



## **Mission : Retour de jouets**

**Le ballon, la poupée, le robot et le tambour étaient tous abîmés lorsqu'ils ont été trouvés par Végane dans le monde des enfants. Maintenant qu'ils sont réparés, ta mission est d'arriver le premier au Salmitronique pour retourner ton jouet à un enfant. Plein d'aventures t'attendent!**

**Tu feras la rencontre des différents personnages de Salmigondis : Végane, Pixelle, Baragouin, Hercule, Crinoline, Liliwatt, Djingo et bien sûr, les deux chenapans de pirates Math et Filou.**

## BUT DU JEU

Il s'agit d'être le premier joueur à apporter son jouet réparé au Salmित्रonique (case **ARRIVÉE**) afin qu'il soit retourné auprès d'un nouvel enfant.

## AVANT DE JOUER

On place le plateau de jeu sur la table à la portée de tous. Chaque joueur se choisit un jouet (pion) et le dépose sur la case **DÉPART**. Tous les joueurs lancent le dé à tour de rôle; celui qui obtient le chiffre le plus haut commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué. Lorsqu'un joueur termine un déplacement sur une case verte à petits pois blancs illustrée d'un personnage de Salmित्रondis (cases n° 4, 14, 24, 40, 54, 62, 66), son pion emprunte un trajet qui caractérise le personnage et se retrouve alors quelques cases plus haut, se rapprochant plus rapidement du Salmित्रonique. Par contre, il faut se méfier des pirates qui ralentissent les joueurs dans leur mission; le capitaine Math et son mousse Filou veulent capturer les jouets dans leur coffre au trésor, car, pour eux, les jouets sont précieux. Lorsqu'un joueur termine un déplacement sur une case à rayures illustrée d'un pirate (cases n° 11, 33, 59, 71, 93, 99), son pion prend le chemin du coffre du pirate et se retrouve quelques cases plus bas. Le premier joueur qui atteint le Salmित्रonique en obtenant le chiffre exact gagne la partie. Si le joueur obtient un chiffre supérieur au nombre de cases restantes, il passe son tour.

\*Attention! Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si un joueur termine un déplacement sur une case déjà occupée par un pion, il recule jusqu'à la première case libre derrière la case occupée.



### CASES GUIMAUVES

Baragouin t'offre une pâtisserie. Lorsqu'un joueur termine un déplacement sur une case illustrant un bol de guimauves (cases n° 16, 46, 64), il rejoue immédiatement. Si le joueur oublie son privilège et que le joueur suivant a déjà lancé le dé, il perd son privilège.



### CASES VIRUS

Virus, le chat de Liliwatt, aime bien jouer des tours. C'est pourquoi lorsqu'un joueur termine un déplacement sur une case illustrant Virus le chat (cases n°45 et 83), il rejoue immédiatement, mais il doit reculer son pion au lieu de l'avancer.

## QUE LA MISSION COMMENCE!

### AVANT DE JOUER LA 1<sup>RE</sup> FOIS

Les joueurs doivent insérer les pions de carton dans leur base de plastique.



Les flèches blanches qui sont illustrées sur le plateau servent uniquement à indiquer le sens des déplacements des pions.



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

© 2016