

F



4 + ans 2 - 4 joueurs 20 + minutes

# Royaume des Fées



## Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu, 1 roulette, 1 fée magicienne en carton + 1 support plastique, 1 support arc-en-ciel
- + 1 chaudron d'or avec base, 2 dés tenue de bal, 4 bracelets, 2 grands os à assembler, 1 longue vue
- + 2 embouts l'un avec étoile, l'autre avec nuage, 1 catapulte avec tonneau, 1 jeton double faces prince/grenouille, 1 souche d'arbre pour les grands trèfles, 2 grands trèfles, l'un à 3 feuilles, l'autre à 4 feuilles, 1 chat noir, 24 pendentifs avec picots ; 4 étoiles filantes, 4 chaudrons d'or, 4 chausures de bal, 4 trèfles 4 feuilles, 4 os du bonheur, 4 portraits du prince, planche de stickers.

Sois la première à compléter ton bracelet magique avec l'étoile filante, le chaudron d'or, la chaussure de bal, le trèfle à 4 feuilles, l'os du bonheur et le portrait du prince !

## Préparation du jeu

### La première fois que vous jouerez....

- Clippez la flèche sur la roulette.
- Collez le sticker arc-en-ciel sur la roue destinée à cet effet (attention au sens, voir croquis). (fig. 1)
- Collez le sticker chaudron d'or sur la pièce correspondant à cette forme (celle munie d'une base et non d'un picot).
- Insérez le chaudron d'or avec base sur le support arc-en-ciel, comme indiqué. (fig. 1)
- Collez les 4 autres stickers chaudron d'or sur les pendentifs correspondant à cette forme (ceux surmontés d'un picot) (fig. 2).
- Collez le sticker du prince sur une face du jeton sans picot. Collez sur l'autre face de ce même jeton le sticker grenouille. (fig. 3)
- Collez les 4 autres stickers du prince sur chacun des pendentifs en forme de jeton avec picot. (fig. 4)

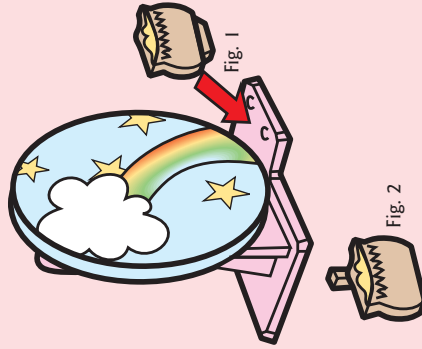


Fig. 1

Fig. 2

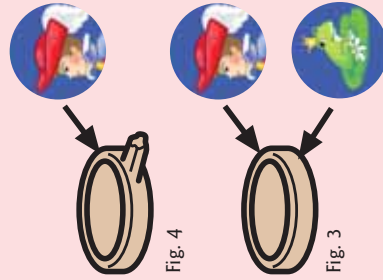


Fig. 4

Fig. 3

- Détachez le sticker prévu pour la souche d'arbre et enlevez les deux parties centrales puis collez le sticker sur la souche, en faisant bien coïncider les espaces pour les fentes. (fig. 5)

- Collez les stickers robe de soirée, chaussure de bal sur les faces des dés, ceux sur fond rose sur le même dé et ceux sur fond jaune sur l'autre dé. (fig. 6)

## Comment jouer ?

La plus jeune « princesse » commence. Alors si c'est toi, choisis n'importe quelle case du plateau pour installer la fée magicienne qui marque le début de la partie. Puis fais tourner la roulette et déplace cette bonne fée, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par la flèche de la roulette.

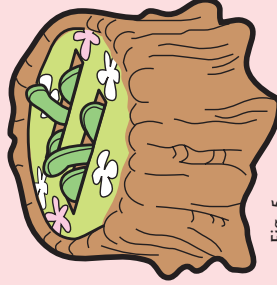
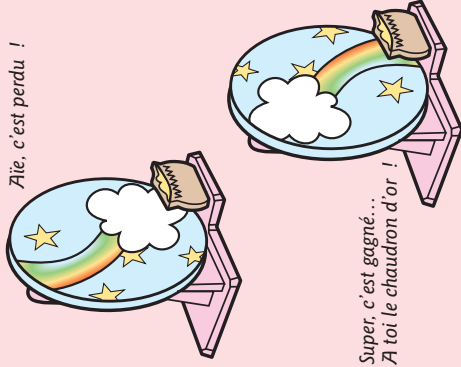


Fig. 5



Fig. 6

*Flie, c'est perdu !*



*Super, c'est gagné...  
À toi le chaudron d'or !*

Alors maintenant prépare-toi à réaliser les différentes épreuves qui te seront proposées.

- Si la bonne fée s'arrête sur une de ces cases:



### L'étoile filante

Prends la petite partie de la longue vue et emboîte au hasard un des deux embouts. Observe ce que tu vois (sans jamais te tourner vers une lumière trop forte ou vers le soleil).

- Si tu vois un nuage, pas de chance.  
- Si tu aperçois une étoile, choisis le porte-bonheur étoile et accroche-le en pendentif à ton bracelet.



### L'arc-en-ciel

Fais tourner la roue de l'arc-en-ciel :

- Si l'arc désigne le chaudron d'or, chouette tu gagnes le pendentif chaudron et tu l'accroches alors à ton bracelet.  
- Si l'arc ne désigne pas le chaudron d'or, tente ta chance encore une fois ! Puis ton tour prend fin.



### La tenue de princesse

Lance les deux dés :

- Si tu obtiens la tenue de princesse, c'est à dire la robe et la chaussure de bal, tu pourras accrocher le pendentif de la chaussure de bal à ton bracelet.

- Si ce n'est pas le cas, pas de chance pour cette fois ; ton tour prend fin.



### Le trèfle

Choisis un des 2 trèfles au hasard dans la souche d'arbre :

- S'il comporte seulement trois feuilles, tu tenteras ta chance lors d'un prochain tour !  
- S'il comporte quatre feuilles, gagné, accroche un trèfle pendentif à ton bracelet.



### L'os du bonheur

Choisis d'effectuer cette épreuve avec un des autres joueurs de ton choix. Vérifie auparavant que les deux os sont bien assemblés puis chacun d'entre vous devra enrouler son petit doigt autour d'un de ces deux os et tirer en tentant de saisir l'os qui n'a pas de trou : l'os le plus long. Si c'est le cas.... fais un vœu et ajoute le pendentif correspondant à ton bracelet. Assemble à nouveau les deux parties des grands os et replace-les sur le plateau de jeu pour un prochain tour.



### Le chat noir

Prends le chat noir et ajoute-le à ton bracelet puis ton tour prend fin. Mais sache que tu ne pourras pas gagner la partie tant que ce pendentif sera accroché à ton bracelet.

De sorte que dès qu'un autre joueur s'arrêtera sur la case représentant le chat noir, tu pourras en profiter pour t'en débarrasser en le lui donnant.

**Note :** Continue de collecter des porte-bonheur même si tu possèdes le chat noir sur ton bracelet. Cependant il faudra absolument que tu le repasses à un autre joueur avant d'accrocher tes six porte-bonheur.

Lorsque tu termines une épreuve, que tu gagnes un pendentif ou non, ton tour prend fin.  
Tu ne peux accrocher deux pendentifs identiques sur le même bracelet.

### Le gagnant !

Est celui qui réussit le premier à gagner les six porte-bonheur mais sans le chat noir...!



### Le Prince

Place le jeton double face (représentant le prince et la grenouille) sur le tonneau de la catapulte et appuie d'un coup sec sur l'autre côté de la planche pour le propulser en l'air.

- Si la pièce retombe face grenouille, c'est perdu ! Ton tour prend fin.  
- Si la pièce retombe face prince, gagné ! Tu peux accrocher le portrait du prince à ton bracelet. Replace le jeton sur le tonneau pour un prochain tour.