



RÈGLES DU JEU

SAUVEZ EDGAR DE LA MALÉDICTION DU CORBEAU

EDGAR ET LA MALÉDICTION DU CORBEAU
Séverine Gauthier & Clément Lefèvre

Bienvenue dans le jeu d'Edgar et la malédiction du Corbeau !

Edgar a été capturé par Corbeau ! Il faut rejoindre les fantômes en haut du plateau le plus vite possible pour avoir une chance de libérer Edgar. Qui y arrivera ?

But du jeu : arriver le premier en haut du plateau (à la case 100) pour libérer Edgar.

Le plateau : le plateau représente les couloirs et étages du manoir. Il y a 100 cases au total. Le départ se fait par la première case en bas à gauche. Entre chaque étage, les escaliers mènent aléatoirement aux étages supérieurs ou inférieurs.

Préparation du jeu :

- Imprimez les éléments de jeu.
- Découpez le recto et le verso des cartes spéciales et collez-les entre eux.
- Découpez les pions en suivant les pointillés et pliez-les au milieu pour qu'ils tiennent debout.
- Découpez le dé et assemblez-le (ou utilisez votre propre dé)
- Pour le plateau, découpez les pointillés puis scotchez les trois parties ensemble pour avoir le plateau complet.

Pour jouer, vous aurez besoin de :

- 1 dé
- 2 à 5 joueurs
- 5 pions : Edgar, Elizabeth, Pluton, Annabel Lee, et Corbeau
- Cartes spéciales

Maintenant que tout est prêt, il est temps de jouer. Choisissez chacun votre pion. Le joueur le plus jeune commence. Qui réussira à libérer Edgar ?

RÈGLES DU JEU

Déplacement : chacun votre tour, lancez le dé et avancez du nombre de cases indiqués (entre 1 et 6). Si un joueur fait un 6, il avance son pion et il peut rejouer.

Les escaliers :

- Si un joueur tombe sur une case qui figure le bas d'un escalier, il monte jusqu'à son sommet.
- Si un joueur tombe sur une case qui figure le haut d'un escalier, il redescend jusqu'au début de l'escalier.

Attention aux cases pièges ! Ce sont les cases violettes, il y en a 9.

- Si vous tombez sur une case violette, piochez une carte spéciale et effectuez l'action correspondante.
- Si vous avez utilisé toutes les cartes spéciales, mélangez la défausse et rejouez avec ce nouveau paquet.
- Si la carte parle d'un fantôme, cela correspond aux fantômes présents sur le plateau et non pas les fantômes figurant sur les pions.

Fin de partie : pour gagner la partie, il faut faire le nombre exact de points permettant d'atteindre la case 100. Si le nombre tiré est supérieur à celui nécessaire, le joueur doit reculer de l'excédent.

À vous de jouer pour tenter d'arriver le premier en haut et sauver Edgar !

Option partie endiablée : pour un peu plus de défi, l'un des joueurs peut choisir d'incarner Corbeau pour empêcher les autres d'atteindre l'arrivée. Corbeau démarre à la case 100, à l'inverse des autres joueurs. S'il tombe sur la même case qu'un autre joueur, Corbeau le capture et la partie est finie pour lui. Attention, Corbeau peut arpenter le plateau de jeu dans les deux sens ! Il est bien sûr immunisé contre les cases pièges et peut choisir d'utiliser ou non les escaliers. Corbeau gagne la partie s'il parvient à capturer tous les joueurs.