

WALT DISNEY PICTURES ET WALDEN MEDIA PRÉSENTENT

- LE MONDE DE -

NARNIA

~ CHAPITRE 1 ~

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE
ET L'ARMOIRE MAGIQUE

Rise
JUNIOR

8+

2-4
JOUEURS

Index

Contenu	2
Introduction	3
Objectif du jeu	3
Préparation du plateau de jeu	4-5
Mise en place	6-8
Choisis tes armées & tes personnages	6
Prends tes cartes Territoire & prépare tes armées	7
Prépare les cartes Narnia	7
Prépare les marqueurs d'ordre du tour	8
Déroulement d'une partie	8-12
Étape 1 : Pioche une carte Narnia	9
Étape 2 : Pioche une carte Territoire	9
Étape 3 : Place tes armées	10
Étape 4 : Le combat	10
Traverser les étendues d'eau	11
Personnages	11
Étape 5 : Gagne des points de couronne	12
Gagner des cartes et des points de couronne	12
Gagner la partie	13
Exemples de jeu	13-15
Options de règles avancées	15
Résumé des règles	16

Contenu

- Plateau de jeu
- 3 séries de pièces d'armée (camp d'Aslan)
- 25 cartes Territoire
- 12 cartes Personnage
- 34 cartes Narnia
- 1 carte Rappel de règles
- 3 dés d'attaque rouges et 2 dés de défense noirs
- 1 plaque de carton prédécoupée avec :
 - 12 jetons Personnage, 7 jetons Campement, 4 marqueurs de score,
 - 14 marqueurs d'ordre du tour et 1 piste d'ordre du tour
- 1 plaque de carton prédécoupée avec :
 - 53 jetons Scrofuleux et 28 jetons Minotaure

Introduction

La Sorcière blanche a lancé un mauvais sort sur Narnia, de sorte qu'un hiver éternel sans Noël règne constamment sur la contrée. Mais Aslan est prêt à passer à l'action.

Ses partisans ont décidé d'unir leurs forces contre la Sorcière et ses serviteurs.

Dans Risk Junior Narnia, le joueur de la Sorcière blanche essaie de garder le contrôle de Narnia. Les autres joueurs appartiennent au camp d'Aslan.

Ensemble, ils combattent pour vaincre la Sorcière et rompre l'enchantement qui ensorcelle Narnia.

Objectif du jeu

Capturer tous les territoires de Narnia au bénéfice du camp pour lequel tu te bats — celui d'Aslan ou celui de la Sorcière blanche — avant que la carte *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* ne soit piochée.

Si aucun camp n'a capturé tous les territoires de Narnia quand cette carte est piochée, le joueur qui a le plus de points de couronne devient Roi ou Reine de Narnia.



Le camp d'Aslan

Aslan

Peter

Edmund

Susan

Lucy

Mr & Mme
Castor

Mr
Tumnus

Tonitruant



Personnages

Préparation du plateau de jeu

Avant de commencer, sors le jeu de la boîte et vérifie que tu sais à quoi correspondent toutes les pièces. Utilise cette illustration pour t'aider à mettre le jeu en place.

Jetons
Campement



Marqueurs
de score



Jetons
Personnage



Cartes
Personnage



Armées dans
le camp d'Aslan

Piste et marqueurs
d'ordre du tour



Le camp de la Sorcière blanche

Centaure Faune Sorcière blanche Maugrim Ginarrbrik Otmin Scrofuleux Minotaure



Armées



Personnages

Armées





Astuce : Lis l'intégralité des règles avant de commencer une partie. Une fois que tu sauras comment jouer, utilise la carte Rappel de règles et le résumé de règles imprimé au dos de ce livret pour t'aider pendant la partie.

Mise en place

Choisis tes armées & tes personnages

1. Un joueur doit choisir le camp de la Sorcière blanche. Il place tous les jetons d'armée de la Sorcière blanche devant lui et prend la carte Personnage et le jeton représentant la Sorcière blanche.

Note : Dans les parties à 3 et 4, ce joueur jouera plus souvent que chaque joueur du camp d'Aslan.

2. Les autres joueurs, qui sont dans le camp d'Aslan, doivent placer une série de pièces d'armée rouges, bleues ou jaunes devant eux.

Note : Dans une partie à 2, le joueur du camp d'Aslan prend 2 séries de pièces d'armée.

3. Place les marqueurs de score de couleur correspondante sur la case de départ Narnia, du plateau de jeu.



4. Les joueurs du camp d'Aslan choisissent chacun un personnage de ce camp. On ne peut pas choisir Aslan, Mr Tumnus et Tonitruant. Consulte les pouvoirs spéciaux de chaque personnage indiqués sur sa carte pour t'aider à choisir. Prends le jeton et la carte Personnage correspondants et place-les devant toi.

Note : Voir la carte Pavillon d'Aslan, ci-dessous.

5. Place le jeton d'Aslan dans son Pavillon.
6. Mr Tumnus et Tonitruant ont été changés en pierre et tu ne peux pas les choisir tant qu'ils n'ont pas été ranimés par Lucy. Place leur jeton dans la Cour de la Sorcière blanche.

Note : Dans une partie à 2, le joueur du camp d'Aslan choisit un personnage pour chacune de ses armées.

7. Place les jetons Personnage inutilisés à leur place sur le plateau de jeu :

- Mr & Mme Castor avec Aslan dans son Pavillon.
- Peter, Edmund, Susan et Lucy dans l'Armoire magique.
- La Sorcière blanche, Maugrim, Ginarrbrik et Otmin dans la Cour de la Sorcière blanche.



8. Place toutes les cartes Personnage inutilisées à côté du plateau de jeu.
9. Place la piste et les marqueurs d'ordre du tour à côté du plateau de jeu.
10. Empile les jetons Campement près du plateau de jeu.
11. Place la carte Rappel de règles près du plateau de jeu.

Prends tes cartes Territoire & prépare tes armées

Les cartes Territoire sont distribuées pour décider quels sont les territoires occupés par chaque joueur au début de la partie. Elles déterminent aussi quels territoires seront attaqués à chaque tour.

1. Mélange les cartes.
2. Donne toujours 13 cartes Territoire au joueur de la Sorcière blanche.
3. Distribue les cartes Territoire aux joueurs du camp d'Aslan comme suit :
 - 1 joueur dans le camp d'Aslan — 12 cartes (6 par couleur d'armée).
 - 2 joueurs dans le camp d'Aslan — 6 cartes par joueur.
 - 3 joueurs dans le camp d'Aslan — 4 cartes par joueur.
4. Regarde tes cartes Territoire. Le joueur de la Sorcière blanche place 2 scrofuleux sur chacun de ses 13 territoires. Les joueurs du camp d'Aslan placent 2 faunes sur chacun de leurs territoires.
5. Chaque joueur choisit ensuite l'un de ses territoires pour en faire son campement. Place un jeton de campement et une pièce d'armée représentant un centaure (camp d'Aslan) ou un minotaure (camp de la Sorcière blanche) sur ce territoire.
6. Enfin, récupère toutes les cartes Territoire, mélange-les et place-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. C'est la pile de pioche des cartes Territoire.



Prépare les cartes Narnia

Chaque carte Narnia représente des actions, des événements ou des pouvoirs spéciaux qui peuvent modifier les chances de victoire d'un joueur au combat ou lui donner des armées ou des points de couronne supplémentaires. Les cartes peuvent aider ou gêner le joueur qui les retourne.

Les cartes Narnia doivent être jouées immédiatement, à moins que la carte ne t'indique le contraire. Pour jouer une carte pendant un autre tour, place-la, face visible, devant toi jusqu'à ce que tu l'utilises.

Défausse-toi toujours des cartes après utilisation.

La pile de cartes Narnia contient 3 cartes de score spéciales :

Père Noël



Le Lion, La Sorcière
blanche et l'Armoire
magique

Toujours l'hiver,
et jamais Noël

Construis ton aventure de Narnia à l'aide de la pile de cartes Narnia.

1. Retire les cartes de score.
2. Mélange le reste des cartes et partage-les, face cachée, en trois piles de 8 cartes et une pile de 7 cartes.
3. Ajoute la carte *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* à la première pile de 8 cartes. Mélange-la à nouveau et place-la, face cachée, à côté de la pile de cartes Territoire pour former la pile de pioche de Narnia.
4. Ajoute la carte *Père Noël* à la deuxième pile de 8 cartes. Mélange-la à nouveau et place-la, face cachée, au-dessus de la pile de pioche de Narnia.
5. Ajoute la carte *Toujours l'hiver, et jamais Noël* à la troisième pile de 8 cartes. Mélange-la à nouveau et place-la, face cachée, au-dessus de la pile de pioche de Narnia.
6. Enfin, place la pile de 7 cartes, face cachée, au-dessus de la pile. La pile de pioche de Narnia est à présent complète.

Prépare les marqueurs d'ordre du tour

Il y a 3 marqueurs d'ordre du tour pour chaque joueur combattant dans le camp d'Aslan (rouge, jaune et bleu) et 5 marqueurs d'ordre du tour pour l'armée de la Sorcière blanche.

- Utilise toujours les 5 marqueurs d'ordre du tour du joueur de la Sorcière blanche.
- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, retire les marqueurs d'ordre du tour de la couleur de l'armée inutilisée.
- Dans une partie à 4 joueurs, retire un marqueur d'ordre du tour pour chaque couleur d'armée.

Place les marqueurs d'ordre du tour appropriés, face cachée, et mélange-les à plat sur la table. Puis, sans regarder, place-les, face cachée, sur la piste d'ordre du tour numérotée située à côté du plateau de jeu.

Il devrait toujours y avoir onze marqueurs d'ordre du tour en jeu.

Tu es, à présent, prêt à jouer à Risk Junior Narnia

Déroulement d'une partie

Rounds

1. Chaque aventure est partagée en 3 phases de score, pendant lesquelles les joueurs jouent un certain nombre de tours.
2. Une phase se termine à chaque fois qu'une carte de score Narnia est piochée.
3. Quand c'est le cas, fais une pause dans la partie, le temps de distribuer des points de couronne selon les conditions décrites sur la carte de score.

Ordre du tour



1. Retourne le premier marqueur d'ordre du tour pour déterminer quel joueur commence le premier.
2. Après son tour (une fois les 5 étapes terminées), retourne le marqueur suivant pour savoir qui joue ensuite. Il est possible qu'un joueur joue plusieurs tours de suite.
3. Quand tu as retourné le dernier marqueur, mélange-les tous et remets-les sur la piste d'ordre du tour. Recommence à les retourner l'un après l'autre, comme précédemment.

Note : À chaque fois que tu mélanges à nouveau les marqueurs d'ordre du tour, mélange aussi les cartes Territoire, utilisées et non utilisées, pour rafraîchir la pioche de cartes Territoire.

Chaque tour

Chaque tour se joue en 5 étapes :

Étape 1 : Pioche une carte Narnia



1. Prends la carte du dessus de la pile de Narnia et lis ses instructions. La carte t'indique si tu dois l'utiliser immédiatement ou si tu peux la garder pour l'utiliser au tour de ton choix.
2. Dès que tu as utilisé une carte Narnia, place-la, face cachée, à côté de la pile de Narnia, pour former une pile de défausse.
3. Si tu joues plusieurs tours d'affilée, **ne pioche pas de carte Narnia** pendant les tours suivants. Passe directement à l'Étape 2, sauf pendant ton premier tour.

Étape 2 : Pioche une carte Territoire

1. Pioche la carte du dessus de la pile de territoires.
2. Si ton ennemi occupe le territoire que tu as pioché, place tes pièces d'armée (et un personnage, si tu le désires) sur ce territoire, prêt à combattre.
3. Si le territoire est occupé par ta propre armée (ou une armée amie, si tu es dans le camp d'Aslan), tu peux placer tes pièces d'armée (et un personnage, si tu le désires) sur un territoire ennemi de ton choix. Tu ne peux pas combattre une armée amie.

Étape 3 : Place tes armées

1. Prends 3 faunes et 1 centaure. Si tu joues la Sorcière blanche, prends 3 scrofuleux et 1 minotaure. **Place ces armées sur le territoire de combat.**
2. Tu peux aussi choisir d'envoyer un personnage au combat, le cas échéant.

- Si tu envoies un personnage, ses pouvoirs spéciaux peuvent être utilisés pendant le combat.
- Si ton personnage est touché, tu le récupères et tu peux le rejouer à un autre tour.
- S'il n'est pas touché, ton personnage doit rester sur ton dernier territoire de victoire et tu ne peux pas le récupérer.

Pour envoyer un personnage au combat, prends le jeton Personnage sur sa carte et place-le sur le territoire de combat avec tes armées.

3. Il ne peut y avoir qu'un seul personnage par camp sur un même territoire. Si tu as déjà un de tes personnages sur le territoire de combat, tu ne peux pas en ajouter un autre ce tour-ci.



Étape 4 : Le combat

Lance les dés pour te battre sur le territoire de combat.

1. Le joueur qui occupe le territoire que tu attaques lance les 2 dés de défense noirs.
 - Pour chaque 5 ou 6, un faune ou un scrofuleux est touché (ou tu peux choisir d'utiliser le 6 pour toucher un centaure ou un minotaure).
 - Retire les armées ennemies que tu as touchées et place-les devant toi avant que l'attaquant ne lance ses dés. Tu as capturé ces armées.
 - Si tu fais un double, tu peux toucher le personnage ennemi de ton choix sur le territoire de combat. Renvoie le jeton Personnage sur sa carte.
2. À présent, c'est au tour de l'attaquant. Lance les 3 dés d'attaque (ou 2 si tu attaques un campement ennemi).
 - Pour chaque 5 ou 6, un faune ou un scrofuleux est touché (ou tu peux choisir d'utiliser le 6 pour toucher un centaure ou un minotaure).
 - Retire les armées ennemies que tu as touchées et place-les devant toi avant que le défenseur ne lance ses dés à nouveau. Tu as capturé ces armées.
 - Si tu fais un double, tu peux toucher le personnage ennemi de ton choix sur le territoire de combat. Renvoie le jeton Personnage sur sa carte.
 - Défends et attaque tour à tour jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un camp sur le territoire.

Voir l'Exemple 1 : Comment combattre, page 13.



Astuce : Contrairement au jeu Risk, La conquête du Monde, le nombre de pièces d'armée sur un territoire n'affecte pas le nombre de dés lancés. Les attaquants lancent 3 dés pendant un combat standard, 2 dés s'ils attaquent un campement ou s'ils ont traversé une étendue d'eau. Les défenseurs lancent toujours les 2 dés de défense.

Si le défenseur gagne le combat, le tour de l'attaquant se termine. Vérifie si quelqu'un a gagné des points de couronne, puis retourne le marqueur d'ordre du tour suivant pour savoir qui joue ensuite.

Si l'attaquant gagne, il peut continuer son tour en déplaçant ses armées sur un territoire ennemi adjacent à celui sur lequel il se trouve et en commençant un nouveau combat. Termine tous les combats avant de passer à l'étape 5.

Note : Tu dois toujours laisser au moins 1 pièce d'armée dans chaque territoire.



Astuce : Tu ne peux pas déplacer les pièces d'armée d'un autre joueur, ou les utiliser au combat, même si vous jouez dans le même camp.

Traverser les étendues d'eau

- Certains territoires sont délimités par des rivières ou par la mer. Dans des circonstances normales, tu ne peux traverser une rivière pour te rendre sur un territoire ennemi adjacent au tien qu'en empruntant un pont.
- Tu peux traverser la mer de port à port en suivant les voies maritimes rouges.
- Si tu traverses la mer ou un pont pour continuer ton attaque, ta puissance d'attaque est réduite à 2 dés.

Tu peux continuer à attaquer les territoires ennemis adjacents à celui sur lequel tu es tant que tu as suffisamment d'armées. Ton tour se termine quand tu declares que tu ne vas pas attaquer un autre territoire, ou quand tu es vaincu.

Voir l'Exemple 2 : Traverser une étendue d'eau pour continuer ton attaque, page 14.

Note : Le Lac gelé est considéré comme un territoire normal. Tu ne traverses pas d'étendue d'eau pour l'atteindre.

Personnages

Les pouvoirs spéciaux de chaque personnage sont détaillés sur sa carte Personnage (par exemple, la Sorcière blanche peut changer les armées en pierre). Ces pouvoirs spéciaux ne peuvent être utilisés uniquement quand le jeton du personnage est sur un territoire du plateau de jeu (généralement le territoire de combat).

Quand le jeton d'un personnage est sur sa carte, le pouvoir spécial de ce personnage ne peut pas être utilisé.

Quand ta dernière armée sur un territoire est vaincue, tout personnage t'appartenant se trouvant sur le territoire de combat doit être renvoyé sur sa carte Personnage.

Voir l'Exemple 3 : Le personnage de la Sorcière blanche en combat, page 14.

Étape 5 : Gagne des points de couronne

Les joueurs gagnent des points de couronne pour les armées qu'ils capturent.

5 faunes (de la même couleur d'armée) ou 5 scrofuleux = 1 point de couronne

3 centaures ou 3 minotaures = 1 point de couronne

1. À la fin de chaque tour, vérifie si un joueur a capturé le nombre donné d'armées de la même couleur (5 faunes ou scrofuleux, 3 centaures ou minotaures). Si c'est le cas, échange-les contre des points de couronne.
2. Rends les armées ranimées au joueur à qui elles appartiennent. Ce joueur peut les remettre sur le plateau de jeu lors de tours suivants.
3. Déplace le marqueur de score de ce joueur d'une case sur le plateau de jeu pour chaque point de couronne gagné.

Note : Quand tu gagnes une attaque contre un campement ennemi et que tu prends le contrôle de ce territoire, tu gagnes immédiatement 2 points de couronne. Déplace ton marqueur de score de 2 cases sur le plateau.

Voir l'Exemple 4 : Échanger des armées capturées contre des points de couronne, page 15.

Quand tu as joué tes 5 étapes, ton tour est terminé.

Retourne le marqueur d'ordre du tour suivant pour savoir qui joue ensuite.

Gagner des cartes et des points de couronne

Il y a 3 cartes de score dans la pile de cartes Narnia : *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique, Père Noël et Toujours l'hiver, et jamais Noël* (voir page 7).

Quand un joueur pioche une carte de score Narnia, distribue des points de couronne comme suit :

- Donne à chaque joueur 2 points de couronne par campement. Les joueurs peuvent contrôler plus d'un campement.
- Compte le nombre de territoires contrôlés par chaque camp. Additionne tous les territoires contrôlés par les joueurs du camp d'Aslan et compare le résultat avec le nombre de territoires contrôlés par le joueur de la Sorcière blanche.
- Donne aussi 5 points de couronne à CHAQUE joueur dont le camp contrôle le plus de territoires.

À chaque fois qu'un joueur pioche le *Père Noël* ou *Toujours l'hiver, et jamais Noël*, le round se termine. Après avoir distribué les points, mélange à nouveau les marqueurs d'ordre du tour et les cartes Territoire. Le joueur qui a pioché la carte de score doit s'en défaire et continuer en piochant une nouvelle carte Narnia.

Si un joueur pioche *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* dans la pile, la partie se termine.

Gagner la partie

Si l'un des camps acquiert le contrôle de tous les territoires du plateau de jeu, il a gagné.

Si le camp d'Aslan gagne de cette manière, le joueur qui a le plus de points de couronne devient Roi ou Reine de Narnia. Si la Sorcière blanche l'emporte, elle reste Reine de Narnia.

Si aucun camp n'acquiert le contrôle de tous les territoires, l'aventure se termine quand un joueur pioche *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* dans la pile de cartes Narnia.

Dans ce cas, distribue des points de couronne comme détaillé à la page 12.
Le joueur qui a le plus de points de couronne gagne la partie et devient Roi
ou Reine de Narnia.

Si 2 joueurs ont le même nombre de points, compte le nombre d'armées qu'ils ont encore sur le plateau de jeu. Le joueur qui en a le plus gagne la partie et il est couronné Roi ou Reine de Narnia.

Exemples de jeu

Exemple 1 : Comment combattre

Le joueur de la Sorcière blanche pioche la carte Territoire de Telmar et il y place 3 armées de scrofuleux et 1 minotaure.

Le joueur de l'armée rouge lance les 2 dés de défense pour commencer le combat. Il fait 3 et 5. Le 5 touche 1 armée de scrofuleux, qu'il place devant lui.

Le joueur de la Sorcière blanche lance à présent les 3 dés d'attaque. Il fait 5, 4 et 3. Le 5 touche 1 armée de faunes, qu'il place devant lui. Le joueur rouge n'a plus à présent qu'une pièce d'armée sur ce territoire.



Il lance à nouveau les 2 dés de défense, et obtient cette fois 6 et 5. Le 5 touche un scrofuleux. Le 6 touche un scrofuleux ou un minotaure (le joueur qui a lancé les dés choisit). Il retire 1 scrofuleux et 1 minotaure du territoire de combat et les place devant lui.

Il ne reste plus qu'une pièce d'armée dans chaque camp.

Le joueur de la Sorcière blanche fait cette fois 1, 2 et 6, capturant la dernière pièce d'armée rouge avec le 6. Le joueur de la Sorcière blanche gagne le combat, mais comme il ne lui reste qu'une pièce d'armée de scrofuleux sur le territoire, il ne peut pas continuer d'attaquer un autre territoire. Son tour se termine.

Exemple 2 : Traverser une étendue d'eau pour continuer ton attaque

Le joueur de l'armée bleue vient de vaincre son ennemi au combat et il a pris le contrôle de Cair Paravel. Il lui reste 3 faunes, 1 centaure et Peter sur ce territoire et il décide de continuer son attaque sur le territoire ennemi de Galma. Pour l'atteindre, il doit utiliser une voie maritime.

Il laisse son centaure et Peter en arrière pour protéger Cair Paravel et déplace ses 3 pièces d'armées de faunes sur Galma.



Le joueur de la Sorcière blanche fait 1 et 4 avec ses dés de défense. Aucune armée n'est touchée.

Comme le joueur bleu a traversé une étendue d'eau pour atteindre le territoire, il ne peut lancer que 2 dés d'attaque. Il a de la chance : il fait 5 et 6 du premier coup. Il gagne le combat et capture les deux scrofuleux (qu'il place devant lui).

Exemple 3 : Le personnage de la Sorcière blanche en combat

Le personnage de la Sorcière blanche a le pouvoir de changer les armées en pierre.

Telmar est occupé par 2 faunes et 1 centaure de l'armée jaune, ainsi qu'Edmund.

Le joueur de la Sorcière blanche pioche la carte Territoire de Telmar. Il décide d'envoyer un personnage (la Sorcière blanche) au combat avec ses armées.

Le joueur jaune fait 1 et 2 avec ses dés de défense. Aucune armée n'est touchée.

Le joueur de la Sorcière blanche fait alors 2, 3 et 5. Le 5 touche 1 faune, qu'il place devant lui. Le 2 déclenche le pouvoir spécial de la Sorcière blanche : 2 armées sont changées en pierre (1 faune et 1 centaure) et sont placées dans la Cour de la Sorcière blanche, sur le plateau de jeu.



Le joueur jaune fait 5 et 5 aux dés. Il capture 1 scrofuleux pour chaque 5. En faisant un double, il touche aussi le personnage ennemi. Le jeton de la Sorcière blanche est renvoyé sur sa carte et ses pouvoirs spéciaux ne peuvent plus être utilisés pour ce combat.

Le joueur de la Sorcière blanche fait 3, 5 et 6, et capture le dernier faune et le centaure. Sans armées jaunes, Edmund ne peut pas rester sur ce territoire. Son jeton de personnage est renvoyé sur sa carte et le joueur de la Sorcière blanche a gagné le combat.

Exemple 4 : Échanger des armées capturées contre des points de couronne

Le joueur de l'armée rouge attaque Beruna. Le joueur de la Sorcière blanche fait 1 et 5 aux dés de défense. Le 5 touche 1 faune rouge, qu'il capture et place devant lui.

Avec les attaques précédentes de la partie, il y a maintenant 5 faunes rouges capturés. Il doit maintenant renvoyer les 5 faunes rouges dans la pile d'armées du joueur rouge et déplacer son marqueur de score d'une case avant la reprise du combat.



Options de règles avancées

Essaie d'incorporer ces règles pour jouer des parties encore plus palpitantes.

Cartes Narnia

Cache tes cartes Narnia aux autres joueurs. Si tu gardes des cartes Narnia pour les jouer plus tard, retourne-les face cachée jusqu'à ce que tu décides de les utiliser.

Armées

Durant n'importe quel tour, tu peux placer une pièce d'armée sur un campement que tu contrôles de ton choix, au lieu de la placer sur le territoire de combat avec le reste de tes armées.

Puissance d'attaque

Quand tu attaques des territoires particulièrement boisés (Cair Paravel, Enclave alliée, Réverbère, Père Noël, Bois tremblotants ou Pré dansant), ta puissance d'attaque est réduite à 2 dés. Le défenseur lance toujours 2 dés de défense.

Résumé des règles

Mise en place du plateau, des armées et des piles de cartes (voir pages 4-8).

À chaque tour :

1. Pioche une carte Narnia.
2. Pioche une carte Territoire.
3. Place tes armées.
4. Combat.
5. Gagne des points de couronne.



Joue jusqu'à ce qu'un camp contrôle Narnia ou qu'un joueur pioche la carte Narnia Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique.

Proclame le ou la gagnante.

Rappelle-toi :

- Tu ne peux lancer que 2 dés d'attaque quand tu as traversé une étendue d'eau pour atteindre un territoire, ou quand tu attaques un campement ennemi.
- Gagne immédiatement 2 points de couronne si tu prends le contrôle d'un campement ennemi.
- Tu peux envoyer 1 personnage au combat par tour.
- N'oublie pas de mélanger à nouveau les cartes Territoire quand tu mélanges les marqueurs d'ordre du tour.

www.hasbro.fr

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © 2005 DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved.

Jeu © 2005 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Conception du jeu : Richard Borg.



Fabriqué
en Irlande

110551466101