

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FAMILY bul

La Quête des Fées

Aide la princesse à se préparer pour le bal !
Help the princess to prepare for the ball!

JEU COOPÉRATIF

COOPERATIVE
GAME



5-9



Histoire



La Princesse Angélique est invitée au bal du Prince Léo mais lorsqu'elle rentre dans son château pour se préparer, elle découvre que celui-ci a été dévasté par la méchante sorcière Méléane.

Angélique est désespérée. Mais il lui reste une dernière solution pour être prête à temps : demander de l'aide à ses amies les fées !

Tu es l'une de ces fées et tu dois aider la princesse à rassembler ses plus beaux accessoires avant l'heure fatidique du bal. Mais prends garde, la méchante sorcière fera tout pour empêcher la princesse Angélique d'y assister...

But du jeu

Les joueurs doivent rassembler les 4 accessoires de la princesse avant que l'horloge n'indique minuit. S'ils y parviennent, ils gagnent tous ensemble ; sinon ils ont tous perdu.

Matériel

- 6 personnages « Fée » avec socle
- 1 personnage « Sorcière » avec socle
- 1 grand plateau de jeu avec une horloge et une aiguille indiquant l'heure
- 1 petit plateau « Sorcière »
- 4 cartes épaisses « Accessoires de la Princesse » (Carrosse Royal, Robe de Bal, Souliers de Verre, Collier de Perles)
- 12 cartes « Magie des Fées » (3 Magie de l'Eau, 3 Magie de la Terre, 3 Magie de l'Air, 3 Magie du Feu)
- 11 cartes « Malédiction » (5 « Le Temps Presse », 2 « Destruction », 2 « Téléportation », 2 « Anti-Magie »)
- 3 dés de couleur
- 1 règle de jeu

Mise en place

Place le grand plateau de jeu au centre de la table et le plateau de la sorcière à côté. Place l'aiguille de l'horloge sur 7h.

Mélange les cartes « Magie des Fées » (dos rose) et « Malédiction » (dos bleu) puis place les face-cachées sur leur emplacement : « Magie des fées » dans l'arbre et « Malédiction » sur le plateau de la sorcière.

Place les cartes épaisses « Accessoire de la Princesse » sur les lieux magiques :

Le Carrosse Royal dans le Royaume des Glaces (carte couleur or)

La Robe du Bal dans la Cité des Elfes (carte couleur rouge)

Les Souliers de Verre dans la Cascade Miraculeuse (carte couleur verte)

Le Collier de Perle dans Vallée Arc-en-Ciel (carte couleur bleue)

Place le personnage « Sorcière » sur la 1ère case de son plateau (la chaise).

Chaque joueur prend une fée et la place sur la case départ marquée par le Palais rouge (rectangle couleur or). Chaque joueur pioche une carte « Magie des Fées » (dos rose) qu'il pose devant lui face visible.





Déroulement de la partie

Choisissez qui commence puis jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez décider de commencer à vous déplacer par la gauche, la droite ou tout droit.

A ton tour, lance les 3 dés de couleur.

- Si l'une des faces est noire, avance le pion « Sorcière » d'une case sur son plateau.
- Si 2 ou 3 faces sont noires, avance directement la sorcière sur la case Malédiction, symbolisée par le chaudron.



Si la sorcière atteint la case Malédiction, ton tour se termine immédiatement et tu dois piocher

une carte « Malédiction ». Remplace ensuite la sorcière sur sa case de départ.

Sinon, tu peux déplacer ta fée d'une ou plusieurs cases en respectant les couleurs des routes ou du lieu. Il n'y a pas de parcours défini, à toi de décider d'avancer ou de reculer. Pour chaque case parcourue, utilise le dé de la couleur correspondante.

Tu peux ainsi te déplacer de 0 à 3 cases lors d'un même tour selon tes choix et ton lancer de dés. La face blanche du dé est un joker et peut être utilisée comme n'importe quelle couleur.

Si tu atteins l'une des cases lieu magique, et qu'un des accessoires de la Princesse y est présent, tu peux le récupérer en lançant les 3 dés de nouveau. Si sur les 3 dés, tu retrouves les 2 couleurs indiquées, pose la carte épaisse « Accessoire de la Princesse » sur la case départ, symbolisée par le château. Tu peux également l'aider d'une carte « Magie des fées ». Si tu ne retrouves pas les 2 couleurs indiquées, tu peux rester sur la case pour refaire un lancer au tour suivant et ce jusqu'à ce que le lancer te permette de récupérer l'accessoire.

Explication des cartes Malédiction :

Méléane a fini de préparer sa malédiction et utilise sa magie pour s'attaquer aux Fées. Pioche une carte malédiction et applique son effet immédiatement. N'oublie pas ensuite de replacer la sorcière sur sa case départ pour qu'elle puisse préparer une nouvelle malédiction.



Anti-magie

Repose une de tes cartes « Magie des Fées » en dessous de la pile. Si tu n'en a pas, il ne se passe rien.



Destruction

Replace un « Accessoire de la princesse » sur sa case de départ, même s'il a été remporté par un autre joueur. Si personne n'a d'accessoire, il ne se passe rien. Il suffit de se rendre à nouveau sur la case de l'accessoire pour pouvoir le récupérer.



Le temps presse !

Avance l'horloge d'une heure. Si elle atteint minuit, la quête est échouée.



Téléportation

Place ta fée sur l'école de magie, marquée par le château bleu.

Magie des Fées

Au début de jeu, chaque joueur dispose d'une carte «Magie des Fées».

Lors de son tour, un joueur peut décider d'utiliser 2 dés de même couleur (sauf noir) pour piocher une nouvelle carte Magie des Fées. Si c'est le cas, il ne peut plus utiliser ces 2 couleurs pour se déplacer.

Tu ne peux jamais avoir plus de 2 cartes magie en même temps ! Si tu as déjà 2 cartes magie, tu peux en reposer une au fond de la pile pour en piocher une nouvelle.

Ces cartes magie peuvent être utilisées à ton tour, après avoir lancé les dés. En utilisant une carte «Magie des Fées», tu peux changer la face d'un de tes dés pour qu'elle devienne de la couleur indiquée par la magie.

Attention, tu ne peux jamais modifier une face noire !



Change la face d'un dé (non-noire) en rouge



Change la face d'un dé (non-noire) en bleu



Change la face d'un dé (non-noire) en vert



Change la face d'un dé (non-noire) en jaune

Fin de Partie

Défaite :

Si à cause d'une Malédiction, l'horloge atteint minuit, la Princesse Angélique ne pourra pas se rendre à temps au bal et la méchante sorcière Méléane aura gagné.

Heureusement, la Reine des Fées utilisera sa magie pour remonter le temps et les petites fées pourront recommencer une partie pour tenter à nouveau d'aider la Princesse Angélique.

Victoire :

Si les joueurs parviennent à récupérer les 4 accessoires de la princesse, ils doivent tous se rendre au Palais (leur case de départ). S'ils y parviennent à temps, la princesse pourra se rendre au bal où l'attend le Prince Léo et passer une merveilleuse soirée.

Les joueurs ont alors gagné ! Félicitation à toutes les petites fées !

Regarde maintenant l'horloge et vois quelle heure il est.

7h : Incroyable ! La méchante sorcière devait être en vacances ! Angélique est la première arrivée au bal et a tout son temps pour charmer le Prince Léo. Avant même la fin de la soirée, celui-ci l'a déjà proposé en mariage...

8h : La Princesse arrive la première au château et a le temps de demander aux musiciens de préparer une surprise pour le prince. Lorsque tous les invités sont enfin arrivés, la musique commence et le bal démarre avec l'air préféré du prince Léo. Celui-ci, les yeux plein d'amour demande à genou à la Princesse de lui accorder la première danse. La suite de la soirée sera inoubliable...

9h : Lorsque la Princesse passe les grandes portes de la salle de bal, le Prince Léo l'attend juste derrière et maintenant que sa bien-aimée est arrivée, la fête peut commencer. C'est donc ensemble qu'ils ouvrent le bal pour cette soirée mémorable...

10h : Quand la Princesse arrive, un peu essouffée, tous les invités sont déjà en train de danser, mais s'interrompent devant sa beauté. Le Prince Léo, qui commençait à désespérer, reprend des couleurs et invite immédiatement Angélique à danser. La soirée se déroule à merveille et les deux amoureux se promettent de se revoir très bientôt...

11h : Il était temps ! La Princesse a juste le temps d'arriver et de faire une danse avec le prince avant la fin de la soirée ; mais la magie de l'amour est déjà en œuvre...

FAQ :

● **Est-ce que je peux utiliser un joker ou une carte magie pour obtenir une carte magie?** Oui. Pour obtenir une carte « Magie des Fées » tu dois utiliser 2 dés de même couleur. La manière d'obtenir ces 2 dés ne dépend que de toi...

● **Après avoir récupéré tous les accessoires si une fée atteint le Palais, continue-t-elle à jouer ?** Oui. Il faut que tous les joueurs soient sur la case départ marquée par le Palais rouge (rectangle couleur or) pour gagner la partie. Ceux qui sont déjà arrivés continuent donc à lancer les dés même s'ils peuvent choisir de ne pas se déplacer. Attention à la Sorcière...

● **Lorsque j'effectue un lancer de dés dans le seul but de récupérer un accessoire, si un dé noir sort, est-ce que Méléane doit avancer sur son plateau ?** Peu importe la phase de jeu, dès qu'un dé est noir, Méléane doit avancer d'une case sur son plateau. De même que si deux ou trois dés noirs sortent, Méléane avance directement sur la case Malédiction, symbolisée par le chaudron.

