

n° 40725

F



UN CONTE À JOUER, POUR ENFANTS ET ADULTES

de Alex Randolph et Michel Matschoss
Jeux Ravensburger® No. 01 026 4
Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

CONTENU:

- 1 plan de jeu
- 13 cartes questions
- 13 arbres en plastique
- 13 plaquettes aux motifs de contes
- 6 figurines
- 2 dés

Tout le monde a déjà entendu parler de Sagaland, en plus clair, le pays des légendes, et s'est fait une idée, à sa propre manière.

Nous l'imaginons de la façon suivante, et aimons vous raconter comment nous voyons ce Sagaland.:

Il était une fois, ainsi commencent tous les contes, un roi qui vivait dans un château magnifique, au-dessus de la forêt immense de Sagaland. Ses sujets n'auraient pu imaginer un meilleur roi, tant celui-ci gouvernait avec sagesse et bonté.

Bien des années s'écoulèrent dans la paix, puis un jour le roi sentit qu'il devenait vieux et s'inquiéta de sa succession, car il n'avait pas d'enfants. En tant que roi, il avait souvent entendu parler de choses merveil-

leuses et étranges qui seraient cachées dans la forêt de Sagaland et qui avaient souvent excité sa curiosité. Il décida donc de faire rechercher ces choses étonnantes, pour les rassembler à son château où tout le monde pourrait les voir et les admirer.

Lorsque le roi eut conçu ce plan, il laissa annoncer partout que son successeur serait celui qui pourrait, en premier, le conduire vers 3 de ces choses merveilleuses.

BUT DU JEU:

Les joueurs vivent ce conte en jouant. Dans la forêt de Sagaland, ils se mettent à la recherche de ces objets, que le roi désire, puis se hâtent vers le château pour indiquer au roi le lieu de leurs découvertes. Ils doivent non seulement répondre correctement aux questions du roi, mais également parer avec succès les attaques des autres joueurs. Attention, la magie intervient aussi dans le jeu. Le premier qui nomme correctement trois emplacements gagne la partie.

PRÉPARATION:

1. Avant la première partie, séparer les 13 cartes de recherche présentées en planche prédécoupée, ainsi que les 13 plaquettes aux images des objets à chercher. Ces plaquettes seront cachées dans les arbres, l'image restant visible, comme

le montre le dessin. Les plaquettes resteront coincées dans les arbres.

2. Mélanger les arbres et les placer dans la forêt sur les feu-follets bleus à côté des sentiers. Personne ne sait où se trouve telle ou telle plaquette.
3. Chaque joueur choisit une figurine et la pose sur une des maisons du village.
4. Les cartes-questions seront mélangées, et posées en talon dans la cour du château, la première étant mise à découvert.
5. Les joueurs déterminent aux dés celui qui commence.

RÈGLE DU JEU:

Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. On joue toujours avec 2 dés. Les figurines partent de la case étoilée devant la porte du village. Cette case sera comptée dans le parcours.

AVANCER:

Chaque dé sera joué individuellement. On peut commencer avec le plus petit ou le plus grand nombre de points et avancer dans chaque sens, en avant ou en arrière. Mais tous les points d'un dé doivent être joués dans le même sens. On peut doubler les figurines adverses en comptant également la case occupée par elles.

RENOYER À LA MAISON:

Si d'après le nombre du premier ou du second dé, ou d'après les deux, une figurine arrive sur une case occupée, elle renvoie celle qui l'occupe au village. C'est de là que celle-ci devra repartir.

RETROUVER LES OBJETS:

Celui qui tombe exactement sur une case bleue, peut regarder l'objet caché sous

l'arbre placé à côté. Il faut bien sûr tenir l'arbre de manière à ce que les partenaires ne voient pas ce qui y est caché.

ALLER AU CHÂTEAU:

Lorsque quelqu'un a retrouvé l'objet demandé par la carte supérieure du paquet, il peut se hâter vers le château. Mieux vaut souvent que les autres joueurs ne remarquent pas tout de suite cette intention, car ils essaieraient sans doute tous de renvoyer votre figurine au village.

Au château, il faut arriver exactement sur la case marquée d'une clef. Pour pouvoir y parvenir, on peut aussi avancer du nombre de points d'un seul dé. Les points du second sont alors perdus. Le cas échéant, il faudra longer le château jusqu'à ce que les dés permettent d'y entrer.

RÉPONDRE AUX QUESTIONS

Arrivé à la case marquée d'une clef, on peut tout de suite répondre à la question de la carte retournée, par exemple: „Le fuseau de la Belle au Bois Dormant est sous tel arbre“. On soulève alors l'arbre que l'on tient pour le bon et vérifie, sans que les partenaires ne voient quelque chose.

Si c'est le MAUVAIS ARBRE, le joueur le repose sans un mot à sa place. Il doit dans ce cas retourner immédiatement avec sa figurine au village, et repartir à zero.

Si c'est le BON ARBRE, on montre la face imagée, puis on repose l'arbre et obtient la carte de recherche en récompense. Ensuite une nouvelle carte-question est découverte et le tour passe au suivant. La figurine dans le château y reste jusqu'au prochain tour et peut ainsi prendre une nouvelle question, y répondre ou repartir du château.

Si une figure est en attente au château, elle peut être renvoyée au village si un autre joueur arrive sur la case.

FAIRE DE LA MAGIE:

Si un joueur jette un doublet (même nombre de points sur les deux dés), il peut faire de la magie. C'est ainsi qu'il peut, selon ce qui lui convient le mieux choisir entre:

- Aller à n'importe quelle case bleue vide et y regarder sous l'arbre,
- Avancer vers le château, c'est à dire jusqu'à la première case après le pont de pierre,
- Changer par magie la question supérieure. Le talon sera alors mélangé à nouveau et une nouvelle carte retournée. Si c'est la même qu'avant, elle y restera quand même.

Les points d'un doublet ne sont pas joués si celui-ci est utilisé pour faire de la magie, mais sont employés pour avancer si l'on s'abstient de faire de la magie!

FIN DU JEU:

Le premier à avoir pu nommer les cachettes de trois objets a gagné la partie.

INDICATIONS TACTIQUES:

L'observation du comportement des partenaires est aussi importante que la recherche personnelle, car il ne faut pas rendre le chemin du château trop facile à ceux qui ont trouvé la réponse. Souvent, il est moins grave d'ignorer l'emplacement de l'objet cherché. En effet, en un rien de temps il peut apparaître par magie une question dont on connaît la réponse!

Il est bien sûr interdit de changer les arbres de place pendant le cours du jeu.

Voici les objets merveilleux recherchés:

- Le fuseau de la Belle au Bois Dormant
- Le miroir de la méchante reine qui en veut à la vie de Blanche-Neige
- Les souliers de bal de Cendrillon et

- Les pigeons qui aidèrent Cendrillon
- La petite couronne du roi-grenouille et
- La boule d'or qu'il chercha dans le puits pour la princesse
- Les duvets qui neigent de madame Holle
- Les grandes bottes du chat botté
- La ceinture du courageux petit tailleur
- L'oe d'or
- La table magique
- un des ducats tombés du ciel
- un pain d'épices de la chaumière où vivait la sorcière de Hans et Gretel.