

... avec des arbres magiques

# FANTASYLAND



Pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans  
Jeu Ravensburger® n° 21 518 8  
Auteur : Gunter Baars  
Illustrations : Joachim Krause  
Design : Joachim Krause, Iris Schotten

Contenu : 1 plateau de jeu  
1 support pour le plateau de jeu  
37 arbres magiques  
37 troncs d'arbres  
1 géant  
4 jeunes kobolds  
25 pierres précieuses  
1 dé  
1 règle du jeu

La colère gronde dans la mystérieuse forêt magique ! Le géant est furieux car de jeunes kobolds courent partout dans la forêt et osent lui dérober ses pierres précieuses ! Il essaye sans cesse de les attraper... mais au moment où il va y arriver, il reste accroché entre deux arbres magiques ! Un pied de nez et les kobolds s'échappent en riant, une pierre précieuse dans leur sac à dos.



## SI VOUS JOUEZ POUR LA PREMIERE FOIS

- \* Détachez soigneusement les pierres précieuses et le support jaune de la planche.
- \* Sortez le plateau de jeu et le reste du matériel de la boîte. Insérez les troncs d'arbres dans le plateau, par en dessous : ils n'auront plus besoin d'être enlevés.
- \* Posez les arbres magiques, le géant, les jeunes kobolds, le dé et les pierres précieuses à côté de la boîte.



## PREPARATION

- \* Remplacez le support dans la boîte et posez le plateau avec les troncs d'arbres par-dessus. Placez les arbres magiques sur les troncs d'arbres. La mystérieuse forêt magique prend forme.
- \* Chacun choisit un kobold et le pose devant lui sur la table (les kobolds qui ne sont pas utilisés sont mis de côté).
- \* Les joueurs lancent le dé ; le premier qui obtient une pierre précieuse est le premier à jouer le rôle du géant et gagne immédiatement une pierre précieuse. Il place le géant sur une case Feuille de son choix. Son kobold doit attendre un peu et reste devant lui.
- \* Les autres joueurs placent leur kobold sur une case Feuille libre... de préférence, la plus éloignée possible du géant.

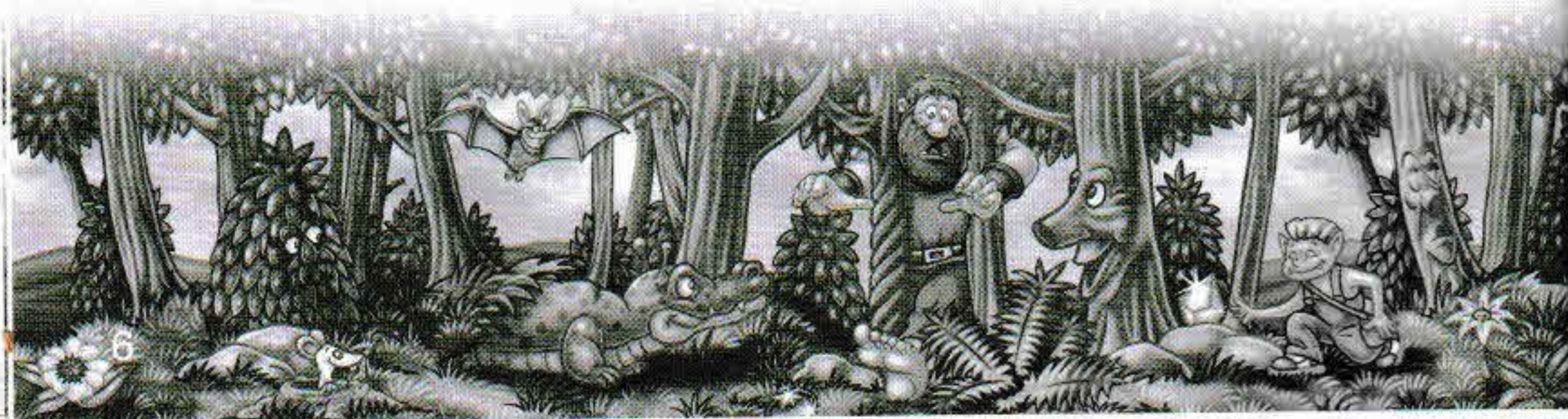


## BUT DU JEU

Vos kobolds n'arrêtent pas de sauter entre les arbres à travers toute la forêt et ramassent des pierres précieuses. Le géant, lui, essaye de vous attraper, mais ce n'est pas si facile. Si l'un de vous parvient à ramasser 7 pierres précieuses, il gagne la partie.

## EN ROUTE !

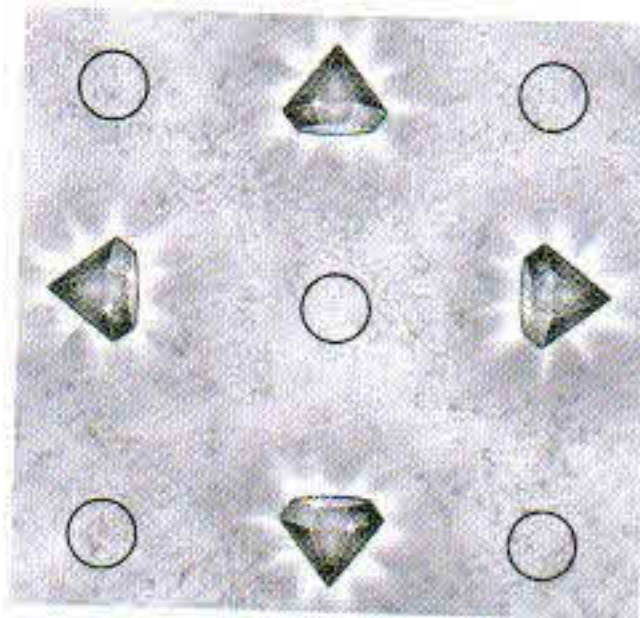
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que vous avez joué, passez le dé à votre voisin de gauche. Le joueur assis à gauche du géant commence et lance le dé.





**Si le dé indique un nombre de points :** Le joueur fait sauter son kobold de feuille en feuille à travers la forêt, du nombre de points indiqué. Il doit toujours passer **entre** deux arbres. Il n'est permis ni de sauter par-dessus les arbres, ni de s'arrêter ou de sauter par-dessus une case occupée. Il est également interdit de faire des allers-retours entre deux cases dans un même coup. Une fois qu'il a joué, le joueur passe le dé à son voisin de gauche. Le dé indique "3". Le kobold saute de 3 cases Feuille.

**Si le dé indique une pierre précieuse :** Le kobold reste sur place. Le joueur gagne une pierre précieuse de la réserve et la place devant lui sur la table. Puis, il passe le dé à son voisin de gauche.



#### **Les cases Pierre Précieuse au centre du plateau**

Les cases Pierre Précieuse sont des cases tout à fait ordinaires, sur lesquelles les kobolds et le géant se déplacent comme sur les cases Feuille. Mais si un kobold termine son déplacement sur l'une de ces cases Pierre Précieuse, il gagne aussitôt une pierre de la réserve. **ATTENTION :** La septième et dernière pierre, pour remporter la partie, ne peut **pas** être gagnée au milieu de la forêt.

#### **Le géant se déplace**

Dès que tous les jeunes kobolds se sont déplacés (ou ont gagné une pierre précieuse), c'est au tour du géant. Il essaye d'attraper un kobold. Le joueur fait glisser le géant de case Feuille en case Feuille (ou case Pierre Précieuse), en passant entre deux arbres. En le poussant ainsi, les arbres s'écartent comme par magie... mais parfois non.

**Le géant est ainsi déplacé jusqu'à ce qu'il reste accroché entre deux arbres ou qu'il attrape un kobold.**

#### **Si le géant reste accroché entre deux arbres :**

Par endroits, la forêt est si dense que le géant ne peut pas passer entre deux arbres. Il reste accroché et s'arrête alors immédiatement ; son tour est terminé. C'est de nouveau aux kobolds de jouer, en commençant par le joueur assis à gauche du géant.







### Si le géant attrape un kobold, ils intervertissent les rôles :

Si le géant parvient sur une case occupée par un kobold, il l'attrape ! Le géant reste là où il est, Mais les rôles sont intervertis : le joueur, dont le kobold vient de se faire prendre, le retire du plateau et le place devant lui sur la table. Il devient le nouveau géant. L'ancien géant, lui, place alors son kobold (qui jusque-là était sur la table) sur une case Feuille de son choix, le plus loin possible du géant. Le joueur assis à gauche du **nouveau** géant lance le dé...

### FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a ramassé 7 pierres précieuses. Il est déclaré vainqueur. Si vous voulez refaire une partie, secouez un peu la boîte et faites-la tourner plusieurs fois sur la table. La forêt magique est de nouveau prête pour une autre partie.



### VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Chaque joueur reçoit deux kobolds. Le premier qui obtient une pierre précieuse au dé commence par être le géant. Il le place sur une case Feuille et gagne en plus deux pierres précieuses. L'autre joueur place ses deux kobolds sur les feuilles de son choix. Il lance ensuite le dé pour chacun de ses deux kobolds et les déplace du nombre de cases indiqué — ou gagne des pierres précieuses. Le géant doit attraper les deux kobolds de son adversaire avant de pouvoir mettre les deux siens sur le plateau et d'intervertir les rôles. Cependant, il ne peut se déplacer qu'une fois et n'attraper qu'un seul kobold par tour. L'autre joueur continue donc de déplacer un kobold jusqu'à ce que le second ait été attrapé. Sinon, les règles de base restent les mêmes. À 2, le vainqueur est le joueur qui a gagné le premier 13 pierres précieuses.