

les SAUVONS Contes de Fées!

5+

2-4

20-30 min





Kai Haferkamp



Kai Haferkamp est né en 1967 à Oldenbourg. Avocat de profession, il vit actuellement en Allemagne, à Osnabrück. Dès son plus jeune âge, il s'est passionné pour les jeux enfants. Il possède un don tout particulier pour adapter en jeux pour enfants des histoires issues de livres. Pour « Sauvons les contes de fées », il a lui-même écrit un conte d'introduction au jeu. Au cours des vingt dernières années, il a publié plus de 150 jeux et plusieurs livres pour enfants. Kai Haferkamp tient particulièrement à ce que ses jeux contiennent un élément crucial : un « moment magique » qui ravira les petits.

Matériel

- 1 plateau de jeu, situé au fond de la boîte.
- 24 tuiles conte de fées + 1 tuile vierge
- 22 tuiles jardin
- 1 chemin, découpé en 4 parties
- 1 pommier, divisé en 2 parties
- 12 pages du recueil de contes de fées + 2 pages de couverture
- 1 corde
- 4 figurines d'enfant et 1 roi



Histoire du jeu

Il y a fort longtemps, les contes de fées étaient considérés par tous comme des trésors fabuleux. Malheureusement, le méchant roi jalousait les trésors de ses sujets et il mit au point une ruse qui lui permit de s'approprier tous les recueils de contes de fées du royaume. Il les brûla tous... sauf un. Il garda ce dernier pour le plaisir d'en arracher les pages une à une, de les déchirer en deux parties, et d'éparpiller tous les morceaux dans les jardins du château. En très peu de temps, les habitants perdirent le souvenir de ces récits merveilleux, et bientôt la morosité gagna tout le royaume. Jusqu'au jour où, quelques enfants courageux profitèrent de l'absence du roi pour escalader un pommier et s'introduire dans les jardins du château. Unissant leurs forces, les enfants ont pour but de retrouver et de rassembler les pages du recueil, afin de reconstituer le livre dans son intégralité. Parviendront-ils à récupérer l'ensemble des contes de fées et à s'échapper du château avant le retour du roi ?



Mise en place



1. Placez le plateau de jeu (situé au fond de la boîte) au centre de la table, et placez le chemin autour.
Important : la case marquée d'une couronne doit être positionnée face à la porte dessinée sur la boîte.
2. Placez le pommier près de la boîte, dans le coin diagonalement opposé à la porte.
3. Mélangez toutes les tuiles conte de fées et posez-les face visible dans la boîte. Posez la tuile vierge dans le coin où se situe le pommier. (Cette tuile sert de point de départ aux enfants, elle n'a pas d'autre fonction au cours de la partie).
4. Ensuite, placez chacune des tuiles jardin, face grise visible, au dessus d'une tuile conte de fées. Retournez du côté vert la tuile jardin se trouvant à côté du pommier. Une fois cette mise en place terminée, il reste normalement trois tuiles conte de fées apparentes. Assurez-vous que ces trois tuiles correspondent à des contes de fées différents (il ne faut pas que deux tuiles correspondants au même conte de fées soient visibles dès la mise en place.)

5. Placez les pages du recueil de contes de fées et la corde près du plateau de jeu.
6. Placez le roi sur le chemin, sur la case marquée d'une couronne.
7. Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la tuile jardin verte.

Pour gagner, vous allez devoir unir vos forces pour retrouver toutes les pages du recueil de contes de fées et quitter les jardins du château avant le retour du roi.

Comment jouer ?

Les joueurs jouent chacun à leur tour, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. La dernière personne à avoir visité un jardin débute la partie en faisant glisser des tuiles jardin. Ainsi, il va mettre à jour des tuiles conte de fées dans le but de retrouver les paires qui formeront les pages du recueil. Il est possible d'effectuer **1 ou 2 glissements**.

Faites glisser **1 ou plusieurs tuiles jardin** le long d'une ligne jusqu'à ce que vous butiez sur une autre tuile ou sur le bord de la boîte, ou jusqu'à ce que vous fassiez apparaître deux tuiles conte de fées formant une paire. Il est possible de faire glisser les tuiles jardin vertes et/ou grises. Si des figurines sont présentes sur les tuiles jardin, elles bougent avec les tuiles. Les déplacer ainsi peut même s'avérer utile pour avancer vers la sortie.

Si vous n'avez pas réussi à faire apparaître une paire de tuiles conte de fées à la fin de votre premier glissement, **vous pouvez effectuer un second glissement**.



Si vous avez découvert 2 tuiles contes de fées formant une paire :



Si, après votre 1ère ou 2ème tentative, vous avez mis à jour une paire de tuiles conte de fées sur le plateau de jeu, cela signifie que vous avez retrouvé 1 page du recueil de contes de fées. Votre tour est terminé et vous devez effectuer les actions suivantes :

1. Prenez la page du recueil de contes de fées correspondant aux tuiles que vous avez découvertes.
2. Retournez les 2 tuiles conte de fées correspondantes, elles sont donc désormais face vierge visible.
3. Retournez 1 tuile jardin grise sur son côté vert.
4. Avancez votre figurine d'1 tuile jardin verte.

Vous n'êtes pas autorisé à vous déplacer en diagonale. Votre déplacement doit s'effectuer d'une tuile jardin verte à une tuile jardin verte qui lui est adjacente. Une astuce : essayez d'avancer vers la porte.

C'est désormais au joueur suivant de jouer.



Si vous n'avez pas découvert 2 tuiles conte de fées formant une paire :

Dans ce cas, votre tour se termine à la fin de votre seconde tentative.

Si possible, vous pouvez déplacer votre figurine d'une case. Vous avancez également le roi d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ce déplacement ne s'effectue que si au moins 1 page du recueil de contes de fées a déjà été retrouvée. Si l'équipe n'a pas encore retrouvé le moindre conte, le roi reste sur la case de départ.

C'est désormais au joueur suivant de jouer.



Il existe 2 manières différentes de déclencher la fin de partie :

1. Le recueil de contes de fées a été reconstitué !

À peine la douzième et dernière page est-elle ajoutée au recueil du conte de fées qu'une transformation se produit dans le jardin du château : en un instant, les plantes et arbres retrouvent tout leur éclat et leur beauté. Sur le plateau de jeu, retournez toutes les tuiles grises restantes sur leurs faces vertes. Il est temps pour les enfants de trouver le chemin de la sortie avant que le roi ne parvienne à la porte. A votre tour, vous pouvez effectuer 2 glissements de tuiles puis avancer votre figurine d'1 tuile. Le roi se déplace également d'une case. Si votre figurine atteint la tuile jardin située devant la porte, vous êtes autorisé à quitter le jardin. Si toutes les figurines parviennent à quitter le jardin avant le retour du roi, alors le dernier recueil de contes de fées est sauvé, et votre équipe remporte la partie. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la corde pour relier les pages du recueil.

2. Le roi est aux portes du château

Si le roi revient sur la case marquée d'une couronne avant que les figurines des joueurs aient quitté le jardin, votre équipe perd la partie. Le roi est déclaré vainqueur.

Variante

Si vous souhaitez un challenge plus important, commencez à déplacer le roi dès le début de la partie. Cela signifie que le roi n'attend pas que la 1ère page du recueil ait été retrouvée avant de commencer sa promenade autour du château. Ainsi, il se déplace d'1 case le long du chemin même si aucun joueur n'est encore parvenu à découvrir 2 tuiles conte de fées formant une paire.



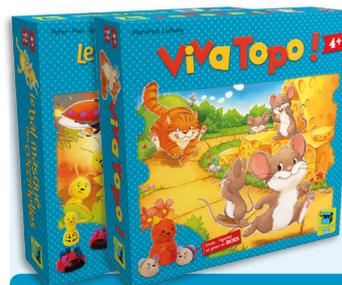


"Le bon jeu pour le bon âge", telle est notre devise !

Les boîtes de tous nos jeux sont déclinées en quatre couleurs : **vert**, **bleu**, **jaune** et **rouge**.
Chaque couleur est associée à un âge. Voici le détail de ce code couleur :



3+ Des jeux pour les plus petits



4+ Des règles simples et amusantes



5+ Je peux y jouer sans aide



6+ Papa et Maman s'amuse autant que moi !

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. All rights reserved.

Distribution exclusive des éditions françaises par Matagot.

96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.

Auteur : Kai Haferkamp
Illustrations : Anne Pätzke

Réalisation & Graphismes : Claudia Geigenmüller
Traduction : Erwann Dréan

