

# les SCHTROUMPFS™



Schtroumpfe-qui-peut!

## RÈGLES DU JEU

### BUT DU JEU

Il s'agit d'arriver le premier au village des Schtroumpfs pour prévenir tous les habitants de l'arrivée de Gargamel.

### AVANT DE JOUER

On place le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur se choisit un Schtroumpf (pion) et le dépose sur la case DÉPART. Ensuite, les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé, puis avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué. Lorsqu'un joueur termine un déplacement sur une case où se situe la base d'une échelle (cases n° 2, 15, 21, 37 et 40), il grimpe l'échelle pour se retrouver quelques cases plus haut, se rapprochant du village (case ARRIVÉE) plus rapidement. Il faut se méfier d'Azrael, le chat de Gargamel, car il ralentit les joueurs. Si un joueur termine un déplacement sur une case où se trouve Azrael (cases n° 10, 22, 30, 44 et 48), il s'enfuit et se retrouve quelques cases plus bas. Le premier joueur qui atteint le village (case ARRIVÉE), avec le chiffre exact, gagne la partie. Si le joueur obtient un chiffre supérieur au nombre de cases restantes, il passe son tour.

\* Il ne peut y avoir plus de 2 pions sur une même case. Si un joueur termine un déplacement sur une case pleine (occupée par 2 pions), il perd son tour de jeu et laisse son pion là où il était avant de lancer le dé.

### VERSION COOPÉRATIVE

Les joueurs doivent placer le pion représentant Gargamel sur la case DÉPART, avec les autres pions. Le pion de Gargamel n'est pas attribué à un joueur en particulier; après chaque tour de table complété, un joueur au hasard lance le dé et déplace le pion de Gargamel. Attention : Gargamel doit toujours être le seul occupant d'une case. Si Gargamel termine un déplacement sur une case déjà occupée par un pion, il avance à la case suivante. Par contre, si un pion s'arrête sur une case occupée par Gargamel, il recule d'une case. Pour empêcher Gargamel de gagner, chaque joueur peut offrir son tour de jeu à un joueur situé plus près du village, une fois dans la partie.

Si Gargamel arrive au village en premier, il capture les Schtroumpfs, et tous les joueurs ont perdu. Tous les joueurs gagnent si l'un des Schtroumpfs arrive au village avant Gargamel.

## BONNE PARTIE!

AVANT DE JOUER  
LA 1<sup>ÈRE</sup> FOIS :

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

