



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Verhexte Fabelwesen



Bewitched Creatures • Au pays des créatures fantastiques
Tovenaar Fidibus • El hechizo de las criaturas mágicas
Creature incantate

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Au pays des créatures fantastiques

Un fabuleux jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Günther Jakobs
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes



FRANÇAIS



Contenu du jeu

4 apprentis sorciers, 1 plateau de jeu, 4 cartes d'apprentis sorciers, 32 cartes, 1 règle du jeu

Vous êtes des apprentis sorciers et voulez vous rendre au château du célèbre magicien Magicus ! Mais personne ne connaît le chemin qui traverse l'épaisse et sombre forêt ensorcelée où se dresse le château. Vous devez donc découvrir les créatures fantastiques qui se cachent dans la forêt. Ce sont les seules qui pourront vous aider à arriver auprès de Magicus.

Le but du jeu est de constituer le plus possible de créatures fantastiques à partir de deux cartes et d'arriver en premier au château du magicien.

Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu à la manière d'un puzzle au milieu de la table. Posez tous les apprentis sorciers sur la case de départ. Ensuite, mélangez les 32 cartes et posez-les faces cachées à côté du plateau

de jeu en les disposant en plusieurs rangées égales. Chaque joueur prend une carte d'apprenti sorcier face cachée et la regarde discrètement. Tu sais maintenant quel est ton apprenti sorcier mais ne le dis à personne ! Les cartes d'apprenti en trop sont remises dans la boîte, faces cachées.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui ressemble le plus à une créature fantastique commence en retournant deux cartes.



FRANÇAIS

Les deux cartes forment-elles une créature fantastique convenable ?



- **Non.** Dommage, tu auras certainement plus de chance au tour suivant. Retourne les deux cartes de nouveau après que tous les autres joueurs les aient aussi vues.
- **Oui.** Super ! Ramasse les deux cartes et pose-les devant toi. Regarde de quelle couleur sont les apprentis sorciers représentés sur les cartes et combien il y en a. Avance les deux apprentis sorciers de ces couleurs du nombre de cases correspondant sur le plateau de jeu. Tu décides toi-même lequel des deux apprentis sorciers tu vas avancer en premier.

Important :

Pour faire avancer votre apprenti sorcier, il faut donc que vous assembliez des créatures fantastiques sur lesquelles l'apprenti sorcier de votre couleur est représenté ! Les motifs illustrés sur les cartes sont représentés plusieurs fois de sorte que vous pouvez assembler la même créature fantastique avec différentes combinaisons d'apprentis sorciers.



Ici, l'apprenti sorcier vert foncé a le droit d'avancer de trois cases, le violet avance d'une case.



Ici, l'apprenti sorcier a beaucoup de chance : il a le droit d'avancer en tout de quatre cases.

FRANÇAIS 

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'apprenti sorcier d'un joueur arrive au château : il est le gagnant. Si un apprenti sorcier qui n'appartient à personne arrive en premier au château, on continue de jouer jusqu'à ce que le pion d'un joueur arrive au château.

Conseil :

Le jeu sera plus compliqué si, au début de la partie, vous ne posez pas les cartes en rangées égales mais les répartissez de manière quelconque autour du plateau de jeu.