

LES SCHTROUMPFS

LE VILLAGE SECRET

Un jeu de Schtroumpf-building par la Team Kaedama -
Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc
et Théo Rivière

Le méchant sorcier Gargamel a découvert leur village, et les Schtroumpfs ont dû courir se réfugier dans la forêt. Vous devez les aider à bâtir un nouveau foyer ! Mais attention : vous êtes épiés par Gargamel et ses acolytes, le terrible Cracoucass et le sournois Azraël, qui ne reculeront devant rien pour vous localiser.

Si vous espérez réussir, vous devrez coopérer afin de rebâtir le village en réunissant de la nourriture et des matériaux, en fabriquant des inventions et en retrouvant les Schtroumpfs perdus. Ils ont beau se ressembler comme deux gouttes d'eau, ces petits êtres bleus possèdent des capacités uniques qui vous aideront à déjouer les plans de Gargamel !

MATÉRIEL



1 guide de démarrage et ce livret de règles



8 maisons champignons (à monter)



1 plateau du village



20 pions Baie schtroumpfante



1 dé de danger



1 dé d'Azraël



1 dé de super danger



1 marqueur Premier joueur



20 pions Rondin



9 meeples Schtroumpf



1 silhouette de Gargamel et son socle



1 silhouette d'Azraël et son socle



1 tuile Nid du Cracoucass



20 pions Pierre



35 cartes Schtroumpf



24 cartes Invention



10 cartes Gâteau



17 cartes Gargamel



1-5
JOUEURS

30-45
MINUTES

8+
ANS

Apprenez
à jouer
en vidéo



MISE EN PLACE

- Village** : installez le plateau du village au centre de la table.
- Pions et dés** : constituez une réserve à portée de tout le monde avec les pions Baie schtroumpfante, Rondin et Pierre, ainsi que le dé de danger (blanc) et celui d'Azraël.



- Maisons champignons** : sélectionnez **6 toits** au hasard et posez chacun d'eux à l'envers sur une maison champignon (ressources de construction vers le haut). Placez les 6 maisons sur n'importe quels emplacements circulaires du plateau.
- Gâteaux** : mélangez les cartes Gâteau, révélez-en 2 et posez-les face visible sur n'importe quels emplacements de la **zone des gâteaux**.

MATÉRIEL RESTANT

De même que le dé de super danger, les maisons champignons et les cartes Gâteau excédentaires ne servent qu'avec des niveaux de difficulté plus élevés (p. 4). Lorsque vous jouez en mode standard, rangez-les dans la boîte à la fin de la mise en place.

- Inventions** : mélangez le paquet Invention et placez-le à proximité du plateau. Révélez les **3** premières cartes et posez-les face visible dans la **zone des idées**.
- Azraël** : montez la silhouette d'Azraël sur son socle et placez-la dans la **Forêt noire**.
- Cracoucass** : posez la tuile Nid du Cracoucass à proximité du plateau.
- Gargamel** :
 - montez la silhouette de Gargamel sur son socle et placez-la à proximité du plateau ;
 - récupérez la carte **Trop tard** et mettez-la de côté, face cachée. Mélangez le reste des cartes Gargamel, puis retirez les **2** premières et mélangez-les face cachée avec Trop tard ;
 - posez **7** autres cartes par-dessus les précédentes, de sorte que Gargamel dispose de **10** cartes (avec Trop tard parmi les **3** dernières). Placez ce paquet près de sa silhouette et rangez ses autres cartes dans la boîte.

9. Schtroumpfs de départ :

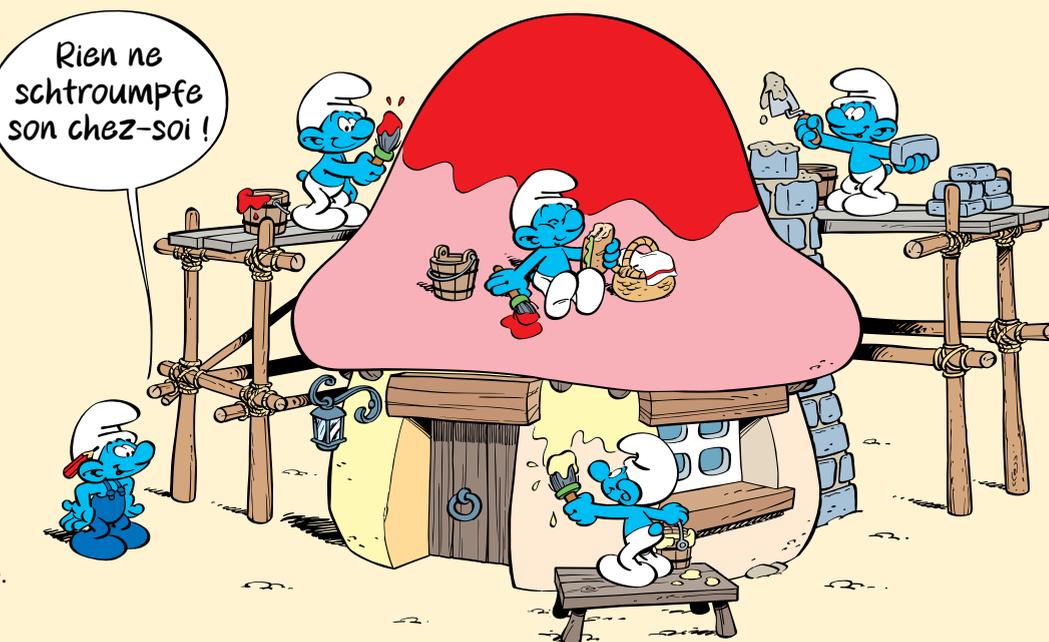
- 9A** - Récupérez les **12** cartes **Schtroumpf de départ** (identifiées par l'icône ⊗) et mélangez-les. Référez-vous au tableau ci-dessous pour distribuer la main de départ des joueurs en fonction de leur nombre. Empilez le reste des Schtroumpfs de départ face cachée sur l'emplacement du **paquet Schtroumpf**.

Joueurs	Taille de main
1	6
2	4
3	3
4	2
5	2

- 9B** - Placez **8** meeples Schtroumpf sur l'esplanade du village, près du paquet Schtroumpf. Mettez le 9^e meuble de côté, dans la réserve de pions et de dés.

- Schtroumpfs perdus** : mélangez toutes les *autres* cartes Schtroumpf (sans icône ⊗) et posez-en **10** face cachée dans la **Forêt noire**. Formez une **pile supplémentaire** avec le reste de ces Schtroumpfs perdus et placez-la face cachée en dehors du plateau.

- Schtroumpf en chef** : décidez qui commencera la partie et donnez-lui le **marqueur Premier joueur**.



1 LA FORÊT NOIRE

2 LE RUISSEAU

3 LA SCIERIE

4 LES BUISSONS

5 LA RIVIÈRE

6 L'ATELIER

7 LE REFUGE

8 LE CHANTIER

9A

9B

10

11

ZONE DES INVENTIONS (MAXIMUM 4)

ZONE DES IDÉES

5

POTION ÉNERGISANTE
Choisissez un lieu et renvoyez vers l'épingle tous les meeples qui occupent son action supérieure ou inférieure.

BOULE DE CRISTAL
Regardez la première carte du paquet Gargamel, puis remettez-la en place.

FRIANDISES POUR CHAT
Déplacez Azrael vers n'importe quel lieu.

SCHTROUMPF COLOREDI
Choisissez un point de collecte et lancez 1 carte de hasard de sa main en tirant.

SCHTROUMPF AN
Placez 1 carte sur un point de collecte et lancez 1 dé de danger.

BOUTON D'OR
Collectez 2 ressources au choix et lancez 1 dé de danger.

SCHTROUMPF GARGHON
Déplacez Azrael vers n'importe quel lieu.
Prenez 1 ressource au choix.

BEE SCHTROUMPF
Déplacez Azrael vers n'importe quel lieu.
Ce Schtroumpf ne peut pas être placé sur un point de collecte.
Ce Schtroumpf ne peut pas être placé sur un point de collecte.
Ce Schtroumpf ne peut pas être placé sur un point de collecte.
Ce Schtroumpf ne peut pas être placé sur un point de collecte.

SCHTROUMPF MOLLASSO
Si ce Schtroumpf collecte des ressources, gagnez-en de moins.

SCHTROUMPF PAF
Ce Schtroumpf doit être placé dans un lieu qui contient au moins un autre meeples.

SCHTROUMPF COQUET
Ce Schtroumpf doit être placé dans un lieu qui contient au moins un autre meeples, si possible.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

OBJECTIFS

Les Schtroumpfs : Le Village secret est un jeu coopératif dans lequel tout le monde gagne ou perd **ensemble** ! Pour décrocher la victoire, vous devez atteindre **ces 3 objectifs** :

- sauver tous les **Schtroumpfs perdus** dans la Forêt noire ;
- construire toutes les **maisons champignons** du village ;
- préparer tous les **gâteaux** pour nourrir le groupe.

Si vous accomplissez l'ensemble de ces objectifs, les Schtroumpfs ont **gagné** ! En revanche, si Gargamel révèle sa carte **Trop tard** avant que vous n'y soyez parvenus, vous avez **perdu**. (Pour plus d'informations, voir p. 9.)

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La mise en place expliquée page 2 s'applique au niveau **standard**. Si vous pensez être prêts à relever un plus grand défi, n'hésitez pas à augmenter la **difficulté** de vos objectifs !

	Maisons champignons	Schtroumpfs perdus dans la Forêt noire	Gâteaux	Cartes dans le paquet Gargamel
Standard	6	10	2	10
Complexe	7	14	3	11
Terrible*	8	16	4	10
Schtroumpfemardesque**	8	18	4	10

*Usage obligatoire du Cracoucass affamé.

**Usage obligatoire du Cracoucass affamé et du dé de super danger.

CRACOUASS AFFAMÉ

Avec cette règle, les meeples emportés par le Cracoucass restent dans son nid à la fin du round au lieu de retourner sur l'esplanade du village. Vous pouvez choisir de l'utiliser avec **n'importe quel** niveau de difficulté, mais c'est **obligatoire** en mode Terrible et Schtroumpfemardesque.

DÉ DE SUPER DANGER

Vous pouvez choisir d'utiliser le **dé de super danger** (rouge) à la place du dé blanc pour pimenter les choses avec **n'importe quel** niveau de difficulté, mais c'est **obligatoire** en mode Schtroumpfemardesque.



COLLECTER DES RESSOURCES

Vos amis et vous allez collecter **3 types** de ressources au fil de la partie : des baies schtroumpfantes (🍓), des rondins de bois (🪵) et des pierres (🪨). Vous pourrez ensuite les dépenser pour effectuer des actions (p. 6), construire des maisons champignons (p. 7) et fabriquer des inventions (p. 8).

Chaque fois que l'un d'entre vous gagne des ressources, récupérez-les dans la **réserve** et ajoutez-les au **stock du village** (le coffre situé près du Chantier, sur le plateau). Les ressources placées dans le stock appartiennent à **tous les joueurs**, qui peuvent les dépenser pendant leur tour en les remettant dans la réserve.



VISITER DES LIEUX

Le plateau du village est constitué de **8 lieux** dans lesquels vous pouvez envoyer vos Schtroumpfs. Chacun d'eux propose **2 actions** (supérieure et inférieure).

Pour effectuer une action de lieu, toutes ses **cases de Schtroumpf** (à fond bleu ou rouge) doivent être occupées par un meeples. Toutefois, puisque les joueurs ne peuvent en placer qu'un **seul** pendant leur tour, ils devront coopérer pour accomplir les actions à 2 cases. Certaines d'entre elles nécessitent aussi de dépenser des **ressources** du stock du village.

Les actions pourvues de cases **rouges** et de l'icône 🏠 sont dites **dangereuses**. Chaque fois que vous en effectuez une, vous devez lancer le **dé de danger** pour savoir s'il se passe quelque chose d'inattendu (p. 10) !



Pour reloger un Schtroumpf avec l'action supérieure du Refuge, vous devez y placer 1 meeples et dépenser 1 pierre et 1 rondin depuis le stock du village. L'action inférieure a le même effet, mais elle coûte 2 meeples et 1 baie schtroumpfante à la place.



L'action supérieure des Buissons nécessite 2 Schtroumpfs. L'action inférieure n'en coûte que 1 mais elle est dangereuse, et vous devrez donc lancer le dé de danger pour l'effectuer !

ROUND DE JEU

La partie est composée de plusieurs rounds, pendant lesquels vos amis et vous allez jouer des **cartes Schtroumpf** et placer des **meeples** dans les lieux du village.

Celui qui a reçu le **marqueur Premier joueur** effectue son tour en premier. Lorsqu'il a terminé, son voisin de **gauche** commence le sien, et ainsi de suite. Enchaînez les tours de jeu en sens horaire jusqu'à ce que tous les **meeples Schtroumpf** de l'esplanade aient été placés dans des lieux.

Gargamel révèle alors la première carte de son paquet et résout son action (néfaste pour vous). Si la partie n'est pas terminée, tous les Schtroumpfs sont renvoyés vers l'esplanade, le marqueur Premier joueur est transmis vers la gauche et un nouveau round débute.

LA COOPÉRATION EST ESSENTIELLE !

N'hésitez pas à discuter avec vos amis et à planifier ensemble ce que vous voulez faire à chaque round. Les meeples Schtroumpf et le stock du village sont utilisés par tout le monde, alors mieux vaut coopérer pour atteindre vos objectifs !

TOUR DES JOUEURS

À votre tour, accomplissez ces **4 étapes** dans l'ordre.

1. **Jouer une carte** : révéléz une **carte Schtroumpf** de votre main et résolvez-la. Certaines ont des capacités immédiates, tandis que d'autres s'appliquent jusqu'à la fin de votre tour (p. 6).
2. **Placer un meeple** : récupérez un **meeple Schtroumpf** sur l'esplanade du village et posez-le sur une case de Schtroumpf libre dans n'importe quel lieu. Si **Azraël** s'y trouve, vous devez lancer son dé (p. 6).
3. **Effectuer l'action du lieu** : si vous avez placé le meeple sur la **dernière** case libre de l'action supérieure ou inférieure du lieu choisi, accomplissez immédiatement cette action (en payant son **coût en ressources**, si elle a un). Si elle est **dangereuse**, vous devez lancer le dé de danger (p. 6).
4. **Défausser et piocher** : posez la carte Schtroumpf que vous venez de jouer sur la **défausse**, à droite du paquet. Si vous n'avez **plus de cartes** en main, piochez-en du paquet Schtroumpf jusqu'à atteindre votre **taille de main** de départ. Votre tour est à présent terminé et celui du prochain joueur commence (p. 7).

Actions bonus

Les actions bonus suivantes peuvent être accomplies à **n'importe quel moment** de votre tour, une ou plusieurs fois chacune. (Pour plus d'informations, voir p. 8.)

- **Fabriquer une invention** : dépensez le coût en baies schtroumpfantes inscrit sur une **carte Invention** de la zone des idées afin de la déplacer vers celle des inventions.
- **Utiliser une invention** : résolvez l'effet d'une invention fabriquée.
- **Préparer un gâteau** : retournez une carte Gâteau dont vous remplissez le prérequis.

EXEMPLE

À son tour, **Sophia** commence par jouer le **Schtroumpf Bêta** de sa main. Sa **capacité** indique qu'il ne peut ni effectuer d'actions à l'Atelier ou au Chantier, ni utiliser d'inventions fabriquées.



Sophia récupère un meeple de l'esplanade pour représenter le **Schtroumpf Bêta** et le pose sur l'action supérieure de la Scierie. Puisqu'il reste une case vide, cette action ne peut pas être accomplie pour l'instant, mais le prochain Schtroumpf qui y sera placé collectera alors 3 rondins pour le village.



Sophia défausse ensuite la carte du **Schtroumpf Bêta** sans en piocher d'autre, car il lui en reste encore 3 en main. Son tour est terminé.



ÉTAPE 1 – JOUER UNE CARTE SCHTROUMPF

Chaque carte Schtroumpf possède une **capacité** unique qui se déclenche **toujours** après sa mise en jeu, même si vous n'en avez pas envie ! L'icône située dans son coin supérieur gauche indique le type et la durée de la capacité. Si votre main est vide au début de votre tour, piochez et jouez la première carte du paquet Schtroumpf.



Cette icône identifie un Schtroumpf de départ. Sa capacité est soit **neutre** soit **négative**, et elle peut être immédiate ou durer jusqu'à la fin de votre tour.



Ce Schtroumpf possède une capacité **positive** qui se produit **immédiatement** lorsque vous jouez la carte.



Ce Schtroumpf possède une capacité **positive** qui dure jusqu'à la fin de votre tour.

SCHTROUMPFES EMPOTÉS (⊗)

Les Schtroumpf font de leur mieux pour se rendre utiles, mais certains d'entre eux se mettent toujours dans le pétrin ! Tous les **Schtroumpfs de départ** distribués pendant la mise en place ont une capacité au mieux **neutre** (comme l'impossibilité d'effectuer les actions de certains lieux), au pire **négative** (qui vous oblige à lancer le dé de danger, par exemple). À l'inverse, les **Schtroumpfs perdus** que vous sauvez de la Forêt noire ont tous une capacité **positive**, alors il faudra trouver un équilibre !

ÉTAPE 2 – PLACER UN MEEPLE SCHTROUMPF

À chaque tour, vous avez l'occasion d'envoyer 1 meeples de l'esplanade vers l'un des lieux du village, où il restera **jusqu'à la fin du round** (p. 9). Les cases de Schtroumpf (à fond bleu ou rouge) des actions de lieux ne peuvent contenir qu'un seul meeples à la fois.

PRENEZ GARDE À AZRAËL !

La **silhouette d'Azraël** indique dans quel lieu est en train de rôder le chat de Gargamel. Si vous envoyez un Schtroumpf au même endroit, vous devrez lancer le **dé d'Azraël** (orange) et résoudre son résultat (p. 10). Contrairement au dé de danger, qui n'affecte que le meeples placé sur la **dernière** case d'une action, celui d'Azraël est lancé pour **chaque** Schtroumpf qui visite ce lieu.

ÉTAPE 3 – EFFECTUER L'ACTION DU LIEU

Si vous avez placé votre meeples sur la **dernière** (ou la seule) case de Schtroumpf d'une action, vous **devez** l'accomplir. Toutes les icônes situées à gauche de la flèche noire (➡) font partie de son **coût** ; celles sur sa droite représentent son **effet**.

Si le coût de l'action inclut de dépenser des **ressources** ou de lancer le **dé de danger**, vous devez le faire **avant** de bénéficier de son effet. S'il n'y a pas assez de ressources dans le stock du village, vous ne **pouvez pas** effectuer cette action et vous devez placer votre meeples Schtroumpf ailleurs.

REMPHIR DES ACTIONS

Si votre meeples ne remplit **pas** la dernière case d'une action, vous ne pouvez pas l'accomplir mais vous n'avez pas **non plus** besoin de payer le reste de son coût (si elle en a un). Bien que vous puissiez attendre votre prochain tour pour y placer vous-même un autre Schtroumpf, il est souvent plus efficace de **coopérer** !

EXEMPLE



Les joueurs ont déjà accompli l'action supérieure de la Forêt noire pendant ce round. S'ils veulent à nouveau bénéficier de l'effet de ce lieu, ils devront envoyer 2 Schtroumpfs effectuer son action inférieure, dont le coût est plus élevé.



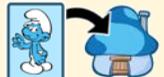
À son tour, Alex décide de placer le Schtroumpf Poète sur la première case. Puisqu'il en reste encore une libre, rien ne se passe.



Sophia pose ensuite Saule sur la seconde case pour remplir l'action. Elle dépense 1 baie schtroumpfante du stock du village afin de sauver un Schtroumpf perdu, et profite de la capacité ! de Saule pour en secourir un autre. Quant à Alex, il ne peut pas utiliser la capacité du Schtroumpf Poète (qui a pourtant la même condition de déclenchement) parce qu'il a déjà défaussé sa carte.

Actions des lieux

À l'exception de l'Atelier, les actions supérieure et inférieure d'un lieu ont le **même effet**. Seuls leur coût et leur nombre de cases de Schtroumpf diffèrent.

Lieu	Icônes	Action
1. Forêt noire	 / 	Sauver un Schtroumpf - Appliquez l'un de ces effets ou les deux : <ul style="list-style-type: none"> piochez 1 Schtroumpf perdu et ajoutez-le à votre main ; renvoyez 1 meeple du nid du Cracoucass vers l'esplanade.
LIEUX DE COLLECTE		Collecter des ressources - Ajoutez les ressources indiquées au stock du village.
2. Ruisseau 3. Scierie 4. Buissons 5. Rivière		Collecter 2 différentes - Ajoutez au stock du village 2 ressources différentes au choix.
6. Atelier		Fabriquer gratuitement une invention - Déplacez 1 carte Invention au choix de la zone des idées vers celle des inventions sans payer son coût en baies schtroumpfantes.
		Renouveler les idées - Révélez 3 nouvelles cartes du paquet Invention et placez-les dans la zone des idées (sans défausser les précédentes).
7. Refuge		Reloger un Schtroumpf - Choisissez 1 carte Schtroumpf dans la défausse ou la main de n'importe quel joueur et retirez-la de la partie.
8. Chantier		Construire une maison - Choisissez 1 maison champignon inachevée et dépensez les ressources indiquées sur son toit pour le retourner. Vous pouvez ensuite reloger 1 Schtroumpf (voir ci-dessus).

TOUTES LES ACTIONS NE SE VALENT PAS

À la **Forêt noire** et au **Chantier**, le coût de l'action supérieure est indubitablement **plus intéressant** que celui de l'action inférieure. Dans ces lieux, il vaut donc mieux commencer par accomplir la première action, et n'utiliser la seconde que si vous en avez vraiment besoin !

Piocher des Schtroumpfs perdus

Lorsque vous devez piocher un Schtroumpf perdu, prenez la première carte de la **Forêt noire** et ajoutez-la directement à votre main. Si ce paquet est **vide**, vous pouvez à la place récupérer les Schtroumpfs de la **pile supplémentaire** posée en dehors du plateau.

Vous pouvez jouer un Schtroumpf perdu de votre main et le défausser de la même manière qu'un Schtroumpf de départ. La prochaine fois que la défausse sera mélangée, il deviendra disponible dans le **paquet Schtroumpf** et **n'importe quel joueur** pourra le piocher.

Révéler des idées d'invention

Chaque fois que vous révélez une carte du paquet Invention, placez-la dans la **zone des idées**. Il n'y a pas de limite au nombre d'idées que les Schtroumpfs peuvent avoir à la fois, mais vous devez **fabriquer** ces inventions avant de pouvoir les utiliser (p. 8).

Reloger des Schtroumpfs

Si vous trouvez qu'un Schtroumpf est vraiment trop empoté, vous pouvez le reloger en visitant le **Refuge** ou en lui construisant une **maison champignon** depuis le **Chantier**. En vous débarrassant des Schtroumpfs de départ, vous aurez ainsi davantage de chances de piocher des cartes dont les capacités vous seront utiles.

Lorsque vous relogez un Schtroumpf, vous pouvez le choisir dans **votre** main, dans celle d'un **autre joueur** (avec sa permission) ou dans la **défausse**. Sa carte est alors retirée de la partie pour de bon : rangez-la dans la boîte.

Reloger des Schtroumpfs n'a **aucune** incidence sur le nombre de meeple disponibles, qui reste toujours le même. Cette action est **optionnelle** après la construction d'une maison champignon.

ÉTAPE 4 – DÉFAUSSER ET PIOCHER

À la fin de votre tour, placez la carte Schtroumpf que vous avez jouée sur la défausse, en haut à droite du plateau.

Si vous n'avez **plus de cartes** en main, piochez-en du **paquet Schtroumpf** jusqu'à atteindre votre **taille de main** de départ (p. 2). S'il est vide, mélangez la défausse pour reconstituer ce paquet et finissez de piocher.

Important : votre taille de main n'est limitée **que** pour piocher des cartes à cette étape du tour. Si vous l'avez atteinte et qu'un effet vous indique de piocher des cartes Schtroumpf, résolvez-le normalement : vous **pouvez** dépasser votre taille de main dans ces cas-là.

Votre tour est à présent terminé, et c'est au joueur assis sur votre gauche d'effectuer le sien.

NE PIOCHEZ QU'EN DERNIER RECOURS

Vous ne pouvez piocher des cartes **que** si vous n'en avez plus **aucune** en main à la fin de votre tour ! Tant qu'il vous reste le moindre Schtroumpf, vous n'en récupérez **pas** d'autre.

ACTION BONUS : FABRIQUER UNE INVENTION

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez fabriquer une ou plusieurs invention(s) de la **zone des idées**. Pour ce faire, payez le **coût en baies schtroumpfantes** indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte et déplacez-la vers la **zone des inventions**.

Les Schtroumpfs ont beau fourmiller d'idées, ils ne peuvent posséder qu'un maximum de **4 inventions fabriquées** à la fois. Si vous avez déjà atteint cette limite et fabriquez une autre invention, vous devez en défausser 1 au choix en la posant face visible à proximité du paquet.

Ne révélez **pas** de nouvelle carte Invention après en avoir fabriqué une. Seule l'action inférieure de l'**Atelier** vous permet de renouveler les idées disponibles (p. 7), ainsi qu'une poignée d'autres effets.

Utiliser les inventions

Dès qu'une invention a été fabriquée, **n'importe qui** peut s'en servir. Certaines cartes ne peuvent être utilisées qu'à un **moment précis** (lorsque Gargamel effectue une action, quand vous lancez le dé de danger...), comme le précise leur effet. Si **rien** n'est indiqué, vous pouvez recourir à l'invention **n'importe quand** pendant votre tour.

Il existe 3 types d'inventions :



Nouvelle action - À l'étape 2 de votre tour, vous pouvez placer le meeples Schtroumpf sur cette carte (plutôt que dans un lieu) pour utiliser son action.

Il reste ici jusqu'à ce que tous les meeples retournent sur l'esplanade. Si une carte Invention est **défaussée** alors qu'elle contient un Schtroumpf, laissez ce meeples dans la zone des inventions jusqu'à la fin du round.



Usage unique - Cette invention ne peut être utilisée qu'une seule fois, en tant qu'**action bonus**. Défaussez-la après avoir résolu son effet.

(Pas d'icône)

Durable - Une fois fabriquée, cette invention a un effet utilisable n'importe quel nombre de fois. Il cesse si la carte est défaussée.

ACTION BONUS : PRÉPARER UN GÂTEAU

Chaque carte Gâteau comporte un **prérequis** de préparation que vos amis et vous devez remplir. Si vous y parvenez à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez immédiatement retourner la carte face cachée. Un gâteau ainsi **préparé** le reste jusqu'à la fin de la partie.

EXEMPLE



Les joueurs collectent une 10^e ressource, ce qui leur permet de préparer immédiatement le premier gâteau en retournant sa carte face cachée. Ils peuvent désormais dépenser à leur guise les ressources du stock, sans que cela les prive de ce gâteau.



Pour préparer le second, les Schtroumpfs doivent effectuer 4 actions dangereuses à la suite et en sont déjà à 2. S'ils accomplissent la moindre action non dangereuse avant d'avoir terminé ce gâteau, leur progression sera perdue et ils devront reprendre à zéro.



FIN DU ROUND

S'il ne reste **aucun meeples Schtroumpf** sur l'esplanade à la fin du tour d'un joueur, accomplissez ces **4 étapes** dans l'ordre.

- 1. Retour sur l'esplanade :** remettez **tous** les meeples Schtroumpf des lieux, des inventions et du nid du Cracoucass sur l'esplanade du village.
- 2. Carte Gargamel :** révéléz la première carte du paquet Gargamel et appliquez son effet (p. 10). Posez-la ensuite face visible près du paquet, par-dessus celle du round précédent (s'il y en a une).
- 3. Déplacement d'Azraël :** la carte Gargamel révélée à l'étape 2 comporte une valeur  qui représente la distance parcourue par **Azraël** sur le plateau. Le chat se déplace vers le prochain lieu dans l'ordre croissant, autant de fois que nécessaire (p. 10).
- 4. Changement de chef :** l'actuel Schtroumpf en chef transmet le marqueur Premier joueur à son voisin de gauche. Le prochain round peut alors commencer.

COMBIEN DE TOURS DANS UN ROUND ?

Au début de la partie, l'esplanade du village contient **8 meeples** ; les joueurs effectueront donc collectivement **8 tours** à chaque round. Ce nombre peut néanmoins **changer** de plusieurs manières. Si le **Cracoucass** attaque et kidnappe un Schtroumpf sur l'esplanade (p. 10), vous jouerez donc **1 tour de moins** pendant ce round. À l'inverse, l'invention Assistant robotisé permet de mettre le **9^e meeples** en jeu, ce qui vous offre **1 tour de plus**.



Le dernier meeples a été placé : il est temps de terminer le round en renvoyant tous les Schtroumpfs sur l'esplanade. Gargamel révèle ensuite sa carte, qui oblige les joueurs à perdre la moitié des baies schtroumpfantes du stock du village ! Azraël se déplace de 1 lieu, passant du Refuge au Chantier. Enfin, le marqueur Premier joueur est transmis vers la gauche au prochain chef.

FIN DE LA PARTIE

Une partie des *Schtroumpfs : Le Village secret* peut se terminer de deux manières :

- si vous atteignez les **3 objectifs**, les Schtroumpfs ont **gagné** !
- si Gargamel révèle sa carte **Trop tard**, les Schtroumpfs ont **perdu** !

Atteindre les objectifs des Schtroumpfs

La partie s'achève immédiatement par une victoire si vous atteignez les 3 objectifs ; vous n'avez pas besoin de finir le tour ou le round. L'ordre dans lequel vous les accomplissez n'a aucune importance, mais ils doivent tous être valides **en même temps** pour compter.



Sauver les Schtroumpfs perdus

Cet objectif est atteint si le paquet **Forêt noire** est vide. Les Schtroumpfs perdus de la pile supplémentaire ne comptent pas pour qu'il soit valide.



Construire les maisons champignons

Cet objectif est atteint si **toutes** les maisons champignons sont construites. Si Gargamel en **détruit** une (en remettant son toit à l'envers), il n'est plus valide.



Préparer les gâteaux

Cet objectif est atteint si toutes les cartes Gâteau sont retournées face cachée.



GARGAMEL ET SES ACOLYTES

GARGAMEL

Le sorcier met ses projets malveillants à exécution à la fin de chaque round, en révélant une **carte Gargamel**. Chacune d'elles est dotée d'un **effet négatif** et d'une valeur  qui représente le déplacement d'**Azraël**.



Lorsque Gargamel retourne une carte de son paquet, elle **recouvre** celle du round précédent (s'il y en avait une), qui n'est alors plus active.

Il existe 3 types d'effets de cartes Gargamel :

	Cet effet se déclenche immédiatement lorsque la carte est révélée.
	Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain round . S'il affecte un ou plusieurs lieux, utilisez la silhouette de Gargamel en guise de rappel.
Trop tard	Gargamel a découvert le village ! Les Schtroumpfs ont perdu la partie .

AZRAËL

Le chat sournois de Gargamel rôde dans la forêt, essayant par tous les moyens de tourmenter les Schtroumpfs et de saboter leurs inventions.

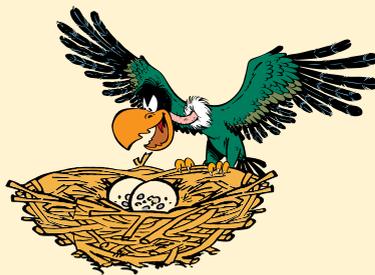


Tant qu'il se trouve dans un lieu, chaque Schtroumpf qui y est envoyé doit lancer le **dé d'Azraël** (orange) et appliquer son résultat. Azraël **se déplace** vers un nouveau lieu lorsque Gargamel révèle une carte à la fin du round et si son icône est obtenue sur le **dé de danger** (*voir ci-contre*). Il avance toujours vers le prochain lieu **dans l'ordre croissant** (de 1 à 8) ; lorsqu'il quitte le Chantier (8), il retourne dans la Forêt noire (1). Si Azraël entre dans un lieu qui contient déjà des Schtroumpfs, rien ne se passe.

Si vous effectuez une **action dangereuse** dans le lieu où se trouve Azraël, vous pouvez lancer les 2 dés en même temps et résoudre **chacun** de leurs résultats.

LE CRACOUASS

Cet oiseau vorace représente une menace constante pour les Schtroumpfs. Dès que son icône est obtenue sur le dé de danger ou celui d'Azraël, le Cracouass **emporte un meeple** de l'esplanade (s'il y en a) et le dépose dans son **nid**.



De plus, le joueur qui a obtenu ce résultat sur le dé désigne quelqu'un qui doit **défausser 1 carte** de sa main. Le Cracouass préfère les **Schtroumpfs utiles**, et il faut donc opter en priorité pour une carte à capacité **positive** ( ou ); si personne n'en a, défaussez un **Schtroumpf de départ** () à la place.

Schtroumpfnapping !

Tant qu'il se trouve dans le nid du Cracouass, un meeple **ne peut pas** visiter de lieu ou effectuer d'action. Les joueurs peuvent le **sauver** grâce aux actions de la Forêt noire (p. 7), le remettant ainsi sur l'esplanade afin qu'il soit de nouveau utilisable.

Si le nid du Cracouass contient encore des meeple à la **fin du round**, renvoyez-les tous vers l'esplanade avec les autres (sauf si vous utilisez la règle du Cracouass affamé).

EFFETS DE DÉS

Le **dé de danger** et le **dé d'Azraël** produisent toutes sortes de résultats négatifs... et deux effets qui vous seront profitables !



Déplacement d'Azraël : faites avancer la silhouette d'Azraël de 1 lieu par icône.

La double icône  n'apparaît que sur le dé de super danger.



Attaque du Cracouass : prenez 1 meeple de l'esplanade et posez-le sur la tuile Nid. Le joueur qui a obtenu ce résultat choisit quelqu'un qui doit défausser 1 Schtroumpf utile ( ou ) de sa main, si possible.

S'il n'y a plus de meeple sur l'esplanade, le Cracouass n'en emporte aucun, mais vous devez quand même défausser une carte.



Pénurie : défaussez 1 ressource au choix du stock du village par icône « ? ».

S'il n'y a pas assez de ressources, perdez-en le plus possible.



Destruction d'invention : choisissez 1 invention fabriquée et défaussez-la.

Si la zone des inventions est vide, rien ne se passe.



Chasse au Schtroumpf : le joueur qui a obtenu ce résultat doit défausser 1 Schtroumpf utile ( ou ) de sa main.

S'il n'a que des Schtroumpfs de départ () , rien ne se passe.



Trouaille : ajoutez 1 ressource au choix dans le stock du village.



Idee lumineuse : révéléz 1 nouvelle carte du paquet Invention et placez-la dans la zone des idées.

CLARIFICATIONS DE CARTES

SCHTROUMPF

Schtroumpf Saxophoniste	Les 2 ressources collectées doivent être identiques.
Fleur de Lys	Vous pouvez choisir de gagner le nombre de ressources prévu, mais d'un autre type que celui indiqué dans ce lieu. Si vous utilisez ce Schtroumpf au Ruisseau, vous pouvez collecter des ressources identiques.
Tempête	La ressource supplémentaire doit être du type indiqué dans ce lieu. Si vous utilisez ce Schtroumpf au Ruisseau, elle doit être différente des 2 autres ressources collectées.
Schtroumpf Paresseux	Aucune des deux actions du lieu choisi ne doit contenir d'autre meeple. Si tous les lieux sont occupés, vous pouvez placer ce Schtroumpf n'importe où.
Bébé Schtroumpf	Ce Schtroumpf peut être placé sur la première case d'une action qui en comporte 2, mais jamais sur la dernière.
Schtroumpf Coquet	Vous pouvez placer ce Schtroumpf sur n'importe laquelle des deux actions du lieu choisi, même si elle ne contient aucun meeple.
Bouton d'Or	Les 2 ressources collectées peuvent être identiques ou différentes.

INVENTION

Déguisement	Cet effet ne fonctionne que pour le dé de danger (ou de super danger).
Plan de recrutement	Cet effet ne compte pas comme un sauvetage de Schtroumpf (pour le déclenchement d'autres effets).
Charrette de secours	Cet effet ne compte pas comme un sauvetage de Schtroumpf (pour le déclenchement d'autres effets).
Assistant robotisé	Si cette carte est défaussée alors que l'esplanade est vide, prenez 1 meeple sur n'importe quelle action à la place et retirez-le de la partie.
Pelle	La ressource supplémentaire doit être du type indiqué dans le lieu. Si vous utilisez cette invention au Ruisseau, elle doit être différente des 2 autres ressources collectées.
Sortilège de rembobinage	Vous devez appliquer l'effet de la nouvelle carte Gargamel.
Penderie	Vous devez conserver le second Schtroumpf perdu. Cet effet ne compte pas comme un sauvetage de 2 Schtroumpfs.

GARGAMEL

Accès de colère	Si vous n'avez pas assez de ressources et qu'aucune maison n'est construite, perdez le plus de ressources possible.
------------------------	---

CRÉDITS

L'équipe Maestro Media

Javon Frazier, Eric Bertrand, Lucy Martinez, Michael Johnson, Cody Underwood, Charlie Gill, Daryl Andrews, Jonathan Gilmour-Long, Bobby West, Will Foster, Peter Wocken

Conception du jeu : Team Kaedama - Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière

Artistes : Alain Peral et Ludo Borecki

Responsable du développement : Jonathan Gilmour-Long

Révision : Jeff Fraser

Révision additionnelle : Will Foster

Conception graphique : Brigette Indelicato

Conception graphique additionnelle : Peter Wocken

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow

Relecture : Elric Rozet

Maquette : Lukasz Kempinski

Distribution : Davy Sychala

Marketing et événementiel : Guillaume Gigeux, Théo Vitte

Bêta testeurs : Sal Allen, AngryBandicoot, Ryan Barber, Florence Bertrand, Dominik Czogalik, Asher Davis, Arora DeMont, Dion Fernandez, Derek Fortier (PommePower), Anja Gamerdinger, Tara Gilmour-Long, David Gordon, Gzus, Abby Hollinhead, Ace Hollinhead, Shane Hultquist, Sanzida Islam, Cédric Jouenne, Beneeta Kaur, Davor Knez, Bill Lasek, Jonathan Liu, Clemens Lohmann, Andrew Mason, Anthony Masson, Fabien Michel, Patrick Morrison, Ian Moss, Oceay, Marine Plaine, Gabriel Rebollo de Miguel, Danielle Reynolds, Fabian Ruck, Sam, Ryne Saunders, Dominic Schulz, Joe Senese, TAM, Miranda Walsh, Dustin Wessel, Bobby West

MAESTRO
MEDIA
www.maestromedia.com



www.luckyduckgames.com/fr



Édition originale par Maestro Media Ventures, 15243 La Cruz Drive #1114, Pacific Palisades, CA 90272, USA.
Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

© Peps - 2025 - Licenced through Lafig Belgium - www.smurf.com



Objectifs



Sauver tous les **Schtroumpfs perdus** dans la Forêt noire.

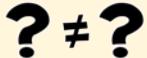


Construire toutes les **maisons champignons**.



Préparer tous les **gâteaux**.

Actions des lieux

Lieu	Icônes	Action
1. Forêt noire	 / 	<p>Sauver un Schtroumpf - Appliquez l'un de ces effets ou les deux :</p> <ul style="list-style-type: none"> piochez 1 Schtroumpf perdu et ajoutez-le à votre main ; renvoyez 1 meeple du nid du Cracoucass vers l'esplanade.
LIEUX DE COLLECTE		<p>Collecter des ressources - Ajoutez les ressources indiquées au stock du village.</p>
2. Ruisseau 3. Scierie 4. Buissons 5. Rivière		<p>Collecter 2 différentes - Ajoutez au stock du village 2 ressources différentes au choix.</p>
6. Atelier	 	<p>Fabriquer gratuitement une invention - Déplacez 1 carte Invention au choix de la zone des idées vers celle des inventions sans payer son coût en baies schtroumpfantes.</p>
		<p>Renouveler les idées - Révélez 3 nouvelles cartes du paquet Invention et placez-les dans la zone des idées (sans défausser les précédentes).</p>
7. Refuge	 	<p>Reloger un Schtroumpf - Choisissez 1 carte Schtroumpf dans la défausse ou la main de n'importe quel joueur et retirez-la de la partie.</p>
8. Chantier		<p>Construire une maison - Choisissez 1 maison champignon inachevée et dépensez les ressources indiquées sur son toit pour le retourner. Vous pouvez ensuite reloger 1 Schtroumpf (voir ci-dessus).</p>

Inventions



Nouvelle action - À l'étape 2 de votre tour, vous pouvez placer le meeple Schtroumpf sur cette carte pour utiliser son action.



Usage unique - Cette invention ne peut être utilisée qu'une seule fois, en tant qu'**action bonus**. Défaussez-la après avoir résolu son effet.

(Pas d'icône)

Durable - Une fois fabriquée, cette invention a un effet utilisable n'importe quel nombre de fois. Il cesse si la carte est défaussée.

Effets de dés



Déplacement d'Azraël : faites avancer la silhouette d'Azraël de 1 lieu par icône.

La double icône  n'apparaît que sur le dé de super danger.



Attaque du Cracoucass : prenez 1 meeple de l'esplanade et posez-le sur la tuile Nid. Le joueur qui a obtenu ce résultat choisit quelqu'un qui doit défausser 1 Schtroumpf utile (👤 ou 🔄) de sa main, si possible.

S'il n'y a plus de meeples sur l'esplanade, le Cracoucass n'en emporte aucun, mais vous devez quand même défausser une carte.



Pénurie : défaussez 1 ressource au choix du stock du village par icône « ? ».

S'il n'y a pas assez de ressources, perdez-en le plus possible.



Destruction d'invention : choisissez 1 invention fabriquée et défaussez-la.

Si la zone des inventions est vide, rien ne se passe.



Chasse au Schtroumpf : le joueur qui a obtenu ce résultat doit défausser 1 Schtroumpf utile (👤 ou 🔄) de sa main.

S'il n'a que des Schtroumpfs de départ (👤), rien ne se passe.



Trouvaille : ajoutez 1 ressource au choix dans le stock du village.



Idee lumineuse : révéléz 1 nouvelle carte du paquet Invention et placez-la dans la zone des idées.