

HEROQUEST

Intro:

Incarnez un des quatre héros d'heroquest ou vivez l'aventure à travers les yeux du terrible

Zargon. Accomplissez des quêtes en vous déplaçant dans les tréfonds d'un labyrinthe de pierre

caché. Évitez les pièges et les monstres guidés par Zargon, fouillez les pièces pour découvrir

des trésors et rétablir l'honneur du Royaume en détruisant les forces de la Terreur!

Mise en place:

- Chaque joueur choisit un rôle. Au moins un des participants doit jouer le rôle de Zargon. À

moins de 5 joueurs, vous pouvez incarner plusieurs Héros (Barbare, Nain, Elfe, Enchanteur).

- Zargon récupère le Livre des quêtes. La lecture de la Quête se déroule ainsi :

- Le chapitre de la Quête (Quête 1 - L'épreuve), à lire silencieusement.

- Le texte sur Parchemin (défi que les Héros rencontreront et la récompense obtenue en

cas de succès) à lire à voix haute à l'ensemble des joueurs.

- La carte de Quête. Seul Zargon en prend connaissance. Elle indique où apparaîtront les

Monstres et le mobilier en cours de partie. Ne rien disposer sur le plateau pour l'instant.

- Le Livre des quêtes. Il décrit ce qui arrivera dans certaines Pièces et les situations spéciales que les Héros devront affronter. À lire entièrement et silencieusement.

Zargon

révélera ces informations au fur et à mesure que la Quête progressera.

- Placer le plateau de jeu au centre de la table (Le logo HeroQuest à la droite de Zargon).

- Placer les 4 cartes de personnage face visible. Vous y trouverez des capacités qui évolueront au cours de la partie :
- Dés d'attaque : Il s'agit de la capacité d'attaque de l'Arme du Héros.
- Dés de défense : Il s'agit de la capacité du Héros à éviter ou à encaisser les dégâts de l'ennemi.
- Points de vie : Ils représentent la force physique du Héros.
- Points d'esprit : Ils représentent l'intelligence, la sagesse et la résistance à la magie du Héros.
- Chaque joueur reçoit sa figurine, la carte de son personnage ainsi qu'un feuillet à remplir avec les éléments indiqués sur la carte.
- Zargon récupère un paravent pour dissimuler le Livre des Quêtes posé devant lui.
- Formez une réserve avec les éléments restants du jeu (Portes, le mobilier, les Monstres et toutes les tuiles cartonnées).

Regardez la carte de la Quête dans le Livre des quêtes. Ne placez sur le plateau que les éléments se trouvant dans la pièce de départ.

- Séparez les cartes en 9 piles distinctes :
 - Équipements,
 - Trésors (Mélanger ces cartes avant chaque Quête.),
 - Artefacts (Gardez ces cartes derrière l'écran du maître de jeu).
 - Monstres (Étalez face visible les huit cartes près du plateau),
 - Sorts de la Terreur : Zargon doit garder ces cartes derrière l'écran du maître de jeu.
 - Sorts X4 (air, feu, eau, terre) : Les groupes de Sorts sont répartis entre l'Enchanteur et l'Elfe.
 - Placez 3 Dés de combat blancs et les 2 dés rouges près du plateau pour les Héros.
- Gardez
trois Dés de combat pour Zargon.