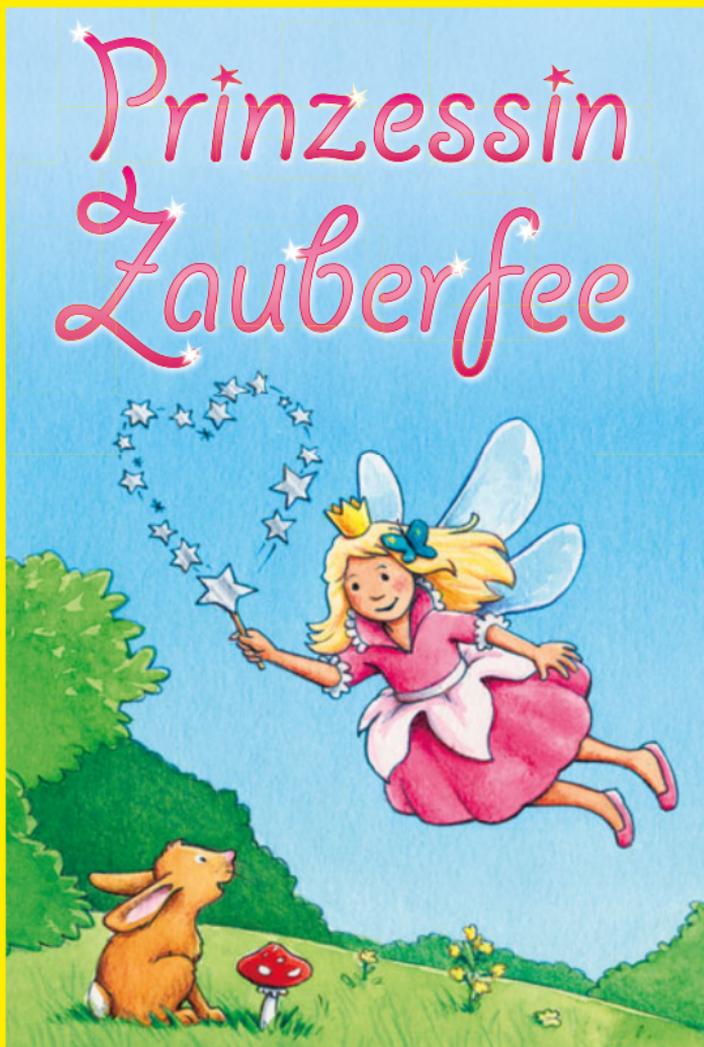




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Princess Magic Fairy • Le cercle des fées • Prinses Toverfee
La princesa Hadamaga • La principessa Maghetta

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Le cercle des fées



Un jeu coopératif de dessin et de mémoire pour 2 à 4 fées magiciennes de 4 à 10 ans.

Idée : Thilo Hutzler
Illustration : Anja Rieger
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

La Fée magicienne et ses amies font beaucoup de tours de magie ! Avec la baguette magique, elles dessinent en l'air toutes sortes d'images scintillantes. Mais attention ! Attiré par la poussière féerique, le lutin Coquin traîne dans les parages et s'empare discrètement des images magiques. Qui maîtrisera la situation et gagnera le concours de dessin magique ?

Contenu du jeu

- 1 baguette magique
- 5 plaquettes rondes (4 fées, 1 lutin)
- 4 planchettes magiques
- 32 cartes magiques
(24 images magiques, 8 lutins)
- 1 règle du jeu



Idée

Vous jouez tous ensemble contre le lutin Coquin et récupérez des cartes magiques ! Pour cela, vous devez dessiner, en l'air ou dans le dos d'un autre joueur, des motifs avec la baguette magique. Si vous devinez le motif, vous récupérez une carte magique en récompense. Si vous vous êtes trompés ou si vous retournez le lutin Coquin, c'est lui qui la récupère. Si, en posant les huit cartes magiques autour de votre fée, vous pouvez fermer le cercle plus vite que le lutin, vous gagnez la partie tous ensemble.

Préparatifs

Posez la plaquette du lutin Coquin au milieu de la table. Choisissez une des quatre fées et posez-la à côté du lutin en laissant un petit espace entre les deux. Mélangez toutes les cartes magiques et répartissez-les sur la table, faces cachées. Chaque joueur prend une planchette magique et la pose devant lui. Préparer la baguette magique. Les trois autres fées sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura le sourire le plus enchanteur a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il prend la baguette magique, puis retourne une carte magique et l'observe sans que les autres ne voient le motif.

Qu'indique la carte magique ?

- **Le lutin Coquin ?**

Pas de chance ! Le lutin a dérobé l'image magique. Montre aux autres joueurs la carte illustrant le lutin et repose-la, face cachée, à côté de la plaquette du lutin.

- **Une image magique sur fond bleu ?**

Prends la baguette magique et dessine le motif en l'air. Les autres joueurs doivent deviner quelle image magique tu as dessinée.

Remarque :

les images magiques sont toutes représentées sur vos planchettes magiques. Si vous n'êtes pas sûrs de deviner la bonne image, la planchette vous aidera à la trouver ! Avant de nommer le motif, mettez-vous tous d'accord car vous n'avez le droit de deviner qu'une seule fois !

- **Une image magique sur fond jaune ?**

Prends la baguette magique et dessine le motif dans le dos du joueur assis à ta gauche. Seul ce joueur peut deviner l'image magique que tu as dessinée.

Ensuite, tu montres l'image magique aux autres joueurs.

- **Il a bien deviné ?**

Super, pose la carte magique à côté de la fée, face cachée.

- **Il s'est trompé ?**

Domage, la carte magique est posée face cachée à côté du lutin.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte magique.

Fin de la partie

La partie se termine dès que vous fermez le cercle de cartes autour de votre fée ou autour du lutin en posant la huitième carte magique. Si c'est votre fée, vous gagnez la partie. Si le lutin est entouré en premier par les cartes magiques, vous perdez la partie tous ensemble.

Concours magique pour 3 à 4 fées expertes

On joue suivant les règles du jeu de base en tenant compte cependant des différences ci-dessous :

FRANÇAIS

- Chaque joueur prend une fée et la pose devant lui. La plaquette ronde du lutin n'est pas nécessaire dans cette variante.
- Lorsque tu dessines une image magique en l'air avec la baguette, chaque autre joueur a le droit de désigner un motif. Celui qui devinera le bon motif en premier récupère la carte magique.
- Lorsqu'une image magique est devinée, tu récupères aussi une carte magique pour tes dons artistiques de fée dessinatrice. Prends une des cartes posées au milieu de la table et montre le motif aux autres. Puis, pose la carte à côté de ta fée, face cachée.
- Si une image magique n'est pas devinée, personne ne récupère de carte et cette carte est retirée du jeu.
- Si le lutin Coquin est retourné, tu as le droit de prendre une carte à n'importe quel autre joueur ! Tu poses un doigt sur une carte posée à côté de sa fée et devines le motif qui y est dessiné. Dans cette variante, il faut donc bien observer à quel endroit les joueurs posent leurs cartes magiques.

- **Tu as bien deviné ?**

Tu récupères la carte magique de ce joueur et la poses face cachée à côté de ta fée. Le joueur prend la carte indiquant le lutin et la pose face cachée à la place de celle que tu viens de récupérer.

- **Tu t'es trompé ?**

La carte magique montrant le lutin est retirée du jeu.

- La partie se termine tout de suite lorsqu'un joueur a posé un cercle de huit cartes magiques autour de sa fée : il gagne la partie. Sinon la partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes magiques à retourner. Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes posées autour de sa fée. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



L'auteur



Thilo Hutzler est né en 1964 à Nuremberg. Il a fait des études de philologie germanique, d'histoire, de sociologie et de sciences politiques à Erlangen. Depuis lors, une trentaine de ses idées de jeu ont été publiées chez différents éditeurs.

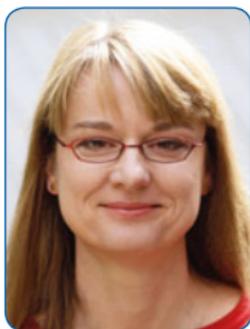
Le cercle des fées, après *Catherinette Caquète* et *A toute vapeur !* est son troisième jeu édité chez HABA.

Thilo Hutzler vit actuellement à Donauwörth avec son épouse Andrea et ses fils Christian et Tobias et enseigne dans un collège.

Je dédie « Le cercle des fées » à mes parents adorés Dorothea et Günther en les remerciant.

FRANÇAIS

L'illustratrice



Anja Rieger, née en 1961, a suivi une formation d'orfèvre et a fait des études d'art à Berlin. En plus des jeux, elle illustre également des livres pour enfants et des livres scolaires, crée des motifs de broderie à la machine, des tissus et des bandes tissées, fait de la couture, du bricolage et aime bien voler.

Je dédie « Le cercle des fées » à Lia.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini

 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spelen dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de