



Cendrillon



Meelis Loopeer



4+



1-4



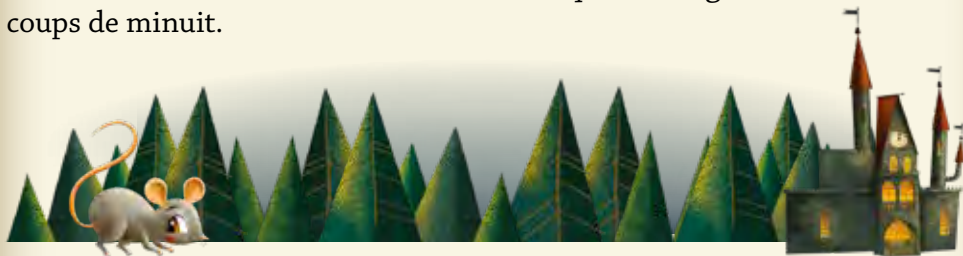
20'



Maciej Szymanowicz

INTRODUCTION

Tous les habitants du royaume sont excités à l'idée d'un événement inhabituel. Aujourd'hui, le prince donne un grand bal ! Toutes les jeunes filles ont été invitées, y compris Cendrillon. Mais comment se rendre à un bal sans robe ni pantoufles ? Comment se rendre au château ? Il lui faut un carrosse ! Cendrillon va-t-elle réaliser son rêve de se rendre au bal ? Essayez de trouver tout ce dont elle a besoin avant que l'horloge ne sonne les douze coups de minuit.



BUT DU JEU

Dans ce jeu coopératif, vous essayez d'aider Cendrillon à trouver en temps voulu tout ce dont elle a besoin pour aller au bal.

Le dé vous indique quelles actions faire lors d'un tour donné pour l'y aider.

Vous gagnez si vous réussissez à trouver tous les objets et personnages avant que l'horloge n'atteigne minuit.



Contenu:

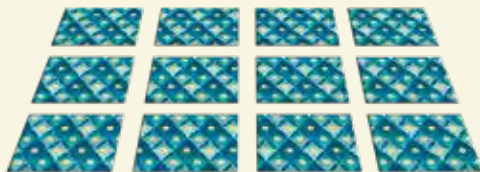
- 1 plateau Horloge
- 12 tuiles de base (6 paires : 2 souris, 2 chevaux, 2 pantoufles, robe et gants, rat et cocher, citrouille et carrosse)
- 12 tuiles spéciales (miroirs, chaudrons, sabliers, baguettes – 3 de chaque)
- Un dé magique en bois
- Une figurine en carton de Cendrillon (le jeton du joueur actif)
- Les règles que vous êtes en train de lire



MISE EN PLACE

REGLES DE BASE

1. Placez le plateau Horloge dans la boîte comme indiqué sur l'image. Placez la structure ainsi créée au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent y accéder facilement.
2. Réglez l'aiguille de l'horloge sur 12 heures.
3. Mélangez les 12 tuiles de base (2 souris, 2 chevaux, 2 pantoufles, robe et gants, rat et cocher, citrouille et carrosse). Placez ensuite les tuiles face cachée sur la table de manière à former un rectangle de 3x4 tuiles. Laissez un espace d'environ 1 cm entre les tuiles, afin de pouvoir facilement les retourner pendant le jeu.
4. Placez le dé à côté du rectangle de tuiles.
5. Il est maintenant temps de choisir le joueur de départ. Il s'agit de la personne qui est allée en dernier à un bal ou à une fête. Elle reçoit la figurine de Cendrillon et devient le joueur actif.



TOUR DE JEU

À son tour, le joueur actif lance le dé et réalise une action en fonction du résultat du lancer. Il passe ensuite la figurine de Cendrillon à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur est maintenant le joueur actif.



RÉSULTAT DU DÉ



Baguette magique (présente sur 1 face du dé)

Le joueur choisit une tuile et la retourne de manière à ce que tous les participants puissent voir l'image révélée.

Il replace ensuite la tuile face cachée au même endroit.

Exemple : Les joueurs sont Joanna, Chris et Kate. Joanna est la dernière à être allée à un bal, c'est donc elle qui commence la partie. À son tour, elle lance le dé. Le résultat du lancer est la baguette magique. Joanna choisit l'une des tuiles et la révèle pour que les autres participants puissent en voir l'illustration. La tuile montre une robe. Joanna retourne la tuile et la remet à l'endroit où elle l'a prise. Elle passe ensuite la figurine de Cendrillon à Chris, placé à sa gauche.





Chaudron (présent sur 2 faces du dé)

Le joueur choisit une tuile et la regarde discrètement, de manière à ce qu'aucun participant ne puisse en voir l'image. Il replace ensuite la tuile face cachée au même endroit.

Exemple : *Chris lance le dé après la fin du tour de Joanna : c'est le chaudron. Il choisit l'une des tuiles et y jette un coup d'œil discrètement, de façon à ce que lui seul puisse voir l'illustration qui s'y trouve. Sans rien dire aux autres joueurs, Chris remet la tuile face cachée à l'endroit où il l'a prise. Il doit mémoriser ce qui se trouvait sur la tuile. Cela pourra peut-être lui servir plus tard. Chris passe ensuite la figurine de Cendrillon à Kate.*



Sablier (présent sur 3 faces du dé)

Le joueur actif réalise les deux actions suivantes, dans cet ordre : il cherche à réunir une paire de tuiles puis déplace l'aiguille de l'horloge.

Recherche de paires

Le joueur actif essaie de reformer une paire d'objets dont a besoin Cendrillon pour aller au bal. Il commence par révéler l'une des tuiles pour que tous les joueurs puissent voir ce qu'elle contient. Si les autres joueurs savent où se trouve la tuile permettant de former la paire, ils peuvent aider le joueur actif en la désignant (chaque joueur peut indiquer une tuile). Ensuite, le joueur actif regarde secrètement la deuxième tuile de son choix. Si les deux tuiles (la première vue par tout le monde et la seconde regardée secrètement)



forment une paire, le joueur retourne les tuiles face visible et place la paire obtenue à côté de l'horloge. Si les tuiles ne forment pas une paire, il remet les deux tuiles face cachée à l'endroit où il les a prises, sans révéler aux autres joueurs ce qu'il y avait sur la deuxième tuile.

Mouvement de l'aiguille de l'horloge

Le joueur actif qui vient de chercher une paire avance ensuite l'aiguille de l'horloge d'une heure exactement.

(Si l'aiguille de l'horloge bouge difficilement, vous pouvez dévisser légèrement le rivet à l'arrière du plateau de l'horloge).

Exemple : *Kate est le joueur actif. Elle lance le dé et obtient un sablier. Kate doit maintenant trouver une paire de tuiles. Elle révèle une première tuile avec l'illustration d'une pantoufle. Les autres joueurs désignent des tuiles (chaque joueur peut indiquer une tuile), sur lesquelles ils pensent qu'il y a aussi une pantoufle. Kate regarde en cachette la tuile de son choix. Malheureusement, elle n'a pas réussi à reformer la paire de pantoufles. Kate remet les tuiles à leur place sans révéler aux autres participants ce qu'il y avait sur la deuxième tuile. À la fin de son tour, elle avance l'aiguille de l'horloge d'une heure et passe la figurine de Cendrillon à Joanna.*



FIN DE PARTIE

Le jeu peut se terminer de 2 façons :

Si les joueurs ont reformé toutes les paires avant minuit, ils remportent la partie.

Ou

Si l'horloge atteint 12 heures mais que les joueurs n'ont pas trouvé toutes les paires, ils ne réalisent pas le rêve de Cendrillon et perdent la partie.

VARIANTE MAGIQUE

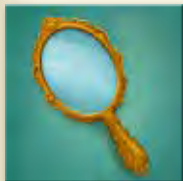
Une fois que vous maîtrisez les règles de base du jeu, vous pouvez vous essayer à la variante magique qui utilise les tuiles spéciales.

1. Placez le plateau Horloge dans la boîte comme indiqué sur l'image.
Placez la structure ainsi créée au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent y accéder facilement.
2. Réglez l'aiguille de l'horloge sur 12 heures.
3. Mélangez les tuiles spéciales et donnez-en une au hasard à chaque joueur.
Les joueurs placent les tuiles reçues face visible devant eux sur la table.
4. Tirez au hasard 4 tuiles spéciales et mélangez-les avec toutes les tuiles de base. Placez ensuite les tuiles face cachée sur la table de manière à former un carré de 4 x 4 tuiles. Laissez un espace d'environ 1 cm entre les tuiles, afin de pouvoir facilement les retourner pendant le jeu.
5. Mettez de côté les tuiles spéciales non utilisées. Elles ne serviront pas lors de cette partie.
6. Le plus jeune joueur devient le joueur actif.

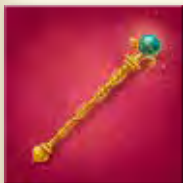


Tour de jeu de la variante magique

Le jeu est très similaire à la variante de base. La différence réside dans l'utilisation des tuiles spéciales. Celles qui se trouvent mélangées aux tuiles de base n'ont aucune valeur pour les joueurs - leur tâche est d'entraver la recherche de paires. Par contre, les tuiles spéciales que les joueurs reçoivent lors de la mise en place ont des propriétés magiques. Le joueur ne peut utiliser la propriété de sa tuile spéciale qu'une seule fois par partie, pendant son tour uniquement et après avoir lancé le dé. Après avoir été utilisée, une tuile spéciale est mise de côté - elle ne peut pas être réutilisée jusqu'à la fin de la partie.



Miroir - si un joueur possédant une tuile spéciale **Miroir** obtient un sablier avec le dé, il peut regarder 3 tuiles (au lieu de deux) pendant la recherche d'une paire. Il révèle la première tuile à tous les joueurs, mais les deux tuiles suivantes sont vérifiées secrètement. Si la première des tuiles aperçues secrètement crée une paire avec la tuile exposée à tous les joueurs, le joueur les révèle mais il peut toujours jeter un coup d'œil secrètement à une tuile supplémentaire.



Baguette magique - si un joueur possédant une tuile spéciale **Baguette magique** obtient une baguette magique avec le dé, il peut révéler 2 tuiles (au lieu d'une) à son tour et les montrer aux autres joueurs. Ensuite, il repose les deux tuiles face cachée à l'endroit où il les a prises.





Chaudron - si un joueur possédant une tuile spéciale **Chaudron** obtient un chaudron avec le dé, il peut jeter un coup d'œil à 2 tuiles (au lieu d'une) pendant ce tour, sans les révéler aux autres joueurs. Il repose ensuite les deux tuiles face cachée à l'endroit où il les a prises.



Sablier - si un joueur possédant une tuile spéciale **Sablier** obtient un sablier avec le dé, il ne déplace pas l'aiguille de l'horloge après la recherche de paires.

VARIANTE AVANCÉE

La mise en place du jeu et son déroulement dans la variante avancée sont identiques à ceux de la **variante magique**, à une exception près : Les joueurs doivent trouver les paires dans le bon ordre.

D'abord, ils doivent trouver les paires de la **section mauve** :

- la paire de souris,
- la paire de chevaux.



Une fois qu'ils les ont trouvées, ils passent à l'étape suivante pour trouver les paires de la **section rose** :

- la paire de pantouffles,
- la robe et les gants.

Enfin, ils doivent reformer les paires de la **section jaune** :

- le rat avec le cocher,
- la citrouille avec le carrosse.

Les joueurs peuvent chercher les paires d'une section dans l'ordre de leur choix.





AUTRES VARIANTES

Pour rendre le jeu accessible aux plus jeunes, vous pouvez introduire la règle selon laquelle, lorsque l'horloge sonne 12 heures, tous les participants au jeu ont une dernière chance de trouver les paires manquantes. Ils doivent indiquer toutes les paires correctement (et dans le bon ordre dans la variante avancée). S'ils ne font pas d'erreur, ils gagnent la partie. En revanche, s'ils commettent une seule erreur, ils perdent.

Pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile, vous pouvez également réduire ou augmenter le nombre de tuiles spéciales mélangées aux tuiles de base lorsque vous jouez aux variantes magique et avancée. Bien entendu, la disposition des tuiles sur la table n'est plus forcément un carré de 4 x 4.



Localisation et distribution en France :



Atalia Jeux SARL
40 avenue Charles de Gaulle
92350 Le Plessis-Robinson
www.atalia-jeux.com

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa



**100%
DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2021 Granna
Tous droits réservés
Fabriqué en Pologne

GRANNA

www.granna.pl