

Le cercle des fées

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

Idée :

Illustration :

Thilo Hutzler
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
féérique, 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 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 enchanté a le droit de commencer. Le joueur 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 :

- 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.

