

# RÈGLES DU JEU : THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

## But du jeu :

Etre le premier joueur à atteindre le château de la princesse Zelda.

## Matériel :

- Le plateau de jeu
- Autant de pions que de joueurs
- Un dé à 6 faces

## Déroulement du jeu :

Le joueur le plus âgé lance le dé en premier. Il avance du nombre de cases indiquées par le dé.

Ensuite les joueurs suivants (aussi déterminés par ordre de naissance) font de même.

## Fin du jeu :

Le premier joueur qui atteint l'arrivée met fin la partie (ou possibilité de départager les derniers mais dans ce cas ils continuent le jeu sans le gagnant).

## Cases spéciales :

Cases roses : neutres, aucune interaction.

Cases vert foncé : vous vous perdez dans les bois perdus, reculez de deux cases.

Cases brunes : vous montez sur le dos d'Epona et avancez de 3 cases.

Cases bleu clair : vous avez une vision, relancez le dé.

Cases noires : vous arrivez à un tournant, vous ne savez pas ce qui se cache derrière le mur. Lancez le dé. Si vous faites 4 ou plus vous continuez votre chemin sans crainte. Si vous faites 3 ou moins, vous vous trouvez nez-à-nez avec Ganondorf et vous mourrez (retour à la case départ).

Cases orange : vous échangez de place avec l'un de vos adversaires (au choix).

Cases jaunes : vous trébuchez et passez un tour.

Cases rouges : relancez le dé et enlevez trois au résultat obtenu (ex : 6 → vous avancez de 3 cases, 4 → vous avancez d'une case, 2 → vous reculez d'une case, 1 → vous reculez de deux cases,...).