

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Les cartes Fleur en détail :



Tu peux voler jusqu'à n'importe quelle case.



Tu peux tourner le Pont aux Papillons vers la fleur de ton choix et relancer en plus le dé.



Lance le dé. Tu peux te déplacer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre durant ce tour.

Le vainqueur est le joueur

qui a arrosé le premier sa fleur avec 3 gouttes d'eau et l'a ainsi fait fleurir.

Variante :

Préparation

Installer le jeu comme expliqué au début de cette règle, mais en laissant de côté les cartes Feuille et Fleur. Elles ne servent pas non plus dans la variante.

But du jeu : Il s'agit d'arroser ensemble les quatre fleurs avec des gouttes d'eau pour les faire fleurir.

Déroulement de la partie :

Avant de commencer, les joueurs peuvent parier sur la fleur qui fleurira la première.

La plus âgée des fées commence ; la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur lance le dé et déplace sa fée du nombre de cases obtenu. Elle peut se déplacer dans n'importe quel sens, sans cependant changer de sens au cours d'un même déplacement.

Si elle atterrit sur une case Feuille, elle peut avancer de deux cases supplémentaires.

Si le dé indique le cercle, le joueur peut tourner le Pont aux Papillons d'un quart de tour (90°) jusqu'à la fleur suivante. Il est libre de décider dans quel sens il fait tourner le pont.

La fée ne peut accéder au pont que par la passerelle avec le papillon de la couleur

correspondante et ne peut le quitter que par cette même passerelle.

Une fois arrivé à la fontaine magique (les points supplémentaires au dé sont ignorés), le joueur appuie doucement sur la feuille de la fontaine et une goutte d'eau apparaît. La fée doit se rendre vers la fleur de la couleur correspondante pour l'arroser.

Si la goutte d'or apparaît, les joueurs décident quelle fleur ils veulent arroser avec.

La partie est terminée lorsque toutes les fleurs se sont ouvertes complètement.

Les joueurs gagnent tous ensemble. Mais le roi ou la reine des fées est celui qui a parié sur la bonne fleur. Félicitations !



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

© Disney. Tinkerbell – from Walt Disney's Masterpiece Peter Pan.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Design : vitamin-be.de

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S.
Service Consommateurs
21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt



Le jardin enchanté de la fée Clochette



Jeux Ravensburger® n° 21 853 0

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu :

- 1 Pont aux Papillons tournant
- 1 Chemin aux Fleurs (composé de 4 parties à assembler)
- 1 Fontaine Magique
- 1 plateau de jeu en carton
- 4 fées (Clochette = blanche, Iridessa = jaune, Rosetta = rouge, Ondine = bleue)
- 4 fleurs avec des pétales en tissu (1 blanche, 1 jaune, 1 rouge, 1 bleue)
- 4 papillons (1 blanc, 1 jaune, 1 rouge, 1 bleu)
- 14 gouttes d'eau (3 blanches, 3 jaunes, 3 rouges, 3 bleues, 2 or)
- 12 cartes Feuille vertes
- 12 cartes Fleur (3 blanches, 3 jaunes, 3 rouges, 3 bleues)
- 1 dé
- 1 règle

Bienvenue dans le Vallon de la poussière magique, lieu féérique au cœur du Pays imaginaire, avec ses vallées mystérieuses et ses prairies de fleurs lumineuses. C'est ici que vivent la petite fée Clochette, compagne de

Peter Pan, et ses amies Iridessa, Rosetta et Ondine.

Les quatre petites fées adorent les belles fleurs. Pour Clochette et ses amies, elles ne fleurissent pas assez vite. Elles organisent donc régulièrement un concours où il s'agit d'arroser les fleurs avec des gouttes d'eau de la Fontaine Magique pour qu'elles poussent plus rapidement.

À vous d'aider votre fée à faire fleurir sa fleur la première !

But du jeu : Il s'agit d'arroser sa fleur avec trois gouttes d'eau pour être le premier à la faire fleurir.

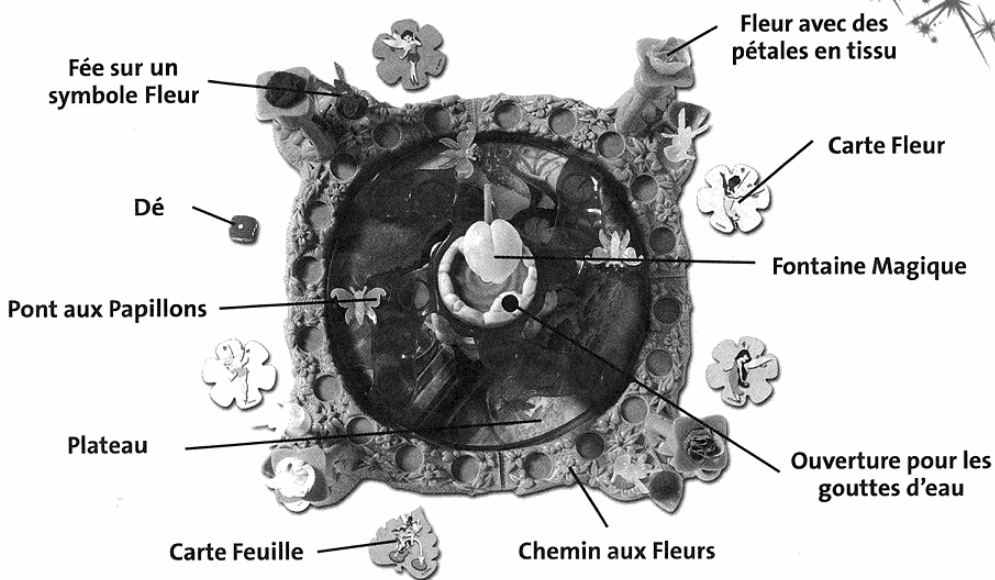
Préparation

- Installer le plateau au milieu de la table. Placer ensuite la Fontaine Magique au centre du plateau en faisant correspondre les encoches de la fontaine (voir sa base) avec celles du plateau. La Fontaine Magique ne peut ainsi plus glisser.
- Assembler ensuite les quatre parties du Chemin aux Fleurs autour du plateau. Là aussi, s'assurer que les encoches du plateau et la base des parties du chemin correspondent.
- À l'étape suivante, assembler les quatre fleurs avec la petite coupe en forme de fleur vers l'extérieur, dans les trous du Chemin aux Fleurs prévus à cet effet. Faire glisser les cochenilles à la base de la tige pour refermer la fleur.
- Installer le Pont aux Papillons tournant par-dessus la Fontaine Magique. L'accès au pont ne se fait qu'à partir des cases surélevées, directement en face des fleurs. Puis, tourner le Pont aux Papillons pour amener les passerelles juste devant les fleurs.

Ravensburger

Ravensburger

- Fixer maintenant un papillon sur chaque passerelle : le papillon blanc sur la passerelle située devant la fleur blanche... Tourner ensuite le Pont aux Papillons d'un demi-tour (180°).
- Bien mélanger les 13 gouttes d'eau et les insérer dans la petite ouverture de la Fontaine Magique.
- Choisir une fée et la placer sur la case portant le symbole Fleur à côté de la fleur



Règle avancée

- Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace sa fée sur le Chemin aux Fleurs du nombre de cases obtenu, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si elle atterrit sur une case déjà occupée, il avance simplement sa fée jusqu'à la prochaine case libre.
 - Si une fée arrive sur un symbole Feuille, le joueur pioche une carte Feuille et effectue l'action indiquée. La carte Feuille est ensuite retirée du jeu. Une fois le paquet de cartes épuisé, les cartes sont remélangées pour former un nouveau paquet.

- de la couleur correspondante. À moins de 4 joueurs, les fées restantes sont remises dans la boîte.
- Bien mélanger les cartes Feuille vertes et placer le paquet, ainsi que les dés, à proximité du plateau.
- Enfin, chaque joueur reçoit 3 cartes Fleur correspondant à la couleur de sa fée, qu'il pose face visible devant lui.

- Le joueur qui obtient le cercle au dé peut faire tourner le Pont aux Papillons d'une fleur (90°) dans n'importe quel sens.
- L'accès à la Fontaine Magique ne se fait que par le Pont aux Papillons, mais uniquement par la passerelle dont la couleur du papillon correspond à sa fée. Ainsi, la fée bleue ne peut se rendre à la fontaine que par la passerelle portant le papillon bleu. Le joueur qui atteint la dernière case du Pont aux Papillons (les points supplémentaires du dé sont ignorés) peut appuyer doucement sur la feuille de la Fontaine Magique et la relâcher lentement. Comme par enchantement, une petite goutte d'eau apparaît au centre de la Fontaine Magique et le joueur peut la placer dans la petite corbeille de feuilles que porte sa fée.

- La couleur de la goutte d'eau indique la couleur de la passerelle par laquelle la fée doit quitter la Fontaine Magique. Dans un premier temps, elle reste sur sa passerelle ; au tour suivant, elle s'envolera jusqu'à la passerelle de la couleur correspondant à sa goutte d'eau. Exemple : La fée bleue monte sur la passerelle bleue et obtient une goutte d'eau rouge de la Fontaine Magique. Cela signifie qu'elle doit redescendre par la passerelle rouge pour retourner à sa fleur bleue.
- Si elle a beaucoup de chance et qu'au centre de la Fontaine Magique apparaît une goutte d'eau de sa couleur, elle peut voler immédiatement jusqu'à sa fleur et l'arroser avec.
- Si la goutte d'or apparaît au centre de la Fontaine Magique, le joueur peut décider par quelle passerelle descend sa fée.
- Dès qu'une fée rejoint sa fleur (case avec un symbole Fleur), le joueur retire la goutte d'eau de sa corbeille de feuilles et la met soigneusement dans sa petite coupe en forme de fleur. Arrosée avec cette goutte d'eau, sa fleur commence à pousser lentement et à s'ouvrir. En même temps, la petite coccinelle grimpe le long de la tige. Il est important de ne pas enfoncer la première goutte d'eau trop loin dans la petite coupe car la fleur n'a le droit de s'ouvrir qu'à la troisième goutte d'eau. La fée est alors prête à repartir rapidement vers la Fontaine Magique pour aller chercher une nouvelle goutte d'eau pour sa fleur...

Cas particuliers

- Il peut arriver que la dernière case d'une passerelle soit déjà occupée par une autre amie fée. Dans ce cas, le joueur doit attendre qu'elle se libère.
- Il peut également arriver que deux gouttes d'eau jaillissent par erreur de la Fontaine Magique. La fée doit alors se décider pour l'une d'elles et réinsérer l'autre dans l'ouverture de la fontaine.

Les cartes Feuille vertes en détail

Les cartes Feuille vertes indiquent 6 actions différentes :



Ta fée mange une fraise juteuse. Cela lui donne des forces et tu peux relancer le dé.



Aide l'une de tes amies fées et avance-la de 2 cases.



Une puissante tempête se lève. Toutes les fées doivent reculer d'une case pour se mettre à l'abri. Les fées sur le Pont aux Papillons sont protégées de la tempête et peuvent rester en place.



Ta fée désire voir le magnifique arc-en-ciel qui s'est formé. Avance de 2 cases.



Une amie libellule t'emporte jusqu'au symbole Fleur suivant.



Une brise légère porte les fées. Toutes peuvent avancer d'une case.

Si, suite à l'effet d'une carte Feuille, un déplacement collectif amène une fée sur une case portant un symbole Feuille, le joueur la pose dessus sans tirer de nouvelle carte.

Utilisation des cartes Fleur

Au début du jeu, chacun reçoit 3 cartes Fleur de sa couleur qu'il pose devant lui. Ces cartes indiquent trois actions différentes. Un joueur peut utiliser une carte Fleur quand il le veut pendant son tour. Un symbole Dé sur la carte Fleur autorise à relancer le dé. Il est important de bien réfléchir au meilleur moment pour utiliser ses cartes car chacune ne sert qu'une fois au cours de la partie. La carte utilisée est ensuite remise dans la boîte.

