



Le fichier des cartes a été fait pour pouvoir être directement imprimé recto-verso. Cependant, si votre imprimante ne le permet pas, vous pouvez imprimer les rectos et les versos séparément pour ensuite les rassembler avec un protège-carte (format 63 mm x 88 mm) ou les coller. Assurez-vous simplement que le numéro et la lettre du recto (en haut à gauche) correspond au numéro et à la lettre du verso avant de les assembler. Et ne regardez que le haut des rectos afin de ne pas vous gâcher le plaisir du jeu !

Veillez à ranger les cartes dans l'ordre croissant, face A visible.

<p>1A DES BONBONS OU UN SORT ?</p> <p>C'est Halloween dans le Royaume de Lyfr ! Les Gardiens ont déjà leurs déguisements de sorcière, mais il leur manque des balais pour compléter leur costume. Ils pourront sans doute trouver leur bonheur en parcourant le Royaume.</p> <p>Avec leurs costumes complets, ils pourront partir à la chasse aux bonbons avant de se rendre à la grande soirée costumée !</p>  <p>Retournez cette carte.</p>	<p>2A RÈGLE EXCEPTIONNELLE</p> <p><i>Le Loup s'est déguisé pour participer à la soirée costumée. Dans cette tenue, il est terrifiant et ferait tomber à la renverse n'importe qui !</i></p> <p>Les rencontres entre les Gardiens et le Loup sont modifiées :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le Loup ne capture pas le ou les Gardiens impliqués dans la rencontre. À la place, le ou les pions Gardiens impliqués sont couchés sur la case où ils se trouvent. Ce ou ces Gardiens ne pourront pas être activés lors de ce tour. Dès que le Loup rencontre un ou plusieurs Gardiens, il va immédiatement sur la case roulette et y termine son activation. Le ou les pions Gardiens couchés sont relevés au début du prochain tour, avant le déplacement du Loup.
<p>3A TROUVER DES BALAIS</p> <p>Pour achever leurs déguisements de sorcière, les Gardiens doivent trouver des balais. Les manches de l'époussette et de la pelle pourraient faire l'affaire !</p>  <p>Fouillez les cachettes du Royaume à la recherche de ces 2 cartes Objet :</p> <ul style="list-style-type: none"> Quand vous trouvez une de ces cartes Objet, placez-la sur la carte Coffre. <p>Lorsque vous avez trouvé les 2 cartes Objet, retournez cette carte.</p>	<p>4A TROUVER DES BALAIS</p> <p><i>Les Gardiens aimeraient emprunter les rames de la barque du crocodile pour se confectionner deux balais pour leurs déguisements.</i></p>  <p>Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour emprunter les rames du crocodile.</p> <p>Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.</p>

2B RÈGLE EXCEPTIONNELLE

Le Loup s'est déguisé pour participer à la soirée costumée. Dans cette tenue, il est terrifiant et ferait tomber à la renverse n'importe qui !

Les rencontres entre les Gardiens et le Loup sont modifiées :

- Le Loup ne capture pas le ou les Gardiens impliqués dans la rencontre. À la place, le ou les pions Gardiens impliqués sont couchés sur la case où ils se trouvent.
- Ce ou ces Gardiens ne pourront pas être activés lors de ce tour.
- Dès que le Loup rencontre un ou plusieurs Gardiens, il va immédiatement sur la case roulette et y termine son activation.
- Le ou les pions Gardiens couchés sont **relevés au début du prochain tour, avant le déplacement du Loup.**

1B DES BONBONS OU UN SORT ?

Prenez les cartes Adventure jusqu'à la carte **STOP**.

Installez ces cartes près du livre et lisez-les.

Pour cette aventure, vous aurez besoin de la carte **Coffre**. Placez-la près des cartes **Gardien**.



COMMENT REMPORTER LA PARTIE ?

Réussissez les missions des cartes 7 et 9. Ensuite collectez autant de bonbons que possible, mais veillez à ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre et à aller à la soirée costumée à temps !



4B TROUVER DES BALAIS

Comme c'est une soirée exceptionnelle, le crocodile veut bien vous prêter ses rames pour compléter vos costumes.



Conservez cette carte près du livre.

3B TROUVER DES BALAIS

Grâce à l'époussette et à la pelle, vous allez pouvoir confectionner des balais.



Laissez les 2 cartes **Objet** sur la carte **Coffre** et conservez cette carte près du livre.

5A TROUVER DU FOIN

Pour faire de vrais balais avec les rames, la pelle et l'époussette, il vous faut un peu de foin à rajouter au bout.

Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour trouver du foin.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

6A CONFECTIIONNEZ VOS BALAIS

Lorsque les Gardiens ont tous les éléments pour faire leurs balais, il est temps de les assembler.

Lorsque vous avez les cartes **3**, **4** et **5** sur leur face **B**, retournez cette carte.

7A TROUVEZ LE SEAU

Pour récolter des bonbons lors de leur tournée, les Gardiens ont besoin d'un seau !



Lorsqu'un Gardien trouve le seau dans une cachette 🏠, retournez cette carte.

8A

STOP !

Ne lisez pas les cartes *Aventure* suivantes avant que cela ne vous ait été demandé.

9A LES GARDIENS SE DÉGUISENT

Il est l'heure d'enfiler les déguisements à l'abri des regards !

Tous les Gardiens doivent être dans une même maison de saison.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

10A PARTIR À LA CHASSE AUX BONBONS

Les Gardiens sont maintenant déguisés et équipés de leur seau, c'est l'heure de partir récolter des bonbons !

Pour cela, ils doivent parler à différents habitants du Royaume. Et lorsqu'ils auront assez de bonbons, ils pourront aller à la grande soirée costumée.

Prenez les cartes **11**, **12**, **13**, **14**, **15** et **16**, lisez-les et placez-les près du livre.

Lorsque vous jugez avoir récolté assez de bonbons, les Gardiens doivent aller à la soirée costumée.

Attention ! Aller à la soirée costumée met fin à la partie !

Tous les Gardiens doivent être réunis dans la maison de saison de l'automne.

Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

Attention, cela met fin à la partie !

7B TROUVEZ LE SEAU

Grâce au seau, les Gardiens pourront récolter des montagnes de bonbons !

Placez la carte *Objet* « seau » sur la carte *Coffre*.



Placez cette carte près du livre.

6B CONFECTIIONNEZ VOS BALAIS

Les Gardiens ont fabriqué des balais pour compléter leurs costumes de sorcière ! Ils doivent maintenant s'habiller.

Remettez les cartes **3**, **4** et **5** ainsi que cette carte dans la boîte.

Prenez la carte **9A** et lisez-la.



5B TROUVER DU FOIN


Avec ce foin, vos balais seront plus vrais que nature !


Conservez cette carte près du livre.



10B LA GRANDE SOIRÉE COSTUMÉE - VICTOIRE

Les costumes des Gardiens sont tellement réussis qu'ils font sensation lors de la soirée. Pour fêter dignement Halloween, les Gardiens comptent les bonbons récoltés pour les partager avec tous les invités.

Prenez toutes les cartes avec le symbole  et comptez le nombre de symboles.

Plus vous avez collecté de symboles , plus votre victoire est grande.

Combien en avez-vous ? Vous pouvez en collecter jusqu'à **11** !



9B LES GARDIENS SE DÉGUISENT

Les Gardiens sont costumés, il est l'heure de partir à la chasse aux bonbons !

Si la carte **7** est sur la face **B**, prenez la carte **10A**.

Sinon, vous devez accomplir la mission de la carte **7** pour la retourner sur sa face **B**. Lorsque c'est le cas, prenez la carte **10A**.



8B

STOP !



Ne lisez pas les cartes *Aventure* suivantes avant que cela ne vous ait été demandé.

11A RÈGLE EXCEPTIONNELLE

Alléché par les bonbons, le Loup en dérobe quelques-uns dans votre seau dès qu'il le peut !

Remettez la carte **2** dans la boîte.

Les rencontres entre les Gardiens et le Loup sont modifiées :

- Le Loup ne capture pas le ou les Gardiens impliqués dans la rencontre. À la place, il vole la dernière carte avec le symbole  que vous avez obtenue.
- Remplacez la dernière carte avec le symbole  dans la boîte.
- Dès que le Loup rencontre un ou plusieurs Gardiens, il va immédiatement sur la case roulette (pour manger les bonbons !) et y termine son activation.

12A UN BONBON OU UN SORT POUR LE BLAIREAU

Peut-être que le blaireau a des bonbons !

Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour discuter avec le blaireau.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

13A UN BONBON OU UN SORT POUR L'ÉPOUVANTAIL

Peut-être que l'épouvantail a des bonbons !

Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour discuter avec l'épouvantail.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

14A UN BONBON OU UN SORT POUR LE SANGLIER

Peut-être que le sanglier a des bonbons !

Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour discuter avec le sanglier.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

15A UN BONBON OU UN SORT POUR LA CITROUILLE

Peut-être que cette citrouille magique a des bonbons !

Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour discuter avec la citrouille.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

16A UN BONBON OU UN SORT POUR LES 2 PINGUINS

Peut-être que les pingouins ont des bonbons !

Un Gardien doit terminer son activation sur la case ci-dessous pour discuter avec les pingouins.



Lorsque c'est le cas, retournez cette carte.

13B UN BONBON OU UN SORT POUR L'ÉPOUVANTAIL

En cette nuit magique d'Halloween, l'épouvantail est heureux que vous ayez pensé à lui et il vous donne un bonbon.



Conservez cette carte près du livre.



12B UN BONBON OU UN SORT POUR LE BLAIREAU

Le blaireau est heureux de vous voir et il vous donne quelques bonbons.



Conservez cette carte près du livre.





11B RÈGLE EXCEPTIONNELLE

Alléché par les bonbons, le Loup en dérobe quelques-uns dans votre seau dès qu'il le peut !

Remettez la carte **2** dans la boîte.

Les rencontres entre les Gardiens et le Loup sont modifiées :

- Le Loup ne capture pas le ou les Gardiens impliqués dans la rencontre. À la place, il vole la dernière carte avec le symbole  que vous avez obtenue.
- Remplacez la dernière carte avec le symbole  dans la boîte.
- Dès que le Loup rencontre un ou plusieurs Gardiens, il va immédiatement sur la case roulette (pour manger les bonbons !) et y termine son activation.

16B UN BONBON OU UN SORT POUR LES 2 PINGOUINS

Les deux pingouins ont des montagnes de bonbons dans leurs tonneaux, ils vous en donnent volontiers.



Conservez cette carte près du livre.



15B UN BONBON OU UN SORT POUR LA CITROUILLE

La citrouille magique a plein de bonbons mais il en faut pour tout le monde !



Conservez cette carte près du livre.



14B UN BONBON OU UN SORT POUR LE SANGLIER

Le sanglier est occupé à trouver son déguisement pour la soirée costumée. Il n'a pas grand-chose pour vous !



Conservez cette carte près du livre.

