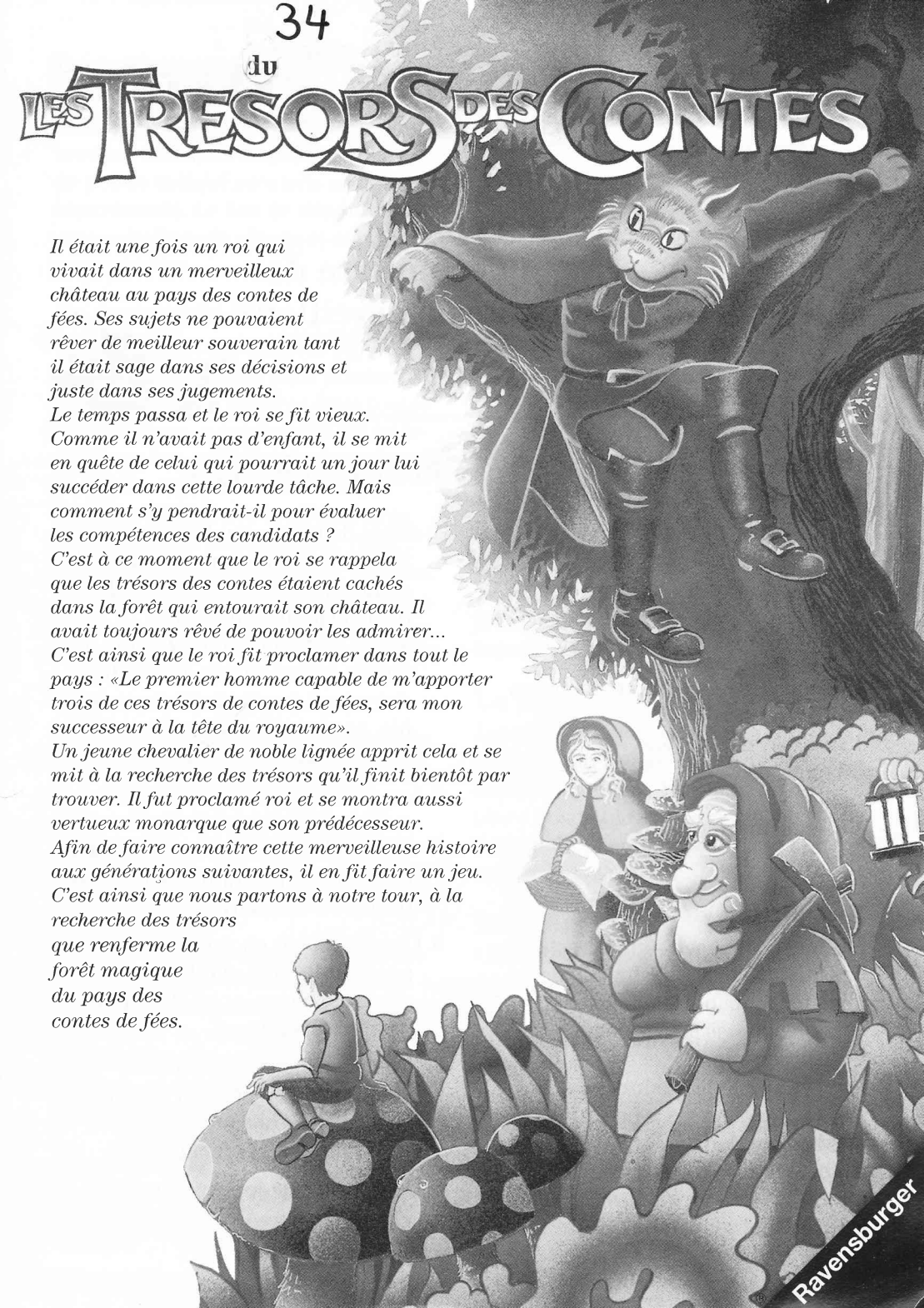
34

du

LES TRESORS 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 pendrait-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.

Ravensburger

LES TRESORS 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

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

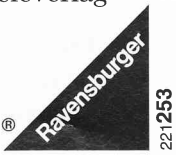
Du conte «Jeannot et Jeannette»
- un pain d'épice de la maison de la sorciére
- le corbeau

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

Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller