



Une aventure dans les

4 ROYAUMES

La Quête des Couleurs

RÈGLES DU JEU :

TRANSFORMEZ VOTRE LIVRE EN UN JEU DE CARTES D'AVENTURE JOUABLE À L'INFINI.

Pour 1 à 2 joueurs (Variante) | Durée : 40 min | Âge : 12+

BUT DU JEU

Incarnez Alec ou Mia et traversez les 4 Royaumes. Votre objectif est de survivre aux dangers pour récupérer les 4 Fragments (4 As) sans que vos Points de Vie (Cœurs) ne tombent à zéro.

MATÉRIEL (74 CARTES)

1 Carte Personnage recto-verso : Alec / Mia (Feuille à découper et plier).

1 Carte «Inventaire & Santé» (À photocopier ou à découper).

72 Cartes de jeu réparties en 4 Royaumes : Cœur, Trèfle, Carreau, Pique.

18 cartes par Royaume allant de 0 à 12, As, Valet, Dame, Roi et Joker.

MISE EN PLACE

Choisissez votre Héros :

Placez la feuille Personnage devant vous (Face Alec ou Mia). Vous commencez l'aventure avec le message Royal dans votre inventaire et un Bonus lié au personnage.

Prenez un pion ou la carte personnage à couper et plier.

Préparez les Royaumes (pour chaque couleur):

Séparez les cartes par couleur (Cœur, Trèfle, Carreau, Pique) et procédez ainsi pour chaque couleur :

- Mettez de côté la carte 0 (départ) et l'As (objectif final).
- Mélangez toutes les autres cartes (1 à 12 + Valet, Dame, Roi, Joker), formez un paquet face cachée puis placez la carte 0 au-dessus et l'As en dessous du paquet. Placez les 4 paquets de côté.

L'Ordre de l'aventure :

Vous ne jouez qu'avec un paquet à la fois. Commencez avec **le paquet Cœur**, puis continuez la partie dans l'ordre suivant : **Trèfle, puis Carreau et en fin Pique.**

- Placez la Carte 0 de Cœur face visible au centre de la table.

Début de partie : Placez votre personnage sur la **Carte 0 du Royaume de Cœur.**

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le jeu se joue tour par tour. Un tour est composé de **3 ACTIONS SUCCESSIVES :**

1. L'EXPLORATION (Action optionnelle)

Piochez et révélez les 2 premières cartes du paquet en cours.

- Placez-en une à DROITE de votre position et l'autre en BAS de votre position.
- Vous pouvez aussi choisir de ne pas piocher et passer directement aux actions 2 et 3 (déplacement et résolution).
- Si vous ne pouvez placer qu'une seule des deux cartes, posez l'autre face visible sur la pioche : vous la repiocherez au tour suivant.

2. LE DÉPLACEMENT (Action obligatoire)

Déplacez obligatoirement votre personnage une seule fois vers une carte adjacente. **Vous avez deux choix :**

- **Vers une carte en jeu (à droite ou en bas) :** les autres cartes restent en place et pourront être explorées plus tard.
- **Hors du jeu volontairement :** Replacez votre personnage sur la carte 0 ou 1 (départ) de votre choix et perdez 1 Cœur.

3. LA RÉOLUTION (Action obligatoire)

À l'arrivée sur une carte, appliquez immédiatement ses effets (voir le livre) :

- **CONDITIONS DE PASSAGE : [?]**
Certaines cartes demandent des conditions, exemple : « Si vous avez la Clé ? » vous pouvez débloquent l'objectif et continuer l'aventure.
Si vous ne l'avez pas, appliquez la conséquence indiquée, exemple : Perte de vie ou Retour en arrière.



- **EFFET OBLIGATOIRE (cartouche en bas de carte) :**
Combat ou Soins : Si vous perdez ou gagnez des cœurs, ajustez vos Cœurs sur votre feuille de personnage.
Objet : Notez-le dans votre inventaire. Les objets sont conservés d'un Royaume à l'autre.
XP : Si vous gagnez des points d'expérience, cochez une case dans votre feuille de personnage pour obtenir un bonus.
Fragment : Si vous obtenez un fragment, cochez la case correspondante dans votre feuille de personnage pour gagner 1 XP.

CONTRAINTE : Une même carte ne peut pas vous rapporter plusieurs fois Cœurs, Objet ou XP.

4. FIN DU TOUR

Si vous êtes toujours en vie, commencez un nouveau tour à l'étape 1 : Exploration.

LES RÉGLES DE BASE :

• À chaque tour, **déplacez votre personnage une seule fois, uniquement vers la DROITE ou vers le BAS**, puis appliquez l'action de la nouvelle carte.



ESCALADE :

Déplacement spécial vers le HAUT, uniquement si la carte possède l'icône ÉCHELLE.



FROID MORTEL :

Si la carte possède l'icône FLOCON, perdez 1 cœur.



TUNNEL :

Déplacement spécial
L'icône TUNNEL permet d'aller sur la carte de votre choix, mais vous perdez 1 Cœur.

FIN DE MANCHE ET VICTOIRE

CHANGEMENT DE CHAPITRE :

Dès que vous atteignez (et résolvez) la Carte As, le chapitre est terminé.

- Gardez vos objets et vos cœurs.
- Retirez les cartes en jeu.
- Préparez le chapitre suivant.

VICTOIRE FINALE : Récupérez les 4 fragments et atteignez la carte As de Pique pour gagner la partie.

DÉFAITE : Si vos cœurs tombent à zéro, l'aventure s'arrête.

OPTION DE DIFFICULTÉ :

En cas de défaite, vous pouvez recommencer le chapitre en gardant votre inventaire et vos Cœurs de départ : 2 tentatives pour une partie facile, 1 fois pour une partie de difficulté moyenne et sans recommencement en mode expert.

VARIANTE DE JEU POUR 2 JOUEURS

La variante coopérative à 2 joueurs vous permet d'effectuer l'aventure avec les 2 personnages Alec et Mia, en même temps.

Les règles de base ne changent pas mais impliquent l'ajout de règles particulières.

Le but du jeu, la mise en place et le déroulement d'un tour restent les mêmes que ceux à 1 joueur.

RÈGLES PARTICULIÈRES :

LA DÉFAITE survient si les 2 personnages n'ont plus de cœur. Si l'un des personnages n'a plus de cœur son allié peut lui transférer ses propres Cœurs (action libre), à condition d'être sur la même carte.

1. L'EXPLORATION (Action optionnelle)

Si les deux personnages sont sur des cartes différentes, le premier joueur peut piocher et placer 2 cartes. Une fois son action terminée, le second joueur peut choisir de faire de même et placer 2 cartes supplémentaires à son tour (si espace disponible).

2. LE DÉPLACEMENT n'est plus une action obligatoire seulement lorsque votre personnage est sur une carte de point de départ (0 et 1) ou d'objectif (9 et As).

Les deux personnages peuvent prendre des chemins différents et se rejoindre plus tard sur une même carte.

Il y a 2 raisons d'attendre l'autre joueur :

1 - Valider ensemble la carte As (obligatoire) qui est l'objectif de fin de chapitre.

2 - Donner ou Échanger des objets. C'est une action libre qui peut être réalisée dès que les 2 personnages sont sur la même carte.

3. LA RÉOLUTION (Action obligatoire)

Si les deux personnages sont sur la même carte, les effets de la carte ne s'appliquent qu'une seule fois.

Aussi durant un combat ou une épreuve physique, les dégâts sont répartis librement entre les deux personnages.

Appliquez les effets des cartes à chaque passage sur une même carte. Mais pour rappel, une même carte ne peut pas vous rapporter plusieurs fois Cœurs, Objet ou XP.

