

Fairy Tile

Règles

Principe du jeu

Bienvenue dans **Fairy tile**, un Royaume aux contrées féeriques où, quête d'aventures, une **Princesse** téméraire, un **Chevalier** dévoué **Dragon**. Ils ont besoin de vous pour découvrir le Royaume ! Aidez-le plus en plus loin, pour rencontrer leur destin et raconter leur histoire.

Matériel

15 tuiles **Contrée**
(recto & verso différents)


3 tuiles **Départ**
avec les symboles ,  et 



12 tuiles **Standard**



3 figurines **De**

Princesse  **Chev**



36 cartes **Page**



4 jetons **Magie**



Aperçu et but du jeu

Développez le Royaume de Fairy tile en posant de nouvelles tuiles Contrée sur l'espace de jeu et déplacez la **Princesse**, le **Chevalier** et le **Dragon** à travers les différents lieux tels que les **Montagnes**, les **Forêts** et les **Plaines**. Aidez-les à vivre des aventures extraordinaires en réalisant les objectifs décrits sur les Pages de votre Livre. Dès qu'un objectif est accompli, racontez votre Histoire et lisez la Page de votre Livre à voix haute.

Soyez le premier à lire toutes les Pages de votre Livre pour remporter la partie.

Éléments du jeu

Figurines

Les trois figurines représentent les Personnages que vous pouvez déplacer pendant la partie dans le Royaume. Elles n'appartiennent à personne et peuvent être déplacées par n'importe quel joueur. Parmi ces figurines se trouvent une **Princesse**, un **Dragon** et un **Chevalier**.



Cartes Page

Les cartes Page composent votre Livre



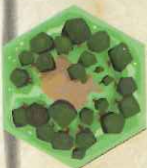
Tuiles Contrée

Les tuiles Contrée composent le Royaume et représentent le que peuvent parcourir les Personnages durant la partie. Chaque composée de 3 cases Lieu.

Plaine



Forêt



Montagne






Château



Certains Lieux sont traversés par une Rivière.



Parmi les tuiles Contrée, il existe 3 tuiles Départ qui possèdent un symbole pour la **Princesse** , pour le **Chevalier**  ou pour les **Dragons** . Elles constituent l'espace de jeu initial et désignent l'emplacement figurines. Ces tuiles possèdent également chacune une case **blanc** pour faciliter la mise en place.

Princesse



Chevalier



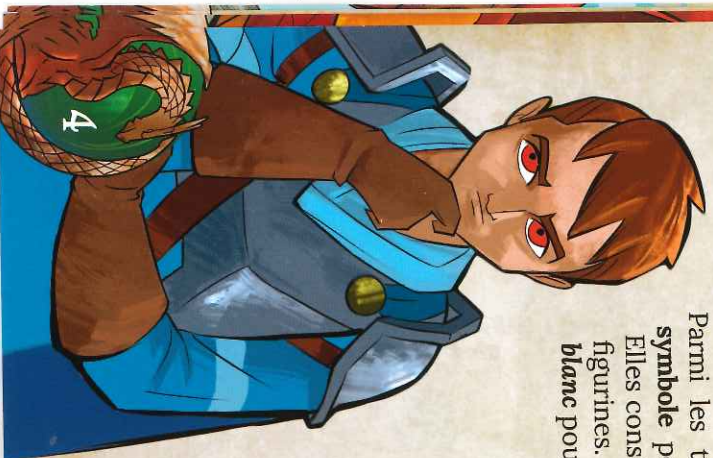
Dragon








Jetons Magie

Les jetons Magie représentent un Bonus que vous pouvez utiliser pendant la partie lorsqu'ils sont retournés face Magie visible.

Face Magie



Mise en place

- 1 Placez les **3 tuiles Départ** sur la table de façon à ce que les coins **blancs** forment un cercle au centre de ces tuiles et que la Rivière soit continue d'une tuile à l'autre. Ceci constitue l'espace de jeu initial.
- 2 Placez la **Princesse** sur le Lieu , le **Chevalier** sur le Lieu  et le **Dragon** sur le Lieu .
- 3 Mélangez les **12 tuiles Standard** pour former une pile à proximité du Royaume que tout le monde peut voir.
- 4 Donnez un **jeton Magie** à chaque joueur qui le place devant lui, **face Neutre visible** (face Magie cachée). 
- 5 Mélangez les **36 cartes Page** et distribuez-les toutes, face cachée, à chaque joueur de façon à ce que tout le monde en ait le même nombre. Formez chacun une pioche, **face cachée**, avec les cartes Page que vous avez reçues. Cette pioche constitue **votre Livre**.
- 6 Le dernier joueur à avoir lu un conte devient le premier joueur. 

Conseil

Les tuiles *Contrée* sont recto-verso.
N'hésitez pas à en retourner certaines au moment de les mélanger pour diversifier l'espace de jeu.

Déroulement de la

La partie se déroule en plusieurs tours consécutifs jusqu'à ce que ait pu raconter toutes les histoires de son Livre et ainsi accomplir de ses cartes Page.

Déroulement d'un tour de jeu

Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier jeu effectuer une **action** parmi celles-ci :

 Développer l'Histoire

ou

 Passer une Page

Développer l'Histoire

:: Vivre une Aventure

Lorsque vous **Vivez une Aventure**, vous pouvez réaliser une des actions suivantes :

 a Déplacer un Personnage

ou

 b Ajouter une tuile Contrée.

Vérifiez ensuite si vous pouvez
Raconter votre Aventure.





↳ Déplacer un Personnage

Vous pouvez déplacer une fois un Personnage dans le Royaume.

Chaque Personnage se déplace différemment :

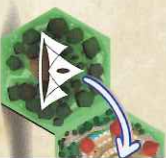
↳ **Princesse** : La Princesse se déplace **exactement** d'une case **Lieu** adjacente à sa position de départ. Elle peut également **sauter de Château en Château**.

✂ Si elle termine son déplacement sur un Château, elle peut directement sauter sur un autre Château.

✂ Si elle commence son mouvement sur un Château, elle peut directement sauter sur un autre Château et puis se déplacer d'une case Lieu.

Note : La Princesse ne peut sauter de Château en Château que si vous la déplacez avant ou après.

↳ **Chevalier** : Le Chevalier se déplace **exactement** de deux cases **Lieu** position de départ. Il ne peut pas se déplacer d'une seule case Lieu et il ne peut pas terminer son déplacement sur une case adjacente à sa position de départ.





Dragon : Le Dragon vole en ligne droite de sa position de départ jusqu'au bord du Royaume de Fairy tile. Lorsqu'il se déplace, il est obligé d'aller aussi loin que possible et il ne peut pas terminer son déplacement avant d'avoir atteint la limite du Royaume. Il ne peut se déplacer qu'au-dessus des tuiles Contrée, donc il ne peut pas se déplacer au-dessus d'un espace vide.

Aucun des Personnages ne peut sortir du Royaume de Fairy tile, ils doivent toujours rester sur une tuile Contrée posée dans le Royaume. Ils peuvent cependant traverser une case Lieu où se trouve d'autres Personnages et terminer leur déplacement sur une même case.



Ajouter une tuile Contrée

Prenez la première tuile Contrée de la pile sans la retourner et ajoutez-la au Royaume en respectant ces règles de pose :



La nouvelle tuile Contrée doit être posée de façon à ne pas créer de nouvelles arêtes contiguës.



Si la nouvelle tuile Contrée est posée de façon à prolonger la tuile Contrée existante, le prolongement d'une tuile Contrée doit être placé de façon à ce n'est pas possible, vous devez placer à cet endroit. Il peut être placé dans le Royaume.

Si la pile de tuiles Contrées est vide, vous ne pouvez plus choisir de poser de nouvelles tuiles Contrées.



⚡ Raconter son Aventure

Après avoir **Vécu une Aventure**, vérifiez si vous pouvez **Raconter votre Aventure**.

Vous pouvez Raconter votre Aventure si, après avoir réalisé votre action, les Personnages sont bien placés ou ont été déplacés de façon à **atteindre l'objectif de votre Page**. Vous ne pouvez pas Raconter votre Aventure pendant le tour des autres joueurs et vous ne pouvez Raconter qu'une seule aventure à votre tour.

Lorsque vous Racontez votre Aventure, placez la Page dont l'objectif est atteint face visible à côté de votre Livre et lisez-la à haute voix. Piochez ensuite la Page suivante de votre Livre.

Passer une Page

Vous pouvez Passer une Page uniquement si vous décidez de ne pas Vivre une Aventure ni Raconter votre Aventure pendant votre tour. Ce sera donc votre seule action pour ce tour.

Placez la Page que vous avez en main en dessous de votre Livre, face cachée, et piochez secrètement la nouvelle Page du haut de votre Livre.

Retournez ensuite votre jeton Magie, face Magie visible.

Vous pouvez désormais utiliser votre jeton Magie pour

l'activation de votre action au cours d'un prochain tour



Même s'il ne vous reste qu'une seule Page vous pouvez toujours Passer une Page pour retourner à utiliser au cours d'un prochain tour.

Fac

Vous pouvez également Passer une Page même si votre jeton Magie est déjà face Magie visible. Cependant, vous ne pourrez tout de même réaliser qu'une seule action supplémentaire avec votre jeton Magie. Les actions supplémentaires ne se cumulent pas.

Lorsque vous Drez une Aventure, votre jeton Magie est face Magie visible. Vous pouvez le retourner pour effectuer deuxième fois Drez une Aventure. Vous pouvez réaliser deux actions à votre tour. Vous ne pouvez pas réaliser deux actions avant de réaliser votre première action.

Fin du tour

Votre tour se termine dès que vous avez réalisé une action (ou deux avec votre potentiellement Raconté votre Aventure si vous avez atteint votre objectif ou qu'une page. C'est alors au tour du joueur suivant de réaliser son action.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur a Raconté la dernière Page de son Livre. **Ce joueur est alors déclaré vainqueur.**

Dans le cas extrêmement rare où un objectif présent sur l'une de vos cartes Page est impossible à atteindre parce que vous ne pouvez plus jouer de tuile Contrée, alors vous perdez la partie. Les autres joueurs continuent la partie. Si tous les joueurs ont un objectif désormais inatteignable plongés dans une histoire sans fin. La partie s'arrête, il n'y a aucun vainqueur.



Clin d'oeil

Au bas de chaque carte Page, il y a une petite icône de soleil. À la fin de la partie, les cartes Page que vous avez jouées sont retournées pour raconter l'histoire. Continuez l'Aventure et plongez dans notre histoire.

Précisions sur les objectifs

1 Doir

Un Personnage peut voir n'importe quelle case Lieu du Royaume ou n'importe quel autre Personnage qui se trouve **en ligne droite** par rapport à sa position, **peu importe la distance**. Un Personnage ne bloque pas la ligne de vue et n'empêche pas de voir un autre Personnage qui se trouve derrière lui. Un Personnage ne peut pas voir au-delà des limites du Royaume.

Si un objectif précise qu'un Personnage doit voir les deux autres Personnages en même temps, ces deux autres Personnages n'ont pas besoin d'être sur la même case Lieu pour être vus. Un personnage peut voir la case Lieu sur laquelle il se trouve.

Si un objectif précise qu'un Personnage doit voir trois Lieux alignés, ces trois cases Lieux doivent être visibles en regardant dans une seule direction. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes.

2 Visiter

Un Personnage visite un Lieu uniquement si vous l'avez déplacé de façon à ce qu'il termine son déplacement sur ce Lieu pendant votre tour.

3 Rencontrer

Deux Personnages se rencontrent lorsqu'ils se trouvent sur la même case Lieu. Au moins un des deux Personnages doit terminer son déplacement sur cette case Lieu pendant votre tour.



La Princesse peut voir le Dragon et le Chevalier

Remarque

Vous pouvez raconter une Aventure dont l'objectif contient les mots-clés **Rencontrer** ou **Visiter** uniquement si



4 Grande Forêt/Montagne/Plaine

Les Grandes Forêts, Montagnes et Plaines du Royaume apparaissent **lorsqu'au moins 3 cases Lieu de ce type sont connectées**. Ces cases Lieu peuvent être arrangées dans n'importe quel sens, mais elles **doivent constituer un seul et même espace**. Il peut y avoir plusieurs Grandes Forêts, Montagnes et Plaines dans le Royaume.

5 Grande Rivière

La Grande Rivière apparaît **lorsque au moins 5 cases Lieu avec une Rivière continue sont connectées**. Ces cases Lieu peuvent être arrangées dans n'importe quel sens, mais elles doivent **constituer une seule et même Rivière**.

6 Au-dessus

Se déplacer au dessus d'un Château signifie que le personnage traverse ou termine son déplacement sur une case Lieu avec un Château.



Crédits

Auteurs : Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert
Illustrateur : Miguel Coimbra
Chefs de projet : Virginie Gilsou & Xavier Tavernier
Graphiste : LowKey (www.lowkey.be)

Remerciements pour la relecture : Romain Lousset, Charlotte Deigné, Arnaud Derlon, Alain Wernert et Jean-Marie Mourer, Timothée Simonot et Robin Houpiet.
© 2018 IELLO. Tous droits réservés.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HELLICOURT

Suivez-nous sur



www.iello.com

