

# ADORABLINS

L'ADORABLE JEU DE RÔLE DE POCHE !



**RÈGLES DU JEU**

# SOMMAIRE

BIENVENUE CHEZ LES ADORABLINS..	3
MATÉRIEL.....	4
APERÇU.....	5
MISE EN PLACE.....	8
LE NARRATEUR.....	8
LES AUTRES JOUEURS.....	8
L'AVENTURE.....	9
DÉFIS.....	10
TYPE DE DÉFIS.....	11
COMPÉTENCES D'ADORABLIN .....	14
COMPAGNONS.....	15
COLLATIONS.....	16
ÉTATS.....	17
FINIR L'AVENTURE.....	18
CONTINUER L'AVENTURE.....	20
EXEMPLE D'AVENTURE.....	22
CRÉDITS.....	24

# BIENVENUE CHEZ LES ADORABLINS

**ADORABLINS** est un jeu narratif fantasy pour 2 à 5 joueurs. Le jeu fonctionne comme une conversation où vous racontez tous une histoire ensemble.

Un joueur incarne le **NARRATEUR** et les autres incarnent les **ADORABLINS**, d'adorables héros aux allures de gobelins.

Le **NARRATEUR** doit lire ces règles, mais peut ensuite s'appuyer sur les cartes **NARRATEUR** comme aide-mémoire.

Les autres joueurs choisissent chacun un **ADORABLIN** et un **COMPAGNON** et doivent collaborer pour raconter une histoire incroyable dans laquelle leur groupe part à la recherche de quelque chose dans un autre monde en évitant de se faire repérer par ses habitants !

# MATÉRIEL



**11 CARTES  
ADORABLIN**



**11 CARTES COMPAGNON**



**4 CARTES NARRATEUR**



**9 CARTES AVENTURE**

**16 JETONS  
ÉTAT**



**11 CARTES ACTION**



**16 JETONS  
COLLATION**

**1 CARTE  
SÉCURITÉ**



**1 CARTE  
PROJETEUR**



**1 CARTE  
RÉCAP'**



**CE LIVRET  
DE RÈGLES**



**4 DÉS  
PERSONNALISÉS**

**1 MINI-POSTER  
AVENTURE  
À LA FERME**

## APERÇU

Les **ADORABLINS** sont de mignonnes petites créatures pas si différentes de nous.

Leur monde est plein de couleurs, d'amusement et de magie. Ils aiment s'amuser, faire la fête et leurs fêtes d'anniversaire sont légendaires ! Les **ADORABLINS** sont curieux de nature et beaucoup ont tendance à expérimenter divers aliments, des exploits physiques et la magie. Quelques expériences ont ouvert des portails depuis leur monde vers d'autres lieux !

Dans le jeu, l'objectif des **ADORABLINS** est de trouver ce qui est passé par le portail et de le rapporter sans encombre, sans être repérés.

Au cours des aventures, le joueur décrit ce qu'il essaie de faire et choisit la compétence qui correspond le mieux à son action, puis il lance les dés pour voir comment ça se passe !

Le **NARRATEUR** doit lire ces règles. C'est lui qui décrit les scènes et les situations de jeu. Il jouera également les rôles des personnages que les **ADORABLINS** rencontreront dans l'histoire. Imaginez que vous tenez la caméra pendant que vous décrivez chaque scène.

Son but est de faciliter le déroulement de l'histoire, et son rôle consiste à préparer le terrain, rappeler les règles aux autres joueurs et éventuellement ajouter des défis passionnants à l'histoire pour la rendre plus intéressante !

Durant le jeu, le **NARRATEUR** peut utiliser les versos des cartes **NARRATEUR** comme aide-mémoire.

Lorsque les joueurs tentent de surmonter des défis ou de faire quelque chose de risqué, c'est le **NARRATEUR** qui demande un jet d'action.

Et si les joueurs sont **Bloqués**, il pourra jouer une manœuvre !

Les manœuvres du **NARRATEUR** ajoutent des complications amusantes, parfois idiotes, aux scènes, mais toujours pour rendre l'histoire plus intéressante.

Lorsqu'il raconte les résultats d'un jet d'action ou décrit une nouvelle scène, il doit garder en tête que chacun peut imaginer les choses un peu différemment.

Nous vous recommandons d'inclure au moins un élément ci-dessous dans votre description ou de demander au joueur d'y répondre :

- Que voyez-vous ?
- Que sentez-vous ?
- Qu'entendez-vous ?
- Que ressentez-vous ?
- Citez une chose familière.
- Citez une chose qui se démarque.

## MISE EN PLACE

### LE NARRATEUR

Placez les 4 cartes **NARRATEUR** devant vous, côté « **NARRATEUR** » visible. Suivez chacune des instructions dans l'ordre, carte après carte. Une fois que vous avez terminé une carte, retournez-la pour révéler la carte de référence rapide qui vous aidera à faciliter le jeu.

### LES AUTRES JOUEURS

Quand le **NARRATEUR** vous l'indique lors de la lecture de la première carte **NARRATEUR**, choisissez un **ADORABLÏN** parmi les cartes **ADORABLÏN**.

Le recto de la carte montre le type d'**ADORABLÏN** et ses 4 compétences. Le dos montre sa capacité unique et son objet utile.

Chaque **ADORABLÏN** est plus fort dans certains domaines que dans d'autres, ce qui est représenté par ses compétences.

Appropriiez-vous l'**ADORABLiN** en réfléchissant à un nom et un peu à sa personnalité, à ce qu'il aime et n'aime pas, par exemple.

Si deux joueurs veulent le même **ADORABLiN**, laissez le plus jeune choisir et échangez à la prochaine partie !

Une fois votre **ADORABLiN** choisi, choisissez votre **COMPAGNON**. Les **COMPAGNONS** des **ADORABLiNS** sont des créatures uniques en leur genre qui les accompagneront dans leurs aventures.

Enfin, chaque joueur prend 2 pions **Collation** (voir page 16).

## L'AVENTURE

Le **NARRATEUR** continue de suivre ses cartes **NARRATEUR** et les réponses des joueurs, en s'aidant s'il le souhaite d'une carte **Aventure** ou du mini-poster, qui sont autant d'idées de monde à explorer et défis à relever !

## DÉFIS

Les défis sont des obstacles qui se dressent entre les **ADORABLiNS** et leurs objectifs.

Les défis de joueur entrent en scène lorsqu'un **ADORABLiN** tente une action risquée qui pourrait mal tourner.



Les défis de **NARRATEUR** sont introduits par ce dernier au moment opportun pour rendre l'aventure plus intéressante.

## TYPES DE DÉFIS

Les **défis mentaux** impliquent une pensée critique, comme une enquête, ou de se rappeler des connaissances. Ils font souvent appel à la **Jugeote** et à la **Sagacité**.



Les **défis sociaux** impliquent des interactions avec les autres, comme persuader quelqu'un ou calmer un animal. Ils font souvent appel à la **Jugeote** et à la **Sagacité**.

Les **défis physiques** impliquent des activités physiques ou sportives : escalader une clôture, se faufiler, etc. Ils font souvent appel à la **Vivacité** et à la **Puissance**.

Le **NARRATEUR** demande un **jet d'action** pour résoudre un défi. Le joueur dit ce qu'il veut faire et utilise la compétence qui semble adéquate. Il lance alors deux dés et ajoute leurs valeurs à celle de la compétence. Le total indique le résultat :

- **10 ou plus : Réussi**

Tout marche comme vous l'aviez prévu ! Décrivez comment.

- **De 7 à 9 : En difficulté**

Oh oh ! Vous êtes très près du but, mais il vous manque un petit coup de pouce pour **Réussir**.



Choisissez une des options suivantes :

- Mangez une **Collation** et utilisez votre capacité ou objet pour **Réussir**.
- Demandez à votre **COMPAGNON** de vous aider et retournez-le pour qu'il se repose.
- Demandez de l'aide à un autre **ADORABLE** (qui pour cela doit prendre une **Collation**).

Si rien de tout ça n'aide, vous êtes hélas **Bloqué**.

- **6 ou moins : Bloqué**

**Oh non ! Ça n'a pas marché.**

Prenez 1 **État** (placez-le sur la compétence utilisée pour le défi) et 1 **Collation**.

**Qu'est-ce qui a mal tourné ?**

Le **NARRATEUR** effectue alors une **Manœuvre de NARRATEUR**, qui va déclencher un rebondissement amusant (voir la carte **NARRATEUR Manœuvre**).

# COMPÉTENCES D'ADORABLINS

**ADORABLIN**, quand vous relevez un défi, choisissez une compétence qui correspond le mieux à votre action.

## JUGEOTE



Résoudre des problèmes avec votre esprit. Mémoire, enquête, apprentissage

## SAGACITÉ



Résoudre des problèmes avec vos sens. Perception, instinct, charme

## VIVACITÉ



Résoudre des problèmes en vous déplaçant. Réflexes, acrobatie, se cacher

## PUISSANCE



Résoudre des problèmes avec votre puissance. Endurance, escalade, lever des charges

# COMPAGNONS

Les **COMPAGNONS** des **ADORABLINS** sont des créatures uniques en leur genre qui les accompagneront dans leurs aventures.

Dans les moments difficiles, les **COMPAGNONS** pourront aider leur **ADORABLIN**.



Après qu'un **COMPAGNON** a aidé un **ADORABLIN**, retournez sa carte pour qu'il puisse se reposer.

Pour le réveiller, vous pouvez lui donner une **Collation** ou attendre qu'il se repose (demandez alors au **NARRATEUR** si cela fait assez longtemps).



## COLLATIONS

Les joueurs démarrent avec 2 **Collations**. S'ils sont **Bloqués**, leur **ADORABLiN** trouve une autre **Collation**. Le **NARRATEUR** peut donner des **Collations** pour diverses raisons comme la gentillesse, l'aide à autrui ou l'astuce.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 **Collations** en même temps.

Les **ADORABLiNS** peuvent :

- Manger une **Collation** pour **Réussir** un défi quand vous êtes **En difficulté**.
- Manger une **Collation** après avoir pu se reposer afin de récupérer d'un **État**.
- Partager une **Collation** pour aider un ami **En difficulté** à **Réussir** un défi.
- Donner une **Collation** à leur **COMPAGNON** pour le réveiller.



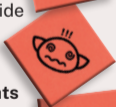
## ÉTATS

Les **États** sont des effets durables qui empêchent un **ADORABLiN** d'utiliser l'une de ses compétences jusqu'à ce que l'**État** soit annulé.

Sur un jet de 6 ou moins lors d'un jet d'action, le **NARRATEUR** remet au joueur un jeton d'**État**, qui le place sur la compétence qu'il vient d'utiliser puis décrit ce qui l'a causé.

On peut annuler un **État** en mangeant une **Collation** après un repos ou si un autre **ADORABLiN** aide et réussit un jet d'action pour ce faire.

Si vous avez 4 **États** en même temps, vous ne pouvez **plus** relever de défi.



## FINIR L'AVENTURE

La partie la plus délicate dans une histoire est de lui trouver une bonne fin. Heureusement, pour les **ADORABLINS**, cela peut être amusant et facile ! Une fois qu'ils ont récupéré ce qui s'est échappé de leur monde, il leur suffit de revenir par le portail vers leur propre monde !



En tant que **NARRATEUR**, vous pouvez contrôler la durée d'une aventure en facilitant ou en compliquant la tâche des **ADORABLINS** dans l'atteinte de leur objectif.

Dans une partie courte, un joueur lancera une ou deux fois les dés pour voir s'il peut trouver et atteindre son objectif. Puis un dernier jet de dés pour rentrer à la maison.

Les parties plus longues peuvent avoir plus de jets de dés, mais une bonne histoire et le plaisir d'y participer sont plus importants que sa difficulté et sa durée.

À la fin, demandez à chaque joueur de dire ce que fait son **ADORABLIN** une fois de retour chez lui.

## CONTINUER L'AVENTURE

Après avoir terminé la première aventure des **ADORABLINS**, d'autres **ADORABLINS** auront entendu parler de votre courage, ayant été assez braves pour sauter à travers un portail vers un autre monde !





Ils commenceront à vous appeler « Passeurs de portails » et feront appel à vous pour les aider à récupérer d'autres choses qui franchissent des portails un peu partout sur votre terre natale.

Il n'y a aucune limite aux mondes à explorer !

## EXEMPLES D'AVENTURE

Joueurs, une fois vos **ADORABLINS** et leurs compagnons choisis, c'est parti pour l'aventure !

### LE PORTAIL



Un vortex tourbillonnant violet foncé s'est ouvert dans le vignoble du fermier Biff. Il sent le raisin et la terre fraîche et est un peu gluant quand vous le traversez. Une fois arrivés de l'autre côté, vous luisiez tous d'un léger halo violacé.

### L'EMPLACEMENT

Le portail semble s'être ouvert sur une grande ville humaine avec de grands immeubles, des rues animées et beaucoup de bruits forts. Il s'est ouvert dans une ruelle près d'une laverie et d'un café avec une vitrine pleine de friandises.

## LA QUÊTE

Un petit dragon éclipsant s'est échappé de votre monde et vous devez le récupérer avant que le fermier Biff ne sache qu'il a disparu. Les dragons éclipsants sont connus pour leur capacité à se téléporter sur de courtes distances et pour leur appétit pour tout ce qui est sucré.

## DÉFIS

Les **ADORABLINS** seront d'abord confrontés à quelques chats de gouttière coriaces, mais devront ensuite éviter que des humains les repèrent et des dangers tels que les voitures, les vélos, les bus et les bandes de pigeons de la ville.



Game Design : Kristin & Tim Devine  
Illustrations : Amber Seger  
Édition : Sam Hillier  
Maquette : Jon Merchant



**VERSION FRANÇAISE**



**DON'T PANIC GAMES**

38, rue Notre-Dame de Nazareth  
75003 Paris – FRANCE

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

**Président :** Cedric Littardi  
**Directeur éditorial :** Sébastien Rost  
**Édition :** Ghislain Bonnotte  
**Traduction :** Ghislain Bonnotte  
**Révisions :** Nicolas Badoux  
**Maquette :** Apolline Cartier  
**Correction :** Mélissa Veludo  
**Production :** Flavio Mortarino -  
Grumpy Bear  
**Coordination :** Jeanne Bucher  
**Communication :** Célia Bourrel



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairendemesdechets.fr](http://quefairendemesdechets.fr)