

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



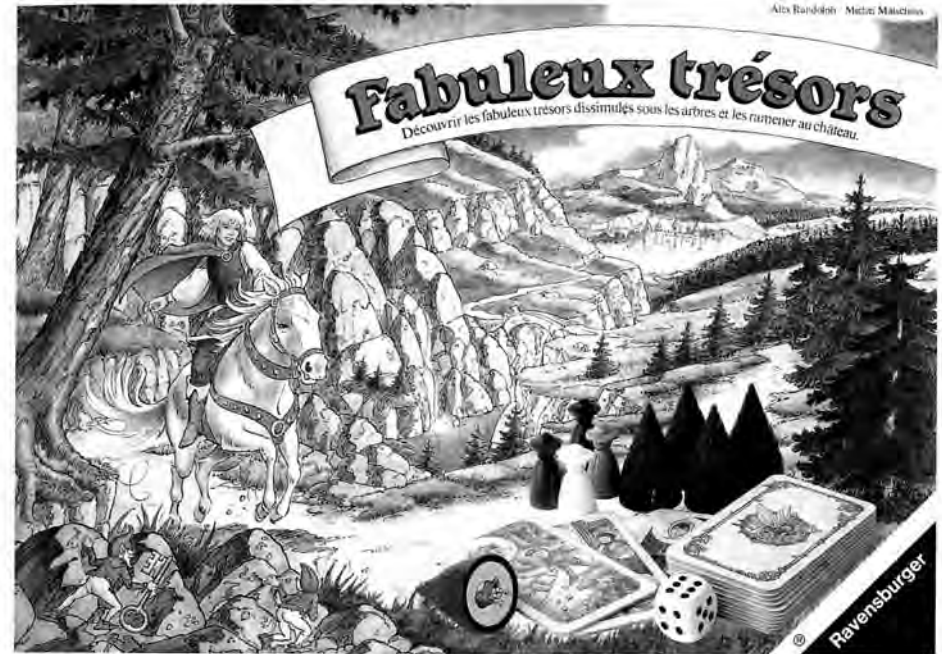
**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Editions Ravensburger Attenschwiller, France



INTRODUCTION

Il était une fois un roi qui vivait dans un merveilleux château au pays des contes de fées. Ses sujets ne pouvaient rêver de meilleur souverain tant il était sage dans ses décisions et juste dans ses jugements.

Le temps passa et le roi se fit vieux. Comme il n'avait pas d'enfant, il se mit en quête de celui qui pourrait un jour lui succéder dans cette lourde tâche. Mais comment s'y prendrait-il pour évaluer les compétences des candidats?

C'est à ce moment que le roi se rappela que de fabuleux trésors étaient cachés dans la forêt qui entourait son château. Il avait toujours rêvé de pouvoir les admirer...

C'est ainsi que le roi fit proclamer dans tout le pays: «Le premier homme capable de m'apporter trois de ces merveilleux trésors de contes de fées, sera mon successeur à la tête du royaume».

Un jeune chevalier de noble lignée apprit cela et se mit à la recherche des fabuleux trésors qu'il finit bientôt par trouver. Il fut proclamé roi et se montra aussi vertueux monarque que son prédécesseur.

Afin de faire connaître cette merveilleuse histoire aux générations suivantes, il en fit faire un jeu.

C'est ainsi que nous partons à notre tour, à la recherche des fabuleux trésors que renferme la forêt magique du pays des contes de fées.



PRÉPARATION DU JEU

Avant de jouer pour la première fois, il faut soigneusement détacher de leur planche, les 13 cartes-trésors.

Les 13 jetons représentant les trésors de contes de fées seront glissés dans la base des arbres en plastique, **face imprimée visible**, comme le montre le schéma. Après le jeu, ces jetons peuvent être laissés en place.

Chaque joueur choisit un pion et le dépose sur la case devant le village, point de départ de notre aventure.

Les arbres seront tout d'abord mélangés, puis placés sur les cases de couleur bleue, de façon à ce qu'aucun joueur ne sache où se trouve tel ou tel trésor.

On mélange ensuite les cartes de contes de fées que l'on pose en une pile, face cachée, dans la cour du château.

On retourne la première carte de la pile: c'est le trésor de contes de fées que le roi vous demande de trouver en premier lieu.



BUT DU JEU

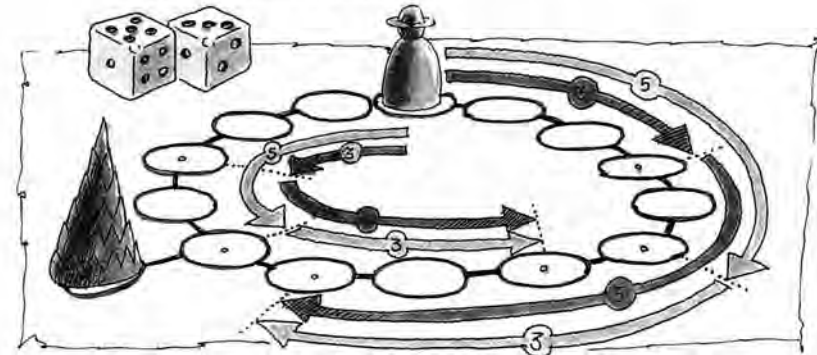
Les joueurs se mettent à la recherche des cachettes des trésors de contes de fées. Celui qui le premier sera capable d'apporter 3 trésors bien précis au roi, sera le gagnant de la partie. (Et sera nommé roi ou reine à vie).

RÈGLE DU JEU

En avant, à la recherche des merveilleux trésors de contes de fées! Pour cela, il faut vous approcher des arbres et vérifier avec précaution quel trésor s'y trouve caché. Grâce à la carte visible dans la cour du château, vous saurez quel est le trésor recherché. C'est son emplacement que le roi vous demande de trouver en premier lieu. Lorsque vous aurez découvert l'endroit en question, empresses-vous d'en faire part au roi en vous rendant très vite au château. Si vous avez raison, vous obtiendrez en récompense la carte-trésor. Mais attention! En chemin, vous pourriez rencontrer encore bien des embûches.

DÉBUT DU JEU

Le premier joueur prend les deux dés, les lance et fait avancer son pion. On jouera toujours avec les deux dés à la fois. Le nombre de points indiqué par les deux dés, **sera pris en compte séparément**. Le joueur peut commencer par le plus grand ou le plus petit nombre indiqué. On peut avancer dans toutes les directions, néanmoins il est interdit d'avancer et de reculer au cours du même déplacement. (Il faut se déplacer du nombre total de points indiqué par un des deux dés, dans une seule et même direction).

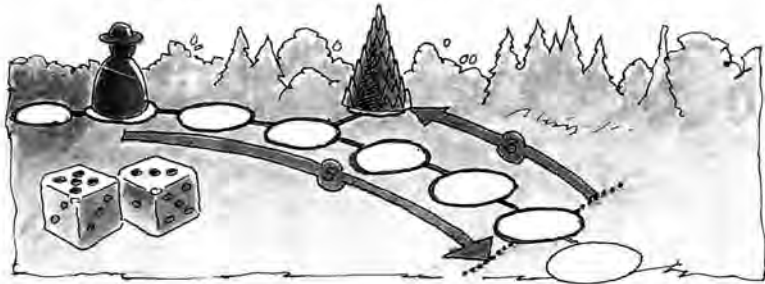


Par exemple, vous obtenez aux dés un 3 et un 5. Vous avez le droit de jouer soit le 3 ou le 5 en premier, en fonction de la case-arbre que vous cherchez à atteindre.

On peut sauter par-dessus les autres pions. La case ainsi « survolée » compte bien sûr pour un point. Lorsque vous tombez juste sur une case où un autre pion s'y trouve déjà, vous prenez sa place et il devra retourner au village, le point de départ. De là, il pourra repartir à la recherche du trésor dès le prochain tour.

LES ARBRES

Lorsque le joueur termine une de ses deux avancées sur une case-arbre, il peut légèrement soulever celui-ci pour tenter de voir quel est le trésor qui s'y trouve dissimulé. Ce faisant, il faudra veiller à ce que les autres participants ne voient rien!



LE CHÂTEAU

Dès qu'un participant a découvert l'emplacement du trésor de contes de fées correspondant à la carte visible dans la cour du château, il doit se rendre, et cela très vite, au château. Pour pouvoir entrer au château, il faut tomber exactement sur la case-clé. Ici, on peut y arriver en ne tenant compte que d'un seul des deux dés jetés.

Lorsque le nombre de points obtenus ne permet pas au joueur d'atteindre exactement la case-clé, il doit patienter en longeant l'enceinte du château. Il pourra à nouveau tenter sa chance au prochain tour.



LA CASE-CLÉ

Lorsqu'un joueur termine exactement sa course sur la case-clé, il peut immédiatement désigner le lieu où se trouve le trésor recherché. Il soulève alors l'arbre en question et regarde le jeton qui s'y trouve, sans le montrer aux autres.

LE MAUVAIS CHOIX

Lorsque le joueur se trompe et que l'arbre qu'il designe ne renferme pas le trésor recherché, il repose l'arbre à sa place et son pion est condamné à retourner au village. C'est au tour du joueur suivant.

LE BON CHOIX

Lorsque le joueur a effectivement découvert la cachette du trésor recherché, il montre l'arbre - c'est-à-dire le jeton qui s'y trouve - à tous les autres participants et recevra la carte de contes de fées en récompense.

L'arbre sera remis à sa place et la prochaine carte de contes de fées est retournée dans la cour du château: c'est le trésor qu'il va falloir trouver à présent. C'est au tour du joueur suivant.

Le pion du joueur précédent restera au château jusqu'au prochain tour. Il peut alors tenter sa chance en nommant au hasard la nouvelle cachette, ou jeter les dés et s'éloigner du château.

Un joueur ne peut rester au château pendant plus de 2 tours. Ensuite, il est obligé de repartir. Lorsqu'un pion arrive sur la case-clé et que celle-ci est déjà occupée par un autre pion, ce dernier se verra renvoyé au village.



LE TOUR DE MAGIE

Lorsqu'un joueur obtient un doublé au lancer de dés (ex: 2 x 3 ... 2 x 6 ...), il peut jouer ses points normalement ou alors, présenter un petit tour de magie. Le joueur a le choix parmi 3 formules magiques:



Il pose son pion sur la case voisine d'un arbre de son choix, et tente de distinguer ce qui s'y trouve dissimulé.

Il se rapproche du château en se plaçant sur la case marquée d'une étoile, derrière le pont de pierre.

Il fait disparaître par magie la carte visible dans la cour du château: il mélange pour cela toutes les cartes de la pile et en découvre une nouvelle.

Lorsqu'il se trouve que cette nouvelle carte est la même que la précédente, elle devra néanmoins être conservée.

Le joueur ne pourra choisir qu'une seule de ces 3 options.

FIN DU JEU

Le joueur qui le premier aura découvert les cachettes de 3 trésors de contes de fées et aura donc obtenu 3 cartes de trésor, sera déclaré gagnant de la partie. Et comme dans les contes de fées, il sera roi ou reine pour le restant de ses jours!

CONSEILS TACTIQUES

Lorsqu'un joueur croit avoir découvert l'emplacement du trésor recherché, il faut bien sûr ne pas le faire remarquer aux autres participants, sinon ils chercheraient à éliminer son pion et à le faire retourner au village.

Ce n'est pas grave d'ignorer l'emplacement du trésor recherché. Les choses peuvent changer très vite, par magie, et le nouveau trésor sera peut-être celui dont vous connaissez justement l'emplacement.

Il ne faut jamais changer la place des arbres au cours d'une même partie!

Voici tous les contes dont les merveilleux trésors sont recherchés au cours du jeu:



Le Petit Chaperon Rouge.



La Belle au Bois Dormant.



Blanche Neige.



Blanche Neige.



Tom Pouce.



Cendrillon.



Ali Baba et les 40 voleurs.



Le Petit Poucet.



Le Petit Poucet.



La Belle et la Bête.



Le Chat Botté.



Hansel et Gretel.



La lampe d'Aladin.

alors tenter sa chance en nommant au hasard la nouvelle cachette, ou jeter les dés et s'éloigner du château. Lorsqu'un pion arrive sur la case « clé » et que celle-ci est déjà occupée par un autre, ce dernier se verra renvoyé au point de départ.

Le tour de magie

Lorsqu'un joueur obtient un doublé au lancer de dés (2x3, 2x6,...) il peut jouer ses points normalement ou présenter un petit tour de magie. Il a le choix parmi 3 formules magiques :

- Il pose son pion à côté d'un arbre de son choix et regarde quel trésor y est caché.
- Il se rapproche du château en se plaçant sur la case marquée d'un fer à cheval, derrière le pont de pierres.
- Il fait disparaître par magie, la carte visible dans la cour du château : il mélange pour cela toutes les cartes de la pile et en découvre une nouvelle. Si toutefois cette nouvelle carte est la même que la précédente, elle devra être conservée.

Le joueur ne pourra choisir qu'une seule de ces trois options.

Fin du jeu

Le joueur qui découvre le premier les cachettes de 3 trésors et détient 3 cartes-trésors est déclaré vainqueur de la partie. Et comme dans les contes de fées, il sera roi ou reine pour le restant de ses jours !

Conseils tactiques

Lorsqu'un joueur croit avoir découvert l'emplacement du trésor recherché, il faut bien sûr ne pas le faire remarquer aux autres participants, sinon ils chercheraient à éliminer son pion et à le faire retourner au village.

Ce n'est pas grave d'ignorer l'emplacement du trésor recherché. Les choses peuvent changer très vite, par magie, et le nouveau trésor sera peut-être celui dont vous connaissez justement l'emplacement.

Il ne faut jamais changer la place des arbres au cours d'une même partie !

Voici les trésors cachés :

Du conte «La Belle au Bois Dormant»

- le rouet
- la rose

Du conte «Le Chat Botté»

- les grandes bottes
- la souris

Du conte «Jeannot et Jeannette»

- un pain d'épice de la maison de la sorcière
- le corbeau

Du conte «Cendrillon»

- une pantoufle de vair
- un pigeon

Du conte «Le Chaperon Rouge»

- le loup
- le panier à pique-nique

Du conte «Blanche Neige»

- le bonnet d'un des 7 nains
- le miroir

Du conte «Le Petit Poucet»

- la coquille d'escargot

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

LES TRÉSORS DES CONTES

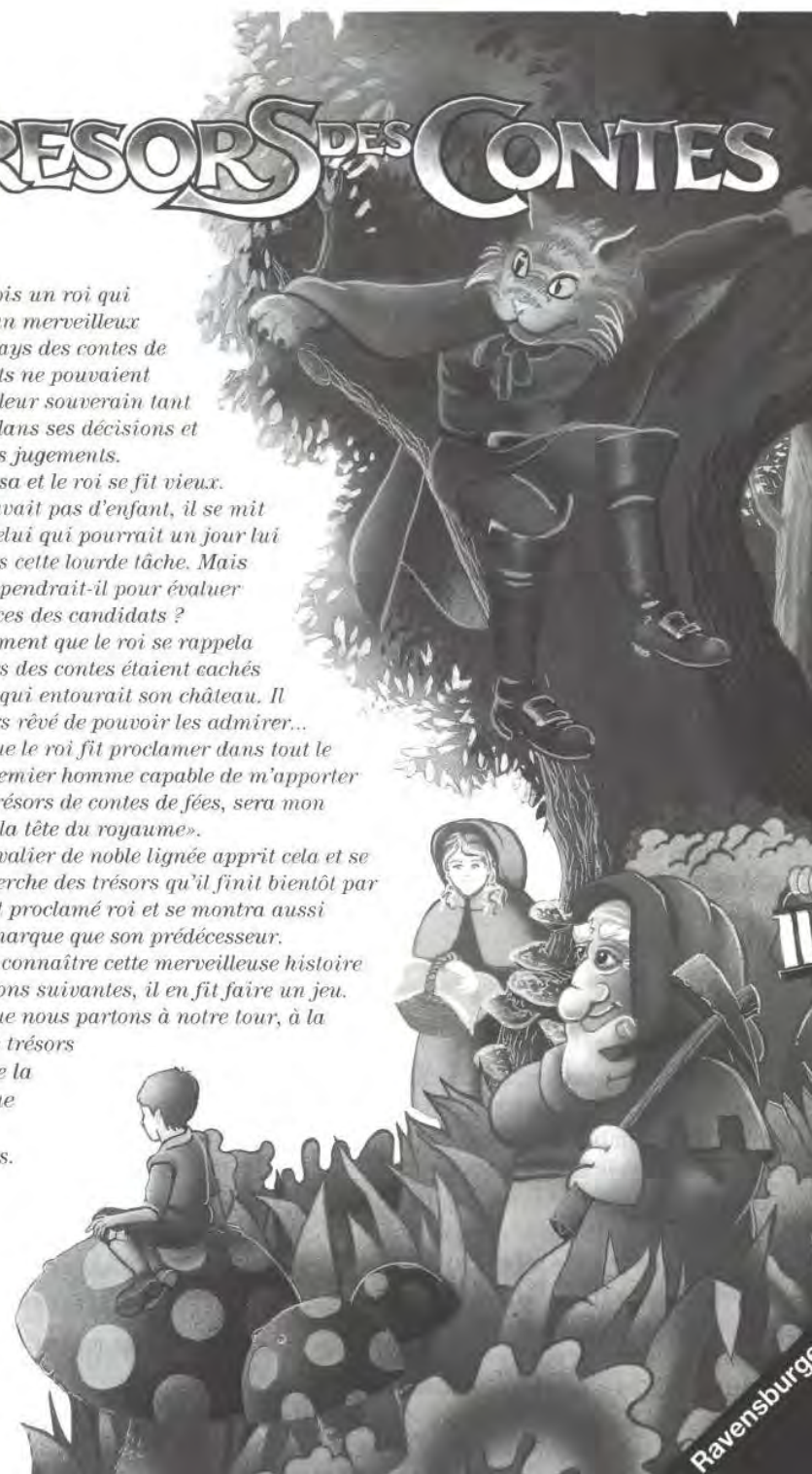
Il était une fois un roi qui vivait dans un merveilleux château au pays des contes de fées. Ses sujets ne pouvaient rêver de meilleur souverain tant il était sage dans ses décisions et juste dans ses jugements.

Le temps passa et le roi se fit vieux. Comme il n'avait pas d'enfant, il se mit en quête de celui qui pourrait un jour lui succéder dans cette lourde tâche. Mais comment s'y prendrait-il pour évaluer les compétences des candidats ?

C'est à ce moment que le roi se rappela que les trésors des contes étaient cachés dans la forêt qui entourait son château. Il avait toujours rêvé de pouvoir les admirer... C'est ainsi que le roi fit proclamer dans tout le pays : «Le premier homme capable de m'apporter trois de ces trésors de contes de fées, sera mon successeur à la tête du royaume».

Un jeune chevalier de noble lignée apprit cela et se mit à la recherche des trésors qu'il finit bientôt par trouver. Il fut proclamé roi et se montra aussi vertueux monarque que son prédécesseur.

Afin de faire connaître cette merveilleuse histoire aux générations suivantes, il en fit faire un jeu. C'est ainsi que nous partons à notre tour, à la recherche des trésors que renferme la forêt magique du pays des contes de fées.



LES TRÉSORS DES CONTES



**Partez à la
découverte des
contes merveilleux.**



Jeu Ravensburger n° 26 096 6
Un jeu de dés pour 2 à 6 joueurs,
à partir de 6 ans
Auteurs : A. Randolph, M. Matschoss

Contenu :

1 plan de jeu
13 cartes-trésors
13 jetons-trésors (à mettre sous les
arbres)
13 arbres en plastique
6 pions en bois
2 dés
1 règle du jeu

But du jeu

Les joueurs se mettent à la recherche des trésors cachés. Celui qui le premier sera capable d'apporter 3 trésors bien précis au roi, sera le gagnant de la partie et sera nommé roi ou reine à vie. Pour cela, il faut vous approcher des arbres et vérifier avec précaution quel trésor s'y trouve caché. Le trésor à retrouver est celui qui est représenté sur la carte se trouvant dans la cour du château.

Préparation du jeu

1. Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les 13 cartes-trésors de leur planche prédécoupée. Les 13 jetons représentant les trésors des contes seront glissés dans la base des arbres en plastique, face visible. Après le jeu, ces jetons peuvent être laissés en place.
2. Les arbres seront tout d'abord mélangés, puis placés sur les cases de couleur bleue, de façon à ce qu'aucun joueur ne sache où se trouve tel ou tel trésor.
3. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case « étoile » sur la place du village, point de départ de notre aventure.
4. On mélange ensuite les cartes-contes que l'on pose en pile, face cachée, dans la cour du château en retournant la première.
5. On décide quel joueur commence.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et toujours avec les deux dés à la fois (le nombre de points indiqué sera pris en compte séparément). Le lieu de départ est la case « étoile » du village et compte comme point.

Le lancer de dés

Le joueur peut commencer par le plus grand ou le plus petit nombre indiqué. On peut avancer dans toutes les directions, néanmoins il est interdit d'avancer et de reculer au cours du même déplacement. Il faut se déplacer du nombre total de points indiqué par un des deux dés, dans une seule et même direction. On peut sauter par-dessus les autres pions. La case ainsi sautée compte bien sûr pour un point.

Retour à la case départ

Si vous tombez sur une case occupée d'un autre pion, vous prenez sa place et il doit retourner au point de départ. De là, il peut repartir à la recherche du trésor dès le prochain tour.

Les arbres

Lorsque le joueur termine une de ses deux avancées sur une case « arbre », il peut légèrement soulever celui-ci pour tenter de voir quel est le trésor qui s'y dissimule. Attention, il faudra veiller à ce que les autres participants ne voient rien !

Le château

Dès qu'un participant a découvert l'emplacement du trésor des contes

correspondant à la carte visible dans la cour du château, il doit se rendre rapidement au château. Pour pouvoir y entrer, il faut tomber exactement sur la case « clé ». Ici, on peut y arriver en ne tenant compte que d'un seul des deux dés jetés. Lorsque le nombre de points obtenus ne permet pas au joueur d'atteindre la case « clé », il doit patienter en longeant l'enceinte du château. Il pourra à nouveau tenter sa chance au prochain tour.

La case « clé »

Lorsqu'un joueur atteint cette case, il peut immédiatement désigner le lieu où se trouve le trésor recherché et dit « La pantoufle de vair de Cendrillon se trouve sous cet arbre ». Il soulève alors l'arbre en question et regarde le jeton qui s'y trouve, sans le montrer aux autres joueurs.

Le mauvais choix

Lorsque le joueur se trompe et que l'arbre qu'il désigne ne cache pas le trésor recherché, il repose l'arbre à sa place et son pion retourne à la case départ. C'est au tour du joueur suivant.

Le bon choix

Lorsque le joueur a effectivement découvert la cachette du trésor recherché, il montre le jeton qui se trouve sous l'arbre à tous les participants et garde la carte en récompense. On retourne la nouvelle carte-trésor et le joueur suivant poursuit la recherche.

Le pion du joueur précédent reste au château jusqu'au prochain tour. Il peut