

Âge 8+
Jeu solo

534

SHADOW GLYPHS

Des missions, une Aventure !

Règles du jeu

Des années de recherche vous ont mené aux légendaires temples des Ombres ! Autrefois, un peuple ancien a caché des trésors à l'intérieur, derrière des murs épais décorés d'étranges motifs. Le plus spectaculaire était une statue ornée de quarante gemmes étincelantes qui représentaient l'essence vitale de ce peuple. Des voleurs ont pris les gemmes sur la statue, mais sa magie empêchait les bijoux de sortir des temples. Aujourd'hui encore, les pierres sont éparpillées entre leurs murs. Remettez les gemmes sur la statue pour honorer le peuple des temples des Ombres.

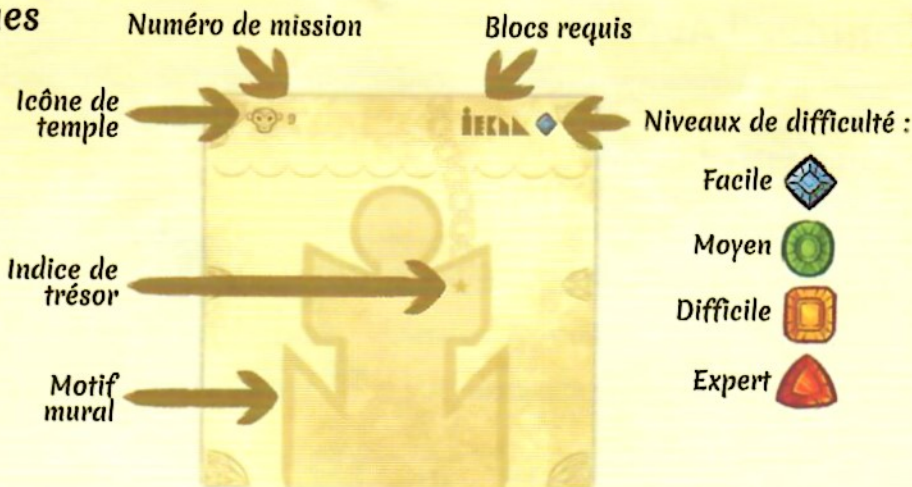
Présentation du jeu :

Shadow Glyphs est une aventure composée de missions au cours desquelles vous disposez des blocs pour créer des ombres correspondant aux motifs des cartes Mission.

Chaque mission comporte une silhouette peinte à l'intérieur d'un temple ancien (un motif mural) et les blocs qui se trouvent à proximité. Une fois par jour, la lumière du soleil entre dans le temple par de petits trous et tombe sur le motif. Si les blocs projettent une ombre qui correspond exactement à la forme d'un motif mural, la mission est résolue.

Caractéristiques des cartes

Mission :



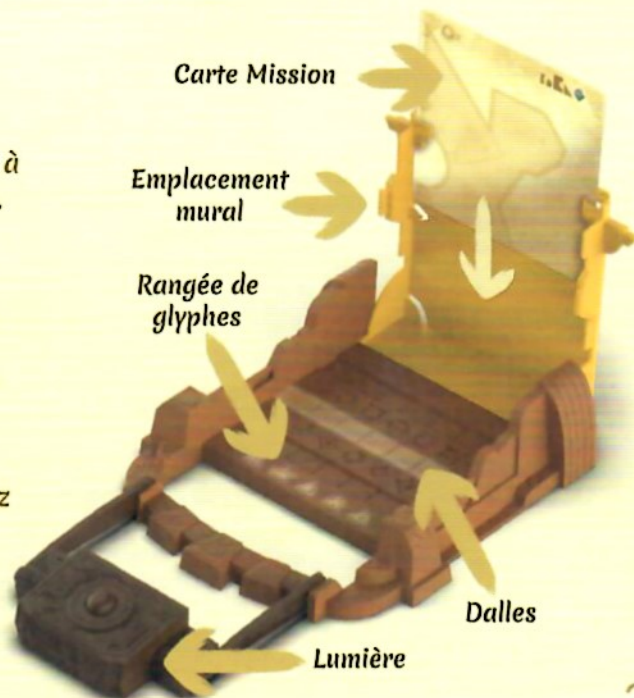
Mise en place :

Dépliez le plateau de jeu pour que le mur soit à la verticale et que la lumière soit face au mur.

Mise en place de la mission :

Glissez une carte Mission dans l'emplacement mural avec le motif mural de la carte tourné vers l'extérieur.

Chaque carte Mission indique les blocs requis pour résoudre la mission. Prenez-les et écartez les blocs restants.



Jouer une mission :

Commencez par l'une des cartes Mission faciles. Choisissez n'importe quelle carte Mission qui ne comporte PAS de coffre au trésor dans le coin supérieur gauche. Chaque carte comporte un numéro dans le coin supérieur gauche. Quand vous résolvez une mission, remettez la carte dans le bon ordre pour pouvoir jouer l'Aventure plus tard (voir page 5).

Résoudre une mission :

Avec la lumière éteinte, disposez les blocs de façon à ce que leur forme projette une ombre correspondant au motif mural une fois la lumière allumée.

Les blocs au sol sont ceux qui se placent directement sur les dalles. Chaque bloc au sol doit totalement recouvrir une dalle ; ils ne peuvent pas être posés sur une zone en dehors de la rangée.



Les blocs surélevés sont ceux qui se placent au-dessus d'un ou plusieurs blocs au sol. Les blocs surélevés ne touchent pas les dalles et ne doivent pas nécessairement recouvrir totalement une dalle, ils peuvent donc être placés dans de nombreuses positions différentes et fantaisistes.





Quand vous pensez avoir résolu une mission... Allumez la lumière

Le soleil entre dans la chambre du temple.
L'ombre correspond-t-elle au motif mural ?

Non



Ajustez la position des blocs

Avant que le soleil se couche (quand la lumière est encore allumée), vous pouvez :

- déplacer les blocs au sol vers la gauche ou la droite, mais sans que chaque bloc ne traverse plus d'UNE ligne entre les dalles ;
- ajuster la position des blocs surélevés, sans les retirer du ou des blocs au sol sur lesquels ils sont posés.

L'ombre correspond-t-elle au motif mural ?

Non

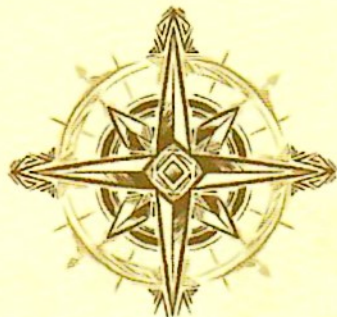


C

Réessayez

Le soleil s'est couché. Éteignez la lumière.

Oui



Oui



Résolu !

Jouer l'Aventure :

Dans l'Aventure, vous devez tenter d'obtenir le meilleur score possible en résolvant chaque mission en aussi peu de jours que possible. Commencez par la carte Mission 1 et notez le nombre de fois où vous appuyez sur le bouton de la lumière pour tester vos solutions. Essayez de résoudre tous les missions en aussi peu de tentatives (jours) que possible. (Les cartes Mission ont deux faces ; vous devez résoudre les deux faces d'une carte avant de passer à la suivante.)

Indices de trésor :

Chaque temple comporte cinq missions ordinaires (numérotées). Chaque fois que vous résolvez une mission ordinaire avec un symbole ★, notez quel bloc projette son ombre sur le symbole ★. (Normalement, un seul bloc projette son ombre sur un symbole Indice.) Utilisez la carte Grille (voir page 6) pour ce faire. Quand vous arrivez à la sixième mission d'un temple (appelée mission de trésor, marquée par une petite icône de coffre au trésor), prenez les blocs que vous avez notés sur la carte Grille : vous allez les utiliser pour résoudre la mission de trésor. Les jours qu'il vous a fallu pour résoudre une mission de trésor doivent être comptés, eux aussi ! Quand vous avez résolu une mission de trésor, vous gagnez un objet magique qui va vous aider dans votre Aventure !



Exemple de symbole Indice sur une mission ordinaire.



Exemple de mission de trésor.

Utiliser la carte Grille :

Quand vous jouez l'Aventure, vous devez utiliser la carte Grille pour noter les indices de trésor, les objets magiques et le nombre total de jours passés à résoudre les missions.

Objets magiques :

Chaque fois que vous gagnez un objet magique, tracez un cercle dans la zone correspondante.

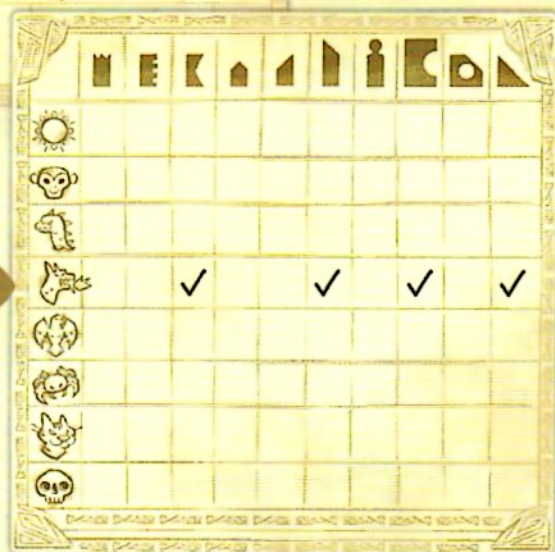
Quand vous utilisez l'objet, faites une croix sur le cercle. Chaque objet ne peut servir qu'une fois pendant toute l'Aventure !

Jours :

Chaque fois que vous allumez la lumière, un jour s'écoule. Notez le nombre de jours qu'il vous a fallu pour résoudre chaque mission et quand vous terminez un temple, additionnez ces nombres pour savoir combien de jours vous avez passés dans ce temple.

Indices de trésor :

Notez les indices de trésor en cochant, sur la carte Grille, le bloc correspondant dans le temple indiqué.



Objets magiques :

Cadran solaire

Utilisez cet objet quand vous commencez un temple. Notez un jour de moins pour chaque mission que vous résolvez dans ce temple.



Sablier de Chronos

Vous pouvez réutiliser n'importe quel autre objet magique que vous avez gagné.



Ceinture et gantelets de force

Utilisez cet objet quand vous commencez un temple. Une fois par mission dans ce temple, pendant que la lumière est encore allumée, vous pouvez déplacer un bloc au sol (et tous les blocs surélevés posés dessus) en traversant autant de dalles que vous le désirez sur sa rangée, et même passer ce bloc sur une autre rangée de dalles.



Sceptre du soleil

Vous pouvez résoudre une mission avec la lumière allumée. Vous n'ajoutez aucun jour à votre total pour cette mission.

Miroir et Bâton de Lumière éternelle

Après deux tentatives ratées pour résoudre une mission, vous pouvez laisser la lumière allumée (comptez deux jours pour cette mission).



Terminer l'Aventure :

Pour terminer l'Aventure, vous devez résoudre la huitième et dernière mission de trésor.

Évaluer votre score :

Moins il vous faut de tentatives pour résoudre chaque mission, plus vous terminez l'Aventure rapidement et meilleur est votre score. Notez le nombre total de jours (soit le nombre de fois où vous avez utilisé la lumière) et consultez votre score ci-dessous :

100 ou moins	➔	Maître Aventurier	141 - 175	➔	Guide
101 - 140	➔	Explorateur	176 ou plus	➔	Éclaireur



VEUILLEZ CONSERVER CES INFORMATIONS POUR VOS ARCHIVES

Tout produit incluant une source d'électricité doit être manipulé avec précaution. Merci de lire attentivement ce document. Pour garantir le bon fonctionnement de l'appareil, vérifiez et changez les piles si nécessaire.

Attention :

N'utilisez pas ensemble différents types de piles ou d'accumulateurs. N'utilisez pas ensemble des piles ou des accumulateurs neufs et des piles ou des accumulateurs usagés. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être court-circuitées. Les piles doivent être insérées dans le sens de la bonne polarité. Ne rechargez pas les piles. Les accumulateurs doivent être enlevés du produit avant d'être chargés. Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte. Évitez tout contact avec l'eau. Enlevez les piles ou les accumulateurs du produit lorsqu'il n'est pas utilisé. Les piles ou les accumulateurs usagés doivent être enlevés du produit. Les piles doivent être remplacées par un adulte responsable.

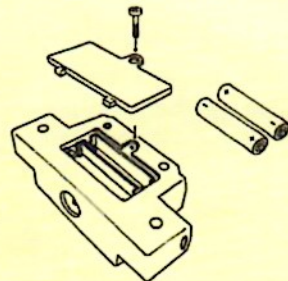
1. Enlevez l'écrou et le cache avec un tournevis.
2. Insérez les 2 piles AAA en respectant le sens de polarité correct.
3. Fermez le couvercle et serrez la vis avec un tournevis.

Information:

Enlevez tous les emballages avant de donner le produit à l'enfant.

Source de lumière :

Ne regardez jamais directement le rayon de lumière. Ne tournez jamais le rayon de lumière vers les yeux ou le visage d'une autre personne.

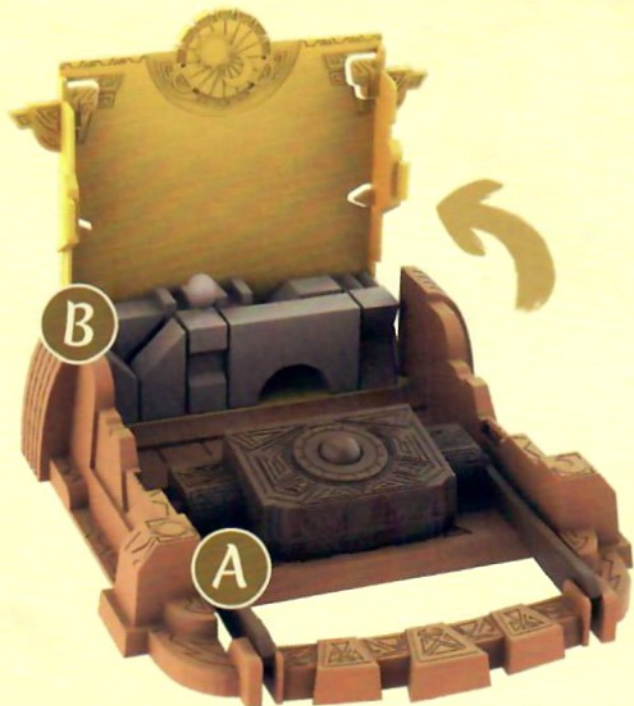


Ce logo est apposé sur tous les produits de consommation courante contenant des composants électriques ou électroniques. Il indique les produits dont les déchets peuvent être réutilisés, recyclés et récupérés afin de réduire la quantité de déchets à éliminer. Contribuez à protéger l'environnement en jetant ce produit ou ses piles de manière responsable. Les déchets électriques et électroniques ainsi que les piles et les accumulateurs usagés ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Contactez les services municipaux de votre ville pour connaître la procédure à suivre.

Rangement et stockage

Quand vous avez fini de jouer à *Shadow Glyphs*, éteignez puis pliez la lumière vers l'intérieur pour qu'elle soit posée sur le plateau de jeu comme indiqué (A).

Empilez les blocs sur deux rangées collées au mur de deux blocs de hauteur maximum (B).



Rabattez le plateau de jeu contre le mur et mettez-le bien en place (C).

Transportez le jeu en le prenant par la poignée (D).



Solutions :



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



Solutions :



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



Solutions :



31



32



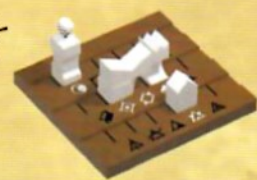
33



34



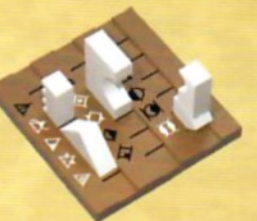
35



36



37



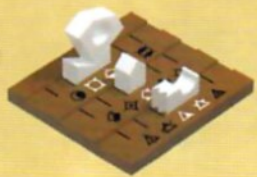
38



39



40



Matériel :

1 plateau pliant avec lumière à bouton-poussoir • 10 blocs •
25 cartes Mission à double face

Adaptation Française par Edge
Entertainment.
Édité par Asmodee Group sous licence
de Funko, LLC.
Traductrice : Caroline Hammer

EDGE