

Règles du jeu

# L'Aventure Fabuleuse

- Qui sauvera la Princesse ? -

Jeu de dés de 1 à 4 joueurs - A partir de 6 ans.  
La boîte sert de piste de dés et de plateau de score.

## - But du jeu -

Vite ! Les dragons et les sorcières ont enlevé la Princesse. Tout le royaume est envahi par ces monstrueuses créatures. Aux aventurières et aventuriers de jouer ! Ils vont devoir s'emparer du sac aux 12 dés, en prendre 3 et les lancer. Plus ils collectionneront de Princesses, plus ils seront proches de sauver celle du royaume. Mais attention, il leur faudra être rusés et s'arrêter à temps car s'ils collectionnent trop de dragons ou d'autres pièges, ils pourront perdre des points voire pire... passer leur tour.

**Qui sauvera la Princesse dans cette Aventure Fabuleuse ?** Celle ou celui qui aura collectionné le plus grand nombre de Princesses.

## - Matériel -

- 12 dés de 5 couleurs différentes
- 1 règle du jeu
- 1 sac
- 1 boîte de jeu avec piste de dés
- 1 plateau de score
- 4 jetons pour marquer ses points

## - Règle du jeu -

### Préparation

Tous les dés sont mis dans le sac. Chacun choisit un jeton de couleur et le place sur le plateau de score à droite de la queue du dragon. Qui a déjà vu un dragon dans la vraie vie (ou le plus jeune) commence. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement d'un tour

- 1 | Le joueur pioche dans le sac, sans regarder, 3 dés, les lance dans la piste de dés et regarde le résultat des faces de dés obtenues.
- 2 | Pour collectionner les dés, il les pose devant lui, face visible et ne les rejoue pas pendant ce tour. Toutes les faces de dé se collectionnent sauf celle avec la double épée. Il doit garder en main le dé qui a la face double épée. Attention, il est possible d'avoir plusieurs dés avec la face double épée, dans ce cas, le joueur les garde tous en main pour le prochain lancer (voir Explication des faces).
- 3 | S'il le souhaite, il peut continuer à jouer et donc repioche autant de dés nécessaires pour en avoir 3 dans la main. S'il ne reste pas assez de dés dans la pioche pour atteindre les 3 dés, il prend ceux qui restent et les lance. Un joueur ne peut jamais lancer plus de 3 dés, en même temps.
- 4 | Il peut continuer ainsi autant de fois de suite, qu'il veut, mais attention, le tour s'arrête et il se passe quelque chose lorsque :
  - le joueur a collectionné 3 dragons. Il perd ses points du tour en cours.
  - le joueur a obtenu un dé avec la face explosion et ne peut pas s'en protéger (voir Explication des faces). Il perd ses points du tour en cours.
  - le joueur peut piocher des dés, mais décider de ne pas les lancer. Il compte ses points (nombre de Princesses collectionnées et les marque sur la piste de score).
  - il n'y a plus de dés à lancer, alors il marque ses points.

## Fin de partie

Le jeu se termine lorsque que l'un des joueurs atteint 10 points MAIS ce n'est pas fini. Car tous les joueurs doivent avoir le même nombre de tours. Donc ceux qui n'ont pas encore joué le dernier tour continuent.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin du jeu, ça veut dire qu'il peut avoir plus de 10. Dans cette Aventure Fabuleuse, tout est possible !

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire et la joie d'avoir libéré la Princesse.

## — Exemple —

Lors de cette manche, Louise a déjà lancé plusieurs fois les dés et a collectionné :  
4 Princesses, 2 dragons, 1 bouclier, 1 explosion (qui a été annulée grâce au bouclier) et 1 tour.  
Louise a le choix :

- De s'arrêter là et de compter ses points : Et bien qu'elle ait 4 Princesses, elle marque 4 points sur la piste de score (qu'elle additionne avec les points des tours précédents, si elle en avait).

- De relancer à nouveau 3 dés mais si elle obtient un nouveau dragon, la manche se terminera immédiatement. Elle a 4 Princesses mais ne marquera que 2 points car la tour collectionnée protège deux Princesses maximum. Si elle n'avait pas eu la tour dans sa collection, Louise aurait perdu tous les points obtenus ce tour-ci.

### 4 Princesses



### 2 Dragons



### 1 Explosion



### 1 Tour



### 1 Bouclier



## — Présentation des dés —

### 3 dés violets

3 faces Princesse  
1 face bouclier  
1 face épée  
1 face dragon

### 4 dés oranges

2 faces Princesse  
2 faces épée  
2 faces dragon

### 3 dés bleus

1 face Princesse  
1 face tour  
2 faces épée  
2 faces dragon

### 1 dé rouge

1 face 2 Princesses  
1 face épée  
1 face dragon  
1 face explosion  
2 faces chevalier

### 1 dé vert

2 faces Princesse  
1 face bouclier  
1 face épée  
1 face sorcière  
1 face dragon

**Création :** Maureen et Yann-Edern Le Moigne

**Illustration :** Apolline Etienne

**Graphisme :** Manon Nicolas

**Remerciements des auteurs :** à nos testeurs et leur famille, Angélique, Ronan, mon club de jeux, Eric, Habib, Gilles, Remy, Laurence, Loic, Esther, Erwan, Celine, Ludivine, Maryse, Ludovic, Allan, Valery, les nombreux inconnus du FLIP, mes ex-collègues, et à l'équipe de Passe Ton Tour Games.

Nous remercions également toutes les Princesses, Dragons, Sorcières et Chevaliers qui nous ont inspirés.

Edité par Passe Ton Tour Games et distribué par Creative and Cool, 8 rue Chaussée St Pierre, 49100 ANGERS, France. Importé par C and C, 8 rue Chaussée St Pierre, 49100 ANGERS, France. L'Aventure Fabuleuse®, 2023, Passe Ton Tour Games. Tous droits réservés.



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, informations à conserver.

## — Explications des faces —

### Chevalier

YAHHOOUU, effet immédiat ! Le chevalier permet de retirer un dragon de sa collection. Si le joueur n'a pas de dragon collectionné, il garde le chevalier pour bloquer le prochain dragon. A chaque fois, le chevalier et le dragon sont mis de côté.



### Sorcière

HOOUUUUU, effet immédiat ! Le joueur avec le plus de points (ou les exæquos avec le plus de points) recule(nt) d'un point. Attention dans l'Aventure Fabuleuse, on ne peut pas être en points négatifs.



### Princesse

Face de dé à collectionner. Une face avec 1 Princesse vaut 1 point. Une face avec 2 Princesses vaut 2 points.



### Tour

Face de dé à collectionner. Dans le cas d'une explosion ou d'un 3<sup>ème</sup> dragon qui stoppe le joueur, la tour, qui doit déjà être dans la collection, protège jusqu'à 2 Princesses. Cela veut dire qu'au lieu de tout perdre, le joueur va marquer 2 points s'il a 2 Princesses en collection et 1 point s'il n'en a qu'une. Attention, une tour ne protège pas d'un dragon ou d'une explosion sortis lors du même lancer de dés.





Face de dé à collectionner. Ce bouclier protège des explosions ou des dragons, génial, MAIS à condition que cette face ait déjà été collectionnée lors d'un précédent lancer et non utilisée. Dans ce cas le bouclier et l'explosion ou le dragon stoppé sont mis de côté, car un bouclier ne peut servir qu'une fois.

Bouclier



Face de dé à collectionner. Attention, au bout de trois dragons en stock, le tour du joueur prend fin et il ne marque aucun point. Sauf si, heureusement, il a un bouclier ou un chevalier déjà collectionné. Dans ce cas, il peut, s'il le souhaite, l'utiliser pour mettre ce dragon de côté, avec le bouclier (ou le chevalier car lui aussi protège des dragons). Si le joueur décide de ne pas utiliser le bouclier, alors le dé dragon va dans sa collection. Si par malchance il a 2 dragons avec un même lancé de dés, il lui faudra un bouclier (ou chevalier) par dragon.

Dragon



BOUMMMM, effet immédiat ! Si le joueur n'a pas de bouclier en collection, son tour prend fin. Il ne marque aucun point sauf s'il possède une tour, bien sûr. C'est au joueur suivant de lancer les dés. Mais si le joueur a déjà en collection un bouclier, il pourra décider de l'utiliser pour se protéger de cette explosion. Dans ce cas le bouclier et l'explosion sont mis de côté.

Explosion



Ne se collectionne pas. Le joueur garde le dé dans la main pour le lancer au tour suivant. Il fera obligatoirement partie des 3 prochains dés à lancer.

Épée ou rejeoue