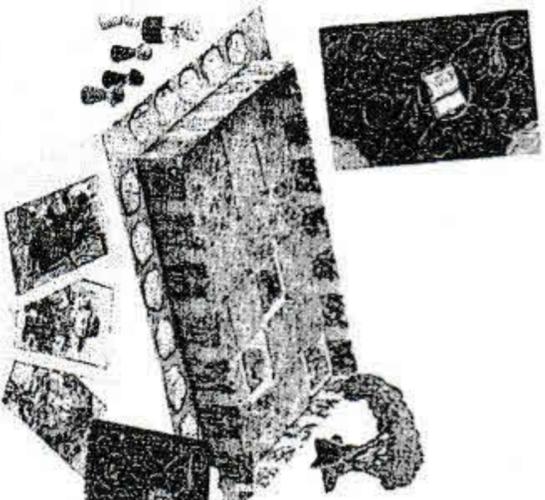


Sauvez le Grand Livre des Contes !

Un jeu coopératif féérique pour toute la famille, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.



Histoire

Il était une fois un petit royaume dans lequel tout le mode vivait heureux et satisfait. Ses sujets lisaient des livres de contes dès qu'ils en avaient le temps. Un jour, toutefois, un nouveau roi vint à régner. Il se monta très mécontent parce que ses sujets passent leur temps à se raconter des contes de fées, au lieu d'utiliser tout leur temps pour travailler pour lui. C'est pourquoi il décida de détruire tous les livres de contes du royaume et fit savoir dans tout le pays que chacun de ses sujets qui lui apporterait un livre de contes au château recevrait en échange le poids du livre en or. En peu de temps, tous s'étaient déplacés jusqu'au château entraînant derrière eux leurs livres de contes, et recevaient en échange l'or promis. Mais au moment même où le dernier des livres de contes fut reçu, le roi fit fermer et verrouiller les portes, et brûla tous les livres. Il déchira le dernier livre de part en part de ses propres mains, et en fit deux moitiés.

Et le vent souffla et dispersa les pages du livre de contes déchiré dans les jardins royaux ...

Il est vrai que ses sujets disposaient maintenant de beaucoup d'argent, mais ils se mirent aussi à totalement oublier leurs contes, et l'art de raconter des histoires commença à disparaître petit à petit. Le ciel lui-même s'assombriissait de jour en jour, et le pays entier se recouvrit de broussailles épineuses, tristes et grises. Le petit royaume aurait certainement sombré pour toujours dans la pénombre et la tristesse, si quelques enfants n'avaient pas fait preuve de vaillance. Un jour, alors que le roi quittait les jardins du château par la porte principale pour se livrer à sa promenade du rayon, ils grimperont courageusement dans les jardins des royaux et commenceront à chercher les pages du livre de contes. A chaque conte que les enfant réussissaient à compléter, le ciel s'éclaircissait à nouveau de façon merveilleuse, et un peu plus de ces superbes cou leurs retournaient au jardin. Les enfants rassembleront les pages aussi vite que possible, car quoi qu'il arrive, ils devaient à nouveau quitter le jardin par la porte avant que le méchant roi ne revienne. Voulez-vous les aider à sauver le Grand Livre des Contes ?

Préparation du jeu

Avant de commencer la première partie, vous pouvez poser tous les cartons de contes au milieu de la table, et essayer tous ensemble d'assembler les deux moitiés des différentes pages du livre de contes. Comparez-les aux pages du livre de contes posées à côté du plateau, et souvenez-vous des contes. Celui qui le souhaite peut aussi raconter le conte dont il s'agit.

Placez ensuite la partie inférieure de la boîte au milieu de la table, pour servir de plateau de jeu. Placez ensuite le parcours autour du plateau de jeu, et assemblez-le. Important : le champ comportant une couronne doit se trouver juste devant la porte du jardin, visible sur la partie extérieure de la boîte. Placez le cerisier contre le mur, dans le coin opposé à la porte du jardin, et en diagonale par rapport à celle-ci. Placez les 24 cartes de contes dans le désordre, face colorées vers le haut, sur la pelouse verte dans la boîte. Mémorisez bien la position des moitiés de contes !

Contenu :

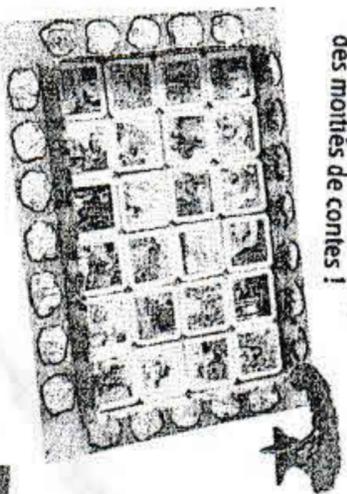
1 surface de jeu (34 x 23 x 4,5 cm),
24 cartes de contes, 21 cartes de jardin, un parcours en 4 parties, 14 pages de contes, 1 cordelette, 1 cerisier, 4 figurines, 1 roi, règle du jeu, conte « Der Märchenschatz »

Auteur: Kai Haferkamp
Illustration: Barbara Kinzbach

8

3 583 Sauvez le Grand Livre des Contes I

3 583 Sauvez le Grand Livre des Contes I

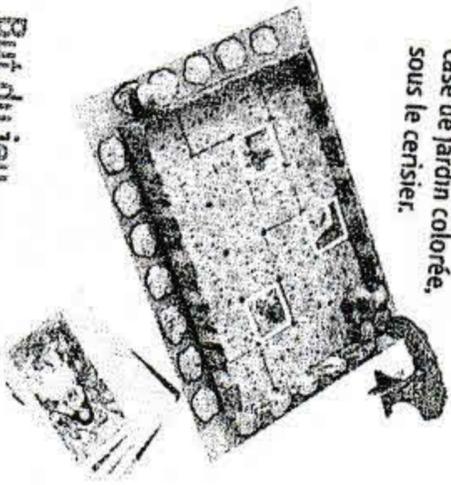


9

Placez ensuite les 21 cartes de jardin, face grise vers le haut, par-dessus les cartons comprenant les pages de contes. Seule la carte de jardin se trouvant dans le coin opposé à la porte du jardin et en diagonale (à côté du censier) doit être retournée de façon à afficher sa face colorée. 3 pages de contes de votre choix ne seront pas recouvertes. Important : Il ne doit pas s'agir de deux moitiés correspondant à une même page de conte !

Placez les 12 pages de contes à portée de main, à côté du plateau de jeu.

Placez le roi sur le chemin se trouvant à l'extérieur des murs, sur la case marquée de la couronne. Choisissez une figurine, et placez la sur la case de jardin colorée, sous le censier.



But du jeu

Le but de ce jeu coopératif est de tenter de trouver deux moitiés correspondantes d'une même page du livre de contes en décalant adroitement les cartes de jardin les recouvrant, et

10

d'assembler en commun le livre de contes. Il vous faudra quitter le jardin par la porte en emportant autant de pages que possible avant que le roi ne retourne de sa promenade. Le livre de contes sera recréé à la fin de la partie en rassemblant les pages du livre de contes sauvées par vos soins à l'aide de la cordelette.

Déroulement du jeu

Déplacement des cartes de jardin

Le joueur le plus jeune commence la partie, le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que ton tour de jeu arrive, tu disposes de deux coups. Lorsqu'il sera à ton tour de jouer, tu pourras déplacer une seule carte, ou toute une série de cartes (une colonne), jusqu'à ce que la carte ou colonne bute contre une autre carte OU contre le bord de la boîte. S'il existe déjà un espace de plus de 1 case au début de ton tour, c'est-à-dire s'il existe 2 ou 3 cases vides côte à côte, tu pourras si tu le souhaites arrêter de pousser les cartes avant même de buter contre une autre carte ou contre le bord.



Déplacer une seule carte

3583 Sauvez le Grand Livre des Contes !



Déplacer une colonne

Ton premier tour est alors fini, tu pourras ensuite pousser une carte de jardin, ou une rangée de cartes, une seconde fois selon les mêmes règles. Tu peux pousser des cartes grises aussi bien que des cartes de couleur. Les cartes sur lesquelles se trouvent des personnages peuvent aussi être déplacées.

Deux moitiés correspondantes d'une même page du livre de contes sont visibles

- Si les deux moitiés correspondantes d'une page du livre de contes apparaissent à n'importe quel endroit du plateau de jeu après le premier ou deuxième tour de jeu, tu as trouvé un page du livre de contes dans le jardin. Si tu trouves une page dès le premier coup, ton deuxième coup est annulé.
1. Prend la carte correspondant à la page du livre de contes se trouvant à côté du plateau de jeu.
 2. Retourne les deux cartes de contes correspondantes se trouvant dans le jardin, de façon à ce que la face

3583 Sauvez le Grand Livre des Contes !

- couleur de parchemin a soit tournée vers le haut.
3. Comme l'un des contes a été complété et sauvé à nouveau, le joueur retrouve ses couleurs. Tu peux alors retourner une carte grise au choix. Conseil : note le motif se trouvant sous la carte lorsque tu la retournes.

4. Avant de passer ton tour, tu peux maintenant déplacer la figurine d'une case dans le jardin. Tu n'as le droit de la déplacer qu'en ligne droite (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale), et n'a le droit de la placer que sur des cartes de jardin de couleur. Conseil : Essaie de te déplacer dans la direction de la porte du jardin, car c'est là que se trouve la sortie. Pense au chemin que tu veux prendre lorsque tu retournes les cartes de jardin grises.

5. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

Tu n'as malheureusement pas trouvé deux parties correspondantes d'un même conte en poussant tes cartes

Dommage ! Avant de passer ton tour, tu peux tout de même déplacer ta figurine d'une case, mais tu ne peux te déplacer qu'en ligne droite et sur des cases de couleur. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant ...

est-ce que le roi se déplace ?

Le roi prend le chemin du retour dès que la première page du livre de contes a été trouvée. Il se déplace ensuite le long de son parcours, et avance d'une case à chaque fois que l'un des joueurs n'a pas pu trouver de page du livre conte après ses deux coups. Il se déplace donc pas à pas le long du chemin, et fait un tour complet du jardin.

Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de trois façons :

1. Les 12 pages du livre de contes ont été trouvées, les joueurs quittent le jardin

Si les 12 pages du livre de conte ont été trouvées (c'est-à-dire, si les 24 cartes de conte ont bien été trouvées deux par deux), le jardin retrouve immédiatement toutes ses couleurs. Vous pouvez alors retourner ensemble toutes les cartes de jardin grises restantes. Il ne reste plus à vos figurines qu'à quitter le jardin avant que le roi ne retourne à la porte du jardin. Un joueur quitte le jardin lorsque sa figurine atteint la carte de jardin se trouvant devant la porte du jardin. Le joueur dont c'est le tour joue deux coups et dont c'est le tour joue deux coups et déplace ensuite sa figurine d'une carte de jardin. **Le roi avance** alors aussi d'une case sur son chemin, comme il n'est plus possible de trouver de nou-

velle page du livre de contes. Si les figurines de tous les joueurs réussissent à quitter le jardin avant que le roi n'atteigne la porte, la totalité du Grand Livre des Contes est sauvé. Empliez alors les pages du livre de conte trouvées et liez les avec la cordelette de façon à en faire un livre de contes. Celui parmi les joueurs qui a trouvé le plus de pages du livre peut alors choisir à titre de récompense lequel des contes sera lu ou raconté.

2. Les joueurs quittent le jardin

Il est possible de quitter le jardin plus tôt lorsque votre figurine atteint la carte de jardin se trouvant devant la porte, même si les 12 pages du livre de contes n'ont pas encore été trouvées. C'est une décision qu'il est conseillé de prendre si vous pensez qu'il ne vous sera pas possible de trouver les 12 pages avant le retour du roi. Comme les joueurs qui ont quitté le jardin ne peuvent plus participer à la partie, une telle décision doit être discutée et prise en commun.

Conseil : Il vaut mieux faire quitter le jardin à toutes les figurines, et sauver ainsi une partie du Grand Livre des Contes, plutôt que de se faire attraper au dernier moment par le méchant roi et perdre la totalité du Grand Livre des Contes.

3. Le roi atteint la porte

Si le roi atteint à nouveau la case marquée d'une couronne devant la porte avant que les figurines de tous les joueurs n'aient quitté le jardin, tous les joueurs perdent en commun. Le roi est alors vainqueur de la partie.

Variante :

Pour rendre le jeu encore plus passionnant, vous pouvez laisser le roi commencer sa promenade autour du jardin dès le début de la partie. Le roi n'attend donc pas sur la case de départ que la première page du livre de contes ait été trouvée, mais se déplace immédiatement d'une case si le joueur n'a pas réussi à trouver deux moitiés de page correspondantes.