The game is played the same as in the basic version.
Uncovering a tree card has no effect.

Helpless In The Enchanted Forest

(variation for playing the game without helping each other).

The game is played the same as in the cooperative basic version, except that the players no longer help each other to search for the objects. If a tree card is revealed, the player sits out one round.
As soon as 7 objects have been found, the player who reveals the castle and thus can bring the enchanted objects to the princess wins the game.
If the players have revealed all 7 dwarves, then the dwarves also win in this variation.

Dans La Forêt Des Merveilles

de Markus Nikisch
Jeu de cartes coopératif pour 1 à 8 joueurs
à partir de 5 ans

F

Contenu:

36 objets de contes de fées (12 différents)
2 corbeaux
3 sorcières
1 château
7 nains
4 miroirs magiques
10 arbres
1 carte de vue d'ensemble
Instruction

Idée du jeu:

Il était une fois: Une princesse très appréciée dans tout le royaume qui tomba très malade. Nulle part dans le pays, on put trouver quelqu'un capable de l'aider.
Une nuit, une fée apparut au roi dans ses rêves.
Elle lui dit que sa fille ne pouvait guérir que si l'on allait chercher sept objets dans la forêt des merveilles

pour les lui apporter au château. Le roi est désespéré puisque la forêt des merveilles est très redoutée. Il paraît qu'elle est hantée par des sorcières et des corbeaux pillards. Lorsque le roi apprend qu'il y a également sept nains qui sont à la recherche des objets de contes de fées, il fait appel, dans sa détresse, aux enfants qui devront l'aider à apporter tous les objets au château avant que les 7 nains n'y arrivent. Car le roi vient d'apprendre que les nains veulent certes sauver sa fille mais ensuite, comme récompense, ils veulent l'amener avec eux dans leur village.
Equipés d'un miroir magique susceptible de vous aider pendant la recherche dangereuse, vous partez pour la forêt des merveilles pour sauver la princesse.

But du jeu:

Les joueurs veulent sauver la princesse ensemble et s'entraident à la recherche des sept objets de contes de fées qu'il faut apporter au château avant que les 7 nains n'arrivent.

Préparation:

- D'abord mettre de côté tous les arbres et les miroirs magiques.
- Mélanger les autres cartes et les placer au milieu de la table sous forme de carré de 7 cartes sur 7 – c'est la forêt des merveilles.– Disposer les cartes arbres à l'endroit à côté de la forêt.
- Tirer une parmi les 4 cartes miroirs magiques posées à l'envers (elles montrent 4 objets de contes de fées différents) et la poser à l'endroit à côté de la forêt des merveilles. Le miroir montre le premier objet à trouver. Les autres miroirs magiques ne seront plus nécessaires pour ce jeu et peuvent être mis de côté.

Début du jeu:

- Le joueur le plus jeune commence et retourne une carte dans la forêt des merveilles.
- Si le premier objet retourné correspond à celui montré par le miroir magique, vous avez déjà trouvé le premier objet. Le mettre à côté du miroir magique et mettre un arbre à l'envers à l'emplacement vide dans la forêt des merveilles. Ce joueur peut alors retourner une deuxième carte. On cherche à présent l'objet représenté dans le petit miroir magique en bas et à droite de la carte trouvée juste avant.
- Si l'objet ne correspond pas à celui qu'on cherche, la carte est de nouveau retournée et c'est le tour du voisin de gauche.

Malheureusement, il n'y a pas que des objets de contes de fées dans la forêt des merveilles:

Sorcières

- Si un joueur retourne cette carte, il doit changer de place deux cartes de son choix sans les regarder.
- Après cet échange, la carte sorcière est de nouveau retournée et mise à sa place dans la forêt des merveilles.

Corbeaux

- Si les joueurs ont déjà trouvé deux objets ou plus, le corbeau pique tout de suite l'objet trouvé **en premier** et disparaît avec cet objet (retirer les deux cartes du jeu).
- Si à présent, les joueurs ont trouvé moins de deux objets, le corbeau attend une meilleure occasion et retourne à sa place dans la forêt (à l'envers).

Nains

- Les nains retournés sont tout de suite posés dans une rangée au dessus des objets de contes de fées (voir vue d'ensemble).
- Si les sept nains ont tous été retournés avant d'avoir trouvé les objets de contes de fées, les enfants auront perdu.

Arbres

- Si une carte quelconque (objet de contes de fées, corbeau, nain) est prise dans la forêt des merveilles, on mettra une carte arbre à l'envers à cet emplacement – jusqu'à épuisement du stock.
- Si un joueur retourne une carte arbre déjà employée comme bouche-trou dans la forêt des merveilles, ce joueur-là s'est perdu et doit passer son tour. Pendant ce tour, il ne peut pas donner de conseils supplémentaires aux autres joueurs. La carte restera à l'envers dans la forêt des merveilles.

Château

- Dès qu'on a trouvé les 7 objets, il faut se rendre au château pour pouvoir apporter le tout à la princesse.
- Si le château est retourné **avant** d'avoir trouvé tous les objets de contes de fées, elle restera posée à l'envers dans la forêt des merveilles.

Fin du jeu:

- Lorsque 7 objets de contes de fées se trouvent à côté du miroir magique, il faut les apporter le plus vite possible au château, et les enfants auront sauvé la princesse.
- Sipar contre les 7 nains ont tous été retournés, ce sont les nains qui ont gagné.

Tout Seul Dans La Foret
(Variante pour un seul joueur):

Le joueur essaie de gagner tout seul contre les 7 nains. Le jeu se déroule de la même manière que la variante de base décrite ci-dessus. Le fait de retourner un arbre n'aura aucune conséquence.

Sans Aide Dans La Foret Des Merveilles
(Variante de jeu sans aide mutuelle):

Le jeu se déroule de la même manière que la variante de base coopérative, mais les joueurs ne s'entraident plus à la recherche. Si un joueur retourne un arbre, il doit passer un tour.
Dès que 7 objets auront été trouvés, le joueur retournant le premier le château pour apporter les objets de contes de fées à la princesse sera le gagnant.
Si les joueurs ont retourné les 7 nains, ce sont encore les nains qui gagnent avant les enfants.

©2000 by Adlung Spiele
Küferstraße 40/1 • 71686 Remseck a N.
Tel.: +49 7146/44005 • Fax +49 7146/44006
http://www.adlung-spiele.de
info@adlung-spiele.de