



loliRock

# Présentation et Matériel

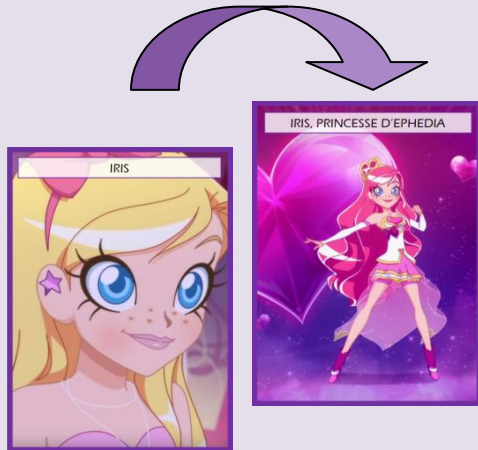
Lolirock est un jeu de société coopératif (pour 1 à 6 joueuses) dont le plateau est matérialisé par des cartes. Les cartes à bord vert sont **les lieux**, les cartes à bord violet sont **les personnages**, les cartes à bord gris sont **les cartes maléfiques**.

## Exemple d'une carte qui représente un lieu.

La carte de « La Maison de Tante Hélène ». C'est le lieu où vivent Iris et Tante Hélène. Au verso de la carte se trouve l'arène de Crystal qu'Amaru peut faire apparaître à tout moment.



**Exemple d'une carte qui représente un personnage.** La carte d'Iris. Princesse d'Ephédia, un royaume magique, Iris a été envoyée sur Terre par ses parents lorsque Gramorr les a trahis pour accéder au trône. Iris peut se transformer en princesse pour sublimer ses pouvoirs magiques. Au verso de sa carte se trouve une illustration d'Iris transformée en princesse.



**Exemple d'une carte maléfique :** « Méphisto Attaque ! ». Les cartes maléfiques ont pour dos une illustration de Gramorr et de Banes, les grands méchants des premières saisons de loliRock. La carte représente Méphisto en train d'attaquer. Cette carte indique que Méphisto attaque une joueuse, c'est-à-dire l'une des héroïnes du jeu.



**Attention.** En plus de ces cartes, il vous faudra trois dés à six faces (D6) de couleurs différentes et trois dés à six faces blancs ; un dé à douze faces (D12) ; un dé à vingt faces (D20) et seize billes plates qui représenteront les seize saphirs de la couronne d'Ephédia.

# Le but du Jeu

Le but du jeu est de rassembler les seize saphirs de la couronne d'Ephédia avant que Gramorr, Praxina, Méphisto et/ou leurs sbires ne s'en emparent.

**La couronne d'Ephédia** (ci-contre) est au cœur du jeu. Située au milieu de la table, les joueuses y placent tous les saphirs qu'elles obtiennent au cours de la partie. Quand les seize saphirs se trouvent sur la couronne d'Ephédia, les joueuses ont gagné.



Inversement, à tout moment de la partie, si Gramorr et/ou ses alliés disposent des seize saphirs d'Ephédia, les joueuses ont perdu.

Lorsque toutes les cartes maléfiques ont été retournées – c'est-à-dire lorsque le paquet des cartes maléfiques est épuisé – si les joueuses ont la majorité des saphirs ou si les saphirs sont équitablement partagés, la partie est nulle. En revanche, dans cette même situation, si ce sont les méchants qui disposent d'une majorité de saphirs, ils gagnent la partie.





# Préparation du Jeu (le plateau)

**LA COURONNE.** Positionnez la couronne au centre de la table.

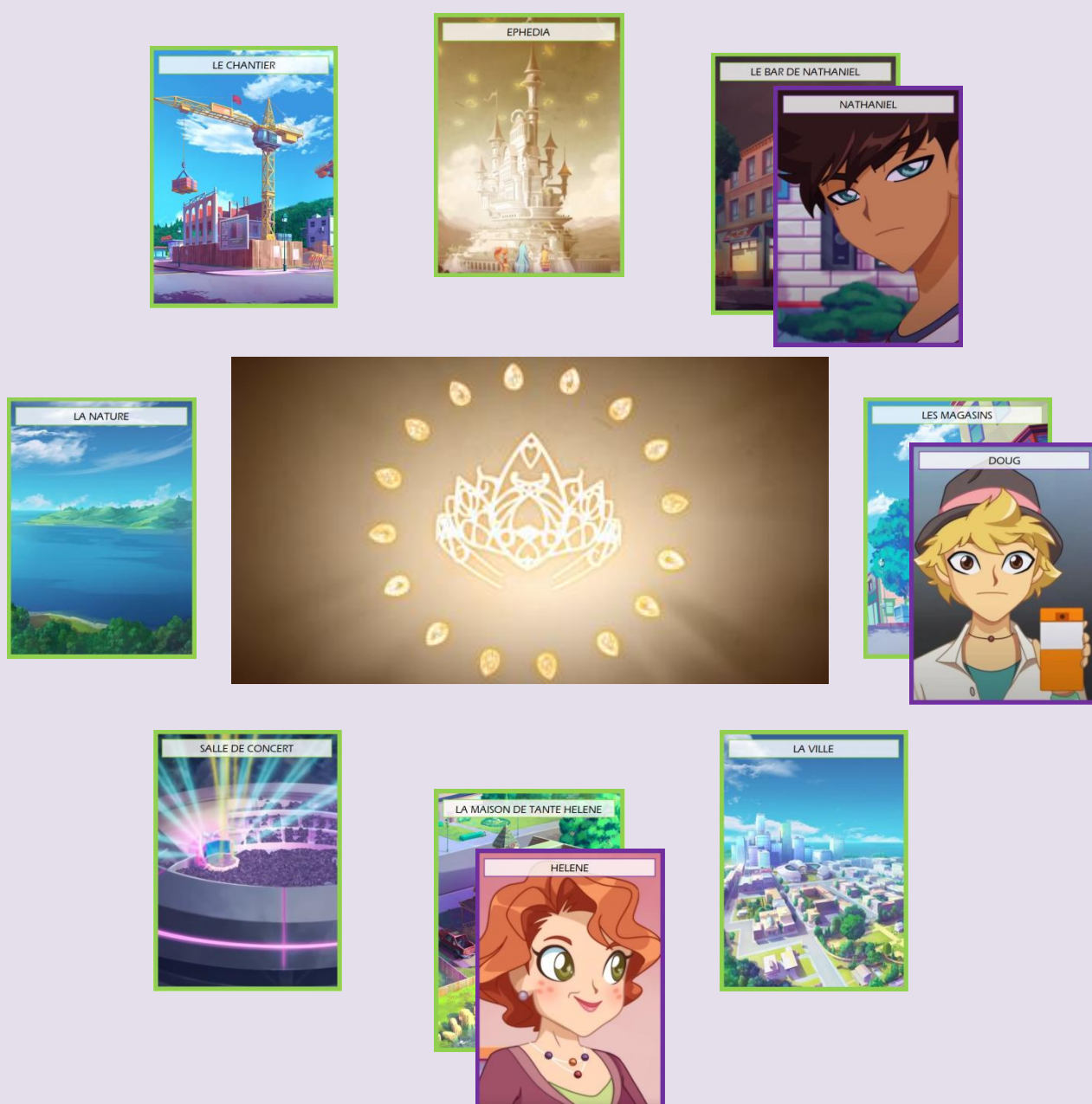
**LES LIEUX.** Puis positionnez toutes les cartes qui représentent les lieux (les cartes à bords verts) tout autour de celle-ci. La carte d'Ephédia est d'abord placée au-dessus de la couronne (au Nord). Puis la carte de la maison de Tante Hélène est placée au-dessous de la couronne (au Sud). Les autres sont mélangées et placées en cercle aléatoirement tout autour de la couronne. Retournez les cartes face cachée pour découvrir votre plateau de jeu.



# Préparation du Jeu (les amis)

**LES AMIS DES JOEUSES.** La carte d'Hélène est placée sur sa maison. La carte de Nathaniel est placée sur celle du bar où il travaille. La carte de Doug est placée sur les magasins.

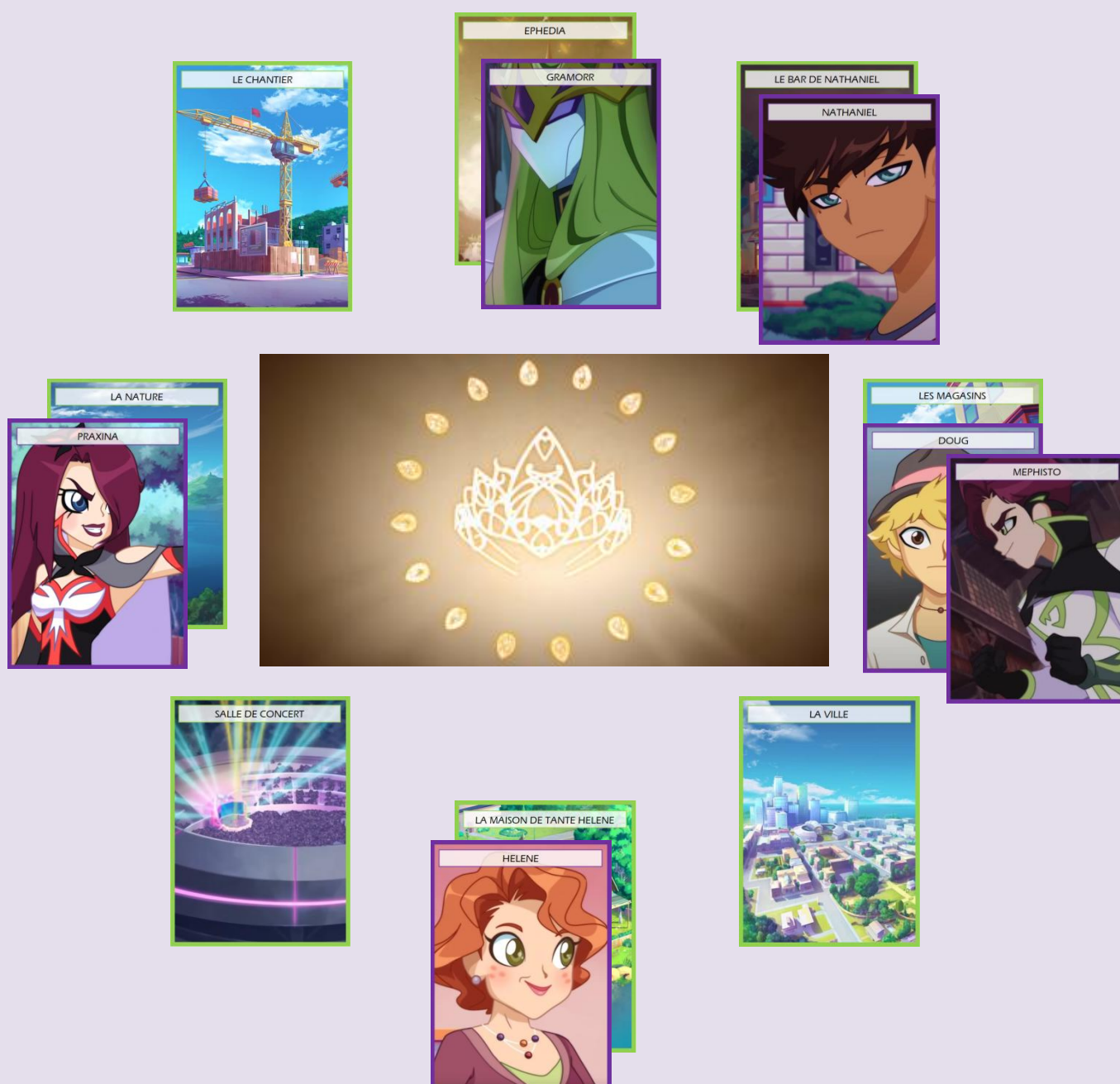
Par exemple, après avoir positionné le plateau, les lieux se trouvent dans cette configuration. Les joueuses placent donc leurs amis comme ci-dessous.



# Préparation du Jeu (les méchants)

**LES MECHANTS.** La carte de Gramorr est placée sur Ephédia. La carte de Méphisto est placée sur le lieu le plus à l'Est et celle de Praxina sur le lieu le plus à l'Ouest.

Par exemple, après avoir positionné les amis des joueuses sur le plateau, les joueuses placent les méchants comme ci-dessous.



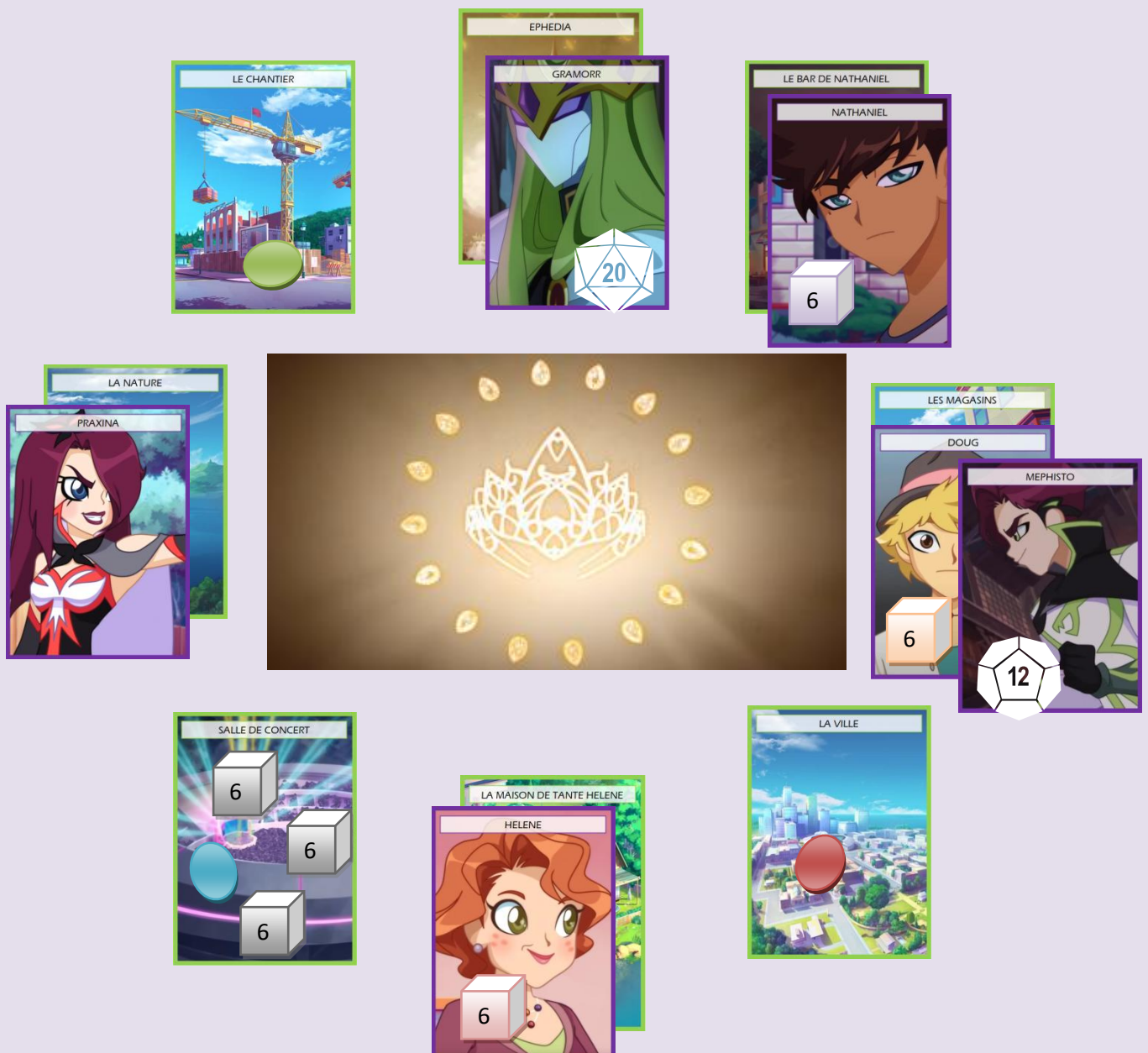


# Préparation du Jeu (saphirs et dés)

**LES SAPHIRS.** Pour l'instant, les seize saphirs sont dans le sachet. Placez l'un de ces saphirs sur chaque lieu sans personnage. Les autres saphirs restent dans le sachet pour le moment.

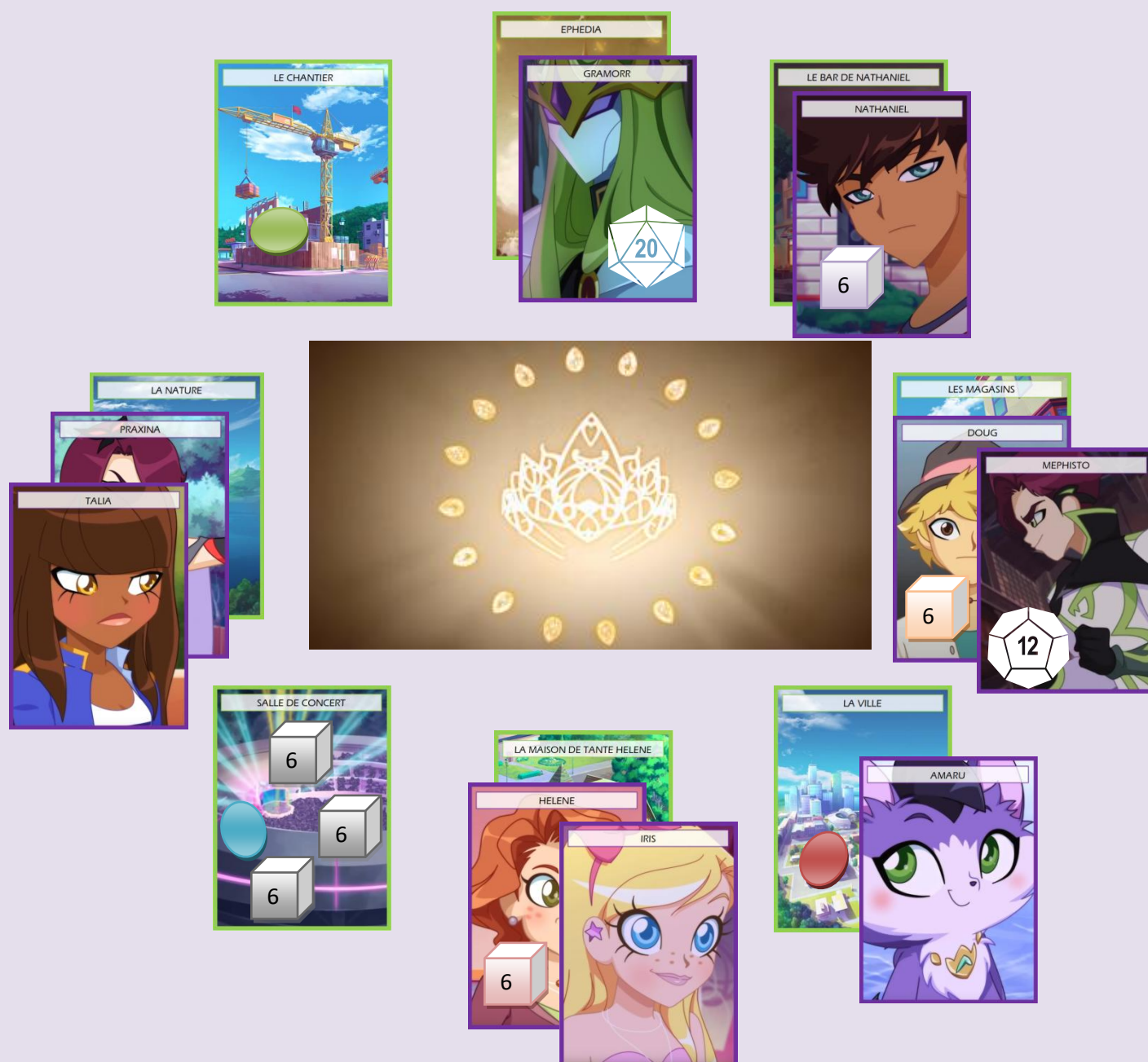
**LES DES.** Placez le D6 orange sur Doug, le D6 violet sur Nathaniel et un D6 rose sur Hélène. Placez les trois D6 blancs sur la salle de concert. Par défaut, le D20 est placé sur Gramorr et le D12 est placé sur Méphisto ou Praxina.

Par exemple, après avoir positionné les méchants sur le plateau, les trois joueuses placent les saphirs et les dés comme ci-dessous.



# Préparation du Jeu (les joueuses)

**LES PERSONNAGES DES JOUEUSES.** Chaque joueuse choisit son personnage. A chaque partie, l'une des joueuses doit impérativement incarner Iris. Les autres joueuses choisissent entre Auriana, Talia, Lyna, Carissa ou Amaru. Les Lolirocks qui n'ont pas été sélectionnées sont mises de côté pour une prochaine partie. Chaque joueuse prend la carte qui correspond à son personnage. Au dos de cette carte se trouve la transformation de sa princesse. Par défaut, les cartes sont placées sur le plateau sur leur face normale. Iris est positionnée chez Tante Hélène. Chaque autre joueuse choisit le lieu dans lequel elle commence et place son personnage sur celui-ci.





# Qui commence la partie ?

**Les méchants commencent la partie.** Mélangez le paquet des cartes maléfiques (les cartes à bord gris) et placez-le non-loin de Gramorr. Retournez la première carte maléfique. Lisez-la et appliquez ses effets. Après ce premier tour des méchants, ce sera le tour de la joueuse la plus proche de Gramorr dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Les méchants passent à l'action !

**LE PAQUET DES MECHANTS** est constitué de toutes les cartes maléfiques (les cartes à bord gris). Mélangez ces cartes et posez le paquet face cachée non loin de Gramorr. Pendant le tour des méchants, les joueuses retournent face visible la première carte du paquet, la lisent à haute voix et appliquent immédiatement ses effets. La carte est placée dans la défausse une fois ses effets appliqués.



**Attention.** De deux à trois joueuses, les méchants retournent une carte maléfique par tour. A partir de quatre joueuses, les méchants retournent deux cartes maléfiques par tour. Si Amaru est joué par une joueuse, les méchants retournent deux cartes pendant leur tour quel que soit le nombre de joueuses.

**Quand il n'y a plus de carte maléfique dans le paquet la partie est terminée :**

- ❖ La partie est nulle si la couronne a la majorité des saphirs.
- ❖ Les méchants ont gagné s'ils ont plus de saphirs que les joueuses.

# Le tour des méchants

**Pendant le tour des méchants**, les cartes retournées indiquent aux joueuses ce que font leurs adversaires. Par exemple, ils attaquent une joueuse ou plusieurs joueuses en même temps, déploient leurs sbires sur le plateau, s'emparent des saphirs, capturent ou mettent en danger les amis des joueuses, etc.

**Une ambiguïté ?** En cas de doute sur l'effet d'une carte ou sur le choix effectué par un adversaire ou par un ami, ce sont les joueuses qui choisissent. Par exemple, s'il est dit que Méphisto va s'attaquer à la lolirock la plus proche de lui et que deux lolirocks sont à égale distance de Méphisto, ce sont les joueuses qui décident laquelle d'entre elles est attaquée.

**UN AMI EST EN DANGER.** Un ami est en danger s'il se trouve dans le même lieu qu'un méchant (un sbire, le dino-sbire, le sbire alpha, le smart-sbire, Méphisto, Praxina, Méphisto et Praxina, Gramorr). Seuls les amis des joueuses peuvent être en danger.

La seule façon d'aider un ami en danger est de le sauver en détruisant ou en faisant fuir le monstre qui le menace. La plupart du temps, il faut attaquer l'ennemi et remporter la victoire pour sauver la personne en danger. Néanmoins, pour se débarrasser des plus petits sbires, il suffit de se rendre là où il se trouve.

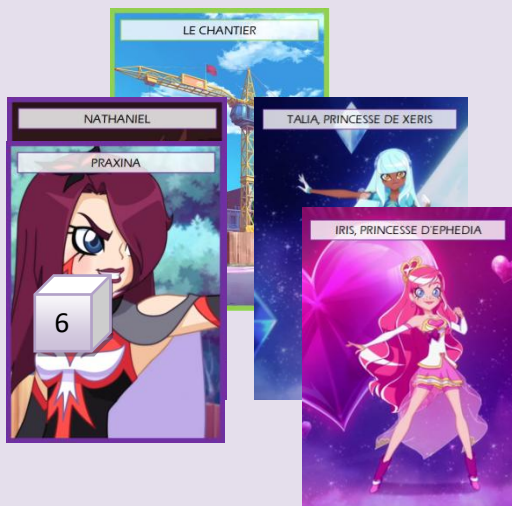
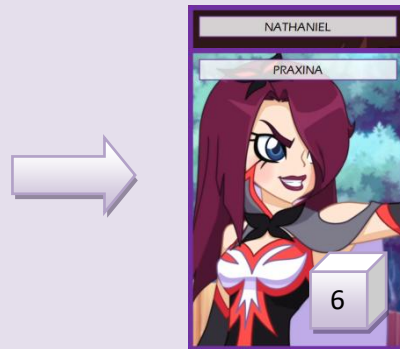
Dans notre exemple page 6, 7 et 8, Doug est en danger car Méphisto se trouve dans le même lieu que lui. Pendant le tour des méchants, si Méphisto attaque une joueuse et se déplace, c'est que Doug est parvenu à lui échapper par ses propres moyens.



Lorsque les joueuses sauvent un personnage en danger, l'une d'entre elles gagne le D6 placé sur ce personnage et le groupe des joueuses gagne un saphir du sachet. Lorsque le méchant quitte le lieu où se trouve un ami sans que les joueuses n'aient eu à intervenir, on considère qu'il est parvenu à fuir le danger par ses propres moyens. Dans ce cas, les joueuses ne gagnent ni le saphir ni le dé.

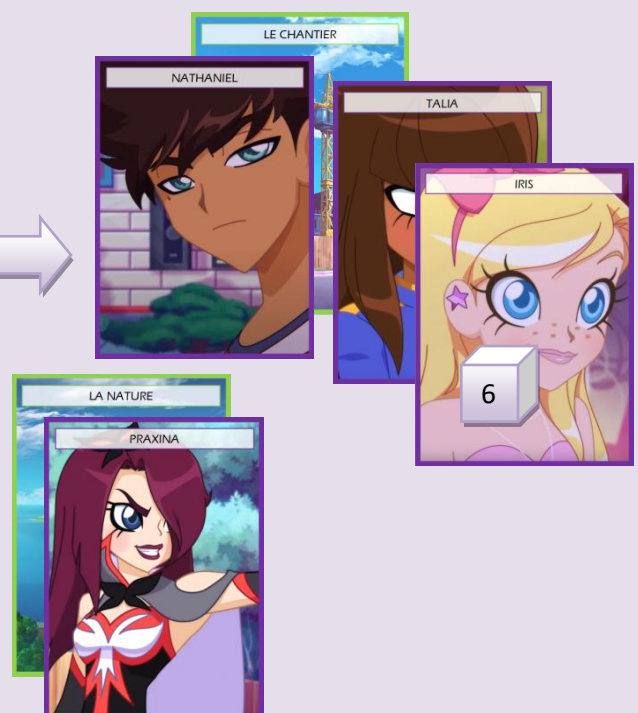
**UN AMI EST CAPTURE.** Quand un ami est captif d'un méchant, sa carte est placée sous celle du méchant qui l'a capturé. Un ami capturé se déplace avec le méchant dont il est captif. Un ami reste captif du méchant tant que ce dernier n'a pas été vaincu. Quand un captif est libéré, il reste dans le lieu où l'ennemi a été vaincu puis il regagne son lieu d'origine. Sa carte et celle du méchant sont alors séparées.

Dans cet exemple, Nathaniel est captif de Praxina. Le dé de Nathaniel est placé sur Praxina. Praxina ne peut pas se servir de ce dé, mais il ne peut pas être pris tant que Praxina n'a pas été vaincue par une ou plusieurs joueuses.



Plus tard dans le jeu, un combat a lieu dans le chantier. Iris et Talia se sont transformées pour attaquer Praxina. Nathaniel est toujours captif de Praxina. Les dés ont été jetés pour déterminer le vainqueur. Finalement, les princesses gagnent le combat.

Praxina vient d'être vaincue ! Nathaniel est libéré. Il a confié son dé à Iris qui vient de le libérer des griffes de Praxina (avec l'aide de Talia). Les princesses se sont changées et Praxina, vaincue, a dû fuir le chantier pour se réfugier dans la nature. S'il y a encore des saphirs dans le sachet, les princesses peuvent en prendre un et le placer sur la couronne. Quant à Nathaniel, il peut enfin regagner son bar.





# Le tour d'une joueuse

Chaque joueuse fait ce qu'elle désire pendant son tour. Les tours des joueuses se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les objectifs des joueuses sont divers. Elles doivent récupérer des saphirs et collecter des dés en aidant leurs amis. Plus les joueuses ont de dés et de saphirs, plus grandes sont leurs chances de victoire. Les joueuses doivent donc élaborer ensemble des stratégies pour optimiser leurs actions pendant leurs tours, en sachant qu'au terme de leurs tours, les méchants joueront le leur...

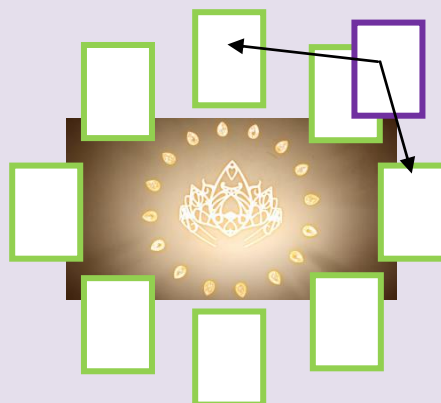
**PENDANT SON TOUR, CHAQUE JOUEUSE PEUT DANS L'ORDRE DE SON CHOIX :**

- ❖ **SE DEPLACER**
- ❖ **SE TRANSFORMER** (seule ou à plusieurs)
- ❖ **JOUER SON PERSONNAGE**
- ❖ **FAIRE L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :**
  - Aider un ami
  - Chanter (seule ou à plusieurs)
  - Collecter un saphir (là où elle se trouve)
  - Attaquer un ennemi (seule ou à plusieurs)

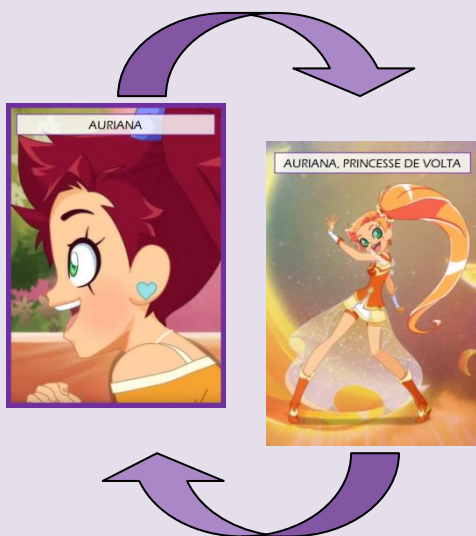


## Le tour d'une joueuse (suite)

**SE DEPLACER.** Se déplacer signifie déplacer la carte de son personnage d'un lieu vers un lieu adjacent. Les joueuses peuvent se déplacer dans un lieu où se trouve un ennemi sans l'attaquer si elles le souhaitent.



Retournez votre carte pour vous transformer en princesse magique !



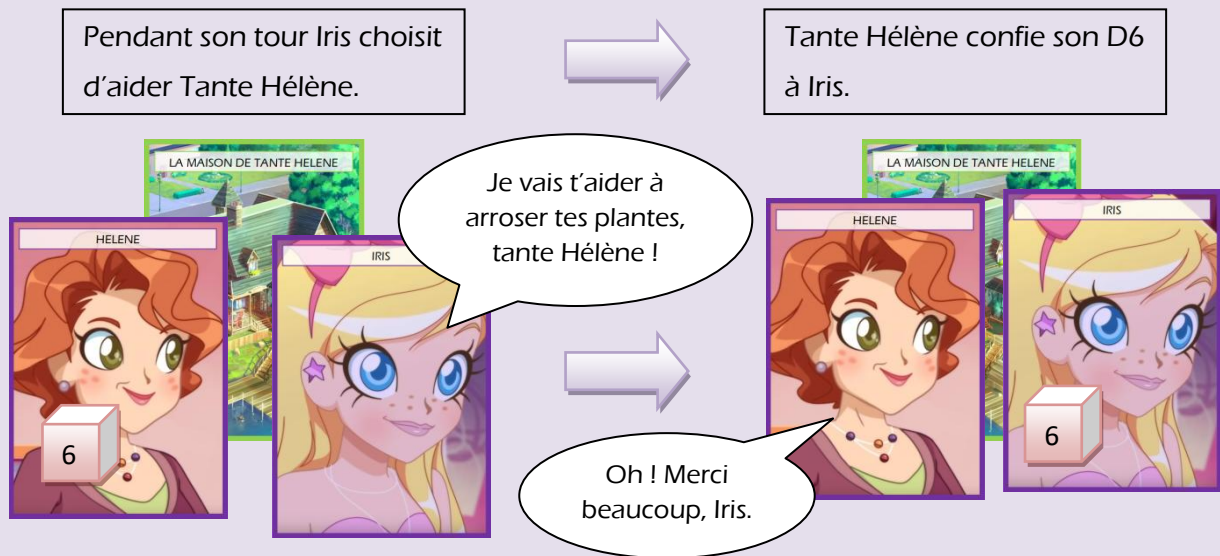
Retournez votre carte pour reprendre votre apparence normale.

**SE TRANSFORMER.** Si une joueuse se transforme pendant son tour, toutes les joueuses présentes dans ce lieu peuvent se transformer en même temps qu'elle. Transformées, les joueuses sont plus efficaces pour attaquer ou se défendre de leurs adversaires. Quand toutes les joueuses qui participent à un combat sont transformées, celles-ci ont un bonus de +1 sur leurs lancers de dés.

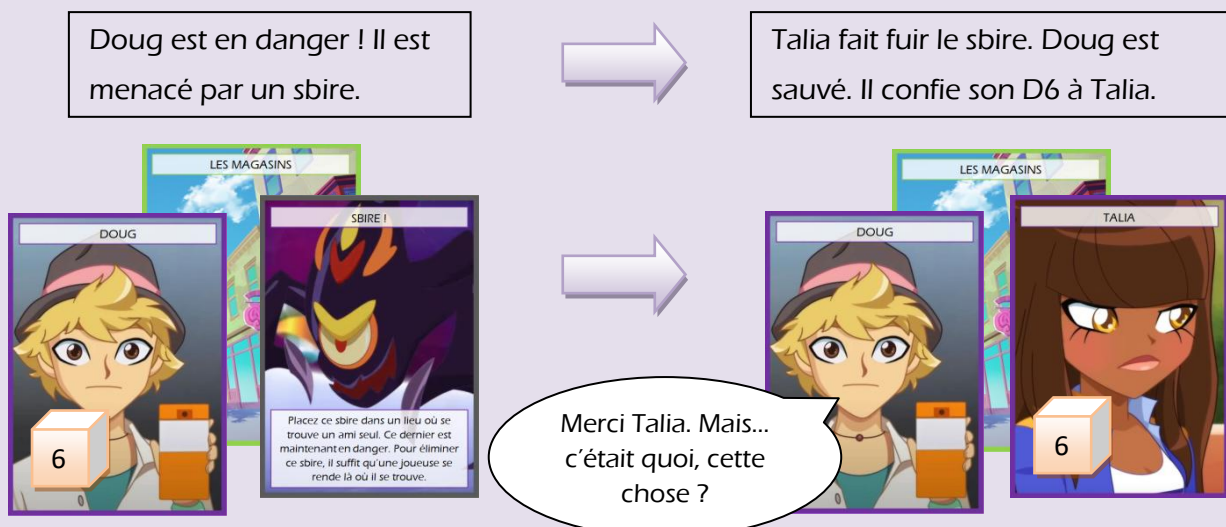
**Attention !** Les princesses ne doivent pas révéler à leur entourage qu'elles ont des pouvoirs magiques. Les princesses ne peuvent pas être transformées à la salle de concert, par exemple. De même, une princesse reprend son apparence normale si un ami qui n'est pas en danger est à ses côtés. En revanche, si un ami est présent et qu'il est en danger, les joueuses peuvent se transformer en sa présence sans aucun problème. Elles peuvent alors raconter comment leur transformation a lieu sans que la personne en danger ne s'en rende compte. (Cet ami est endormi, assommé, figé dans un cristal, etc.)

**AIDER UN PERSONNAGE** (qui se trouve dans le même lieu qu'elle). Aider un ami permet à la joueuse qui l'aide de récupérer le D6 placé sur le personnage qu'elle aide (si celui-ci est encore placé sur lui). La manière d'aider un ami dépend de sa situation (en danger ou non).

Si cet ami n'est pas en danger, la joueuse décrit comment elle aide son ami et prend le D6 placé sur lui. Par exemple : « j'aide Tante Hélène à ranger la maison » ; « j'aide Nathaniel à réparer son vélo » ; « j'aide Doug à illustrer son blog », etc. Au terme de cette courte description, si un D6 est placé sur l'ami aidé, la joueuse prend ce D6.



Si cet ami est en danger (c'est-à-dire si un méchant se trouve dans le même lieu que lui), il faut sauver cet ami en terrassant l'ennemi ou en faisant fuir le sbire qui le menace. Autrement dit, un ami en danger ne peut pas être aidé normalement. Il faut le sauver de la menace pour pouvoir prendre le D6 placé sur lui. Une fois cet ami sauvé, le D6 est transmis à l'une des joueuses qui a contribué à son sauvetage.



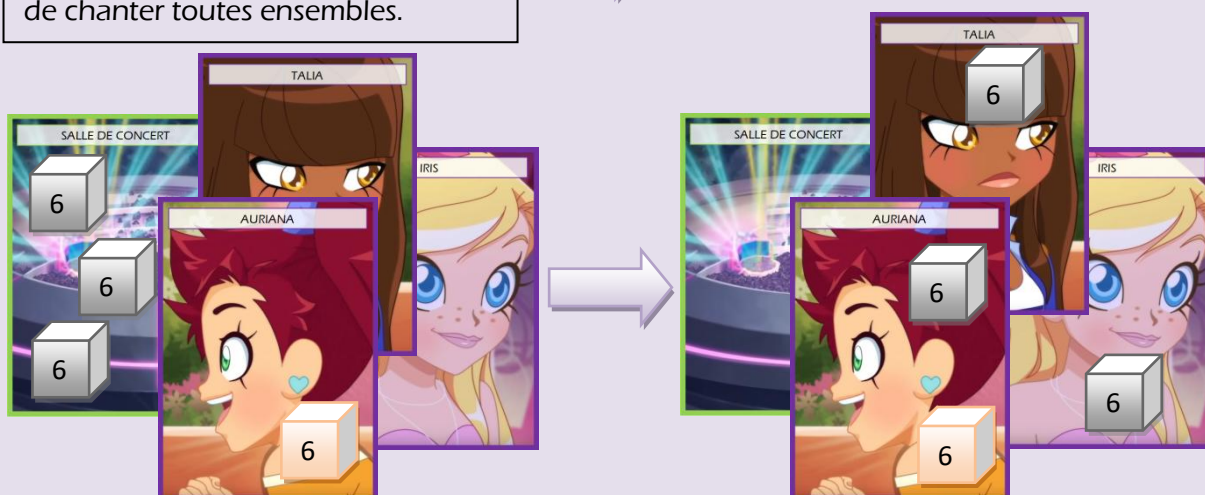
## Le tour d'une joueuse (chanter)



**CHANTER.** Si elle se trouve à la salle de concert, une joueuse peut choisir de chanter. La joueuse prend l'un des dés qui se trouve sur la salle de concert et le place sur son personnage. Les joueuses qui se trouvent ensemble à la salle de concert peuvent chanter ensemble. Dans ce cas, chaque joueuse qui chante peut prendre l'un des trois dés placés sur la salle de concert.

Iris, Talia et Auriana sont à la salle de concert. Au tour d'Iris, elles décident de chanter toutes ensemble.

Les joueuses se répartissent les D6.



**Attention.** Une joueuse qui porte déjà un dé de la salle de concert ne peut plus prendre de dé à la salle de concert. Autrement dit, chaque joueuse ne peut porter qu'un seul et unique dé provenant de la salle de concert.



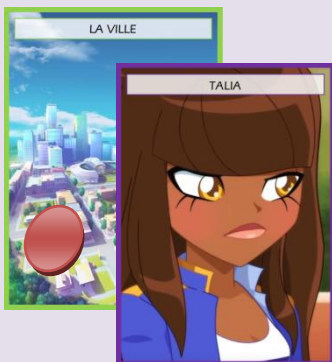
## Le tour d'une joueuse (saisir un saphir)

**COLLECTER UN SAPHIR** (situé dans le lieu où elle se trouve). Pendant son tour, la joueuse peut prendre son action pour se saisir d'un saphir placé là où elle se trouve. La joueuse peut éventuellement raconter comment elle a gagné ce saphir en aidant quelqu'un qui se trouvait dans ce lieu. Après cette courte description, le saphir est placé sur la couronne d'Ephédia.

Il y a un saphir sur la ville. Talia est en ville.  
A son tour, Talia décide de le ramasser.



Le Saphir gagne la couronne d'Ephédia



**Attention.** Il est impossible de collecter un saphir placé sur un ennemi. Le fait de sauver un ami permet aussi de gagner un saphir du sac.



# A l'Attaque !

Un personnage attaque quand une carte lui dit de le faire ou quand une joueuse choisit d'attaquer un ennemi pendant son tour. Dans ce dernier cas, la ou les joueuses impliquées dans le combat lancent leur(s) dé(s) et celui du méchant. Si les joueuses obtiennent une somme de résultats supérieure au score obtenu par le dé du méchant, les filles remportent le combat. En cas d'égalité, le combat est âpre et les dés sont relancés jusqu'à ce qu'il y ait des vainqueurs et des vaincus.

**ATTAQUER UN ENNEMI** (qui se trouve là où elle est). Pendant son tour, une princesse peut attaquer un ennemi situé là où elle se trouve. Si une princesse attaque seule, elle lance ses dés contre celui de son adversaire. (Contre les joueuses, Gramorr ou les jumeaux lancent le D20. Praxina, Méphisto et les sbires lancent le D12).



Les joueuses peuvent aussi choisir d'attaquer un ennemi ensemble. Dans ce cas, elles doivent toutes être dans le lieu où se trouve l'ennemi qu'elles attaquent. Tous les dés sont lancés en même temps. Les joueuses font la somme de leurs résultats et la comparent à celui obtenu par le méchant.

**Attention.** Une joueuse qui a attaqué en groupe pendant le tour d'une autre joueuse pourra réattaquer ou refaire n'importe quelle autre action lors de son propre tour. Lancer les dés toutes ensemble permet ainsi de gagner du temps.

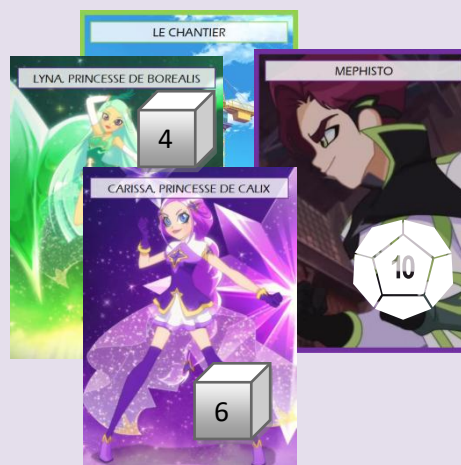
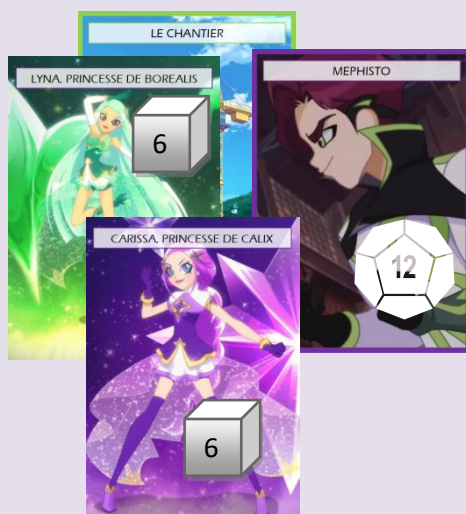


**TOUTES LES JOUEUSES SONT TRANSFORMEES.** Quand toutes les joueuses impliquées dans un combat sont transformées, elles obtiennent un bonus de +1 à leur groupement de dés. Pour obtenir ce petit bonus, il est nécessaire que TOUTES les joueuses soient transformées en princesse. Si l'une d'entre elles n'est pas transformée, ce bonus n'est pas attribué.

Pendant le tour de Lyna, Lyna et Carissa décident d'attaquer Méphisto. Elles sont transformées.



Après le lancer de dé, Lyna a obtenu « 4 » et Carissa « 6 ». Méphisto a fait « 10 ». Ils sont à égalité, mais étant donné que les princesses sont transformées, elles obtiennent « +1 », ce qui fait passer leur score de « 10 » à « 11 ». Les princesses ont gagné de justesse !



**Attention.** Quand une joueuse attaque, elle peut choisir de lancer tous ses dés ou bien choisir le dé qu'elle lance. Une joueuse peut ainsi lancer un dé et en conserver un autre pour une prochaine attaque. En revanche, une joueuse qui se défend doit lancer tous ses dés.

**AU TERME D'UN COMBAT,** les dés qui ont été lancés par les joueuses sont toujours replacés sur leur personnage et/ou leur lieu d'origine. Le D6 de Doug retourne sur la carte de Doug. Le D6 de Nathaniel retourne sur Nathaniel. Le D6 de Tante Hélène retourne sur Tante Hélène. Les D6 de la salle de concert retournent sur la salle de concert.

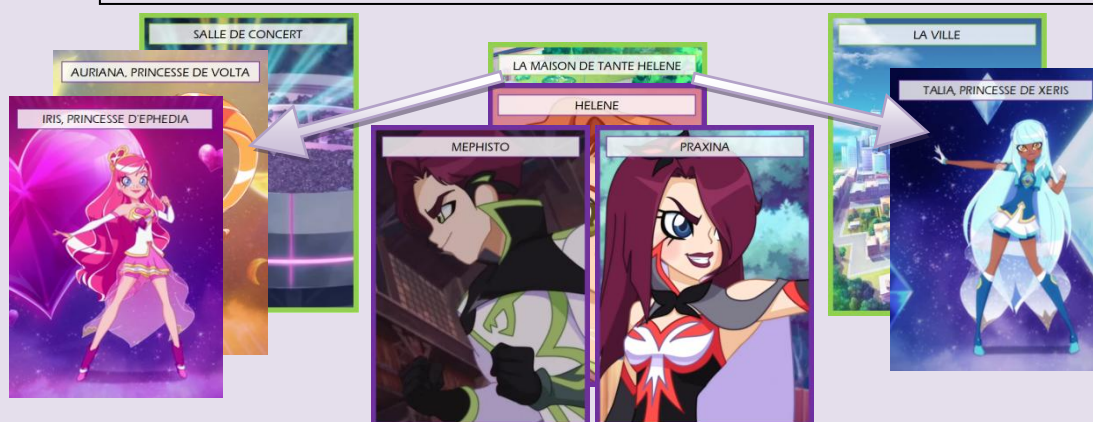


## La victoire ou la fuite ?

**SI LES JOUEUSES PERDENT UN COMBAT**, leur(s) adversaire(s) gagne(nt) un saphir de la couronne. Ce saphir est positionné sur la carte qui le représente. Les joueuses fuient. Elles doivent toutes quitter le lieu où elles se trouvent. Chaque joueuse qui a attaqué ou s'est défendue place sa carte sur l'un des deux lieux adjacents à celui de la défaite. Les joueuses en déroute doivent se répartir le plus équitablement possible entre ces deux lieux adjacents.

Les Princesses viennent d'être vaincues chez Tante Hélène.

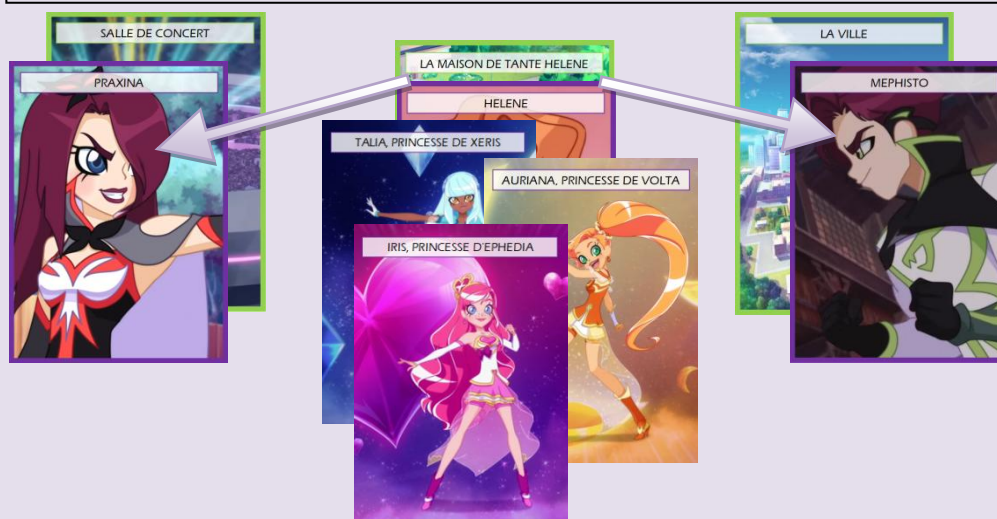
Elles quittent la maison en se répartissant sur la ville et la salle de concert.



**SI LES JOUEUSES GAGNENT LE COMBAT**, leurs adversaires doivent quitter le lieu (à l'exception de Gramorr qui demeure toujours sur Ephédia). Les ennemis vaincus donnent tous les saphirs qu'ils portaient à la couronne. De plus, si grâce à leur victoire les joueuses ont sauvé un ami, celui-ci donne son D6 à l'une d'entre elles et, s'il reste des saphirs dans le sachet, l'un de ces saphirs est placé sur la couronne.

Les Princesses viennent de vaincre Méphisto et Praxina. Elles ont libéré

Hélène. Méphisto et Praxina fuient dans les deux lieux adjacents.





# Quels dés lancent les méchants ?

**Le dé lancé par les joueuses pour l'attaque ou la défense d'un méchant dépend du méchant :**

- ❖ Méphisto attaque avec le D12 et se défend avec le D12.
- ❖ Praxina attaque avec le D12 et se défend avec le D12.
- ❖ Quand ils sont réunis dans un même lieu, Praxina et Méphisto se battent ensemble. Si Méphisto et Praxina se trouvent dans un même lieu, attaquer l'un ou l'autre revient à attaquer l'un et l'autre. Les jumeaux se défendent et attaquent avec le D20.
- ❖ Gramorr n'attaque jamais les joueuses directement, mais quand il est attaqué, Gramorr se défend avec le D20.
- ❖ Quand ils se défendent, les sbires se défendent avec le D12.

## Les Sbires

**LES SBIRES** mettent en danger les personnages qui se trouvent là où ils sont. Un petit sbire n'est pas difficile à vaincre, puisqu'il suffit qu'une joueuse soit dans le même lieu que lui pour le mettre en fuite. Les sbires vaincus vont à la défausse. Quand tous les amis sont protégés par une joueuse, ces petits sbires ne peuvent pas arriver en jeu. Ils vont directement à la défausse sans passer par le jeu.



**LE SBIRE ALPHA.** A partir du moment où il se trouve sur le plateau, ce sbire coriace va dévorer des saphirs et les conserver sur lui. Il se déplace et mange un nouveau saphir à chaque tour des méchants. Les joueuses doivent l'attaquer et le vaincre pour le défausser. Le sbire Alpha se défend des attaques avec un D12.

**LE DINO-SBIRE.** A partir du moment où ce sbire est sur le plateau, Méphisto, Praxina et Gramorr sont inattaquables. En revanche, ces derniers peuvent toujours attaquer. Il faut donc se débarrasser rapidement du dino-sbire pour reprendre le contrôle de la partie. Les joueuses doivent attaquer et vaincre le dino-sbire pour le défausser. Ce dernier se bat avec un D12.



## Les Sbires (suite)

**Le SMART-SBIRE.** A partir du moment où ce sbire est sur le plateau, les méchants gagnent du temps. A chaque tour, ce sbire détruit une carte maléfique. Il faut se débarrasser du smart-sbire le plus vite possible pour éviter le match nul, voire la défaite. Les joueuses doivent attaquer et vaincre le smart-sbire pour le défausser. Ce dernier se bat avec un D12.



**LEV.** Même s'il n'en a pas l'apparence, Lev est considéré comme un sbire de Gramorr. Chaque tour aux côtés de Lev se joue au dé, dans une sorte de pile ou face dangereux. Si le dé donne un résultat pair, les joueuses perdront un saphir au profit de Gramorr. Les joueuses doivent attaquer et vaincre Lev pour le défausser et récupérer les saphirs qu'il a dérobés. Ce dernier se défend des attaques avec un D12.

**Attention.** Suzy Robins n'est pas un sbire. Une fois sa carte posée sur le plateau, Suzy ne peut plus quitter le jeu. Elle cherche toujours à se rapprocher d'Iris. Comme elle empêche les joueuses de se transformer là où elle se trouve, elle handicape grandement les joueuses dans leur combat contre les méchants.



# Amaru

**AMARU** peut apparaître dans la partie grâce à la carte « Amaru est en Danger ». Au début, il est captif de Gramorr. Si les joueuses le sauvent, elles peuvent alors jouer Amaru. Les joueuses jouent collectivement le tour d'Amaru juste après celui des méchants.



Amaru ne peut pas chanter. Quand il est transformé, **Amaru peut prendre autant de princesses qu'il le souhaite sur son dos**. Sous son apparence de cheval, **il peut se déplacer dans n'importe quel lieu du jeu**. **Il peut se transformer même si un ami est présent**. Ainsi, quand Amaru se joint à l'équipe, les déplacements peuvent être effectués collectivement sur son dos. Autrement dit, s'il est dans le même lieu qu'elles, les joueuses peuvent à tout moment et gratuitement se placer sur la carte d'Amaru et profiter de son déplacement pour aller dans n'importe quel lieu. Hormis ses extraordinaires pouvoirs de déplacements, Amaru se joue comme un personnage ordinaire. Il peut aider des amis, attaquer les méchants, etc.

**Attention.** Au tour qui suit l'apparition d'Amaru dans la partie, qu'il soit captif de Gramorr ou libéré de ses griffes, les méchants jouent deux cartes maléfiques pendant leur tour au lieu d'une seule.





# Règles optionnelles

**Incarner Amaru :** Au début de la partie, une joueuse peut choisir d'incarner Amaru. Les joueuses bénéficient alors d'Amaru dès le début du jeu. Retirez du paquet la carte maléfique intitulée « *Amaru est en danger* ». Les méchants jouent une carte supplémentaire pendant leur tour. La partie risque d'être plus stratégique et plus difficile.



**Jouer seul :** Prenez plusieurs joueuses et défiez seul le paquet des méchants. Si vous jouez Amaru, conservez la carte « *Amaru est en danger* » parmi les cartes maléfiques. Si vous la tirez, appliquez ses effets et cessez de jouer Amaru durant votre tour tant que celui-ci est en captivité. A trois joueuses + Amaru, le jeu est assez difficile, à deux joueuses + Amaru, le jeu est très difficile...

**Jouer son personnage :** Pendant son tour, chaque joueuse est libre de décrire ce qu'elle fait, de dire comment elle aide un personnage, de crier les attaques magiques qu'elle utilise pour combattre Gramorr et ses sbires. Elle peut aussi décrire les lieux qu'elle visite, dire ce qu'elle fait dans ces lieux, décrire comment elle trouve les saphirs qu'elle ramasse. Mécaniquement, ces descriptions n'apportent rien... si ce n'est une très bonne ambiance autour de la table ! Si vous comptez jouer vos personnages et décrire plus avant leurs aventures, aidez-vous en diffusant les musiques de loliRock pendant votre partie.



# Un jeu pour Suzanne



Ce jeu a été réalisé pour ma nièce : Suzanne.

Je remercie Soren, Pandore, Lise, Flavie, Erwann, Gwendoline, Céline, Darky et Eléonore de m'avoir aidé à équilibrer ce jeu. Les illustrations des cartes proviennent de screenshots effectués à partir des épisodes de « loliRock ». Pour réaliser ce jeu, je me suis inspiré de tous les jeux coopératifs auxquels j'ai joué. Je pense principalement aux *Chevaliers de la Table Ronde*, au *Seigneur des Anneaux* et à *Aeon's End*...

Romarc Briand

### DINO-SBIRE !

Placez ce sbire sur la ville. Tant qu'il est en ville, Gramorr, Méphisto et Praxina ne peuvent plus être attaqués. Pour se débarrasser de ce sbire, les joueuses doivent le vaincre. Il se défend avec un D12.

### SBIRE ALPHA !

A chaque tour des méchants, placez ce sbire dans un lieu où se trouve un saphir. Il s'empare de ce saphir. A défaut de saphirs, ce sbire se place dans la nature. Pour se débarrasser de lui, les joueuses doivent l'attaquer et le vaincre. Il se défend avec un D12.

### REVELATION

Placez un saphir du sachet sur la couronne. Cette carte n'a pas d'effet s'il n'y a plus de saphir dans le sachet.

### BANES...

Retournez les cartes maléfiques de ce paquet jusqu'à ce que les méchants aient joué trois cartes. Au terme de ce processus le tour des méchants se termine enfin...

### SBIRE !

Placez ce sbire dans un lieu où se trouve un ami seul. Ce dernier est maintenant en danger. Pour éliminer ce sbire, il suffit qu'une joueuse se rende là où il se trouve.

### SBIRE !

Placez ce sbire dans un lieu où se trouve un ami seul. Ce dernier est maintenant en danger. Pour éliminer ce sbire, il suffit qu'une joueuse se rende là où il se trouve.

### SBIRE !

Placez ce sbire dans un lieu où se trouve un ami seul. Ce dernier est maintenant en danger. Pour éliminer ce sbire, il suffit qu'une joueuse se rende là où il se trouve.

### SBIRE !

Placez ce sbire dans un lieu où se trouve un ami seul. Ce dernier est maintenant en danger. Pour éliminer ce sbire, il suffit qu'une joueuse se rende là où il se trouve.

### LA NUIT TOMBE...

Placez un saphir du sachet sur chaque sbire et chaque méchant. Ignorez cette carte s'il n'y a plus de saphir dans le sachet.





### LES JUMEAUX ATTAQUENT !



Déplacez Méphisto, Praxina et toutes les joueuses ayant un dé placé sur elles dans un même lieu. Les jumeaux attaquent ces joueuses. S'ils gagnent, ils s'emparent d'un saphir de la couronne pour chaque joueuse qu'ils ont attaquée.

### LES JUMEAUX ATTAQUENT !



Déplacez Méphisto, Praxina et toutes les joueuses ayant un dé placé sur elles dans un même lieu. Les jumeaux attaquent ces joueuses. S'ils gagnent, ils s'emparent d'un saphir de la couronne pour chaque joueuse qu'ils ont attaquée.

### GRAMORR ET LA COURONNE !



Gramorr a remis la main sur la couronne. Trois des saphirs qui se trouvaient sur la couronne retournent dans le sachet.

### MEPHISTO ATTAQUE !



Méphisto se rend là où se trouve la joueuse la plus proche ayant au moins un dé placé sur elle. Méphisto attaque cette joueuse. Elle doit se défendre seule en lançant tous ses dés. S'il gagne, il s'empare d'un saphir de la couronne.

### MEPHISTO ATTAQUE !



Méphisto se rend là où se trouve la joueuse la plus proche ayant au moins un dé placé sur elle. Méphisto attaque cette joueuse. Elle doit se défendre seule en lançant tous ses dés. S'il gagne, il s'empare d'un saphir de la couronne.

### ASTUCE DE MEPHISTO



Méphisto s'empare de trois saphirs sur la couronne. S'il n'y en a pas assez, Méphisto prend les autres saphirs dans le sachet.

### MEPHISTO. TU ES UN IDIOT !



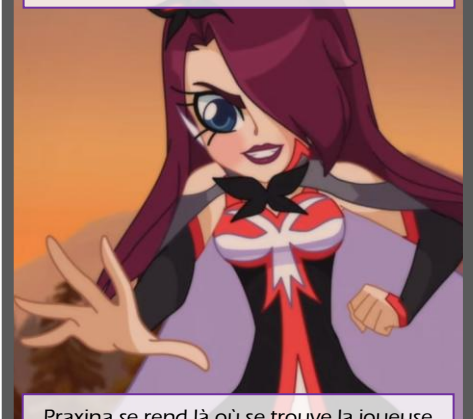
Méphisto a perdu ses saphirs. Prenez les saphirs de Méphisto et placez-les dans des lieux où les joueuses ne sont pas.

### LE PLAN DE PRAXINA



Praxina gagne un saphir de la couronne pour chaque ami captif ou en danger. Puis elle confie l'un de ses précieux saphirs à Gramorr.

### PRAXINA ATTAQUE !



Praxina se rend là où se trouve la joueuse la plus proche ayant au moins un dé placé sur elle. Praxina l'attaque. Cette joueuse doit se défendre seule en lançant tous ses dés. Si Praxina gagne, elle s'empare d'un saphir de la couronne.



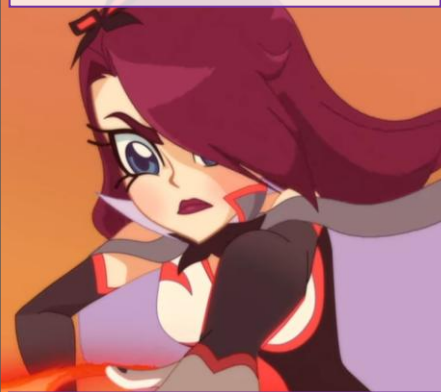


### PRAXINA S'EN PREND A DOUG



Praxina se rend là où se trouve Doug. Elle capture Doug. Il faut vaincre Praxina pour le libérer.

### PRAXINA ATTAQUE !



Praxina se rend là où se trouve la joueuse la plus proche ayant au moins un dé placé sur elle. Praxina l'attaque. Cette joueuse doit se défendre seule en lançant tous ses dés. Si Praxina gagne, elle s'empare d'un saphir de la couronne.

### CRASHNITZ !



Placez Méphisto et un ami dans la nature. Cet ami est en danger.

### AMARU EST EN DANGER !



Placez la carte du personnage « Amaru » à Ephédia. Il est captif de Gramorr. Il faut vaincre Gramorr pour le libérer. Si vous le libérez, vous gagnez Amaru\*

### NATH FAIT LA TETE !



Les D6 sont rendus aux amis. Ils ne peuvent plus être pris tant qu'Iris ne s'est pas rendue là où se trouve Nathaniel.

### JOURNAL INTIME



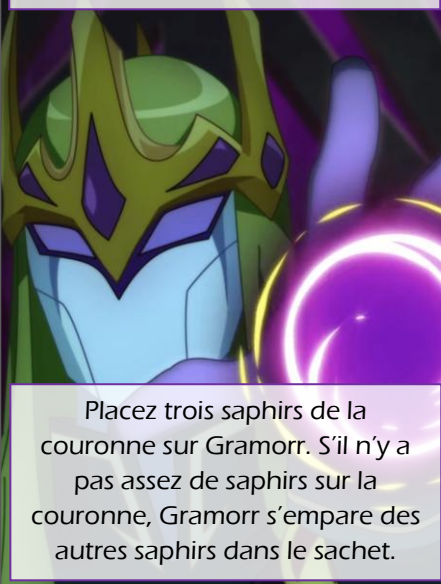
Répartissez six saphirs du sachet sur des lieux où les joueuses ne se trouvent pas.

### GRAMORR ATTAQUE !



Placez trois saphirs de la couronne sur Gramorr. S'il n'y a pas assez de saphirs sur la couronne, Gramorr s'empare des autres saphirs dans le sachet.

### GRAMORR ATTAQUE !



Placez trois saphirs de la couronne sur Gramorr. S'il n'y a pas assez de saphirs sur la couronne, Gramorr s'empare des autres saphirs dans le sachet.

### PRESENCE DE GRAMORR



Placez cette carte sur Gramorr. Les serveurs de Gramorr voient leurs jets de dés augmentés de 1. Défaussez cette carte si Gramorr perd un combat.







### PRESENCE DE GRAMORR



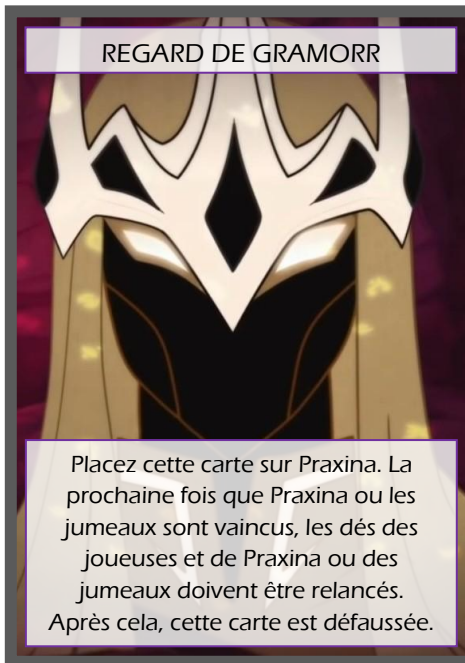
Placez cette carte sur Gramorr. Les serveurs de Gramorr voient leurs jets de dés augmentés de 1. Défaussez cette carte si Gramorr perd un combat.

### REGARD DE GRAMORR



Placez cette carte sur Méphisto. La prochaine fois que Méphisto ou les jumeaux sont vaincus, les dés des joueuses et de Méphisto ou des jumeaux doivent être relancés. Après cela, cette carte est défaussée.

### REGARD DE GRAMORR



Placez cette carte sur Praxina. La prochaine fois que Praxina ou les jumeaux sont vaincus, les dés des joueuses et de Praxina ou des jumeaux doivent être relancés. Après cela, cette carte est défaussée.

### CONFIANCE DE GRAMORR



Placez un saphir du sachet sur Praxina. S'il n'y a plus de saphir dans le sachet, placez un saphir de la couronne sur Praxina.

### CONFIANCE DE GRAMORR



Placez un saphir du sachet sur Méphisto. S'il n'y a plus de saphir dans le sachet, placez un saphir de la couronne sur Méphisto.

### QUELQU'UN A BESOIN D'AIDE !



Carte Bonus. (*Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique*) Défaussez cette carte pendant le tour d'une joueuse pour déplacer une ou plusieurs joueuses dans un lieu où se trouve un méchant ou un ami en danger

### QUELQU'UN A BESOIN D'AIDE !



Carte Bonus. (*Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique*) Défaussez cette carte pendant le tour d'une joueuse pour déplacer une ou plusieurs joueuses dans un lieu où se trouve un méchant ou un ami en danger

### QUELQU'UN A BESOIN D'AIDE !



Carte Bonus. (*Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique*) Défaussez cette carte pendant le tour d'une joueuse pour déplacer une ou plusieurs joueuses dans un lieu où se trouve un méchant ou un ami en danger

### QUELQU'UN A BESOIN D'AIDE !



Carte Bonus. (*Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique*) Défaussez cette carte pendant le tour d'une joueuse pour déplacer une ou plusieurs joueuses dans un lieu où se trouve un méchant ou un ami en danger





A VOS ORDRES MAITRE...

Placez Hélène, Praxina, Méphisto et deux saphirs du sachet sur la maison de tante Hélène. Méphisto capture tante Hélène. Les jumeaux s'emparent de tous les saphirs qui se trouvent chez tante Hélène.

A VOS ORDRES MAITRE...

Placez Nathaniel, Méphisto, Praxina et deux saphirs du sachet sur le bar. Praxina capture Nathaniel. Les jumeaux s'emparent de tous les saphirs qui se trouvent au bar.

C'EST L'HEURE DE CHANTER !

Carte Bonus. (Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique)  
Défaussez cette carte pendant le tour d'une joueuse : toutes les joueuses gagnent la salle de concert.

C'EST L'HEURE DE CHANTER !

Carte Bonus. (Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique)  
Défaussez cette carte pendant le tour d'une joueuse : toutes les joueuses gagnent la salle de concert.

CRYSTAL LUXTRA !

Carte Bonus. (Prenez cette carte et retournez une autre carte maléfique)  
Avant ou après avoir lancé les dés, défaussez cette carte pour gagner un combat. Crystal Luxtra ne fonctionne pas contre Gramorr ou contre un ennemi ayant « Regard de Gramorr ».

LEV

Lev est un sbire de Gramorr placé sur Ephédia. Il se défend avec un D12. A chaque tour des méchants, lancez un dé. Si votre résultat est pair, placez un saphir de la couronne sur Gramorr. Si votre résultat est impair, placez sur la couronne l'un des saphirs détenus par un méchant.

IZIRA

Placez Izira sur Ephédia. A partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, la carte maléfique du dessus du paquet des méchants est révélée à toutes les joueuses.

LE SMART-SBIRE

Placez ce sbire sur le chantier. A chaque tour des méchants, tant qu'il est en jeu, défaussez la carte du dessus du paquet des méchants. Celle-ci ne produit pas ses effets. Si la carte *Amaru est en danger* est défaussée de cette manière mélangez-la dans le paquet. Pour se débarrasser de ce sbire, les joueuses doivent l'attaquer et le vaincre. Il se défend avec un D12.

SUZY ROBINS

Placez Suzy où se trouve Nathaniel. Au début du tour d'Iris, déplacez Suzy dans un lieu adjacent de façon à la rapprocher d'Iris le plus possible. Les princesses ne peuvent pas se transformer là où Suzy se trouve. Quand Suzy arrive là où elles se trouvent les Princesses doivent reprendre leur apparence normale.





IRIS



AMARU



TALIA



AURIANA



CARISSA



LYNA



HELENE



NATHANIEL



DOUG





TALIA. PRINCESSE DE XERIS



AMARU. CHEVAL AILE



Pendant son déplacement, Amaru, cheval ailé, peut se déplacer n'importe où. Il peut prendre sur son dos les joueuses qui se trouvent à ses côtés.

IRIS. PRINCESSE D'EPHEDIA



LYNA. PRINCESSE DE BOREALIS



CARISSA. PRINCESSE DE CALIX



AURIANA. PRINCESSE DE VOLTA



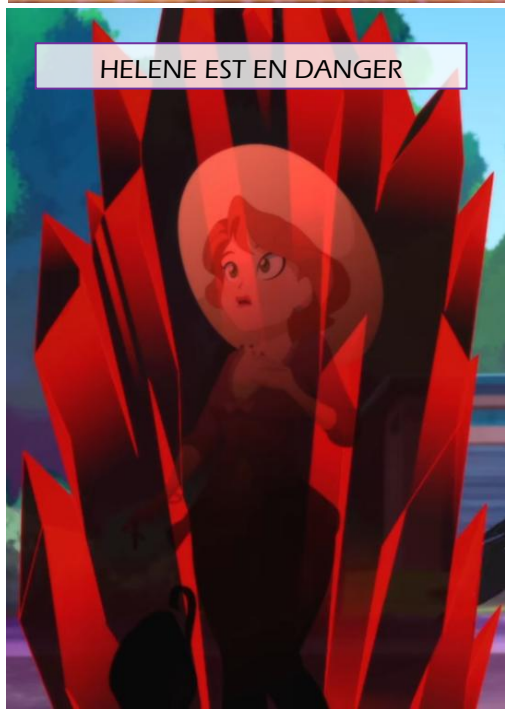
DOUG EST EN DANGER



NATHANIEL EST EN DANGER



HELENE EST EN DANGER





PRAXINA



GRAMORR



MEPHISTO



### Que puis-je faire à mon tour ?

Dans l'ordre de mon choix :

UN DEPLACEMENT  
(dans un lieu adjacent)

UNE TRANSFORMATION  
(seule ou à plusieurs)

L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- ❖ Aider quelqu'un
- ❖ Ramasser un saphir
- ❖ Attaquer un ennemi  
(seule ou à plusieurs)
- ❖ Chanter  
(à la salle de concert, seule ou à plusieurs)

### Que puis-je faire à mon tour ?

Dans l'ordre de mon choix :

UN DEPLACEMENT  
(dans un lieu adjacent)

UNE TRANSFORMATION  
(seule ou à plusieurs)

L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- ❖ Aider quelqu'un
- ❖ Ramasser un saphir
- ❖ Attaquer un ennemi  
(seule ou à plusieurs)
- ❖ Chanter  
(à la salle de concert, seule ou à plusieurs)

### Que puis-je faire à mon tour ?

Dans l'ordre de mon choix :

UN DEPLACEMENT  
(dans un lieu adjacent)

UNE TRANSFORMATION  
(seule ou à plusieurs)

L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- ❖ Aider quelqu'un
- ❖ Ramasser un saphir
- ❖ Attaquer un ennemi  
(seule ou à plusieurs)
- ❖ Chanter  
(à la salle de concert, seule ou à plusieurs)

### Que puis-je faire à mon tour ?

Dans l'ordre de mon choix :

UN DEPLACEMENT  
(dans un lieu adjacent)

UNE TRANSFORMATION  
(seule ou à plusieurs)

L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- ❖ Aider quelqu'un
- ❖ Ramasser un saphir
- ❖ Attaquer un ennemi  
(seule ou à plusieurs)
- ❖ Chanter  
(à la salle de concert, seule ou à plusieurs)

### Que puis-je faire à mon tour ?

Dans l'ordre de mon choix :

UN DEPLACEMENT  
(dans un lieu adjacent)

UNE TRANSFORMATION  
(seule ou à plusieurs)

L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- ❖ Aider quelqu'un
- ❖ Ramasser un saphir
- ❖ Attaquer un ennemi  
(seule ou à plusieurs)
- ❖ Chanter  
(à la salle de concert, seule ou à plusieurs)





MEPHISTO



GRAMORR



PRAXINA





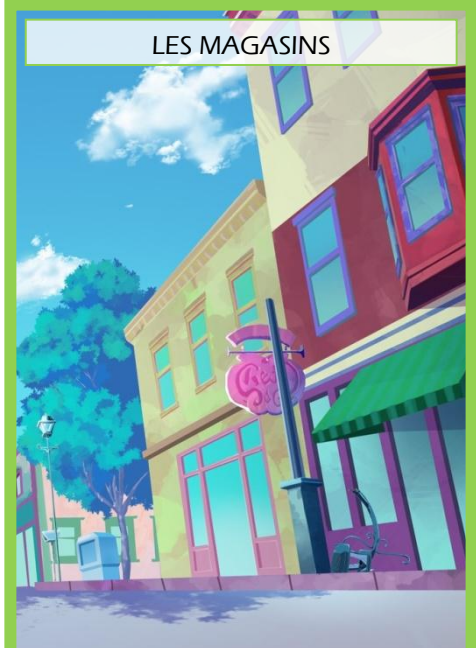
ARENE DE CRYSTAL



LA VILLE



LES MAGASINS



SALLE DE CONCERT

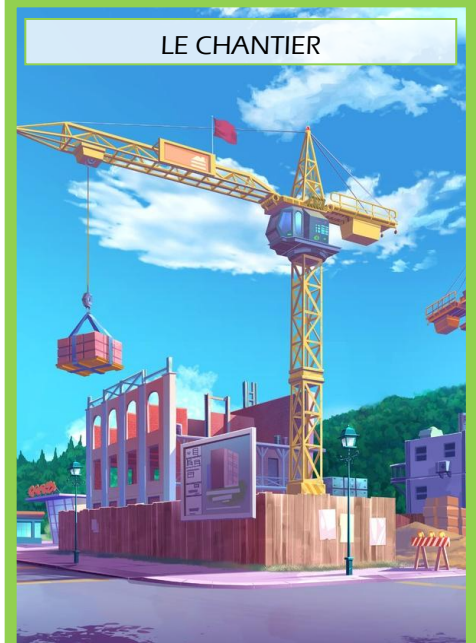


A l'exception d'Amaru, les joueuses ne peuvent pas se transformer ou être transformées sur la salle de concert.

EPHEDIA



LE CHANTIER



LA MAISON DE TANTE HELENE



LA NATURE



LE BAR DE NATHANIEL







