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.

Et 3,
il est ressuscité !!!

2 à 10 joueurs · 5 à 12 ans · 333 tuiles · 120 pions-indices



Jour 1

Le Roi est mort. Il fait noir. Trois crie « Un ! ».

Jour 2

La ville attend. Il pleut. Trois crie « Deux !! ».

Jour 3

La lumière revient. Le Roi ressuscite !

TA MISSION

Sur les tuiles-indices, gagne les pions qui recomposent la cassette et fais entendre le cri de Trois au palais.

La mission de Trois

Retrouve les trois cris enregistrés sur une même cassette.

TROIS JOURS, TROIS CRIS

Quand la ville s'éteint, Trois crie « Un ! ». Le lendemain, il crie « Deux !! » sous la pluie. Le Roi ressuscite et les rues s'illuminent. Trois crie « Trois !!! ». Ses trois cris sont enregistrés sur une vieille cassette, aujourd'hui en neuf morceaux.

Retrouve

Quand tu arrives sur une tuile de 1/9, prends dans sa pile le pion qui porte le même code.

Recompose

Arrête-toi à l'atelier du jour avec ses trois pions de 1/9. Échange-les contre un pion de 1/3.

Diffuse

Au 3e atelier, assemble les trois tiers. Emporte la cassette complète au lecteur du palais.

Préparer la partie

Imprime en A4 vertical, à taille réelle (100 %), sur une seule face.

1 Découpe les pièces

Garde chaque grand bloc et chaque bonus d'un seul tenant. Sur les dés et les figurines, plie les pointillés et colle les languettes hachurées.

2 Prépare les tuiles et les pions

Pour chaque jour, pose trois tuiles-indices de 1/9. Place aussi une tuile Combat (page 23) et une tuile Machine (pages 11, 16 et 20) près de chaque grand bloc. Prépare une pile de dix pions par code de 1/9 et une pile de dix pions de 1/3 par jour.

3 Compose le plateau comme tu veux

Assemble les blocs, les bonus et les autres tuiles. Pose le jeton Départ sur une case reliée aux tuiles-indices, aux tuiles Combat, aux Machines, aux bonus, aux ateliers et au lecteur (page 3).

Ce trait mesure 5 cm à la bonne taille d'impression.

Une ville de 58 cases

Ce montage relie le départ, les ateliers, les bonus, les tuiles-indices, les Machines et les tuiles Combat.



La ville de nuit
En haut à gauche

La ville sous la pluie
En haut à droite

Le palais du Roi
En bas du plateau

D **Le jeton Départ est au centre. Le cadre doré repère chaque tuile Combat.**
Les trois tuiles Machine permettent de voyager d'un jour à l'autre.
Tu peux reprendre cette disposition ou inventer la tienne. Pose les tuiles bord à bord et tourne-les pour faire se rejoindre les routes.

333 tuiles, dont 3 Machines, 9 tuiles-indices de 1/9 et 3 tuiles Combat. Les 120 pions se découpent à part.

Jouer un tour

Le plus jeune commence. Continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 Lance les deux dés

Le dé Tuiles commande les échanges et rotations. Le dé Pas donne le nombre maximal de cases à parcourir. Si tu possèdes le dé de secours, tu peux l'utiliser maintenant.

2 Regarde si tu as deux 3

Si tes deux résultats font 3, prends dans la réserve un neuvième qui te manque, du jour de ton choix. Garde tes résultats pour la suite du tour.

3 Échange ou tourne les tuiles

Pour chaque point du dé Tuiles, choisis une action sur des hexagones libres, sans pion.

- Échange deux tuiles en les tournant.
- Échange deux tuiles sans les tourner.
- Tourne une seule tuile.
- Tourne deux tuiles.

Tu peux faire moins d'actions. Grands blocs, bonus, tuiles-indices et tuiles Combat restent fixes.

4 Déplace ton aventurier

Chaque hexagone rejoint vaut 1 pas. Avance là où les routes se touchent et choisis ta direction au carrefour. Arrête-toi si tu es bloqué. Tu peux aussi t'arrêter plus tôt. Quand tu rencontres un adversaire, faites un bras de fer (page 5).

Voyage dans le temps

Si tu arrives sur une tuile Machine par une route, tu peux rejoindre directement l'une des deux autres, sans dépenser de pas. Tu peux continuer avec les pas qui te restent.

5 À l'arrivée, indice ou combat

Sur une tuile de 1/9, prends un seul pion du même code, s'il te manque.
Sur une tuile Combat, tu peux défier un autre aventurier en bras de fer (page 5).

À l'atelier de reconstitution de cassette

Avec les trois pions de 1/9 d'un jour, arrête-toi à l'atelier de son grand bloc (page 6).
Remets-les dans leurs piles et prends le pion de 1/3 du jour. C'est un indice majeur.
Fais tes premiers échanges dans l'ordre des jours. Tu peux refaire l'échange d'un tiers perdu.
Au 3e atelier, recompose la cassette complète avant d'aller au centre du bloc (page 5).

Bonus, bras de fer et victoire

Termine ton déplacement sur l'un des trois hexagones d'un bonus pour emporter tout le bloc.





Tricycle

Tu peux ajouter 3 pas au résultat de ton dé Pas. Suis les routes comme d'habitude.



Télécommande

Si l'un de tes deux résultats vaut 3, tu peux déplacer un adversaire de 3 hexagones du plateau en ligne droite dans la direction de ton choix, même sans chemin.



Dé de secours

Une fois par tour, si un score te déplaît, choisis le dé à remplacer, puis lance le dé Bonus. Son résultat remplace celui que tu avais choisi.

Garde ton bonus et remplace ses trois cases par les trois carrefours de sa colonne. Il agit dès ton tour suivant. Un déplacement forcé déplace seulement le pion.

Bras de fer de rencontre

Si tu rejoins la case d'un adversaire, même en passant, lancez chacun un dé. Le plus proche de 3 peut prendre à l'autre un neuvième qui lui manque. En cas d'égalité, chacun garde ses pièces. Un seul bras de fer de rencontre par adversaire pendant ton tour.

Bras de fer amical sur une tuile Combat

Si tu termines ton déplacement sur une tuile Combat, tu peux défier un adversaire de ton choix.
Chacun doit avoir au moins un indice majeur (un pion de 1/3 de cassette). Lancez chacun un dé.
Le plus proche de 3 gagne et prend un indice majeur de son choix au perdant.
Si les deux scores sont à la même distance de 3, chacun garde ses indices.

Du plus fort au plus faible 3, puis 2 et 4, puis 1 et 5, puis 6

La cassette complète

Réunis un tiers de chaque jour. Un tiers gagné en combat compte pour le jour indiqué sur le pion.
Au 3e atelier, recompose la cassette complète. Ensuite, emporte-la jusqu'au lecteur au centre du bloc du jour 3.
Glisse-la dans le lecteur. Lis la bulle à voix haute pour la foule. Tu as gagné !

Les trois grands blocs

Découpe chaque contour épais d'un seul tenant. Les traits fins séparent ses sept hexagones.
L'atelier de chaque jour se trouve sur l'hexagone du haut de son bloc.



JOUR 1

La nuit noire

UN !



JOUR 2

L'attente sous la pluie

DEUX !!



JOUR 3

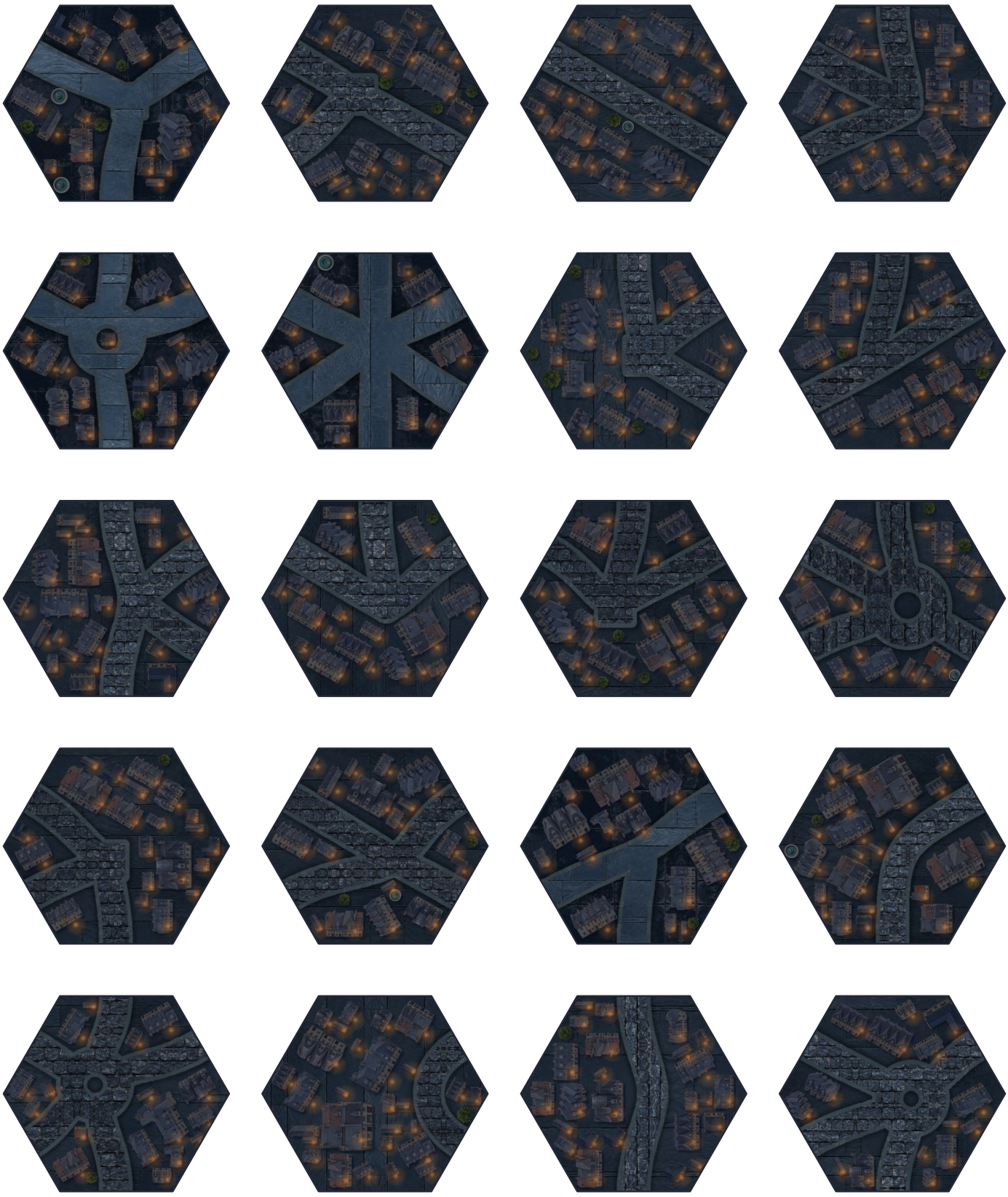
La cour du palais

TROIS !!!

Colle la pochette de la page 29 dans le cadre Lecteur, avec la flèche vers le bas pour laisser le haut-parleur dégagé.

Ruelles sans voix

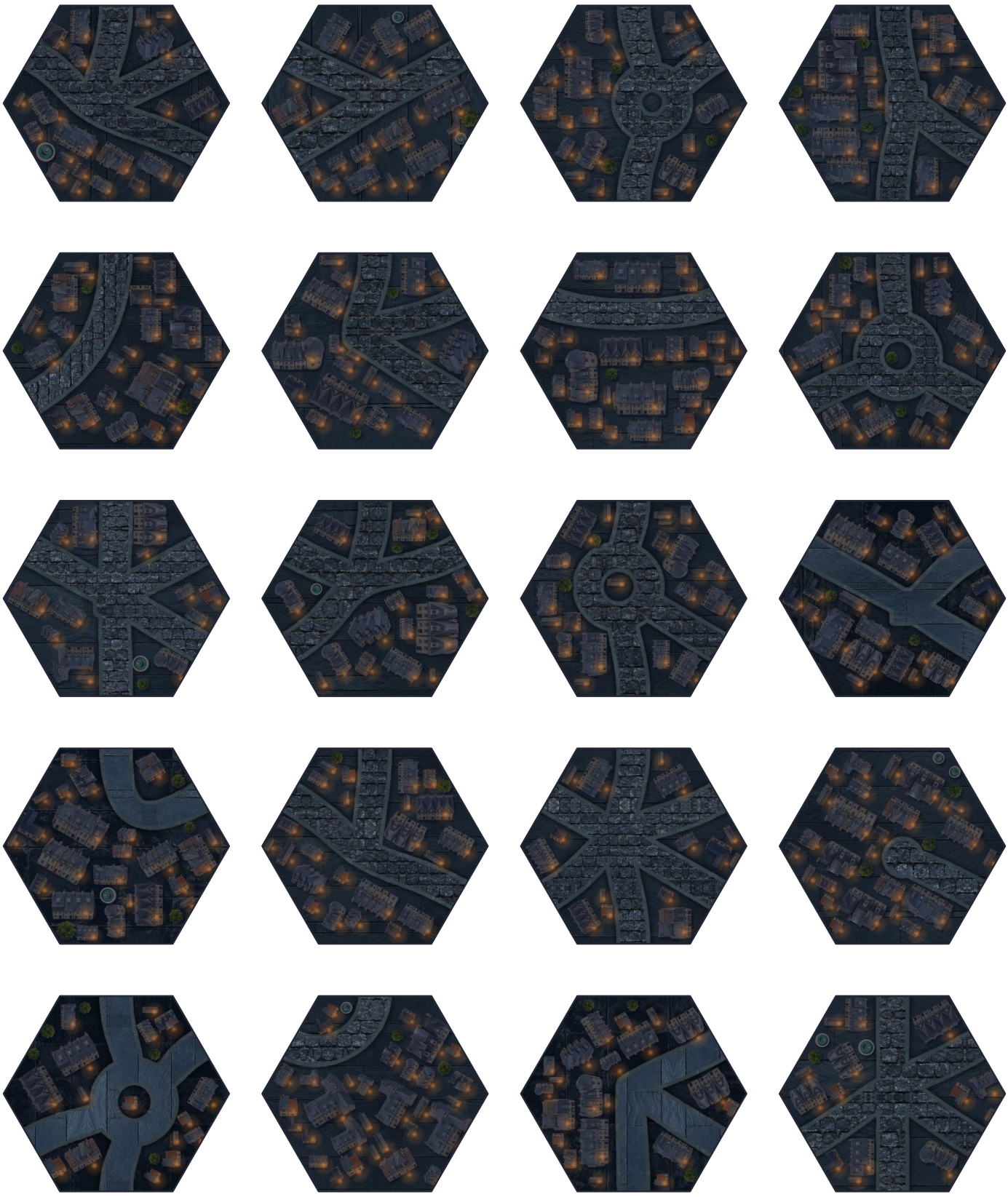
La ville reste dans le noir. Les lampes éclairent quelques pavés.



20 hexagones à découper. Les chemins s’alignent par le milieu des arêtes.

Pavés à la lanterne

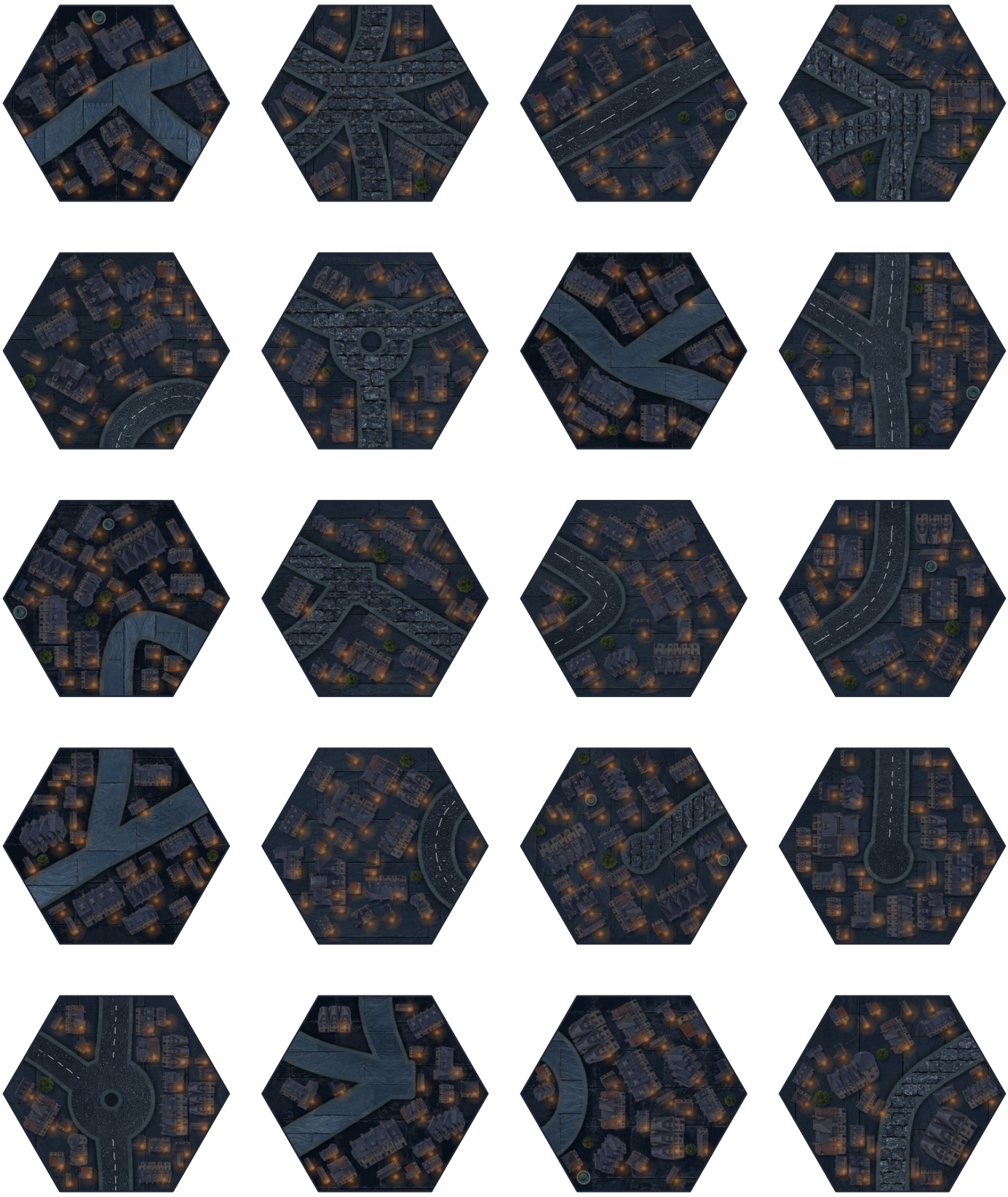
La ville reste dans le noir. Les lampes éclairent quelques pavés.



20 hexagones à découper. Les chemins s’alignent par le milieu des arêtes.

Routes des faubourgs

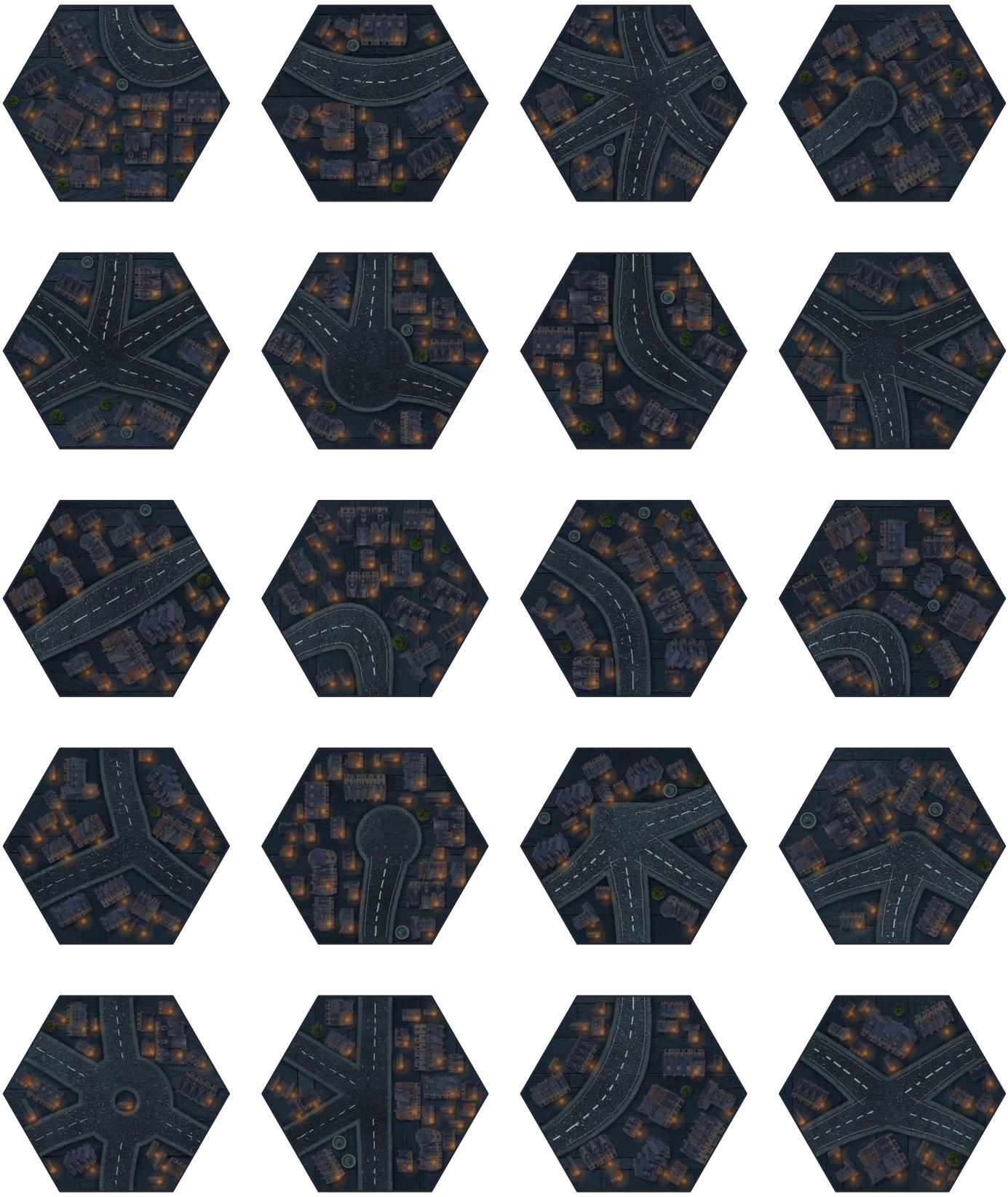
La ville reste dans le noir. Les lampes éclairent quelques pavés.



20 hexagones à découper. Les chemins s’alignent par le milieu des arêtes.

Grands axes nocturnes

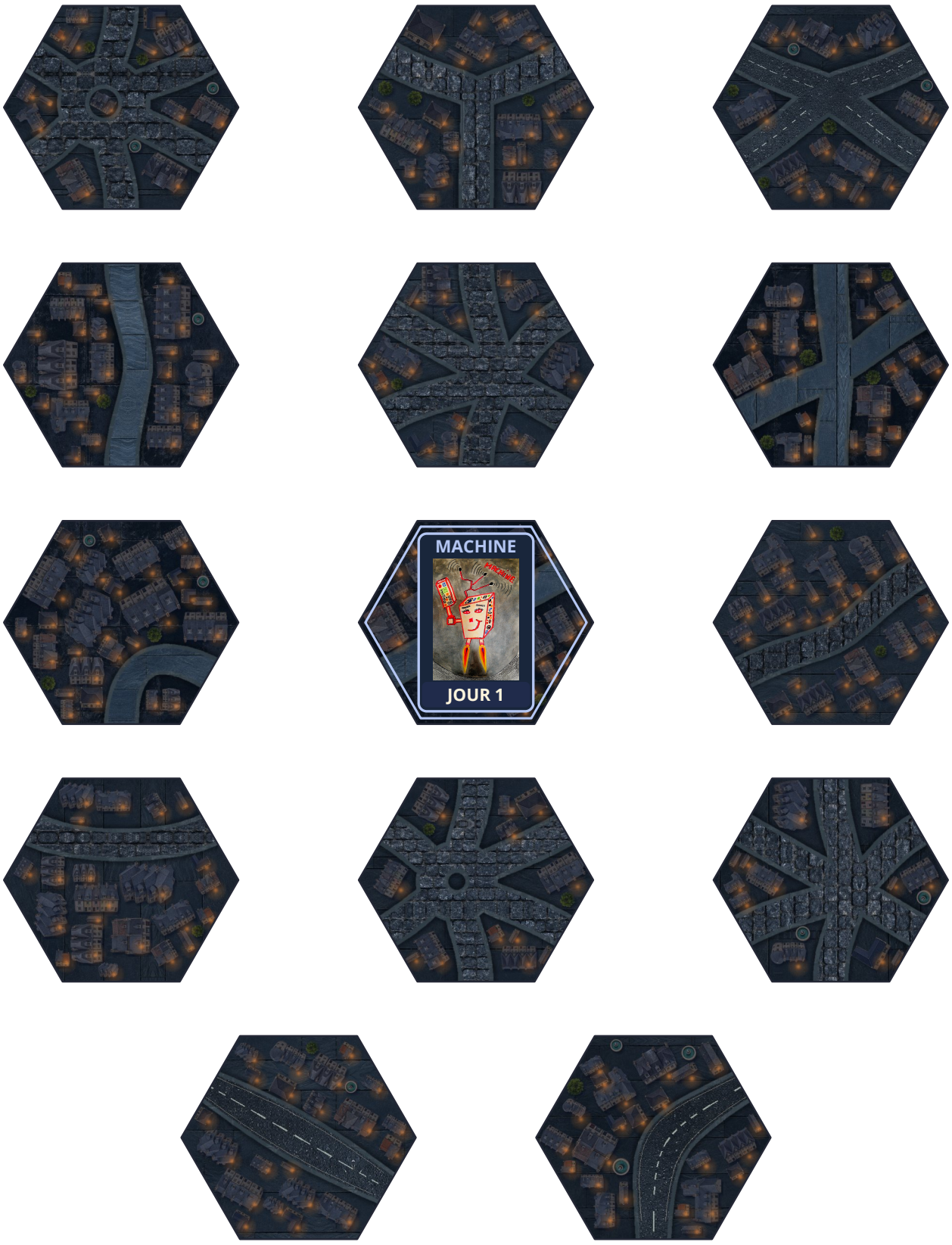
La ville reste dans le noir. Les lampes éclairent quelques pavés.



20 hexagones à découper. Les chemins s’alignent par le milieu des arêtes.

Venelles de minuit

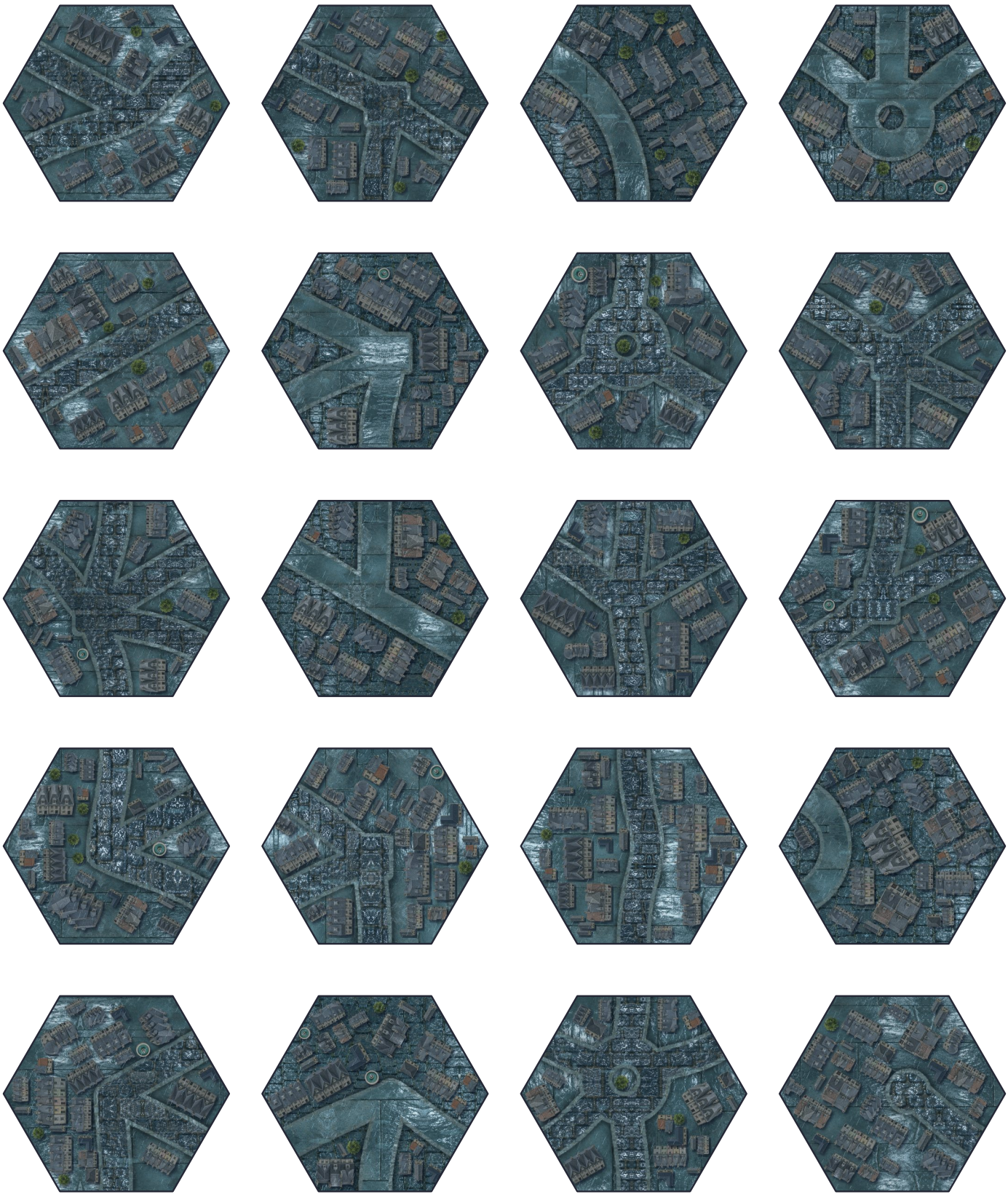
La ville reste dans le noir. Les lampes éclairent quelques pavés.



14 hexagones à découper, dont la tuile Machine du jour 1. Aligne les chemins au milieu des arêtes.

Premières averses

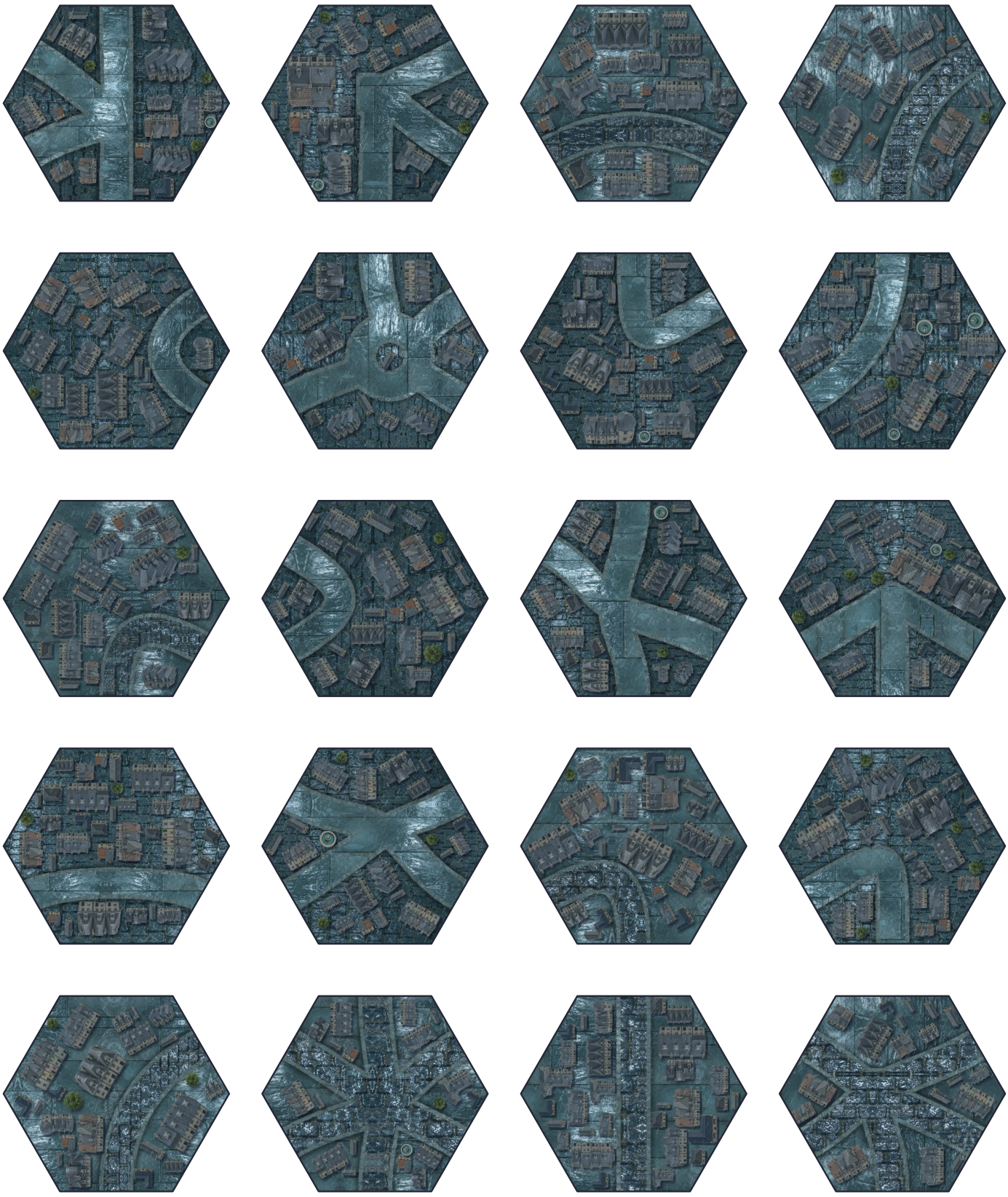
Les pavés et les chaussées brillent sous l’averse.



20 hexagones à découper. Les chemins s’alignent par le milieu des arêtes.

Rues détrempées

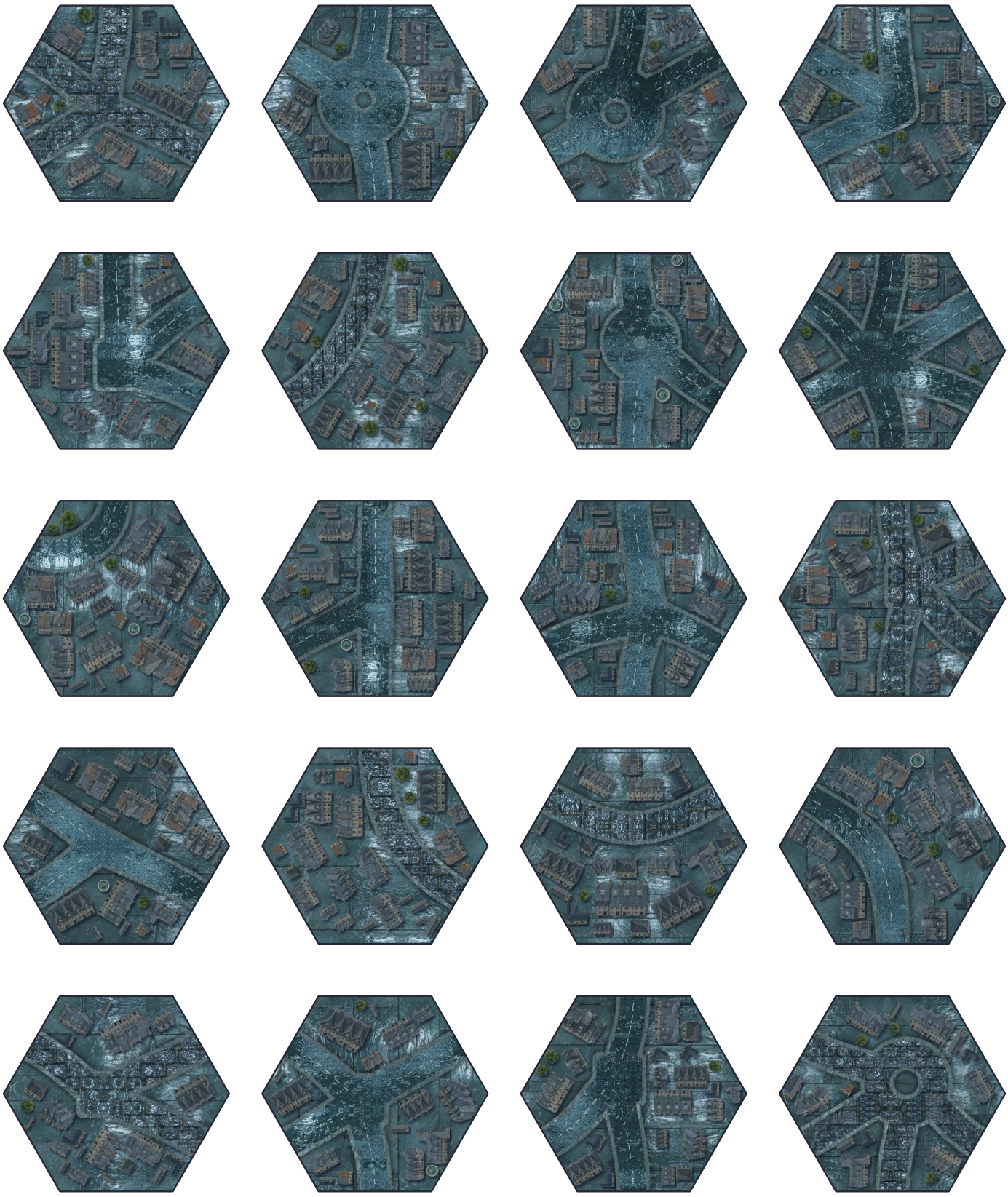
Les pavés et les chaussées brillent sous l'averse.



20 hexagones à découper. Les chemins s'alignent par le milieu des arêtes.

Avenues ruisselantes

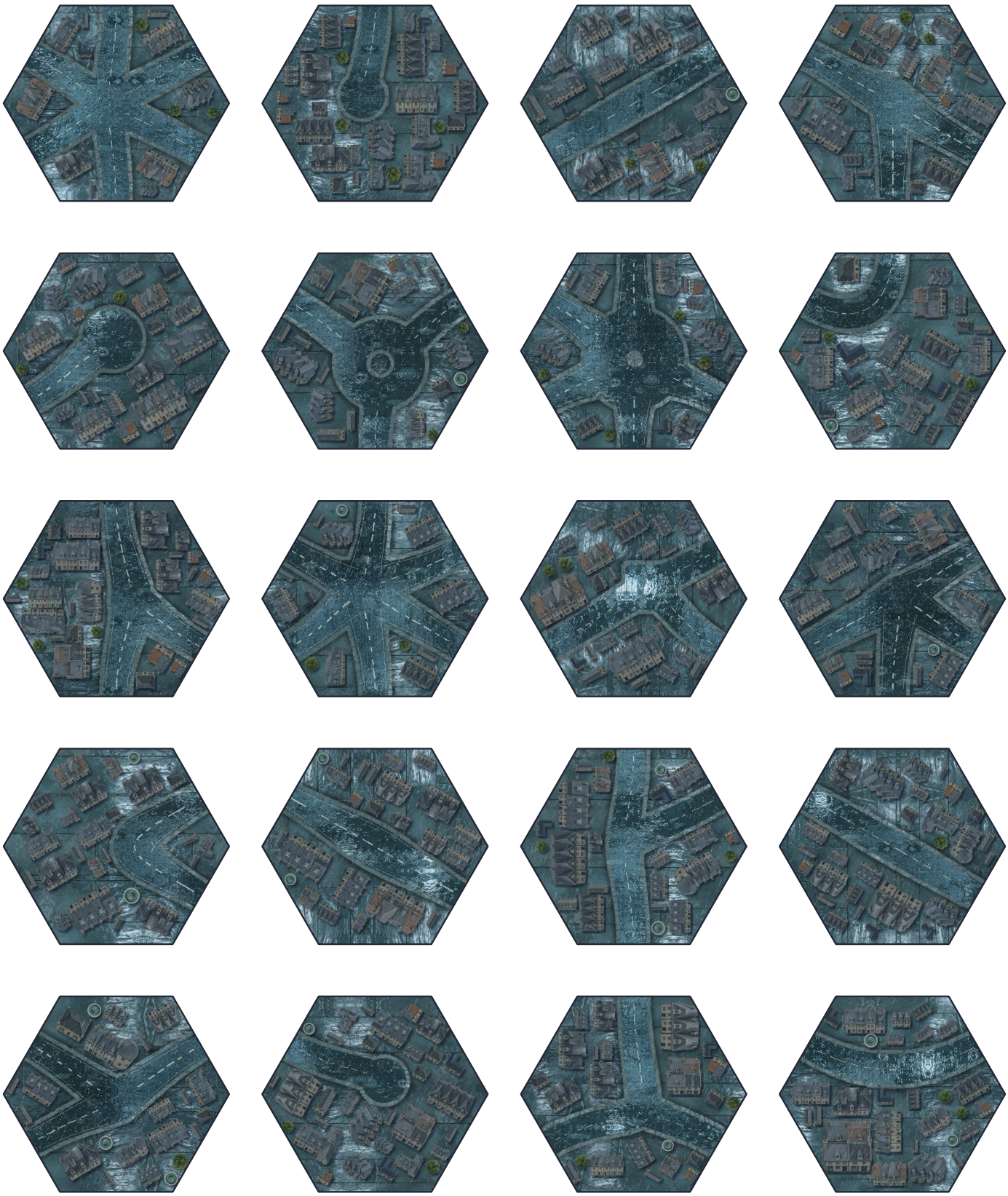
Les pavés et les chaussées brillent sous l'averse.



20 hexagones à découper. Les chemins s'alignent par le milieu des arêtes.

Autoroutes sous la pluie

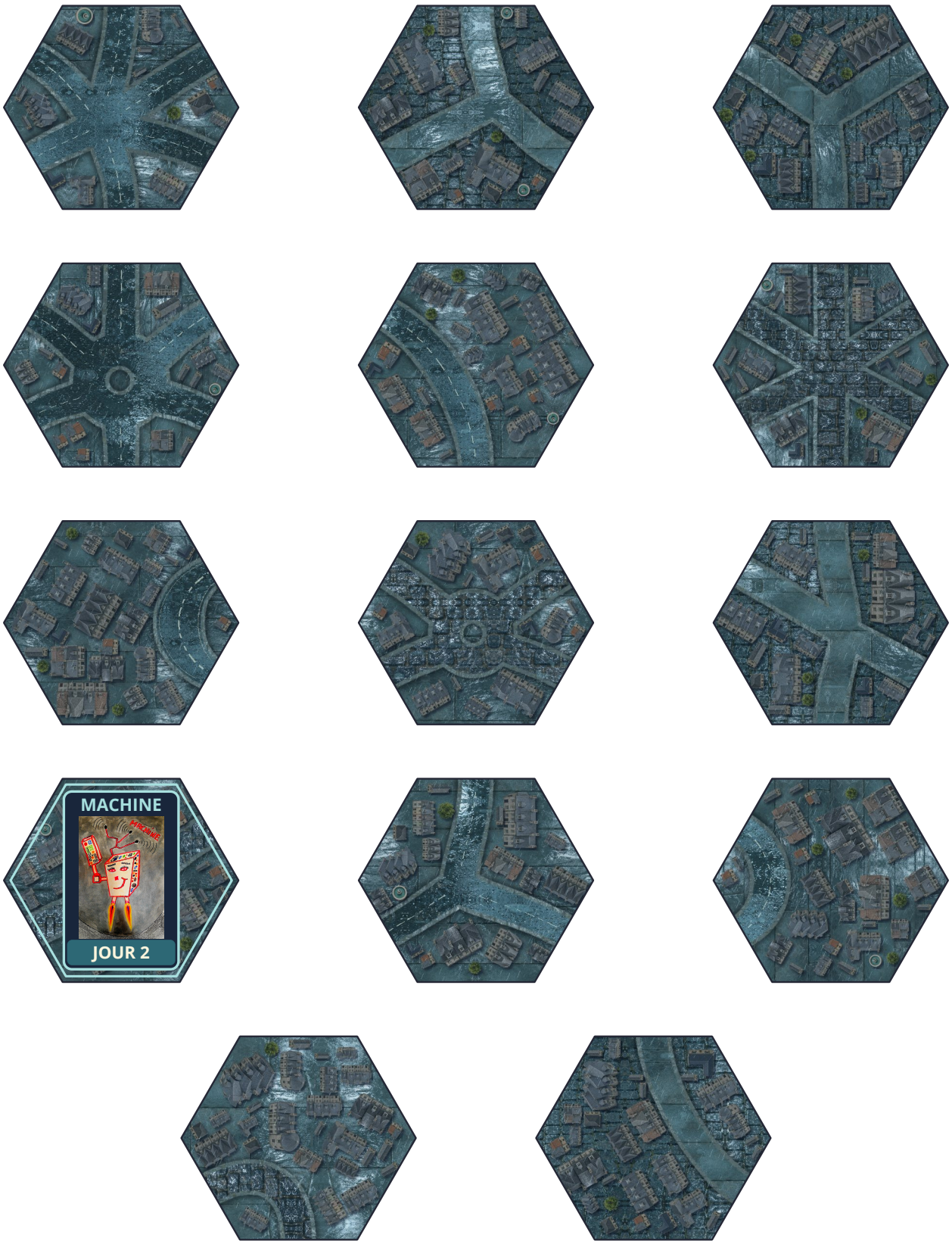
Les pavés et les chaussées brillent sous l'averse.



20 hexagones à découper. Les chemins s'alignent par le milieu des arêtes.

Places après l’averse

Les pavés et les chaussées brillent sous l’averse.



14 hexagones à découper, dont la tuile Machine du jour 2. Aligne les chemins au milieu des arêtes.

Rues du soleil

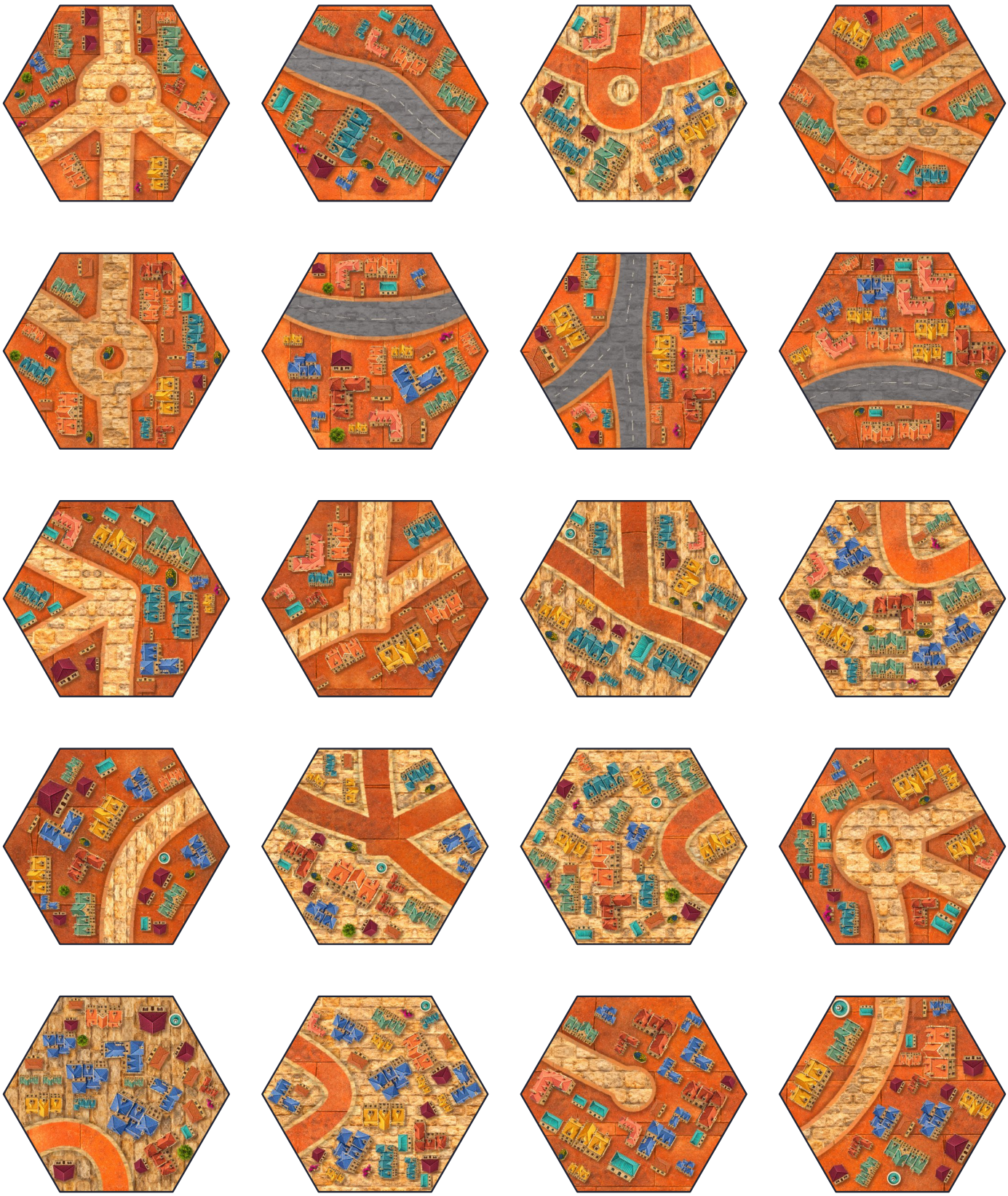
Les rues s'illuminent. Au palais, les chemins sont en or poli.



20 hexagones à découper. Les chemins s'alignent par le milieu des arêtes.

Boulevards en fête

Les rues s’illuminent. Au palais, les chemins sont en or poli.



20 hexagones à découper. Les chemins s’alignent par le milieu des arêtes.

Accès du palais

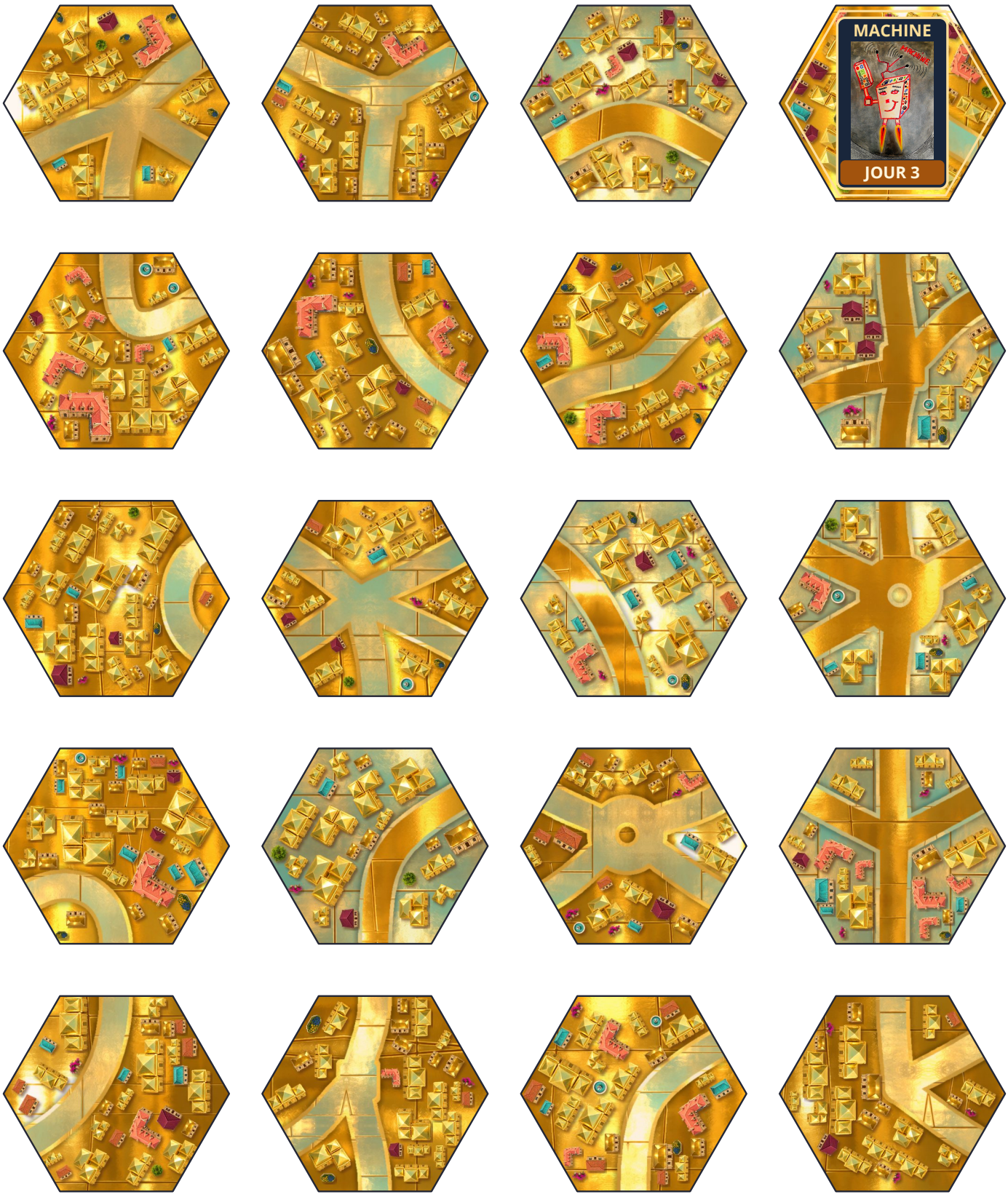
Les rues s'illuminent. Au palais, les chemins sont en or poli.



20 hexagones à découper. Les chemins s'alignent par le milieu des arêtes.

Cours et galeries d’or

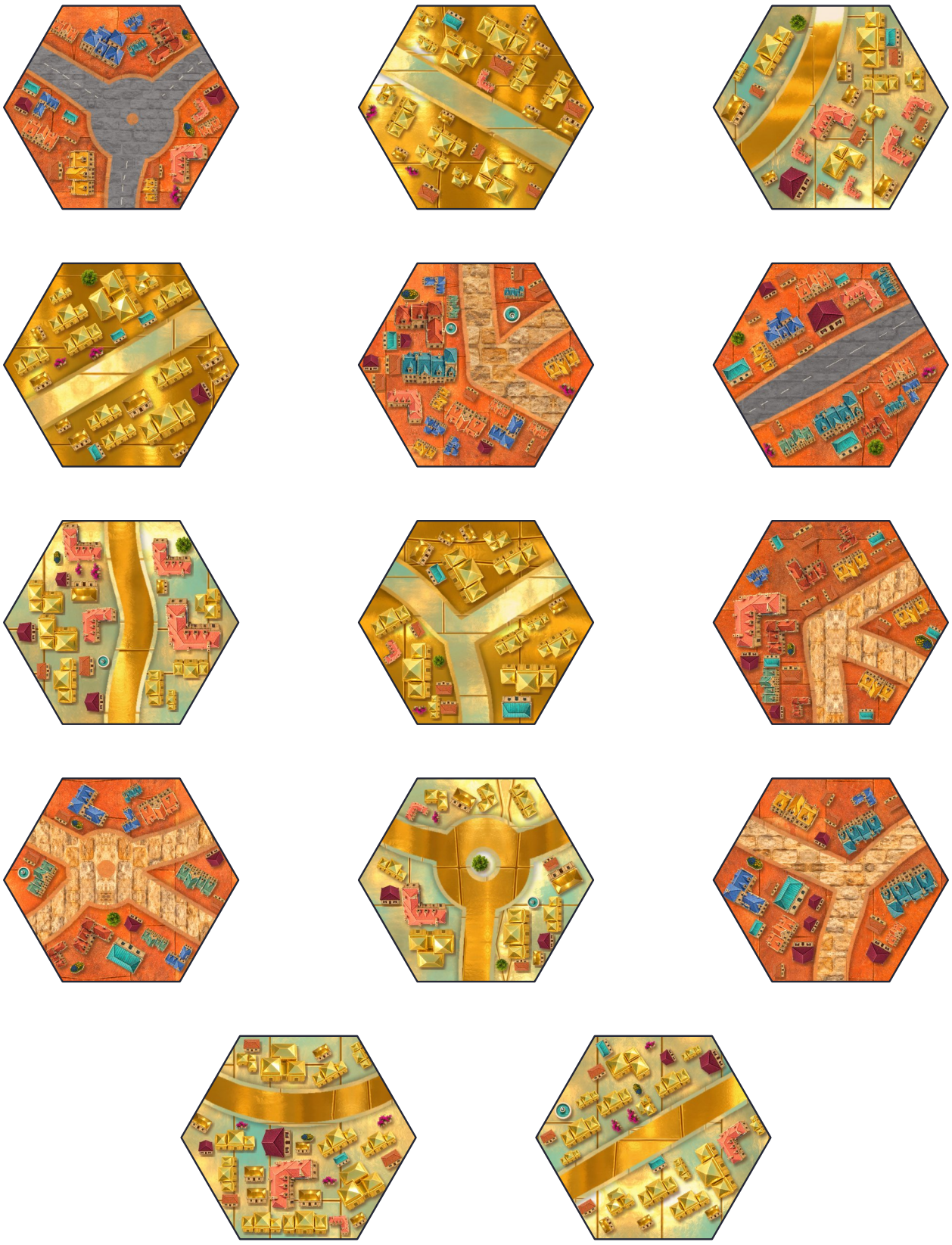
Les rues s’illuminent. Au palais, les chemins sont en or poli.



20 hexagones à découper, dont la tuile Machine du jour 3. Aligne les chemins au milieu des arêtes.

Places en lumière

Les rues s'illuminent. Au palais, les chemins sont en or poli.



14 hexagones à découper. Les chemins s'alignent par le milieu des arêtes.

Les 9 tuiles-indices de 1/9

Découpe les trois indices de chaque jour. Chaque tuile montre le pion à gagner.

JOUR 1 / LA NUIT NOIRE



Indice 1 • 1/9



Indice 2 • 1/9



Indice 3 • 1/9

JOUR 2 / L'ATTENTE SOUS LA PLUIE



Indice 1 • 1/9



Indice 2 • 1/9



Indice 3 • 1/9

JOUR 3 / LES RUES EN LUMIÈRE



Indice 1 • 1/9



Indice 2 • 1/9



Indice 3 • 1/9

À l'arrivée sur une tuile, prends son pion dans la pile du même code. La tuile reste en place.

Les 3 tuiles Combat

Découpe les trois hexagones et place-en un près de chaque grand bloc.



JOUR 1

JOUR 1 / LA NUIT NOIRE

Défie un autre aventurier

Arrête-toi sur une tuile Combat. Pour lancer le bras de fer, vous devez chacun avoir au moins un indice majeur (un pion de 1/3).



JOUR 2

JOUR 2 / L'ATTENTE SOUS LA PLUIE

Vise le 3

Lancez chacun un dé à six faces. Celui dont le résultat est le plus proche de 3 remporte le bras de fer.



JOUR 3

JOUR 3 / LES RUES EN LUMIÈRE

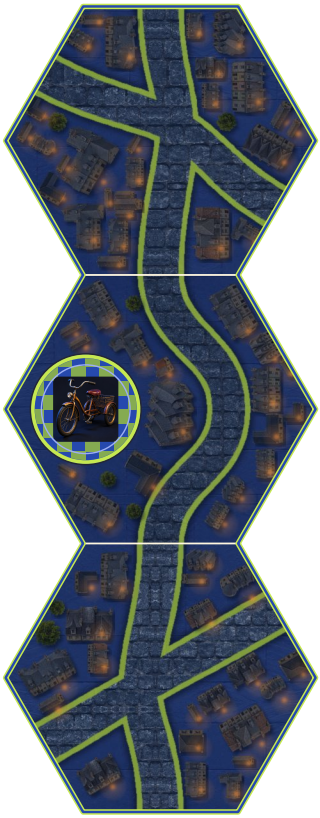
Gagne un indice majeur

Le gagnant prend un indice majeur de son choix au perdant. À égale distance de 3, chacun garde ses indices.

Les trois tuiles Combat se jouent de la même façon et restent en place. Règle complète page 5.

Les trois bonus

Repère les bonus grâce au bleu et au vert de Trois. Découpe chaque bande d'un seul tenant.



Tricycle

+3 déplacements



Télécommande

Déplace un adversaire



Dé de secours

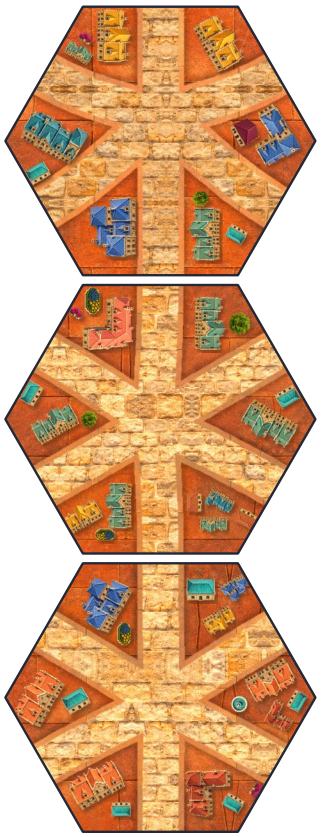
Remplace un résultat

CARREFOURS DE REMPLACEMENT

Découpe-les séparément, puis trie-les par colonne.







Les pions de 1/9 du jour 1

Prépare trois piles de dix pions. À l'arrivée sur une tuile, prends le pion du même code.

J1·1 / INDICE 1

10 EXEMPLAIRES



J1·2 / INDICE 2

10 EXEMPLAIRES



J1·3 / INDICE 3

10 EXEMPLAIRES



Aligne les morceaux 1, 2 et 3 de haut en bas pour former un tiers.
À l'atelier du même jour, remets les trois morceaux dans leurs piles et prends un tiers.

Les pions de 1/9 du jour 2

Prépare trois piles de dix pions. À l'arrivée sur une tuile, prends le pion du même code.

J2·1 / INDICE 1

10 EXEMPLAIRES



J2·2 / INDICE 2

10 EXEMPLAIRES



J2·3 / INDICE 3

10 EXEMPLAIRES



Aligne les morceaux 1, 2 et 3 de haut en bas pour former un tiers.
À l'atelier du même jour, remets les trois morceaux dans leurs piles et prends un tiers.

Les pions de 1/9 du jour 3

Prépare trois piles de dix pions. À l'arrivée sur une tuile, prends le pion du même code.

J3·1 / INDICE 1

10 EXEMPLAIRES



J3·2 / INDICE 2

10 EXEMPLAIRES



J3·3 / INDICE 3

10 EXEMPLAIRES



Aligne les morceaux 1, 2 et 3 de haut en bas pour former un tiers.
À l'atelier du même jour, remets les trois morceaux dans leurs piles et prends un tiers.

30 PIONS À DÉCOUPER

Les pions de 1/3 de cassette

Prépare dix indices majeurs (pions de 1/3) par jour. Tu peux en obtenir à l'atelier ou en combat.

JOUR 1

UN !

10 PIONS

Partie de gauche

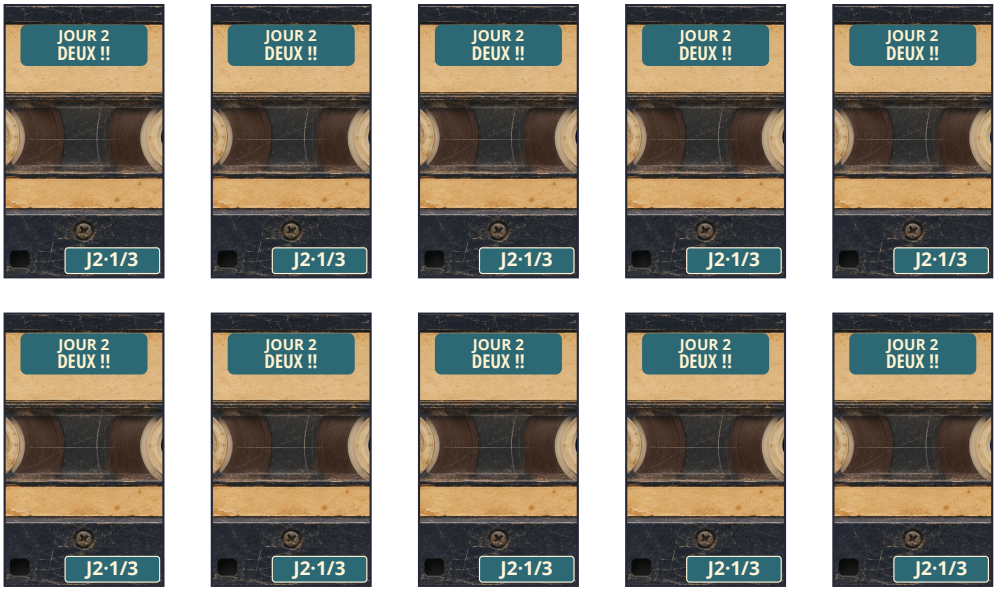


JOUR 2

DEUX !!

10 PIONS

Partie du milieu



JOUR 3

TROIS !!!

10 PIONS

Partie de droite



La cassette et le lecteur

Pose un tiers de chaque jour, dans l'ordre, pour reconstituer la cassette.

La cassette complète



Les trois tiers réunis

Assemble les trois tiers au 3e atelier. Emporte ensuite la cassette au centre du bloc du jour 3 et glisse sa languette dans la pochette du lecteur.

3 neuvièmes

Un tiers du jour

3 tiers

Une cassette complète

Le départ et la pochette



Le jeton Départ

Pose-le sur la case de ton choix pour marquer le départ des joueurs.

La pochette du lecteur

Découpe la pochette et plie ses languettes. Colle-la dans le cadre Lecteur (page 6), sous le haut-parleur. Garde le bas ouvert. La flèche indique l'ouverture. Glisse la languette de la cassette par le bas.



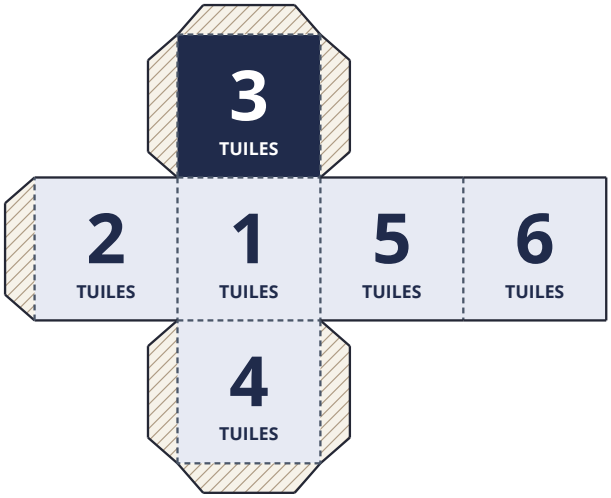
Languettes

Les dés du Royaume

Découpe chaque patron, plie les pointillés et colle les languettes hachurées à l'intérieur.

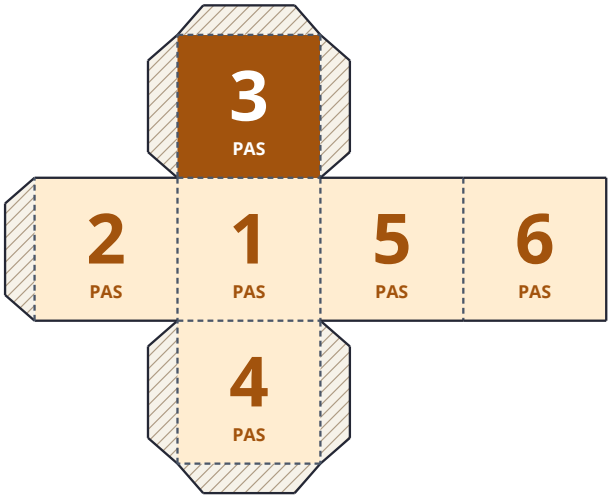
Dé Tuiles

Échange deux hexagones ou tourne un hexagone.



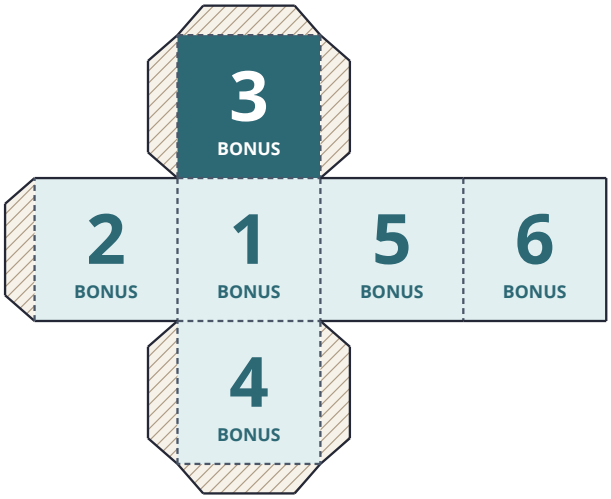
Dé Pas

Avance en suivant les rues, les routes et les chemins.



Dé Bonus

Remplace un résultat si tu as le dé de secours.



Les aventuriers

Choisis un personnage, puis découpe sa bande. Plie le socle et colle la languette au dos.













Le socle repose à plat.

La languette se colle à l'intérieur.

Les aventuriers

Choisis un personnage, puis découpe sa bande. Plie le socle et colle la languette au dos.













Le socle repose à plat.

La languette se colle à l'intérieur.

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.