

Abacadamo



7-99 *ans years*
alters Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

S

DK

NUS



Abacadamo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X 12



X 30



X 3



X 3



De
8 à 99 ans2 à 4
joueurs

20 mn

But du jeu :

Le Roi des Contes a commandé une fabuleuse histoire pour le banquet de ce soir. Les troubadours partent en expédition dans la Forêt des Fables à la recherche de l'inspiration. Il leur faut retrouver les 8 éléments qui composeront leur histoire avant que la nuit ne tombe, tout en évitant les ogres qui **rodent** dans la forêt.

Les
8 éléments :**Contenu :**

1 plateau, 30 cartes " ogre ", 4 pions " troubadour ", 2 pions " ogre ", 8 jetons " élément d'histoire ", 3 jetons " vilain-mot ", 3 jetons " potion ", 12 cartes " source d'inspiration ".

Préparation du jeu :

Mélanger les jetons éléments de l'histoire, potion et vilain mots puis les disposer aléatoirement sur les emplacements carrés du plateau, faces visibles.

Chaque joueur prend un pion troubadour et le pose sur la case " château ".

Les pions ogre sont placés chacun sur une case " os ".

Les 30 cartes ogre sont mélangées puis positionnées en pioche, faces cachées à côté du plateau.

NB1 : À 2 joueurs on retire 4 cartes
À 3 joueurs on retire 2 cartes **Le parcours :**

Les cartes source d'inspiration sont mélangées et posées en pioche, faces cachées à côté du plateau. On retourne la première carte du tas face visible.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune joueur commence.

À son tour de jeu, le joueur effectue plusieurs actions dans l'ordre suivant :**1. Il prononce un mot magique :**

Le joueur doit prononcer un mot correspondant à un élément présent sur la carte source d'inspiration retournée (objet, action, qualificatif...). Mais attention, il ne faut pas qu'un autre joueur ait déjà prononcé un mot de la même famille pour cette carte.

NB2 : un joueur peut décider de ne pas prononcer de mot magique.
Dans ce cas, il ne déplacera pas son pion.

2. Il déplace son pion troubadour du nombre de cases égal au nombre de syllabes du mot magique.

Le décompte des syllabes s'effectue en tenant compte des " e " muets.

Exemples : Le mot " bicyclette " comporte 4 syllabes : " bi " - " cy " - " clè " - " te ".
Le mot " finalement " comporte 4 syllabes : " fi " - " na " - " le " - " ment "

**2 voyelles qui se suivent sont décomptées comme 2 syllabes.**

Exemple : Le mot " diamant " comporte 3 syllabes : " di " - " a " - " mant ".

Exception : si le joueur possède une/des carte(s) ogre devant lui : il lui faut enlever au nombre de syllabes du mot magique le nombre de cartes ogre posées devant lui.

Exemple : il a prononcé un mot de 5 syllabes mais a 1 carte ogre posée devant lui, il n'avance que de 5 - 1 soit 4 cases).

NB3 : les troubadours peuvent emprunter les grottes secrètes du plateau pour se déplacer plus rapidement. (Ainsi un joueur peut rentrer par une grotte et ressortir une autre). Les cases entrée et sortie comptent comme 1 case chacune.

- Si la case du parcours sur laquelle s'arrête le troubadour contient un jeton " élément d'histoire ", " vilain-mot " ou " potion " le joueur peut s'en emparer. Tout ce qui est récolté est mis en commun pour l'ensemble des joueurs.
- Si la case sur laquelle s'arrête le troubadour est une des 2 cases " maison de l'inspiration ", il peut alors changer la carte " source d'inspiration " posée à côté du plateau : il la glisse sous la pioche et retourne la carte du dessus.

3. Il tire une carte ogre et déplace un ogre :

Le joueur tire une carte ogre qui indique un ogre ainsi que la couleur du chemin que celui-ci doit emprunter. Le joueur déplace le pion ogre jusqu'au bout du chemin de cette couleur.

(NB4 : les ogres n'ont pas connaissance des grottes secrètes et ne peuvent pas les emprunter.)

Ici l'ogre **bleu** se déplace jusqu'au bout du chemin **jaune**. Puis la carte est défaussée.

Rencontre avec un ogre

- Si lors d'un déplacement un ogre et **une** troubadour se rencontrent (se croisent, se dépassent ou s'arrêtent sur la même case), alors :
- Si les joueurs possèdent un jeton " vilain-mot ". Le troubadour fait diversion en le jetant en pâture à l'ogre. La carte est défaussée et la rencontre n'a aucune conséquence.

- Si les joueurs ne possèdent pas de jeton " vilain-mots ", l'ogre attaque le troubadour et celui-ci se retrouve affaibli.

- Les joueurs possèdent un jeton " potion ". Le troubadour peut s'en servir pour se soigner. Le jeton est défaussé et leur rencontre n'a aucune conséquence.

- Les joueurs ne possèdent pas de jeton " potion ". Le troubadour garde devant lui la carte ogre signifiant qu'il est affaibli.

- Il pourra, lors d'un prochain tour, se soigner en utilisant un jeton potion obtenue et rejettera la carte ogre posée devant lui au pot.

NB5 : un jeton " potion " ne soigne qu'une blessure d'ogre.

Fin de la partie :

Lorsque **tous les troubadours** sont revenus au château avec **tous les éléments** de leur histoire, ils peuvent alors construire le conte et ils remportent la partie.

En revanche, si la pioche des cartes ogre est épuisée avant qu'ils ne rentrent tous au château, la partie est perdue.



Abracadamo



8-99 years



2-4 players



20 min.

Object:

The Fairytale King has requested a wonderful story for the banquet tonight. The troubadours have journeyed into the Fairytale Forest for inspiration. They have to find the 8 elements that will make up their story before nightfall, avoiding the ogres that roam the forest.

The 8 story elements:



Contents:

1 playing board, 30 'ogre' cards, 4 'troubadour' pieces, 2 'ogre' pieces, 8 'story element' counters, 3 'wicked word' counters, 3 'potion' counters, 12 'source of inspiration' cards.

Preparing to play:

Mix up the 'story element', 'potion' and 'wicked word' counters and place them at random on the square boxes on the playing board, face up.

Each player takes a troubadour piece and places it on the 'castle' space. Place each of the 'ogre' pieces on a 'bone' space.

The 30 'ogre' cards are shuffled then placed in a pile, face down, alongside the board.

NB1 : With 2 players, remove 4 cards
With 3 players, remove 2 cards

Shuffle the 'source of inspiration' cards then place them in a pile, face down, alongside the board. Turn the top card on the pile face up.

How to play:

The youngest player starts. Play continues in a clockwise direction.

When it is your turn, you do several things in the following order:

1. Say a magic word:

Say a word that corresponds to an aspect of the 'source of inspiration' card turned face up on top of the pile (for example, a thing, an action, a descriptive word). But make sure that another player has not already used a word from that family for this card.

NB2 : You may decide not to say a magic word. In this case, do not move your piece.

2. Move your troubadour piece forward as many spaces as there are syllables in your magic word.

A silent 'e' does not count as a syllable

For example: The word 'crocodile' has 3 syllables: 'croc' - 'o' - 'dile'.
The word 'courage' has 2 syllables: 'cour' - 'age'

2 consecutive vowels count as 1 syllable if they form a single sound, or 2 syllables otherwise.

For example: The word 'shouting' has 2 syllables: 'shout' - 'ing'
The word 'diagonal' has 4 syllables: 'di' - 'a' - 'gon' - 'al'



Exception : If you have an ogre card in front of you: subtract the number of ogre cards you have from the number of syllables in your magic word.

For example : If you say a 5-syllable word but have one ogre card in front of you, advance 4 spaces (5 less 1).

NB3 : Troubadours may make use of the board's secret caves to move around more quickly; if you land on a cave space you can enter the caves there and come out at another cave space. The cave spaces through which you enter and exit the caves each count as one space.

- If the space on which your troubadour lands contains a 'story element', 'wicked word' or 'potion' counter, you may pick it up. The counters collected are pooled for all of the players to use.
- If your troubadour lands on one of the two 'house of inspiration' spaces, you may change the 'source of inspiration' card displayed on top of the pile: move it to the bottom of the pile and turn over the top card.



3. Take an ogre card and move an ogre:

Turn over an ogre card which indicates one of the ogres and the colour path he is to take. Move the ogre piece to the end of the path of this colour.

(NB4 : ogres do not know about the secret caves and cannot use them).

Here, the **blue** ogre moves to the end of the **yellow** path. Then discard the card.

Encountering an ogre

- If an ogre and a troubadour meet during a move (cross paths, overtake or land on the same space):
- If players have a 'wicked word' counter the troubadour can create a diversion by feeding it to the ogre. The card is discarded and the encounter has no further effect.
- If players do not have a 'wicked word' counter, the ogre attacks the troubadour who is injured.
 - If players have a 'potion' counter the troubadour can use it to heal his wound. The counter is discarded and the encounter has no further effect.
 - If players do not have a 'potion' counter the troubadour keeps an ogre card in front of him to show that he is injured.
 - On a subsequent turn he may heal his wound with a 'potion' counter collected by the group and discard the ogre card in front of him.



NB5 : A 'potion' counter only heals one injury by an ogre.

Winning:

When **all the troubadours** have returned to the castle with **all the elements** of their story, they can then invent their tale and thus win the game.

However, if the pile of 'ogre' cards is exhausted before they have all returned to the castle, they lose the game.

A game by Agnès Largeaud

D Spielregeln

Abracadamo



8 bis 99
Jahren



2 bis 4
Spieler



20 min.

Ziel des Spiels:

Der Märchenkönig hat für das abendliche Bankett eine fantastische Geschichte bestellt. Die Troubadoure begeben sich in den Fabelwald auf der Suche nach Inspiration. Sie müssen vor Einbruch der Nacht die 8 Elemente finden, aus denen ihre Geschichte bestehen soll und dabei den Menschenfressern ausweichen, die im Wald ihr Unwesen treiben.

Die
8 Elemente:



Inhalt:

1 Spielbrett, 30 Menschenfresserkarten, 4 Troubadourfiguren, 2 Menschenfresserfiguren, 8 Geschichtenelement-Kärtchen, 3 „Böses Wort“-Kärtchen, 3 Zaubertrank-Kärtchen, 12 Inspirationskarten.

Vorbereitung des Spiels:

Die Geschichtenelement-, Zaubertrank- und „Böses Wort“-Kärtchen mischen und sie beliebig mit dem Bild nach oben auf den quadratischen Feldern des Spielbretts verteilen.

Jeder Spieler nimmt eine Troubadourfigur und stellt sie auf das Schloss-Feld. Die Menschenfresserfiguren werden jeweils auf ein Knochen-Feld gestellt.

Die 30 Menschenfresserkarten werden gemischt und dann verdeckt auf einen Stoß neben das Spielbrett gelegt.

Anmerkung 1: Bei 2 Spielern nimmt man 4 Karten heraus
Bei 3 Spielern nimmt man 2 Karten heraus

Die Inspirationskarten werden gemischt und verdeckt verdeckt auf einen Stoß auf einen Stoß neben das Spielbrett gelegt. Die erste Karte des Stoßes wird umgedreht.

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt; der jüngste Spieler fängt an.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, führt er in nachstehender Reihenfolge mehrere Handlungen durch:

1. Er spricht ein Zauberwort aus:

Der Spieler muss ein Wort aussprechen, das einem Element auf der umgedrehten Inspirationskarte entspricht (Gegenstand, Handlung, Adjektiv...). Aber aufgepasst, es darf noch kein anderer Spieler ein Wort derselben Kategorie für diese Karte ausgesprochen haben.

Anmerkung 2: Der Spieler hat auch die Möglichkeit, kein Zauberwort auszusprechen. In dem Fall bewegt er seine Figur nicht weiter.

2. Er rückt mit seiner Troubadourfigur vor, und zwar um so viele Felder wie das Zauberwort Silben hat.

Le décompte des syllabes s'effectue en tenant compte des " e " muets

Beispiele für die Silbenzählung: Das Wort „Fahrrad“ enthält 2 Silben: „Fahr“ - „rad“
Das Wort „Seeräuber“ enthält 3 Silben: „See“ - „räu“ - „ber“



2 aufeinanderfolgende Vokale zählen als 2 Silben.

Beispiel: Das Wort „Diamant“ enthält 3 Silben: „Di“-„a“-„mant“.

Ausnahmefall: Wenn der Spieler eine oder mehrere Menschenfresserkarten vor sich liegen hat, muss er von der Anzahl Silben des Zauberworts die Anzahl vor ihm liegender Menschenfresserkarten abziehen.

Beispiel: Er hat ein Wort mit 5 Silben ausgesprochen, hat aber 1 Menschenfresserkarte vor sich liegen. Er darf also nur 5 - 1, sprich 4 Felder vorrücken.

Anmerkung 3: Die Troubadoure können durch die geheimen Höhlen des Spielbretts gehen, um schneller vorwärts zu kommen. So kann ein Spieler in eine Höhle gehen und durch eine andere wieder herauskommen. Die Ein- und Ausgangsfelder zählen jeweils wie ein Feld.

- Wenn auf dem Feld, auf dem der Troubadour anhält, ein Geschichtenelement-, „Böses Wort“- oder Zaubertrank-Kärtchen liegt, darf der Spieler es an sich nehmen. Alles, was aufgesammelt wird, wird zusammengelegt und ist für alle Spieler bestimmt.
- Wenn der Troubadour auf einem der beiden „Haus der Inspiration“-Felder stehen bleibt, kann er die am Rand des Spielbretts liegende Inspirationskarte wechseln: Er legt sie unter den Stoß und dreht die oberste Karte um.



3. Er zieht eine Menschenfresserkarte und bewegt eine Menschenfresserfigur:

Der Spieler zieht eine Menschenfresserkarte: Diese Karte zeigt einen Menschenfresser sowie die Farbe des Wegs an, den dieser einschlagen muss. Der Spieler rückt mit der Menschenfresserfigur bis zum Ende des Wegs dieser Farbe vor.

(**Anmerkung 4:** Die Menschenfresser kennen die geheimen Höhlen nicht und können deshalb auch nicht hindurchgehen.)

Hier geht der **blaue** Menschenfresser bis zum Ende des **gelben Wegs**. Danach wird die Karte abgeworfen.

Begegnung mit einem Menschenfresser

- Wenn sich ein Menschenfresser und ein Troubadour unterwegs begegnen (aufeinandertreffen, sich überholen oder auf demselben Feld anhalten):
 - Wenn die Spieler ein „Böses Wort“-Kärtchen in ihrem Besitz haben, lenkt der Troubadour den Menschenfresser ab, indem er ihm das „böse Wort“ zum Fraß vorwirft. Die Karte wird abgeworfen und die Begegnung mit dem Menschenfresser bleibt ohne Folgen.
 - Wenn die Spieler kein „Böses Wort“-Kärtchen besitzen, greift der Menschenfresser den Troubadour an, der dadurch geschwächt wird.
 - Die Spieler besitzen ein Zaubertrank-Kärtchen: Damit kann sich der Troubadour heilen. Das Kärtchen wird abgeworfen und die Begegnung bleibt ohne Folgen.
 - Die Spieler besitzen kein Zaubertrank-Kärtchen. Der Troubadour lässt die Menschenfresserkarte vor sich liegen, was bedeutet, dass er geschwächt ist.
 - Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, kann er sich mit einem erhaltenen Zaubertrank-Kärtchen heilen und die vor ihm liegende Menschenfresserkarte auf den Ablagestapel legen.
- Anmerkung 5:** Ein Zaubertrank-Kärtchen kann nur eine von einem Menschenfresser zugefügte Verletzung heilen.



Ende der Partie:

Wenn **alle Troubadoure** mit **allen Elementen** ihrer Geschichte ins Schloss zurückgekehrt sind, können sie ihr Märchen erstellen und gewinnen die Partie. Wenn jedoch vom dem Stoß Menschenfresserkarten nichts mehr übrig ist, bevor alle zurück ins Schloss gelangen, ist die Partie verloren.

Ein Spiel von Agnès Largeaud

8 tot
99 jaar2 tot 4
spelers

20 min.

Doel van het spel:

De Sprookjeskoning heeft een prachtig verhaal besteld voor het banket van vanavond. De troubadours gaan op expeditie in het Fabelbos, op zoek naar inspiratie. Voordat de nacht valt, moeten ze de 8 elementen terugvinden waaruit hun verhaal bestaat, en daarbij de reuzen vermijden die door het bos dwalen.

De
8 elementen:**Inhoud:**

1 speelbord, 30 reuskaarten, 4 troubadourpionnen, 2 reuspionnen, 8 verhaalelementfiches, 3 lelijk-woordfiches, 3 drankjefiches, 12 inspiratiebronkaarten.

Vorbereiding van het spel:

Schud de verhaalelement-, drankje- en lelijk-woordfiches en leg ze willekeurig op de vierkante velden op het bord, met de afbeelding naar boven.

Elke speler pakt een troubadourpion en zet deze op het veld 'kasteel'. De reuspionnen worden elk op een veld met 'bot' gezet.

De 30 reuskaarten worden geschud en gedekt op een stapeltje naast het speelbord gelegd. Dit is de pot.

Opmerking 1: Met 2 spelers worden 4 kaarten uit het spel genomen.
Met 3 spelers worden 2 kaarten uit het spel genomen :

De 30 inspiratiebronkaarten worden geschud en gedekt op een stapeltje naast het speelbord gelegd. Dit is de pot. De eerste kaart van de stapel wordt omgedraaid, zodat de afbeelding zichtbaar is.

Verloop van het spel:

er wordt met de klok mee gespeeld; de jongste speler begint.

Ledere speler voert de volgende handelingen uit als hij aan de beurt is:**1. Hij spreekt een toverwoord uit:**

De speler moet een woord zeggen dat hoort bij een element op de omgekeerde inspiratiebronkaart (voorwerp, handeling, kwalificatie ...). Maar pas op, een andere speler mag niet eerder een woord van dezelfde categorie voor deze kaart gezegd hebben.

Opmerking 2: De speler kan besluiten om geen toverwoord uit te spreken.
Dan verplaatst hij zijn pion ook niet.

2. Hij verplaatst zijn troubadourpion net zoveel velden als het toverwoord lettergrepen heeft.

De stomme 'e' telt ook mee met het tellen van de lettergrepen.

Voorbeelden: Het woord 'gelegenheid' telt 4 lettergrepen: 'ge' - 'le' - 'gen' - 'heid'.
Het woord 'uiteindelijk' telt 4 lettergrepen: 'uit' - 'ein' - 'de' - 'lijk'.

**Twee opeenvolgende klinkers worden als 2 lettergrepen geteld:**

Voorbeeld: het woord 'diamant' telt 3 lettergrepen: 'di' - 'a' - 'mant'.

Uitzondering: als de speler een of meerdere reuskaarten voor zich heeft liggen, moet hij het aantal reuskaarten dat hij voor zich heeft liggen aftrekken van het aantal lettergrepen van het toverwoord.

Voorbeeld: hij heeft een woord van 5 lettergrepen uitgesproken, maar heeft 1 reuskaart voor zich liggen, hij gaat slechts $5 - 1 = 4$ velden vooruit.

Opmerking 3: De troubadours kunnen de geheime grotten van het speelbord gebruiken om sneller vooruit te komen (zo kan een speler een grot ingaan en uit de andere grot komen). De velden ingang en uitgang tellen elk als één veld.

- Als het veld van de route waarop de troubadour stopt een verhaalelementfiche, lelijk-woordfiche of drankjefiche bevat, kan de speler deze fiche pakken. Alle fiches die de spelers pakken, worden voor alle spelers samen op een stapel gelegd.
- Als het veld waarop de troubadour stopt een van de 2 'inspiratiehuis'-vakjes is, kan hij de 'inspiratiebron'-kaart die naast het speelbord ligt, vervangen: hij legt hem onder de stapel en draait de bovenste kaart om.

3. Hij trekt een reuskaart en verplaatst een reus:

De speler trekt een reuskaart die een reus toont en de kleur van de weg die deze moet nemen. De speler verplaatst de reuspion tot het einde van de weg van de aangegeven kleur.

(**Let op:** reuzen kennen de geheime grotten niet en kunnen ze niet gebruiken).

Hier verplaatst de **blauwe** reus zich tot het einde van de **gele weg**. Hierna wordt de kaart uit het spel gehaald.

Ontmoeting met een reus

- Als een reus en een troubadour elkaar ontmoeten tijdens een verplaatsing (elkaar kruisen, inhalen of op hetzelfde veld terecht komen), dan:
- Als de spelers een lelijk-woordfiche bezitten: de troubadour leidt de reus af met het lelijke woord. De kaart wordt weggelegd en de ontmoeting met de reus heeft geen gevolgen.
- Als de spelers geen lelijk-woordfiche bezitten, valt de reus de troubadour aan en raakt deze gewond.
- Als de spelers een drankjefiche bezitten: de troubadour kan deze gebruiken om zichzelf te genezen. De fiche wordt weggelegd en hun ontmoeting heeft geen gevolgen.
- Als de spelers geen drankjefiche bezitten: de troubadour houdt de reuskaart voor zich, dit betekent dat hij gewond is.
- Bij een volgende beurt kan hij zijn wond genezen door een drankjefiche te gebruiken dat hij gepakt heeft, hij legt de reuskaart dan weer in de pot.

Opmerking 4: een drankjefiche kan slechts één wond van een reus genezen.

Einde van het spel:

Als **alle troubadours** terug zijn in het kasteel met **alle verhaalelementen**, kunnen ze het sprookje bouwen en winnen ze het spel. Als de pot met reuskaarten echter op is voordat ze allemaal terug zijn in het kasteel, verliezen ze het spel.

Einde van het spel:

Als **alle troubadours** terug zijn in het kasteel met **alle verhaalelementen**, kunnen ze het sprookje bouwen en winnen ze het spel. Als de pot met reuskaarten echter op is voordat ze allemaal terug zijn in het kasteel, verliezen ze het spel.

Een spel van Agnès Largeaud



E Reglas del juego

Abracadamo



8 a 99 años



De 2 a 4 jugadores



20 min

Objetivo del juego:

El Rey de los Cuentos ha encargado una fabulosa historia para el banquete de esta noche. Los trovadores parten en expedición hacia el Bosque de las Fábulas, en busca de inspiración. Tienen que encontrar los 8 elementos que compondrán su historia antes de que caiga la noche, evitando los ogros que merodean por el bosque..

Los
8 elementos:



Contenido:

1 tablero, 30 cartas "ogro", 4 peones "trovador", 2 peones "ogro", 8 fichas "elemento de historia", 3 fichas "mala palabra", 3 fichas "poción", 12 cartas "fuente de inspiración".

Preparación del juego:

Mezclar las fichas "elemento de historia", "poción" y "mala palabra" y colocarlas boca arriba aleatoriamente sobre las casillas cuadradas del tablero.

Cada jugador toma un peón "trovador" y lo coloca sobre la casilla "castillo". Cada peón "ogro" se coloca sobre una casilla "hueso".

Las 30 cartas "ogro" se barajan y se apilan boca abajo junto al tablero.

Nota 1: Con 2 jugadores, se retiran 4 cartas
Con 3 jugadores, se retiran 2 cartas

Las cartas "fuente de inspiración" se barajan y se apilan boca abajo junto al tablero. Se le da la vuelta a la primera carta y se pone boca arriba.

Desarrollo del juego:

El jugador más joven comienza y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, cada jugador realiza varias acciones en el siguiente orden:

1. Pronuncia una palabra mágica:

El jugador debe pronunciar una palabra correspondiente a un elemento presente en la carta "fuente de inspiración" visible (objeto, acción, calificativo...).

Pero cuidado, ningún jugador anterior debe haber pronunciado una palabra de la misma familia para esta carta.

Nota 2: Un jugador puede decidir no pronunciar una palabra mágica. En ese caso, no desplazará su peón.

2. Desplaza su peón trovador la misma cantidad de casillas que sílabas contenga la palabra mágica.

Ejemplos: La palabra «bicicleta» contiene 4 sílabas: «bi» - «ci» - «cle» - «ta».

La palabra «finalmente» contiene 4 sílabas: «fi» - «nal» - «men» - «te»



Excepción: si el jugador tiene una o varias cartas «ogro» delante de él, debe restarle a la cantidad de sílabas de la palabra mágica, la cantidad de cartas «ogro» que tenga delante de él.

Ejemplo: si ha pronunciado una palabra de 5 sílabas, pero tiene una carta «ogro» frente a él, avanza 5 - 1, o sea, 4 casillas.

Nota 3: los trovadores pueden atravesar las grutas secretas del tablero para desplazarse más rápidamente. Así, cada jugador puede entrar por una gruta y salir por otra. Las casillas de entrada y salida cuentan como una casilla cada una.

- Si la casilla del recorrido en la que se detiene el trovador contiene una ficha "elemento de historia", "mala palabra" o "poción", el jugador puede tomarla. Todo lo recogido va a un pozo común, para todos los jugadores.
- Si la casilla en la que se detiene el trovador es una de las dos casillas "casa de la inspiración", puede cambiar la carta "fuente de inspiración" que se encuentra junto al tablero: la desliza debajo de la pila y le da la vuelta a la carta de arriba.



3. Saca una carta "ogro" y desplaza un ogro:



El jugador saca una carta "ogro" que indica un "ogro", así como el color del camino que este debe tomar. El jugador desplaza el peón "ogro" hasta el final del camino de este color.

(Nota 4: los ogros no conocen las grutas secretas, por lo tanto no pueden atravesarlas).

Aquí, el ogro **azul** se desplaza hasta el final del **camino** amarillo. Luego, esta carta se retira.

Encuentro con un ogro

- Si durante un desplazamiento un ogro y un trovador se encuentran (se cruzan, se adelantan o se detienen sobre la misma casilla), entonces:
- Si los jugadores tienen una ficha "mala palabra", el trovador se la entrega al ogro para distraerlo. La carta se retira y el encuentro con el ogro no tiene ninguna consecuencia.
- Si los jugadores no tienen una ficha "mala palabra", el ogro ataca al trovador y este se debilita.
- Si los jugadores tienen una ficha "poción", el trovador puede utilizarla para curarse. La ficha se retira y su encuentro no tiene ninguna consecuencia.
- Si los jugadores no tienen una ficha "poción", el trovador deja la carta "ogro" frente a él, indicando que está débil.
- Durante otro turno podrá curarse, utilizando una ficha "poción" obtenida, y dejará en el pozo la tarjeta "ogro" que tenía delante de él.



Nota 5: una ficha "poción" cura una sola herida de ogro.

Fin de la partida:

Una vez que todos **los trovadores vuelven** al castillo con **todos los elementos** de su historia, pueden armar el cuento y ganan la partida.

En cambio, si la pila de cartas "ogro" se termina antes de que todos vuelvan al castillo, pierden la partida.

Un juego de Agnès Largeaud

Abracadamo

Regolamento del gioco



Da
8 a 99 anni



Da 2 a 4
giocatori



20 min.

Scopo del gioco:

Il Re dei racconti ha ordinato una storia fantastica per il banchetto della serata. I trovatori partono alla volta della Foresta delle favole alla ricerca dell'ispirazione. Devono trovare gli 8 elementi per comporre la loro storia prima che scenda la notte evitando allo stesso tempo gli orchi che si aggirano nella foresta.

Gli
8 elementi



Contenuto:

1 piano gioco, 30 carte "orco", 4 pedine "trovatore", 2 pedine "orco", 8 gettoni "elementi della storia", 3 gettoni "parolaccia", 3 gettoni "pozione", 12 carte "fonte di ispirazione".

Preparazione del gioco:

Mischiare i gettoni elemento della storia, pozione e parolaccia e disporli a caso sulle postazioni quadrate del piano gioco, con le facce in vista.

Ogni giocatore prende una pedina trovatore e la colloca sulla casella "castello". Ogni pedina orco viene posizionata su una casella "osso".

Le 30 carte orco vengono mischiate e impilate come mazzo a faccia coperta vicino al piano gioco.

NB1: Con 2 giocatori, si ritirano 4 carte
Con 3 giocatori, si ritirano 2 carte

Le carte fonte di ispirazione vengono mischiate e impilate come mazzo a faccia coperta vicino al piano gioco. Si gira la prima carta del mazzo mettendola a faccia scoperta.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario cominciando dal giocatore più giovane.

Al suo turno di gioco, il giocatore effettua più azioni nell'ordine seguente:

1. Pronuncia una parola magica:

Il giocatore deve pronunciare una parola corrispondente a un elemento presente sulla carta fonte di ispirazione girata (oggetto, azione, qualificativo...). Attenzione però, non bisogna che un altro giocatore abbia già pronunciato una parola della stessa famiglia per questa carta.

NB2: un giocatore può decidere di non pronunciare parole magiche. In questo caso, non sposterà la sua pedina.

2. La pedina trovatore viene spostata del numero di caselle corrispondente al numero di sillabe della parola magica.

Esempio: la parola "pirata" comporta 3 sillabe: "pi" - "ra" - "ta";
la parola "bicicletta" comporta 4 sillabe "bi" - "ci" - "clet" - "ta".



2 vocali contigue sono calcolate come 2 sillabe.

Esempio: la parola "diamante" comporta 4 sillabe: "di" - "a" - "man" - "te".

Eccezione: se il giocatore ha una o più carte orco davanti a sé deve togliere dal numero di sillabe della parola magica, il numero di carte orco davanti a sé.

Esempio: se il giocatore ha pronunciato una parola di 5 sillabe ma ha 1 carta orco davanti a sé, avanza di 5 - 1 cioè di 4 caselle).

NB3: i trovatori possono imboccare le grotte segrete del piano gioco per spostarsi più rapidamente. (In questo modo un giocatore può entrare in una grotta e uscire da un'altra). Le caselle di entrata e di uscita vengono calcolate come 1 casella ciascuna.

- Se la casella del percorso su cui si ferma il trovatore contiene un gettone "elemento della storia", "parolaccia" o "pozione", il giocatore può impossessarsene. Tutto quello che viene raccolto viene messo in comune per tutti i giocatori.
- Se la casella su cui si arresta il giocatore è una delle 2 caselle "casa dell'ispirazione", egli può cambiare la carta "fonte di ispirazione" posta a lato del piano gioco: la fa scivolare sotto il mazzo e gira la carta in alto.



3. Estrae una carta orco e sposta un orco:

Il giocatore estrae una carta orco che indica un orco e il colore del cammino che questo dovrà imboccare. Il giocatore sposta la pedina orco all'inizio del cammino del colore corrispondente.

(NB4: gli orchi sono all'oscuro delle grotte segrete e non possono imboccarle.)
Qui l'orco **blu** si sposta all'inizio del **cammino giallo**. Poi la carta viene scartata.



Incontro con un orco

- Se durante uno spostamento un orco e un trovatore si incontrano (si incrociano, si superano o si fermano sulla stessa casella):
- Se i giocatori possiedono un gettone "parolaccia", il trovatore crea un diversivo gettandolo in pasto all'orco. La carta viene scartata e l'incontro con l'orco non ha conseguenze.
- Se i giocatori non possiedono gettoni "parolaccia", l'orco attacca il trovatore e quest'ultimo viene indebolito.
- I giocatori possiedono un gettone "pozione": il giocatore può utilizzarlo per curarsi. Il gettone viene scartato e l'incontro non ha conseguenze.
- I giocatori non possiedono un gettone "pozione". Il trovatore conserva davanti a sé la carta orco indicando che è stato indebolito.
- Al turno successivo, potrà curarsi utilizzando un gettone pozione ottenuto e rimetterà in gioco la carta orco davanti a sé.



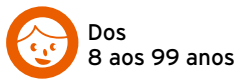
NB5 : un gettone "pozione" cura un'unica ferita d'orco.

Fine della partita:

Quando **tutti i trovatori** sono tornati al castello con **tutti gli elementi** della loro storia, possono creare il loro racconto e vincono la partita.

Invece, se il mazzo delle carte orco viene esaurito prima che tutti i giocatori siano rientrati al castello, la partita è persa.

Un gioco di Agnès Largeaud



Dos
8 aos 99 anos



De 2 a 4
jogadores



20 min.

Objetivo do jogo:

O Rei dos Contos encomendou uma fabulosa história para o banquete desta noite. Os trovadores partem em expedição para a Floresta das Fábulas em busca de inspiração. Têm de encontrar os 8 elementos que compõem a sua história antes do cair da noite, evitando os ogres que vagueiam pela floresta.

Eis os
8 elementos:



Conteúdo:

1 tabuleiro, 30 cartas "ogre", 4 peões "trovador", 2 peões "ogre", 8 fichas "elemento da história", 3 fichas "palavra feia", 3 fichas "poção", 12 cartas "fonte de inspiração".

Preparação do jogo:

Baralhar as fichas elementos da história, poção e palavra feia e dispô-las aleatoriamente nos espaços quadrados do tabuleiro, com as faces visíveis.

Cada um dos jogadores pega num peão trovador e coloca-o na casa "castelo". Cada um dos peões ogre é colocado numa casa "osso".

As 30 cartas ogre são baralhadas e colocadas num maço ao lado do tabuleiro, com as faces escondidas.

N.B. 1: Com 2 jogadores, tiram-se 4 cartas;
Com 3 jogadores, tiram-se 2 cartas.

As cartas fonte de inspiração são baralhadas e colocadas num maço ao lado do tabuleiro, com as faces escondidas. Vira-se a primeira carta do baralho, expondo a sua face.

Desenrolar do jogo:

Joga-se no sentido horário, começando a jogar o jogador mais novo.

Na sua vez, o jogador efetua várias ações respeitando a seguinte ordem:

1. Pronuncia uma palavra mágica:

O jogador deve pronunciar uma palavra correspondente a um elemento presente na carta fonte de inspiração virada para cima (objeto, ação, qualificativo...). Mas atenção, nenhum outro jogador poderá já ter pronunciado qualquer palavra da mesma família relativamente a essa carta.

N.B. 2: O jogador pode optar por não pronunciar nenhuma palavra mágica. Nesse caso, não moverá o seu peão.

2. Move o peão trovador tantas as casas quantas as sílabas da palavra mágica.

A contagem das sílabas é feita tendo em conta a pronúncia das palavras.

Exemplos: A palavra "bicicleta" possui 4 sílabas: bi - ci - cle - ta
A palavra "finalmente" possui 4 sílabas: fi - nal - men - te



2 vogais seguidas contam por duas sílabas.

Exemplo: A palavra "diamante" possui 4 sílabas: di - a - man - te

Exceção: Se o jogador tiver à sua frente uma ou várias cartas ogre: deve subtrair ao número de sílabas da palavra mágica o número de cartas ogre colocadas à sua frente.

Exemplo: Pronunciou uma palavra de 5 sílabas, mas se tiver 1 carta ogre colocada à sua frente, avança 5-1, ou seja, 4 casas.

N.B. 3: Os trovadores podem utilizar as grutas secretas do tabuleiro para se deslocarem mais rapidamente (assim, um jogador pode entrar por uma gruta e sair por outra). As casas "entrada" e "saída" contam cada uma como uma casa.

- Se a casa do percurso em que o trovador parar contiver uma ficha "elemento da história", "palavra feia" ou "poção", o jogador pode apropriar-se dela. Tudo o que é recolhido é colocado em comum para o conjunto dos jogadores.
- Se a casa em que o trovador parar for uma das 2 casas "casa da inspiração", pode, então, mudar a carta "fonte de inspiração" que se encontra ao lado do tabuleiro: coloca-a no fundo do baralho e vira a carta de cima.



3. Tira uma carta ogre e move um ogre:



O jogador tira uma carta ogre que indica um ogre, bem como a cor do caminho que este deve percorrer. O jogador move o peão ogre até ao fim do caminho dessa cor.

(N.B. 4: Os ogres não sabem da existência das grutas secretas e não podem utilizá-las).

Aqui o ogre **azul** movimenta-se até ao fim do **caminho amarelo**. Depois, a carta é descartada.

Encontro com um ogre

- Se, durante uma movimentação, um ogre e um trovador se encontrarem (cruzando-se, ultrapassando-se ou parando na mesma casa), nesse caso:
 - Se os jogadores possuírem uma ficha "palavra feia": o trovador faz uma manobra de diversão lançando-a como alimento ao ogre; a carta é descartada e o encontro com o ogre não tem qualquer consequência.
 - Se os jogadores não possuírem qualquer ficha "palavra feia", o ogre ataca o trovador e este fica enfraquecido.
- Os jogadores possuem uma ficha "poção": o trovador pode servir-se dela e ficar curado; a ficha é descartada e o respetivo encontro não tem qualquer consequência.
- Os jogadores não possuem qualquer ficha "poção": o trovador guarda à sua frente a carta ogre, significando que está enfraquecido.
- Aquando de uma das próximas vezes em que jogar, poderá ficar curado utilizando uma ficha poção obtida e rejeitando a carta ogre colocada à sua frente.



N.B. 5: Uma ficha "poção" cura apenas um ferimento de ogre.

Fim da partida:

Quando **todos os trovadores** tiverem regressado ao castelo com **todos os elementos** da sua história, podem, então, construir o conto, ganhando a partida.

Em contrapartida, se o baralho das cartas ogre se esgotar antes de todos terem voltado ao castelo, a partida é perdida.



Fra
8 til 99 år



Fra 2 til 4
spillere



20 min.

Spillets formål:

Eventyrkongen har bestilt en fabelagtig historie til aftenens banket. Trubadurerne drager afsted på ekspedition i Fabelskoven på jagt efter inspiration. De er nødt til at finde de 8 elementer, der skal udgøre deres historie, før natten falder på. Samtidig skal de undgå de trolde, der strejfer rundt i skoven.

De
8 elementer:



Indhold:

1 spilleplade, 30 troldekort, 4 trubadur-spillebrikker, 2 trolde-spillebrikker, 8 historiebrikker (elementer), 3 brikker med onde ord, 3 brikker med trylledrik, 12 inspirationskort.

Forberedelse af spillet:

Bland historiebrikkerne, brikkerne med trylledrik og de onde ord og læg dem herefter på spillepladens firkantede felter, i tilfældig rækkefølge og med forsiden opad.

Hver spiller vælger en trubadur-spillebrik og sætter den på feltet med slottet. Trolde-spillebrikkerne sættes på et knoglefelt.

De 30 troldekort blandes og lægges med forsiden nedad i en bunke ved siden af spillepladen.

NB1: Ved 2 spillere, trækkes 4 kort
Ved 3 spillere, trækkes 2 kort

De 12 inspirationskort blandes og lægges med forsiden nedad i en bunke ved siden af spillepladen.

Man vender det første kort øverst i bunken og lægger det med forsiden opad.

Spillets forløb:

Man spiller i urets retning; den yngste spiller begynder.

Når det er en spillers tur, udføres der flere handlinger, i følgende rækkefølge:

1. Man siger et magisk ord:

Man skal sige et ord, der svarer til et af de elementer, der findes på det inspirationskort, man har trukket (genstand, handling, tillægsord...) Men pas på, man må ikke sige et ord, som en anden spiller allerede har sagt i den samme kategori på dette kort.

NB2: Man kan vælge ikke at sige det magiske ord.
I så fald, flytter man ikke sin spillebrik.

2. Man flytter sin trubadur-spillebrik det antal felter, der svarer til det magiske ords antal stavelser.

Undtagelse: Hvis en spiller har et eller flere troldekort liggende foran sig, skal man fjerne det tilsvarende antal stavelser, som man har troldekort.



Eksempel: Man siger et ord på 5 stavelser, men man har 1 troldekort liggende foran sig og flytter derfor kun 4 felter (5 minus 1).

NB4: Trubadurerne kan benytte de hemmelige grotter på spillepladen til at komme hurtigere rundt. (På den måde kan man komme ind i grotten ét sted og ud et andet sted). Ind- og udgangen til og fra grotten tæller hver især som et felt.

- Hvis det felt trubaduren stopper på, har en historiebrik, en brik med onde ord eller trylledrik, kan man vælge at blive herre over feltet. Alt det som indsamles, stilles til rådighed for alle spillere.
- Hvis det felt trubaduren stopper på, er et af de 2 felter, der er hjemsted for inspirationen, må man udskifte det inspirationskort, der ligger ved siden af spillepladen: man lægger det kort, man ønsker at skifte nederst i bunken og vender et nyt.



3. Man trækker et troldekort og flytter en trolde:

Spilleren trækker et troldekort, der har både en trolde samt en farve, der angiver, hvilken vej man skal gå. Spilleren flytter troldebrikken helt hen til enden af vejen i den angivne farve.



(NB4: Troldene kender ikke de hemmelige grotter og kan ikke benytte dem.

I dette tilfælde, flytter den **blå** trolde hen for enden af **den gule vej**. Derefter skiller man sig af med kortet.

Hvis man møder en trolde

- Hvis en trolde og en trubadur mødes undervejs i spillet (krydser eller overhaler hinanden eller lander på samme felt), så:
- Hvis spilleren har en brik med onde ord, laver trubaduren en afledningsmanøvre ved at smide den som madding til trolde. Man skiller sig af med brikken, og mødet med trolde får ingen konsekvenser.
- Hvis spilleren ikke har en brik med onde ord, angriber trolde trubaduren, som bliver svækket.
- Hvis spilleren har en brik med trylledrik: kan trubaduren anvende den til at pleje sig. Man skiller sig af med brikken, og deres møde får ingen konsekvenser.
- Hvis spilleren ikke har en brik med trylledrik, beholdes troldekortet, som lægges foran spilleren og angiver at man er svækket.
- Spilleren kan pleje sig i en af de næste runder, ved hjælp af en brik med trylledrik, hvis man har haft held til at erhverve sig en af disse brikker. Derefter lægges troldekortet, som ligger på bordet, tilbage i bunken.



NB5: Man kan kun pleje én skade pr. brik med trylledrik.

Spillets afslutning:

Når **alle trubadurerne** er kommet tilbage til slottet med **alle elementerne** til deres historie, kan de begynde at sammensætte deres eventyr og vinder spillet.

Til gengæld er spillet tabt, hvis bunken med troldekort er slut, inden de alle sammen er kommet tilbage til slottet.

Et spil af Agnès Largeaud



Från
8 - 99 år



2 - 4
deltagare



20 min.

Spelets mål:

Sagornas kung har beställt en fantastisk berättelse inför banketten i kväll. Trubadurer ger sig av på en expedition i Fablernas skog i jakt på inspiration. De måste hitta de 8 detaljer som utgör deras berättelse innan natten faller och samtidigt måste de undvika trollen som strövar i skogen.

De
8 detaljerna



Innehåll:

1 spelplan, 30 "trollkort", 4 "trubadurbrickor", 2 "troll", 8 spelmarker med "historiedetaljer", 3 spelmarker med "fula ord", 3 spelmarker med "trolldryck", 12 kort "inspirationskälla".

Hur man förbereder spelet:

Blanda alla spelmarkerna, d.v.s. historiedetaljer, fula ord och trolldryck och placera dem sedan slumpmässiga på spelplanens rutor med framsidan uppåt.

Varje spelare tar en trubadurbricka och placerar den på "slottsrutorna". De båda trollbrickorna placeras på varsin "benruta".

De 30 trollkorten blandas och placeras bredvid spelplanen i en hög med baksidan upp.

OBS 1: 2 spelare, 4 kort avlägsnas
3 spelare, 2 kort avlägsnas

Korten "inspirationskälla" blandas och placeras bredvid spelplanen i en hög med baksidan upp. Vänd upp det första kortet i högen.

Spelets gång:

Spelet spelas medurs. Den yngsta spelaren börjar.

Den spelare vars tur det är gör flera åtgärder i följande ordning:

1. Han yttrar det magiska ordet:

Spelaren måste säga ett ord som motsvarar en detalj på det inspirationskort som har vänts upp (objekt, handling, beskrivning...). Men se upp, om en annan spelare har sagt ett ord till det här kortet så får man inte säga ett ord av samma familj.

OBS 2: En spelare kan välja att inte säga ett magiskt ord. I så fall får han/hon inte flytta sin bricka.

2. Han flyttar sin trubadurbricka lika många rutor som antalet stavelser i det magiska ordet.

Stavelserna räknas så här.

Exempel: Ordet "cykel" har två stavelser: "Cy" - "kel"

Ordet "avslutningsvis" har fyra stavelser: "Av" - "slut" - "nings" - "vis"



2 vokaler efter varandra räknas som två stavelser.

Exempel: Ordet "diamant" har tre stavelser: "Di" - "a" - "mant".

Undantag: Om spelaren har ett eller flera trollkort framför sig, måste man ta bort lika många trollkort som antalet stavelser i det magiska ordet.

Exempel: Han/hon har uttalat ett ord med 5 stavelser men har bara 1 trollkort framför sig och då kan han/hon bara gå 5 - 1 steg, d.v.s. 4 steg).

Obs 3: Trubadurerna kan passera genom de hemliga grotterna på spelplanen för att ta sig fram snabbare. Spelaren kan alltså gå in genom en grotta och gå ut genom en annan) Ingångs- och utgångsrutorna räknas som en ruta vardera.

- Om den ruta där trubaduren stannar innehåller en spelmark med "historiedetaljer", "fult ord" eller "trolldryck" kan spelaren ta den. Allt som samlas in delas med alla de andra spelarna.
- Om den ruta där trubaduren stannar är en av de två "inspirationshusrutorna", då kan han/hon byta ut kortet "inspirationskälla" som ligger bredvid spelplanen: han/hon lägger kortet längst ner i korthögen och vänder sedan upp det översta kortet.



3. Spelaren drar ett trollkort och flyttar trollet:



Spelaren drar ett trollkort som visar ett troll och färgen på den väg som den måste ta. Spelaren flyttar sin trollbricka ända tills slutet på vägen med denna färg.

(**Obs 4:** trollet känner inte till de dolda grotterna och kan inte passera genom dem.)

Här går det **blå** trollet till slutet av den **gula banan**. **Sedan kastas kortet.**

Möte med ett troll

- Om det händer att ett troll och en trubadur möts på sin väg (vid en korsning, när de går förbi varandra eller stannar på samma ruta), då:
- Om spelarna har ett "fulaordkort", då gör trubaduren en skenmanöver genom att kasta det mot trollet. Kortet kastas och mötet med trollet har ingen effekt.
- Om spelarna inte har "fulaordkort", då attackerar trollet trubaduren och denne blir försvagad.
- Om spelarna har en "trolldrycksbricka": då kan trubaduren använda den för behandling. Kortet kastas och deras möte har ingen effekt.
- Om spelarna inte har någon "trolldrycksbricka": då behåller trubaduren trollkortet framför sig, vilket betyder att han/hon är försvagad.
- Han/hon kan vid ett kommande tillfälle då han/hon får en trolldrycksbricka behandla sig själv med hjälp av detta kort och då kasta det trollkort han/hon har framför sig.



Obs 5: Ett "trolldryckskort" behandlar bara en trollskada

Spelets slut:

När **alla trubadurer** har återvänt till slottet med **alla detaljer** till sina historier, då kan de sätta ihop berättelsen och vinna spelet.

Men om högen med trollkort är slut innan alla återvänder till slottet, är spelet förlorat.

Ett spel av Agnès Largeaud



8 – 99 лет



2 – 4 игрока



20 минут

Цель игры

Король сказок заказал сказочную историю для сегодняшнего вечернего банкета. Трубадуры отправляются в Сказочный лес в поисках вдохновения. Они должны найти 8 компонентов истории до наступления ночи, избегая встречи с людоедами, которые бродят по лесу.

8 компонентов:



В комплекте

1 игровое поле, 30 карточек «людоед», 4 фишки «трубадур», 2 фишки «людоед», 8 жетонов «компонент истории», 3 жетона «грубое слово», 3 жетона «лекарство», 12 карточек «источник вдохновения».

Подготовка к игре

Перемешайте жетоны «компонент истории», «лекарство» и «грубое слово», затем разложите их в случайном порядке на квадратных клетках поля лицевой стороной вверх.

Каждый игрок берет фишку «трубадур» и ставит ее на клетку «замок». Фишки «людоед» поставьте на разные клетки «кость».

Перемешайте 30 карточек «людоед» и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.

Примечание 1. Если игроков двое, уберите 4 карточки. Если игроков трое, уберите 2 карточки.

Перемешайте карточки «источник вдохновения» и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем. Переверните первую карточку лицевой стороной вверх.

Ход игры

Ход переходит по часовой стрелке. Игру начинает самый младший игрок.

Во время своего хода игрок выполняет несколько действий в следующем порядке:

1. Он произносит волшебное слово.

Игрок должен произнести слово, соответствующее одному из объектов, изображенных на открытой карточке «источник вдохновения» (предмет, действие, характеристика и т. д.). Внимание! Если другой игрок уже использовал какое-либо слово для этой карточки, слова с тем же корнем больше для нее использовать нельзя.

Примечание 2. Игрок может решить не произносить волшебное слово. В этом случае он не перемещает свою фишку.

2. Он перемещает свою фишку «трубадур» на количество клеток, равное количеству слогов в волшебном слове.

Количество слогов равно количеству гласных в слове.

Например: в слове «бриллиант» 3 слога — «бри-лли-ант».



Исключение: если перед игроком лежит одна или несколько карточек «людоед», количество слогов в его волшебном слове уменьшается на количество его карточек «людоед».

Например: если он произнес слово из 5 слогов, но у него есть 1 карточка «людоед», он перемещается на $5 - 1 = 4$ клетки.

Примечание 3. Трубадуры могут использовать секретные пещеры игрового поля, чтобы ускорить свое перемещение. (То есть игрок может войти с одной стороны пещеры и выйти с другой.) Клетки «вход» и «выход» считаются каждая за одну клетку.

- Если трубадур остановился на клетке с жетоном «компонент истории», «грубое слово» или «лекарство», он может забрать его себе. Все собранные жетоны идут в общую копилку игроков.
- Если трубадур остановился на одной из 2 клеток «дом вдохновения», он может заменить открытую карточку «источник вдохновения»: он кладет ее вниз стопки и открывает следующую верхнюю карточку.



3. Он берет карточку «людоед» и перемещает людоеда.

Игрок вытаскивает карточку «людоед», на которой изображен людоед и цвет дороги, по которой тот должен идти. Игрок перемещает фишку «людоед» до конца дороги этого цвета.



(Примечание 4: людоеды не знают о секретных пещерах и не могут их использовать.)

Здесь **синий** людоед перемещается до конца **желтой** дороги. Затем карточка сбрасывается.

Встреча с людоедом

- При встрече трубадура с людоедом (если их пути пересеклись, один из них обогнал другого, или если они остановились на одной клетке):
 - Если у игроков есть жетон «грубое слово», трубадур использует его, чтобы отвлечь внимание людоеда. Он сбрасывает этот жетон, и встреча с людоедом проходит без последствий.
 - Если у игроков нет жетона «грубое слово», людоед нападает на трубадура и забирает часть его силы.
 - Если у игроков есть жетон «лекарство», трубадур может использовать его для лечения. Он сбрасывает этот жетон, и встреча с людоедом проходит без последствий.
 - Если у игроков нет жетона «лекарство», трубадур кладет перед собой карточку «людоед», означающую, что его силы ослаблены.
 - Он может вылечиться во время следующего хода, использовав заработанный жетон «лекарство», что позволит ему избавиться от своей карточки «людоед».



Примечание 5. Один жетон «лекарство» можно использовать после нападения людоеда только один раз.

Конец партии

Если **все трубадуры** вернулись в замок, собрав **все компоненты** истории, они могут сочинить сказку, а значит, они побеждают в партии. Но если стопка карточек «людоед» была израсходована до их возвращения в замок, партия проиграна.

Автор игры: Агнес Ларго.

Abracadamo



DJ08435

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Aten-
ção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands-Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com