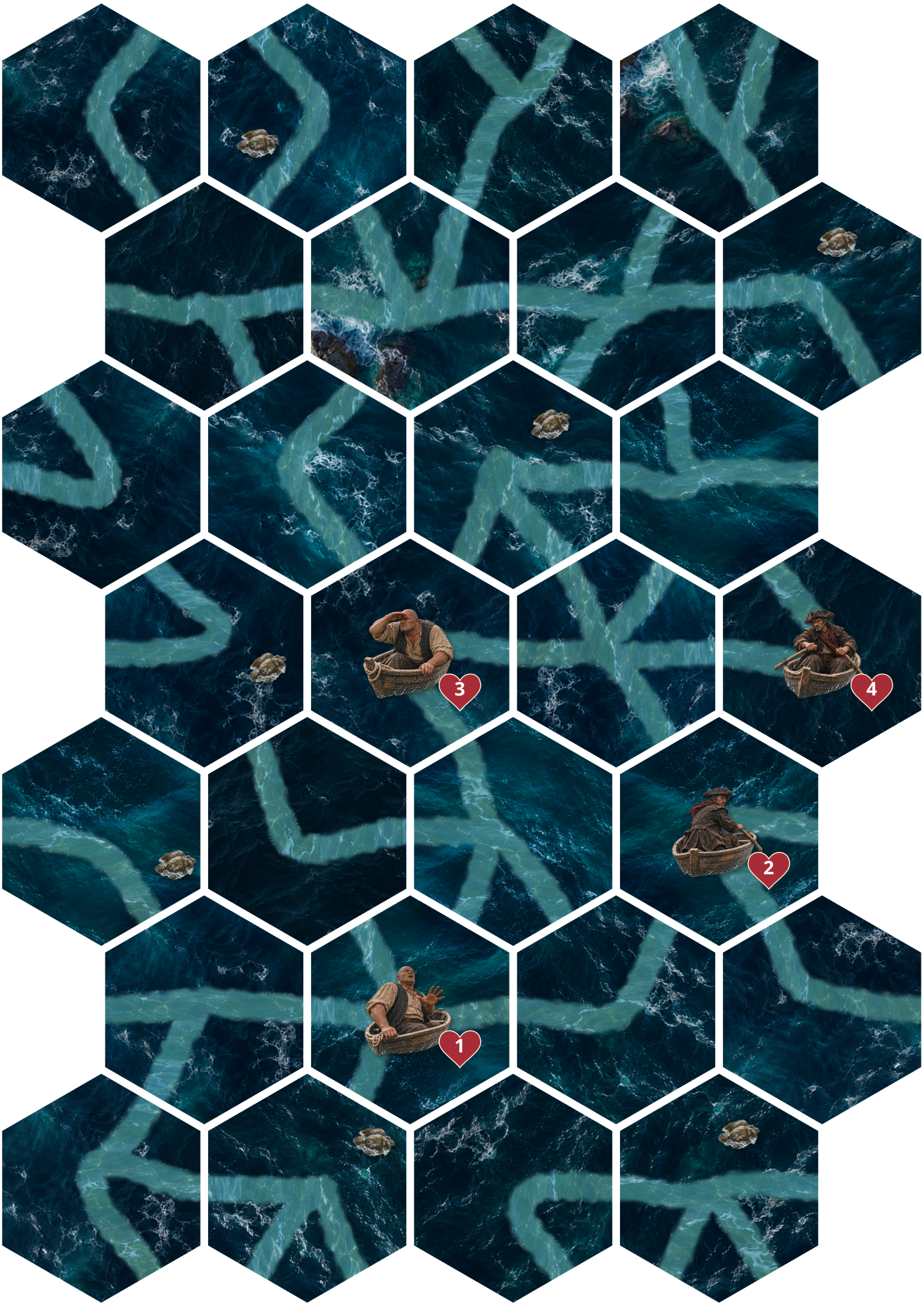


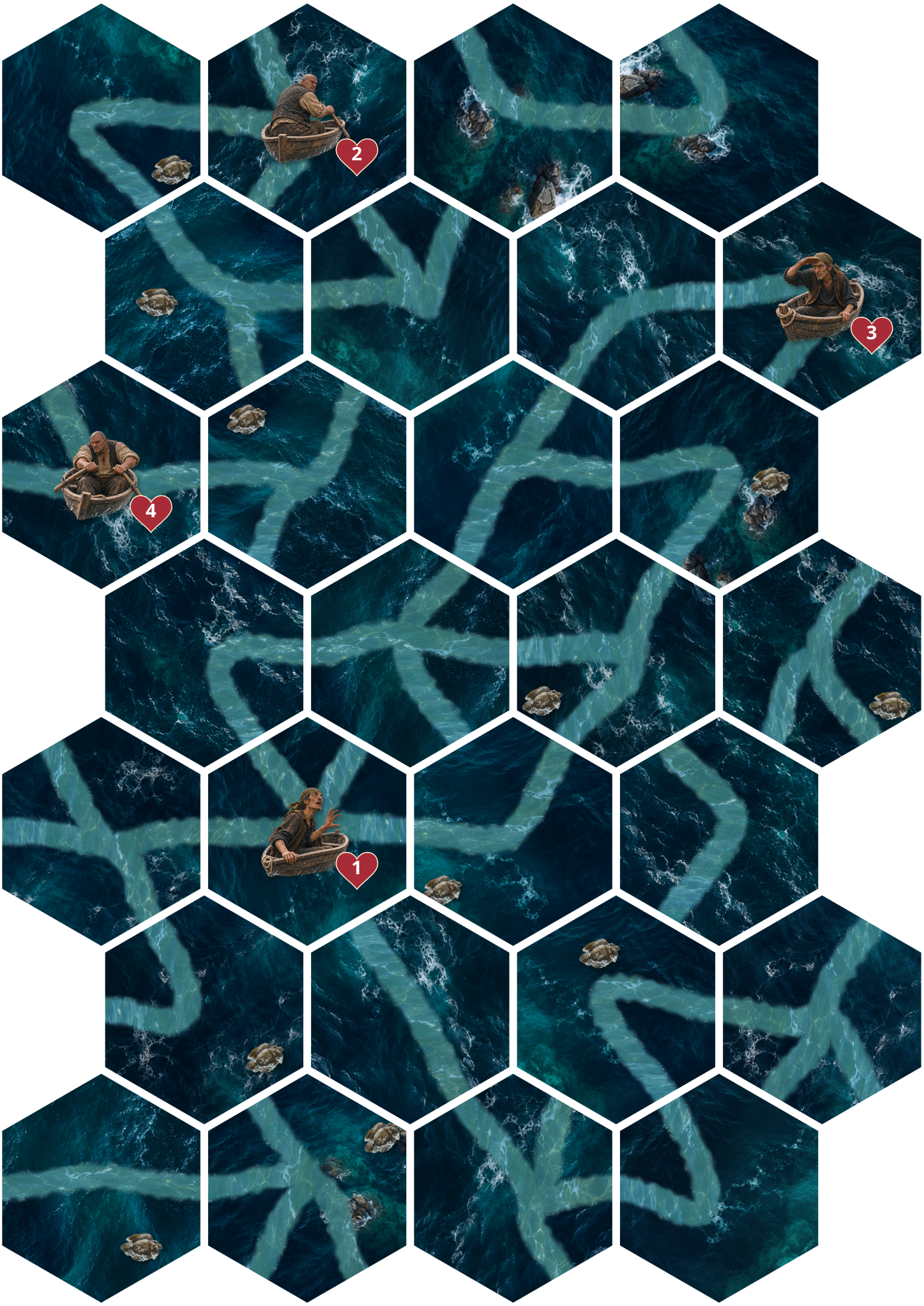

1
4
3
2

Les abords du palais




1
2
3
4


3
4
2
1

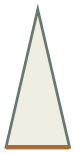

2
3
4
1

Les dix aventuriers

Découpe le contour, puis plie les trois pointillés. Colle la languette à l'intérieur, sous le bord libre.





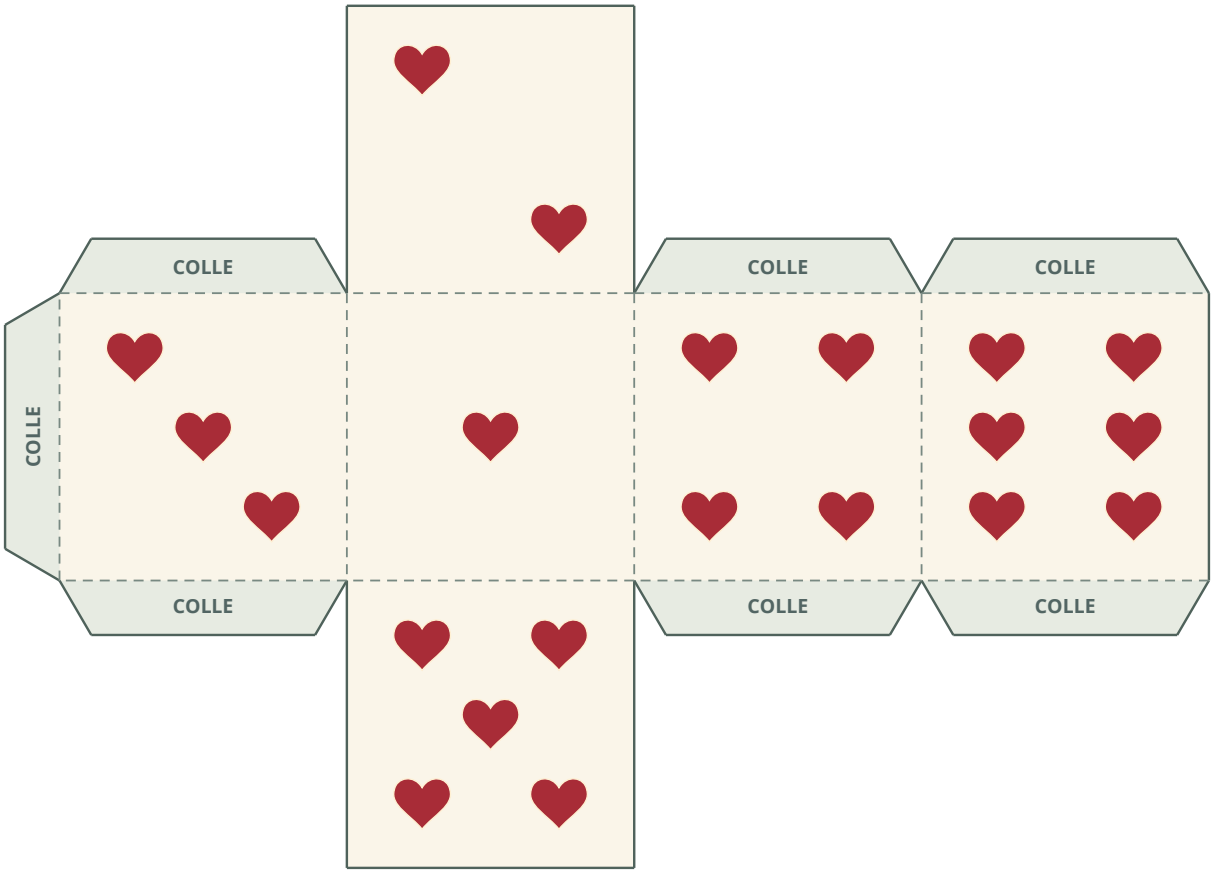


Pose le pion sur son socle

Les deux faces égales forment la pointe, au-dessus du socle plat.

Le dé avec équipement

De 1 à 6 cœurs. Utilise ce dé à cheval en forêt ou en bateau gonflable sur l'eau.



Découpe **Plie**

Monte le cube

Découpe le patron d'un seul morceau. Plie les pointillés, puis colle les sept languettes à l'intérieur du cube. Les cœurs restent visibles sur les faces.

Les cinq tuiles bonus

Découpe les hexagones au ras de l'image et ajoute-les où tu veux sur le plateau.











Les marqueurs de cratère

Découpe les disques. À chaque explosion, pose un marqueur sur chacune des sept cases condamnées.



Les cœurs et les bonus

Dès que ton pion entre sur un cœur ou un bonus, garde la tuile devant toi. Pour un cœur, dis quel bien tu pourrais faire au pirate. Pose un repère du même terrain sur la case libérée, ouverte sur ses six côtés (p. 20). Les tuiles bonus restent en place jusqu'à leur récupération.



Le cheval

+2 points de déplacement

Prends la tuile et un jeton pour l'ardennais.
Si tu as un cheval, rends d'abord son jeton au stock.

Au prochain lancer en forêt, utilise le dé à 6 faces.
Tant que tu as la tuile, tu peux ajouter jusqu'à
2 cases au déplacement permis par ton lancer.



Lumière

1 échange de plus par tour

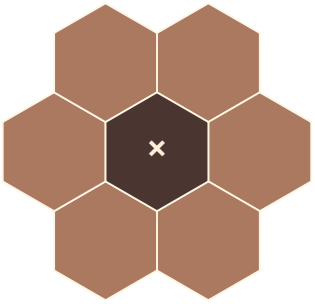
Fais un échange gratuit selon les règles de la page 1.
Tu peux le faire en prenant Lumière, puis avant de te déplacer à tes tours suivants.

Utilise les barils de poudre

Tu peux jouer une tuile Poudre à tout moment de ton tour, même pendant un déplacement. **Après la redistribution des tuiles et le repli des pions touchés, chaque joueur encore en jeu doit garder un chemin ouvert vers le Roi.** Défausse la poudre uniquement si le coup est autorisé.

1. Forme un cratère de sept cases

Choisis une tuile entourée de six cases du plateau. Laisse hors de la zone le Départ, le Roi, la case devant son entrée, les tuiles à cœur et les bonus. Retire les tuiles et les repères de la zone. Marque les sept cases. Elles restent infranchissables jusqu'à la fin de la partie.



2. Redispose les tuiles retirées

Hors du cratère, replace chaque tuile retirée à la place d'une tuile autorisée à l'échange (p. 1). La poudre permet de changer le terrain d'une case. Les pions hors du cratère gardent leur place.

3. Pose les tuiles remplacées au bord

Place les tuiles que tu viens de remplacer sur des emplacements libres au pourtour du plateau, en faisant toucher au moins un côté à une tuile du jeu. Tu peux tourner les tuiles que tu redisposes.

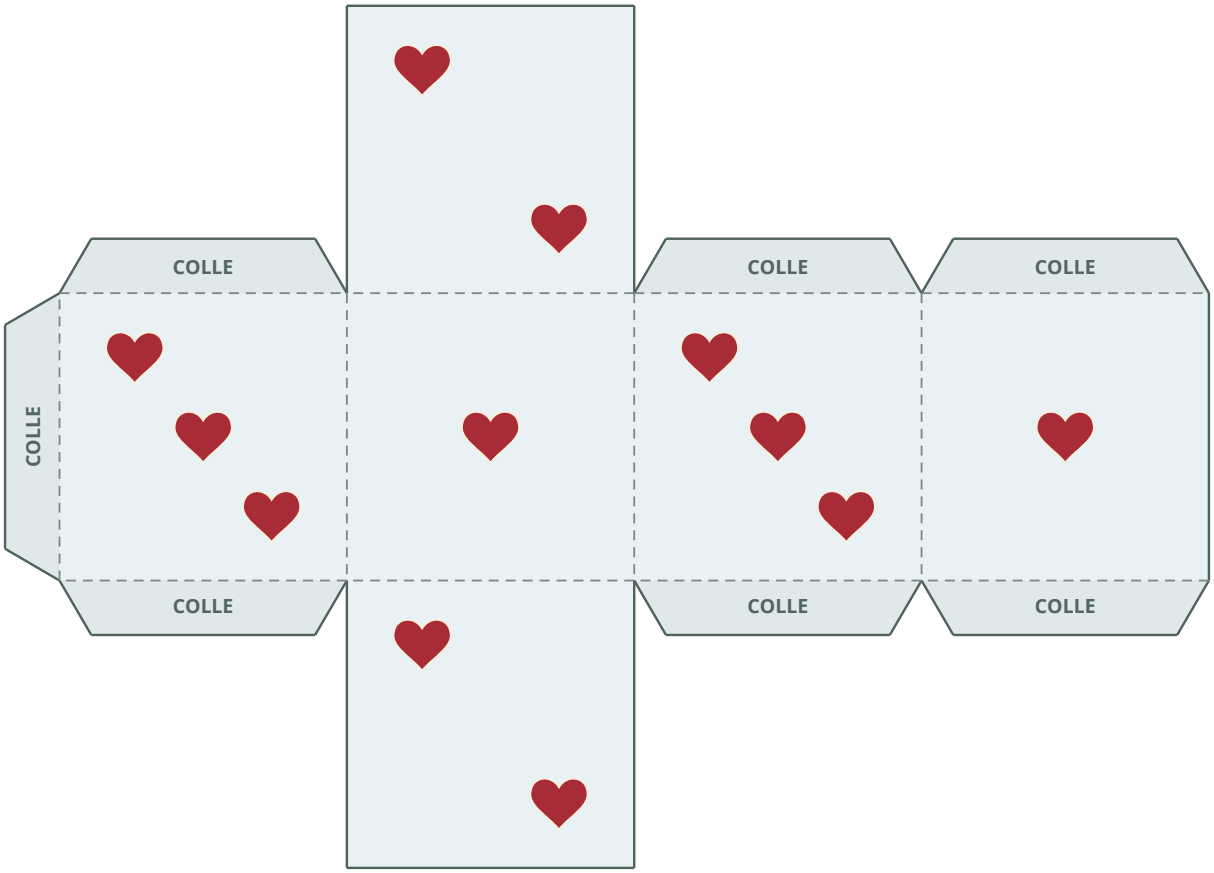
Un pion était dans la zone ?

Son joueur rend tous ses jetons d'équipement au stock, cheval et bateau gonflable. Il repose son pion sur la case praticable la plus proche, de son choix en cas d'égalité. Ce repli ne rapporte aucun cœur ni bonus. S'il était en train de jouer, son déplacement s'arrête.

Bateau pirate Garde ses cinq tuiles et sa tuile de raccord hors du cratère et de la redistribution (p. 22).

Le dé de marche et de nage

Deux faces à 1 cœur, deux à 2 cœurs et deux à 3 cœurs. Utilise ce dé à pied en forêt ou à la nage.



Découpe

Plie

Monte le cube

Découpe le patron d'un seul morceau. Plie les pointillés, puis colle les sept languettes à l'intérieur du cube. Les cœurs restent visibles sur les faces.

Chevaux et bateaux

Découpe les vingt jetons. Quand tu achètes un équipement, choisis un jeton correspondant.

Chevaux

12 unités d'or



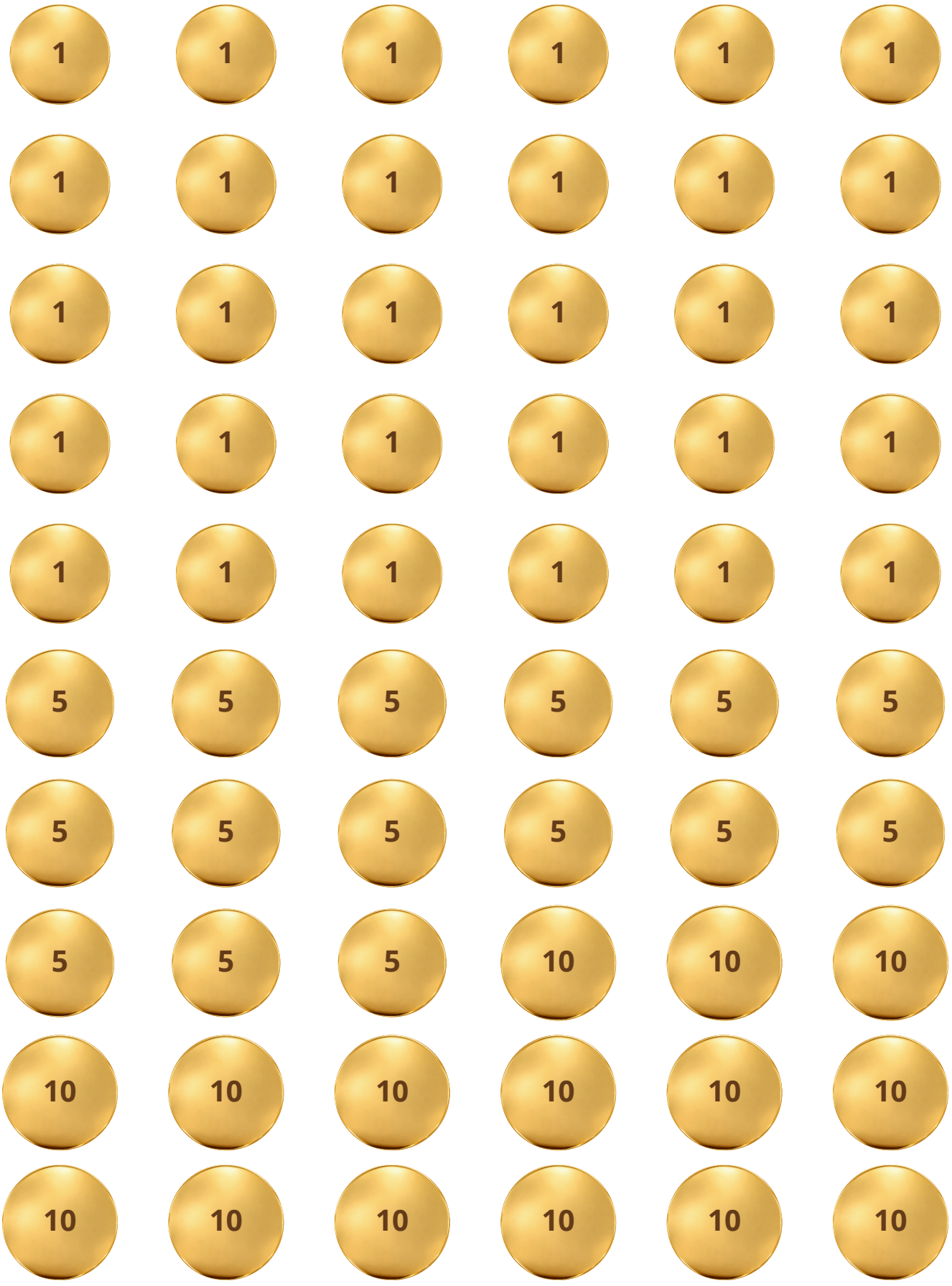
Bateaux gonflables

8 unités d'or



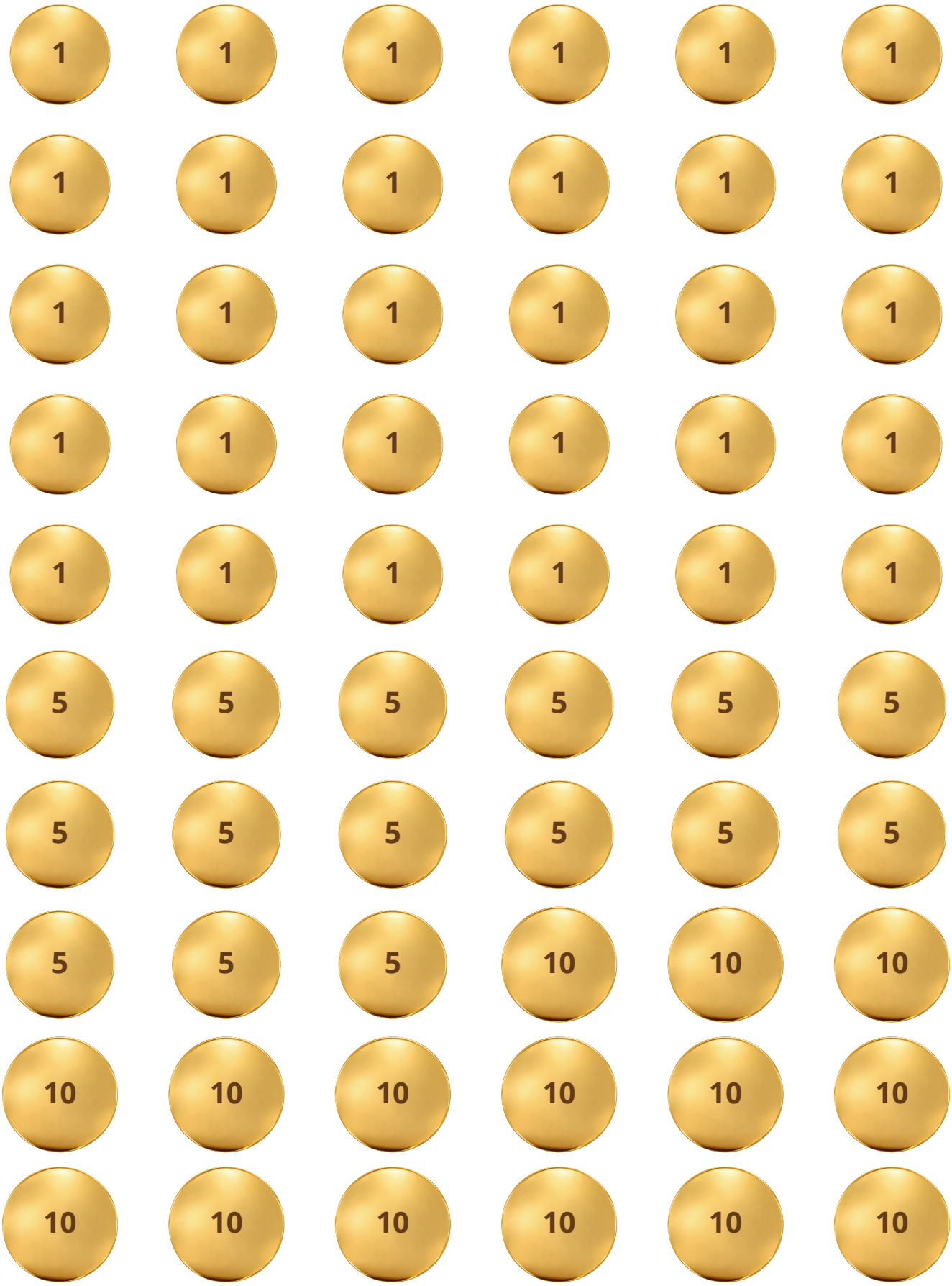
Les pièces d’or

Cette planche contient 30 pièces de 1, 15 pièces de 5 et 15 pièces de 10 unités.



Les pièces d’or

Cette planche contient 30 pièces de 1, 15 pièces de 5 et 15 pièces de 10 unités.



L’or et l’équipement

Au départ, chaque joueur a 0 unité d’or. Place toutes les pièces dans la banque commune et les jetons Cheval et Bateau gonflable à portée de main.

Cheval

12 unités d’or

Dé de 1 à 6 en forêt

Bateau gonflable

8 unités d’or

Dé de 1 à 6 sur l’eau

Épargne une partie du lancer

Chaque point que tu réserves à l’épargne te donne 1 unité d’or. La banque te paie en pièces de 1, 5 ou 10 unités et fait la monnaie au besoin. Garde tes pièces d’un tour à l’autre.

Achète pendant ton tour

Quand tu as la somme, rends-la à la banque et prends le jeton. Tu peux avoir un seul cheval et un seul bateau à la fois. L’achat change ton dé au prochain lancer sur le terrain correspondant.

Exemple avec 7 unités d’or et un lancer de 3

Prends 1 unité d’or et paie les 8 pour le bateau. Utilise 1 point pour échanger deux tuiles autorisées (p. 1), puis le dernier point pour avancer d’une case.

Les repères de terrain

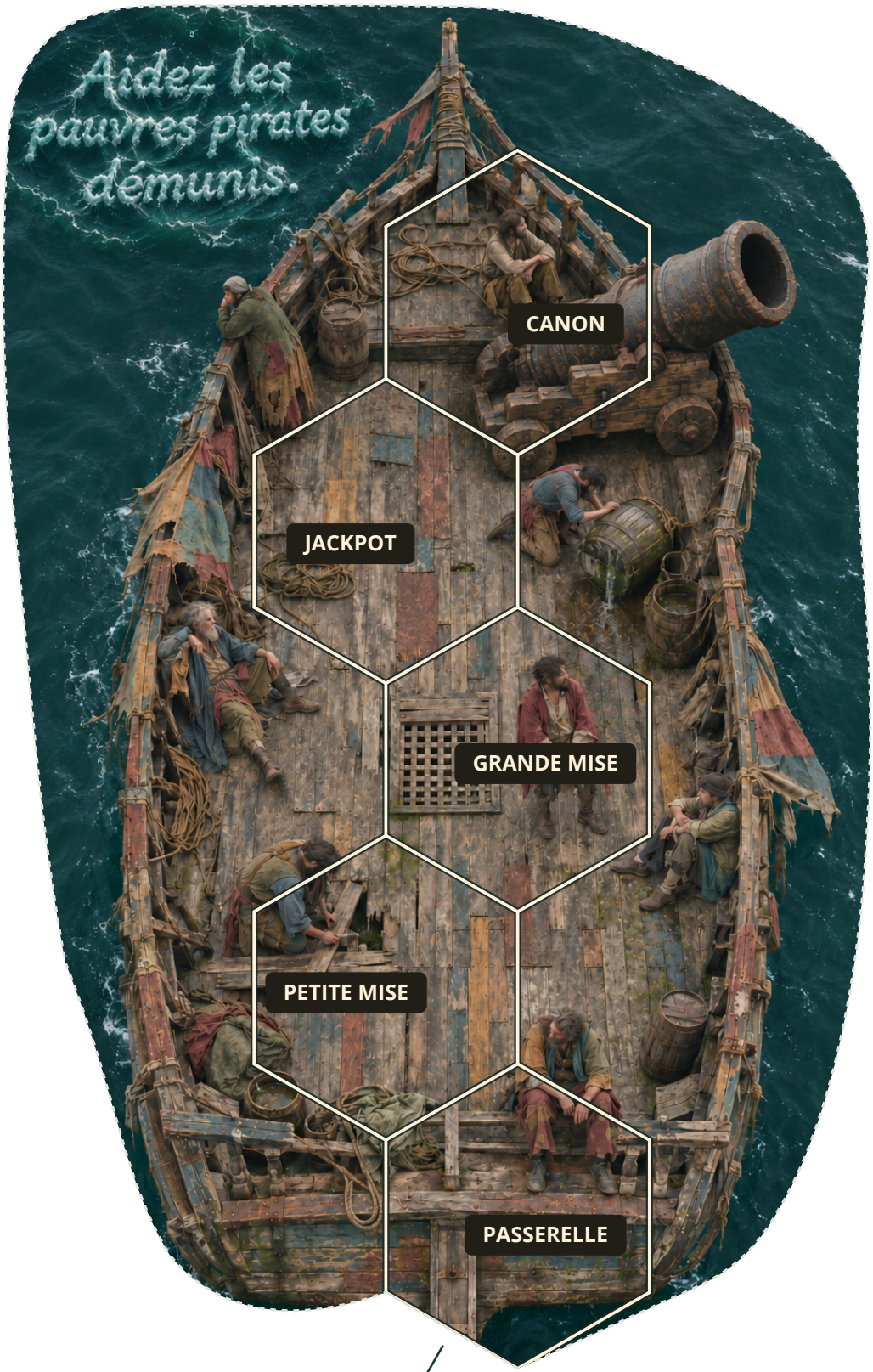
Découpe ces repères. Quand tu emportes une tuile, laisse un repère Forêt ou Eau sur la case. Ce carrefour garde le même terrain pour le choix du dé et les arrêts aux changements de terrain.



Imprimer à 100 %

Le bateau pirate

Découpe le long du contour pointillé et garde les cinq hexagones d'un seul tenant.



Raccord à une case Eau du plateau

Aligne une voie de la case Eau sur la passerelle.

Règles et tuiles de récompense p. 22

À bord du bateau pirate

Embarque par la passerelle. Elle sert d'unique entrée et permet aussi de ressortir. Aligne-la sur la voie d'une tuile Eau ordinaire au bord du plateau. Le raccord et les cinq cases du bateau restent fixes et protégés des échanges et des barils de poudre.

Avance comme sur l'eau. Pour 1 point, avance ou recule d'un hexagone. Depuis la passerelle, tu passes par la petite mise, la grande mise, le jackpot, puis le canon. Arrête-toi sur la case choisie pour y jouer. Pour miser, paie la banque puis lance le dé de 1 à 6 (p. 13), même sans équipement. Un lancer perdant vaut 0 cœur.

Petite mise

Mise de 1 ou 2 unités d'or

Sur un **1 ou un 2**, gagne autant de cœurs que ta mise. Avec une mise de 2, un 1 rapporte 2 cœurs.

Grande mise

Mise de 3 ou 4 unités d'or

Sur un **3 ou un 4**, gagne autant de cœurs que ta mise. Avec une mise de 4, un 3 rapporte 4 cœurs.

Jackpot

Mise de tout ton or, minimum 5 unités

Sur un **6**, gagne **12 cœurs**. Chaque joueur a droit à **un seul essai par partie**, quel que soit le résultat. Coche ton numéro avant de lancer.

Canon

Prix fixe de 5 unités d'or

Place ton pion sur une **case Eau praticable et sans cœur** du plateau principal. Un repère Eau est autorisé. Ton tour se termine à l'arrivée.

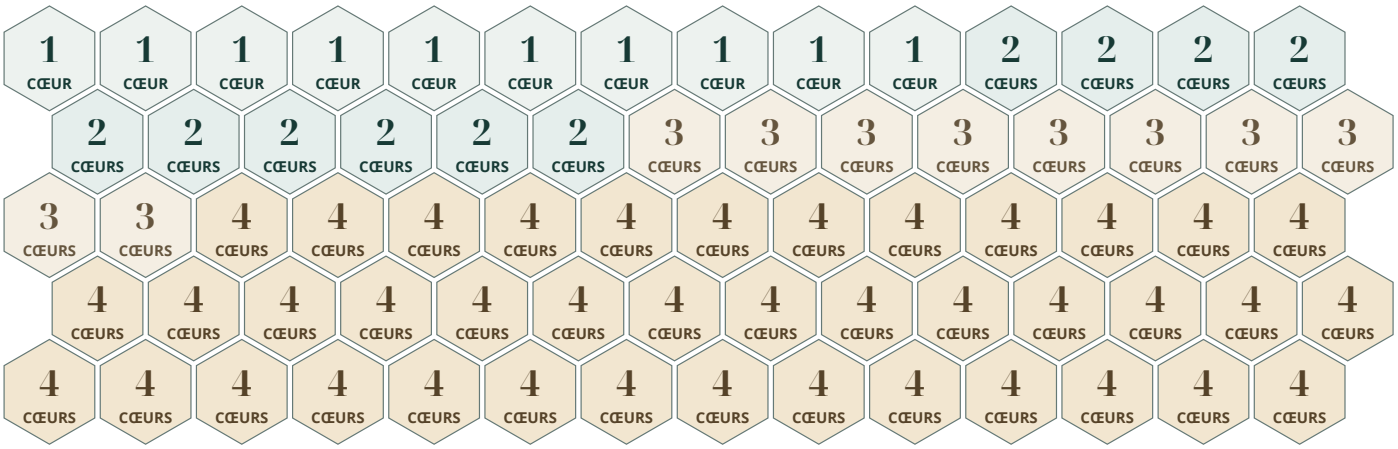
Suivi des essais de jackpot

Attribue un numéro à chaque joueur en début de partie.

☐ 01 ☐ 02 ☐ 03 ☐ 04 ☐ 05 ☐ 06 ☐ 07 ☐ 08 ☐ 09 ☐ 10

Tuiles de récompense

Place les tuiles découpées en réserve. Quand tu gagnes des cœurs, dis quel bien tu ferais à un pirate. Prends les tuiles de plus forte valeur possibles sans dépasser le gain. Pour 12 cœurs, prends d'abord trois tuiles de 4. Si la réserve est insuffisante, note les cœurs manquants sur papier. Tes gains s'ajoutent à tes points Amour si tu rejoins le Roi.



CONSIGNES DE SÉCURITÉ
JEU À IMPRIMER

SURVEILLANCE OBLIGATOIRE EN PERMANENCE

LES ENFANTS DOIVENT ÊTRE SURVEILLÉS PAR UN ADULTE À TOUT MOMENT PENDANT TOUTE LA DURÉE D'UTILISATION DU JEU, SANS AUCUNE EXCEPTION.

Ce document doit être conservé avec le jeu. Il s'applique à tout jeu imprimé, découpé, assemblé ou utilisé à partir de ce fichier. Les consignes ci-dessous sont générales, non limitatives et s'ajoutent à toute précaution élémentaire qu'un adulte responsable doit prendre en fonction de l'âge de l'enfant, de la manière dont le jeu est fabriqué et des conditions réelles d'utilisation.

- **Âge minimal :** jeu réservé aux personnes âgées de **5 ans et plus**. **Ne convient pas aux enfants de moins de 5 ans.**
- **Avertissement renforcé :** ne convient notamment pas aux enfants de moins de **36 mois** en raison de la présence éventuelle de petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.
- **Fabrication par un adulte uniquement :** l'impression, le découpage, le pliage, l'assemblage, la plastification éventuelle, le collage et toute autre préparation du jeu doivent être réalisés exclusivement par un adulte.
- **Vérification préalable obligatoire :** avant chaque utilisation, l'adulte doit vérifier l'état du jeu, retirer immédiatement tout élément abîmé, mal découpé, détaché, pointu, tranchant, fragile ou potentiellement dangereux, et s'assurer que le jeu est adapté à l'enfant concerné.
- **Surveillance constante :** l'enfant ne doit jamais utiliser le jeu seul. La présence, la vigilance et l'intervention immédiate d'un adulte sont requises pendant toute la durée d'utilisation, y compris lors de la manipulation des pièces, du rangement et de tout déplacement du matériel.
- **Risques de toute nature :** ce jeu à imprimer peut, selon sa fabrication, sa découpe, son assemblage, son stockage, sa transformation, sa manipulation ou son utilisation, présenter **tout type de risque**, pour les enfants ou pour des tiers, qu'il soit connu ou inconnu, prévisible ou imprévu, identifié ou non, mentionné ou non dans cette notice.
- **Absence d'exhaustivité :** les avertissements et exemples éventuellement indiqués dans ce document ne sont ni exhaustifs ni limitatifs. L'absence de mention d'un risque particulier ne signifie en aucun cas l'absence de danger.
- **Usage responsable :** l'adulte responsable doit adapter l'utilisation du jeu à l'âge, à la maturité, au comportement, aux capacités et à l'état de santé de chaque enfant, et interrompre immédiatement l'activité en cas de doute ou de situation dangereuse.
- **En cas d'incident :** en cas de blessure, d'ingestion, d'inhalation, de malaise, de réaction inhabituelle ou de tout autre événement préoccupant, cesser immédiatement l'utilisation du jeu et contacter sans délai les secours ou un professionnel de santé si nécessaire.

RAPPEL ESSENTIEL : SURVEILLANCE ADULTE DIRECTE, ACTIVE ET PERMANENTE OBLIGATOIRE.