

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# les SAUVONS Contes de Fées!

5+

MA  
ATA  
2-4

20-30 min





## Kai Haferkamp



Kai Haferkamp est né en 1967 à Oldenbourg. Avocat de profession, il vit actuellement en Allemagne, à Osnabrück. Dès son plus jeune âge, il s'est passionné pour les jeux enfants. Il possède un don tout particulier pour adapter en jeux pour enfants des histoires issues de livres. Pour « Sauvons les contes de fées », il a lui-même écrit un conte d'introduction au jeu. Au cours des vingt dernières années, il a publié plus de 150 jeux et plusieurs livres pour enfants. Kai Haferkamp tient particulièrement à ce que ses jeux contiennent un élément crucial : un «moment magique» qui ravira les petits.

## Matériel

- 1 plateau de jeu, situé au fond de la boîte.
- 24 tuiles conte de fées + 1 tuile vierge
- 22 tuiles jardin
- 1 chemin, découpé en 4 parties
- 1 pommier, divisé en 2 parties
- 12 pages du recueil de contes de fées + 2 pages de couverture
- 1 corde
- 4 figurines d'enfant et 1 roi



Il y a fort longtemps, les contes de fées étaient considérés par tous comme des trésors fabuleux. Malheureusement, le méchant roi jalousait les trésors de ses sujets et il mit au point une ruse qui lui permit de s'approprier tous les recueils de contes de fées du royaume. Il les brûla tous... sauf un. Il garda ce dernier pour le plaisir d'en arracher les pages une à une, de les déchirer en deux parties, et d'éparpiller tous les morceaux dans les jardins du château. En très peu de temps, les habitants perdirent le souvenir de ces récits merveilleux, et bientôt la morosité gagna tout le royaume. Jusqu'au jour où, quelques enfants courageux profitèrent de l'absence du roi pour escalader un pommier et s'introduire dans les jardins du château. Unissant leurs forces, les enfants ont pour but de retrouver et de rassembler les pages du recueil, afin de reconstituer le livre dans son intégralité. Parviendront-ils à récupérer l'ensemble des contes de fées et à s'échapper du château avant le retour du roi ?



## Mise en place



- 1 Placez le plateau de jeu (situé au fond de la boîte) au centre de la table, et placez le chemin autour. **Important** : la case marquée d'une couronne doit être positionnée face à la porte dessinée sur la boîte.
- 2 Placez le pommier près de la boîte, dans le coin diagonalement opposé à la porte.
- 3 Mélangez toutes les tuiles conte de fées et posez-les face visible dans la boîte. Posez la tuile vierge dans le coin où se situe le pommier. (Cette tuile sert de point de départ aux enfants, elle n'a pas d'autre fonction au cours de la partie).
- 4 Ensuite, placez chacune des tuiles jardin, face grise visible, au dessus d'une tuile conte de fées. Retournez du côté vert la tuile jardin se trouvant à côté du pommier. Une fois cette mise en place terminée, il reste normalement trois tuiles conte de fées apparentes. Assurez-vous que ces trois tuiles correspondent à des contes de fées différents (il ne faut pas que deux tuiles correspondants au même conte de fées soient visibles dès la mise en place.)

5. Placez les pages du recueil de contes de fées et la corde près du plateau de jeu.
6. Placez le roi sur le chemin, sur la case marquée d'une couronne.
7. Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la tuile jardin verte.

Pour gagner, vous allez devoir unir vos forces pour retrouver toutes les pages du recueil de contes de fées et quitter les jardins du château avant le retour du roi.

Les joueurs jouent chacun à leur tour, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. La dernière personne à avoir visité un jardin débute la partie en faisant glisser des tuiles jardin. Ainsi, il va mettre à jour des tuiles conte de fées dans le but de retrouver les paires qui formeront les pages du recueil. Il est possible d'effectuer **1 ou 2 glissements**.

Faites glisser **1 ou plusieurs tuiles jardin** le long d'une ligne jusqu'à ce que vous butiez sur une autre tuile ou sur le bord de la boîte, ou jusqu'à ce que vous fassiez apparaître deux tuiles conte de fées formant une paire. Il est possible de faire glisser les tuiles jardin vertes et/ou grises. Si des figurines sont présentes sur les tuiles jardin, elles bougent avec les tuiles. Les déplacer ainsi peut même s'avérer utile pour avancer vers la sortie.

Si vous n'avez pas réussi à faire apparaître une paire de tuiles conte de fées à la fin de votre premier glissement, **vous pouvez effectuer un second glissement**.

Comment jouer ?



**Si vous avez découvert 2 tuiles conte de fées formant une paire :**



Si, après votre 1ère ou 2ème tentative, vous avez mis à jour une paire de tuiles conte de fées sur le plateau de jeu, cela signifie que vous avez retrouvé 1 page du recueil de contes de fées. Votre tour est terminé et vous devez effectuer les actions suivantes :

1. Prenez la page du recueil de contes de fées correspondant aux tuiles que vous avez découvertes.
2. Retournez les 2 tuiles conte de fées correspondantes, elles sont donc désormais face vierge visible.
3. Retournez 1 tuile jardin grise sur son côté vert.
4. Avancez votre figurine d'1 tuile jardin

verte. Vous n'êtes pas autorisé à vous déplacer en diagonale. Votre déplacement doit s'effectuer d'une tuile jardin verte à une tuile jardin verte qui lui est adjacente. Une astuce : essayez d'avancer vers la porte.

C'est désormais au joueur suivant de jouer.



**Si vous n'avez pas découvert 2 tuiles conte de fées formant une paire :**

Dans ce cas, votre tour se termine à la fin de votre seconde tentative.

Si possible, vous pouvez déplacer votre figurine d'une case. Vous avancez également le roi d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ce déplacement ne s'effectue que si au moins 1 page du recueil de contes de fées a déjà été retrouvée. Si l'équipe n'a pas encore retrouvé le moindre conte, le roi reste sur la case de départ.

C'est désormais au joueur suivant de jouer.



Il existe 2 manières différentes de déclencher la fin de partie :

### 1. Le recueil de contes de fées a été reconstitué !

À peine la douzième et dernière page est-elle ajoutée au recueil du conte de fées qu'une transformation se produit dans le jardin du château : en un instant, les plantes et arbres retrouvent tout leur éclat et leur beauté. Sur le plateau de jeu, retournez toutes les tuiles grises restantes sur leurs faces vertes. Il est temps pour les enfants de trouver le chemin de la sortie avant que le roi ne parvienne à la porte. A votre tour, vous pouvez effectuer 2 glissements de tuiles puis avancer votre figurine d'1 tuile. Le roi se déplace également d'une case. Si votre figurine atteint la tuile jardin située devant la porte, vous êtes autorisé à quitter le jardin. Si toutes les figurines parviennent à quitter le jardin avant le retour du roi, alors le dernier recueil de contes de fées est sauvé, et votre équipe remporte la partie. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la corde pour relier les pages du recueil.

### 2. Le roi est aux portes du château

Si le roi revient sur la case marquée d'une couronne avant que les figurines des joueurs aient quitté le jardin, votre équipe perd la partie. Le roi est déclaré vainqueur.

### Variante

Si vous souhaitez un challenge plus important, commencez à déplacer le roi dès le début de la partie. Cela signifie que le roi n'attend pas que la 1ère page du recueil ait été retrouvée avant de commencer sa promenade autour du château. Ainsi, il se déplace d'1 case le long du chemin même si aucun joueur n'est encore parvenu à découvrir 2 tuiles conte de fées formant une paire.





"Le bon jeu pour le bon âge", telle est notre devise !

Les boîtes de tous nos jeux sont déclinés en quatre couleurs : **vert**, **bleu**, **jaune** et **rouge**.  
Chaque couleur est associée à un âge. Voici le détail de ce code couleur :



**3+** Des jeux pour les plus petits



**4+** Des règles simples et amusantes



**5+** Je peux y jouer sans aide



**6+** Papa et Maman s'amuse autant que moi !

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de). All rights reserved.

Distribution exclusive des éditions françaises par Matagot.

96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.

Auteur : Kai Haferkamp  
Illustrations : Anne Pätzke

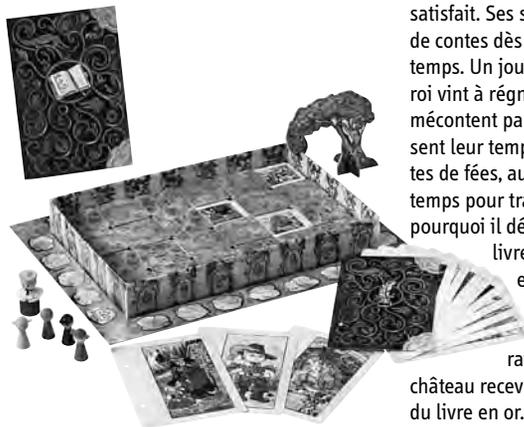
Réalisation & Graphismes : Claudia Geigenmüller  
Traduction : Erwann Dréan



**Pegasus Spiele**

# Sauvez le Grand Livre des Contes !

Un jeu coopératif féérique pour toute la famille, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.



## Contenu :

1 surface de jeu (34 x 23 x 4,5 cm), 24 cartes de contes, 21 cartes de jardin, un parcours en 4 parties, 14 pages de contes, 1 cordelette, 1 cerisier, 4 figurines, 1 roi, règle du jeu, conte « Der Märchenschatz »

**Auteur :** Kai Haferkamp

**Illustration :** Barbara Kinzebach

## Histoire

Il était une fois un petit royaume dans lequel tout le monde vivait heureux et satisfait. Ses sujets lisaient des livres de contes dès qu'ils en avaient le temps. Un jour, toutefois, un nouveau roi vint à régner. Il se montra très mécontent parce que ses sujets passaient leur temps à se raconter des contes de fées, au lieu d'utiliser tout leur temps pour travailler pour lui. C'est pourquoi il décida de détruire tous les livres de contes du royaume et fit savoir dans tout le pays que chacun de ses sujets qui lui apporterait un livre de contes au château recevrait en échange le poids du livre en or. En peu de temps, tous s'étaient déplacés jusqu'au château en traînant derrière eux leurs livres de contes, et recevaient en échange l'or promis. Mais au moment même où le dernier des livres de contes fut reçu, le roi fit fermer et verrouiller les portes, et brûla tous les livres. Il déchira le dernier livre de part en part de ses propres mains, et en fit deux moitiés.

Et le vent souffla et dispersa les pages du livre de contes déchiré dans les jardins royaux ...

Il est vrai que ses sujets disposaient maintenant de beaucoup d'argent, mais ils se mirent aussi à totalement oublier leurs contes, et l'art de raconter des histoires commença à disparaître petit à petit. Le ciel lui-même s'assombrissait de jour en jour, et le pays entier se recouvrit de broussailles épineuses, tristes et grises. Le petit royaume aurait certainement sombré pour toujours dans la pénombre et la tristesse, si quelques enfants n'avaient pas fait preuve de vaillance. Un jour, alors que le roi quittait les jardins du château par la porte principale pour se livrer à sa promenade du rayon, ils grimpèrent courageusement dans les jardins des royaux et commencèrent à chercher les pages du livre de contes. A chaque conte que les enfants réussissaient à compléter, le ciel s'éclaircissait à nouveau de façon merveilleuse, et un peu plus de ces superbes couleurs retournaient au jardin. Les enfants rassemblèrent les pages aussi vite que possible, car quoi qu'il arrive, ils devaient à nouveau quitter le jardin par la porte avant que le méchant roi ne revienne. Voulez-vous les idées à sauver le Grand Livre des Contes ?

## Préparation du jeu

Avant de commencer la première partie, vous pouvez poser tous les cartons de contes au milieu de la table, et essayer tous ensemble d'assembler les deux moitiés des différentes pages du livre de contes. Comparez-les aux pages du livre de contes posées à côté du plateau, et souvenez-vous des contes. Celui qui le souhaite peut aussi raconter le conte dont il s'agit.

Placez ensuite la partie inférieure de la boîte au milieu de la table, pour servir de plateau de jeu. Placez ensuite le parcours autour du plateau de jeu, et assemblez-le. Important : le champ comportant une **couronne** doit se trouver juste devant la porte du jardin, visible sur la partie extérieure de la boîte. Placez le cerisier contre le mur, dans le coin opposé à la porte du jardin, et en diagonale par rapport à celle-ci. Placer les **24 cartes de contes** dans le désordre, **face colorées** vers le haut, sur la pelouse verte dans la boîte. Mémorisez bien la position des moitiés de contes !



Placez ensuite les **21 cartes de jardin**, **face grise** vers le haut, par-dessus les cartons comprenant les pages de contes. Seule la carte de jardin se trouvant dans le coin opposé à la porte du jardin et en diagonale (à côté du cerisier) doit être retournée de façon à afficher sa face colorée. 3 pages de contes de votre choix ne seront pas recouvertes. Important : Il **ne doit pas** s'agir de deux moitiés correspondant à une même page de conte !

Placez les 12 pages de contes à portée de main, à côté du plateau de jeu. Placez le **roi** sur le chemin se trouvant à l'extérieur des murs, sur la case marquée de la **couronne**. Choisissez une figurine, et placez la sur la case de jardin colorée, sous le cerisier.



## But du jeu

Le but de ce jeu coopératif est de tenter de trouver deux moitiés correspondantes d'une même page du livre de contes en décalant adroitement les cartes de jardin les recouvrant, et

d'assembler **en commun** le livre de contes. Il vous faudra quitter le jardin par la porte en emportant autant de pages que possible avant que le roi ne retourne de sa promenade. Le livre de contes sera recréé à la fin de la partie en assemblant les pages du livre de contes sauvées par vos soins à l'aide de la cordelette.

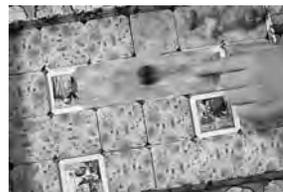
## Déroulement du jeu

### Déplacement des cartes de jardin

Le joueur le plus jeune commence la partie, le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que ton tour de jeu arrive, tu disposes de deux coups. Lorsqu'il sera à ton tour de jouer, tu pourras déplacer une seule carte, ou toute une série de cartes (une colonne), jusqu'à ce que ta carte ou colonne bute contre une autre carte OU contre le bord de la boîte. S'il existe déjà un espace de plus de 1 case au début de ton tour, c'est-à-dire s'il existe 2 ou 3 cases vides côte à côte, tu pourras si tu le souhaites arrêter de pousser tes cartes avant même de buter contre une autre carte ou contre le bord.



### Déplacer une seule carte



### Déplacer une colonne

Ton premier tour est alors fini, tu pourras ensuite pousser une carte de jardin, ou une rangée de cartes, une seconde fois selon les mêmes règles. Tu peux pousser des cartes grises aussi bien que des cartes de couleur. Les cartes sur lesquelles se trouvent des personnages peuvent aussi être déplacées.

### Deux moitiés correspondantes d'une même page du livre de contes sont visibles

Si les deux moitiés correspondantes d'une page du livre de contes apparaissent à n'importe quel endroit du plateau de jeu après le premier ou deuxième tour de jeu, tu as trouvé une page du livre de contes dans le jardin. Si tu trouves une page dès le premier coup, ton deuxième coup est annulé.

1. Prend la carte correspondant à la page du livre de contes se trouvant à côté du plateau de jeu.
2. Retourne les deux cartes de contes correspondantes se trouvant dans le jardin, de façon à ce que la face

couleur de parchemin de la carte soit tournée vers le haut.

3. Comme l'un des contes a été complété et sauvé à nouveau, le jardin retrouve ses couleurs. Tu peux alors retourner **une carte grise au choix**. **Conseil** : note le motif se trouvant sous la carte lorsque tu la retournes.

4. Avant de passer ton tour, tu peux maintenant déplacer ta figurine d'une case dans le jardin. Tu n'as le droit de la déplacer qu'en ligne droite (horizontalement ou verticalement, **pas** en diagonale), et n'a le droit de la placer que sur des cartes de jardin de couleur.

**Conseil** : Essaie de te déplacer dans la direction de la porte du jardin, car c'est là que se trouve la sortie. Pense au chemin que tu veux prendre lorsque tu retournes les cartes de jardin grises.

5. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

### Tu n'as malheureusement pas trouvé deux parties correspondantes d'un même conte en poussant tes cartes

Domage ! Avant de passer ton tour, tu peux tout de même **déplacer ta figurine d'une case**, mais tu ne peux te déplacer qu'en ligne droite et sur des cases de couleur. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant ...

### Quand est-ce que le roi se déplace ?

Le roi prend le chemin du retour dès que la première page du livre de contes a été trouvée. Il se déplace ensuite le long de son parcours, et avance d'une case à chaque fois que l'un des joueurs **n'a pas** pu trouver de page du livre conte après ses deux coups. Il se déplace donc pas à pas le long du chemin, et fait un tour complet du jardin.

### Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de **trois** façons :

#### 1. Les 12 pages du livre de contes ont été trouvées, les joueurs quittent le jardin

Si les 12 pages du livre de conte ont été trouvées (c'est-à-dire, si les 24 cartes de conte ont bien été trouvées deux par deux), le jardin retrouve immédiatement toutes ses couleurs. Vous pouvez alors retourner ensemble **toutes les cartes de jardin grises restantes**. Il ne reste plus à vos figurines qu'à quitter le jardin avant que le roi ne retourne à la porte du jardin. Un joueur quitte le jardin lorsque sa figurine atteint la carte de jardin se trouvant devant la porte du jardin. Le joueur dont c'est le tour joue deux coups et déplace ensuite sa figurine d'une carte de jardin. **Le roi avance** alors aussi **d'une case** sur son chemin, comme il n'est plus possible de trouver de nou-

velle page du livre de contes. Si les figurines de tous les joueurs réussissent à quitter le jardin avant que le roi n'atteigne la porte, la totalité du Grand Livre des Contes est sauvé. Empilez alors les pages du livre de conte trouvées et liez les avec la cordelette de façon à en faire un livre de contes. Celui parmi les joueurs qui a trouvé le plus de pages du livre peut alors choisir à titre de récompense lequel des contes sera lu ou raconté.

#### 2. Les joueurs quittent le jardin

Il est possible de quitter le jardin plus tôt lorsque votre figurine atteint la carte de jardin se trouvant **devant la porte**, même si les 12 pages du livre de contes n'ont pas encore été trouvées. C'est une décision qu'il est conseillé de prendre si vous pensez qu'il ne vous sera pas possible de trouver les 12 pages avant le retour du roi. Comme les joueurs qui ont quitté le jardin ne peuvent plus participer à la partie, une telle décision doit être discutée et prise en commun.

**Conseil** : Il vaut mieux faire quitter le jardin à toutes les figurines, et sauver ainsi une partie du Grand Livre des Contes, plutôt que de se faire attraper au dernier moment par le méchant roi et perdre la totalité du Grand Livre des Contes.

#### 3. Le roi atteint la porte

Si le roi atteint à nouveau la case marquée d'une couronne devant la porte **avant que** les figurines de tous les joueurs n'aient quitté le jardin, tous les joueurs perdent en commun. Le roi est alors vainqueur de la partie.

### Variante :

Pour rendre le jeu encore plus passionnant, vous pouvez laisser le roi commencer sa promenade autour du jardin dès le début de la partie. Le roi n'attend donc pas sur la case de départ que la première page du livre de contes ait été trouvée, mais se déplace immédiatement d'une case si le joueur n'a pas réussi à trouver deux moitiés de page correspondantes.