

Un Conte de Fées dans ma Poche

C'est aujourd'hui le grand jour ! Le Prince a trouvé son véritable amour. Il doit se marier avec elle, au coucher du soleil. Tout le monde est heureux dans un royaume en fête. Enfin, heureux, tous sauf toi !

Toi, un brave paysan, viens de recevoir la plus des inattendues des visites : marraine la fée de la Princesse ! Elle est venue t'avertir que rien ne semble à ce qu'il y paraît. La femme avec laquelle le Prince Micah est sur le point de se marier n'est pas la seule et unique Princesse Abigail, mais un imposteur qui espère prendre le contrôle du royaume pour parfaire ses plans diaboliques ! Elle a jeté un sortilège sur la véritable Princesse qui est maintenant endormie profondément dans une maisonnette tout au fond de la forêt.

Marraine la fée t'explique que pour sauver le royaume du tragique destin auquel il fait face, tu dois réveiller la Princesse avec une rose cueillie dans la roseraie et revenir à temps avec elle au château pour empêcher le mariage. D'innombrables dangers te guettent, mais marraine la fée est prête à t'aider dans ta quête périlleuse... pour un prix modique.

Seras-tu capable de sauver le royaume et de vivre heureux pour toujours ? Il n'y a pas de temps à perdre si tu veux réussir. Déjà, le soleil commence à redescendre sur l'horizon...

Ta mission : Tu dois empêcher le mariage princier à tout prix, pour cela tu dois réveiller la Princesse endormie avec une rose et la ramener au château avant le coucher du soleil.

Joueurs : Tu peux y jouer en solitaire ou en mode coopératif multijoueurs. Si tu y joues avec des ami(e)s, le paysan sera simplement déplacé à tour de rôle.

Contenu :

- 16 tuiles de terrain (8 forêt, 8 royaume)
- 10 cartes 'événement'
- 3 cartes 'objet spécial' (mauve)
- 10 cartes 'objet normal' (bleu)
- 2 cartes 'quête' (jaune)
- 1 carte de suivi pour tes points de **santé**, de **défense**, de **pièces d'or** et du **temps** (qui passe !)
- 1 carte récapitulative des objets, quêtes et événements

Tu auras besoin, aussi, d'un **pion** pour le héros (le paysan) et de **marqueurs** pour ta carte de suivi.

***Si tu plastifies les cartes, tu pourras utiliser un feutre effaçable.**

Mise en place :

- 1) Place la tuile 'Lac' sur la table et pose dessus le paysan. Mets de côté la tuile 'Chemin vers le royaume'.
- 2) Mélange les tuiles 'forêt' (avec un arbre vert, en bas à droite) et les tuiles 'royaume' (avec une couronne en or en bas à droite) séparément en deux piles, faces cachées. Place la tuile 'Chemin vers le royaume' au sommet de la pile des tuiles 'royaume'.
- 3) Mélange les cartes 'événement' et mets de côté les 3 premières avec leurs faces cachées.
- 4) Choisis au hasard 1 des 3 cartes 'objet spécial' (Baguette, Bottes et Miroir).
- 5) Marque tes valeurs de départ : santé ♥ (6), défense (1), et pièces d'or ● (1). Tu es limité à 8 points de santé et 6 pièces d'or.
- 6) Note l'heure de départ (le soleil est au plus haut).

Séquence du tour :

- 1) Tu choisis d'explorer une nouvelle tuile ou de te déplacer sur une tuile connue adjacente.
- 2) Si tu choisis d'explorer une nouvelle tuile, prends-la au sommet de la pile des tuiles faces cachées et pose-la à côté de celle où tu te trouves. Tu peux t'y déplacer maintenant. Au début du jeu, tu utiliseras la pile 'forêt'. Après le réveil de la Princesse et la découverte du 'Chemin vers le royaume', tu utiliseras les tuiles de la pile 'royaume'.
- 3) Tire une carte 'événement', même si tu repasses par une tuile connue. S'il n'y a plus de cartes disponibles, va voir le **Temps passe**, plus bas. Lis le texte correspondant à la période de la journée où tu te trouves.
 - a) **Malfaisants** (brigand, troll, sorcière, dragon) : va voir **Rencontre avec des malfaisants**, plus bas.
 - b) **Bonne action** (+☺) : Tu décides de faire ou non une bonne action. Cela te prendras du temps, mais tu seras récompensé pour ton aide. Si tu décides donc de faire une bonne action, tu devras te débarrasser immédiatement de la prochaine carte 'événement' et encaisser les pièces d'or promises. Sinon, il ne se passe rien.
 - c) **Camelot** : Tu peux acheter ou échanger avec lui un objet. Tous les objets sur les cartes 'événement' dans la pile des cartes défaussées (sauf les 3 dernières) et celui qui se trouve sur la carte du camelot sont disponibles à la vente ou à l'échange au prix indiqué sous l'objet. Tu peux acheter un objet avec des pièces d'or ou l'échanger avec un autre objet ou encore avec une combinaison objet/pièces d'or, du moment que le prix soit égal ou supérieur à celui que tu veux acheter. Tu peux seulement acheter un objet par camelot. Assure-toi de mettre à jour le montant de tes pièces d'or restantes.
 - d) **Événement** : Tu dois suivre les indications données sur la carte.
- 4) Tu dois suivre les indications données par la tuile sur laquelle tu te trouves à la fin de ton tour.

Quête : Ta première quête sera de trouver la roseraie, où tu y cueilleras une rose. Tu devras amener cette rose à la Princesse endormie dans la maisonnette. Une fois arrivé à la maisonnette, joue une carte 'événement' normalement. Tu devras en jouer une seconde pour réveiller la Princesse. Si ton héros est toujours vivant et présent à la maisonnette après avoir joué ta seconde carte, la Princesse se réveillera et le suivra.

Ta deuxième quête sera de trouver le 'Sentier dans la forêt' qui est la seule entrée pour le royaume. Une fois trouvé, pose lui à côté la tuile 'Chemin vers le royaume'. Lors de ton arrivée sur cette tuile, tire et joue normalement une carte 'événement'. A partir de ce moment, tu utiliseras les tuiles de la pile 'royaume'.

Dans le royaume, tu dois trouver la tuile 'Château', où tu pourras y réunir le Prince et la Princesse. Une fois arrivé sur cette tuile, tu dois jouer une première carte, puis une seconde carte 'événement' pour les rassembler. Si ton Héros est toujours vivant et présent au château après avoir joué ta seconde carte, le royaume est sauvé, et tu gagnes la partie !

Temps Passe : La partie débute alors que le soleil est au plus haut dans le ciel et il descend au fur et à mesure de l'avancement du jeu. Si tu dois tirer une carte 'événement' et qu'il n'y en a plus, le temps passe. Mélange à nouveau les cartes 'événement', en incluant les 3 cartes mises de côté au début de la mise en place. Remets à nouveau de côté les 3 premières cartes face cachées (pas dans la pile de défausse). Mets à jour ta carte de suivi avec cette nouvelle partie de la journée et joue les cartes en te basant sur la période correspondante. Si la dernière carte 'événement' te demandais de jeter une carte 'événement', tu dois le faire maintenant.

Repos : A la fin d'un tour, tu peux décider de te reposer avant de repartir vers une nouvelle tuile. Le repos te donne 2 points de santé additionnels, mais cela prend du temps. Tu dois jeter la prochaine carte 'événement' sans la jouer.

Épaisses forêts : La plupart des tuiles ont une ou des bordures d'épaisses forêts. Tu peux passer au travers, mais cela te prendra du temps, sauf si tu possèdes une chandelle. Jette une carte 'événement' pour chaque bordure traversée. La chandelle te permet de passer d'une tuile à l'autre sans perte de temps supplémentaire au travers d'épaisses forêts. Tu **ne peux pas** passer au travers des bosquets de rosiers dans la roseraie.

Rencontre avec des malfaisants : Lorsque tu tires une carte 'événement' avec un malfaisant (brigand, troll, sorcière ou dragon), tu peux te battre ou fuir. Si tu as tiré la carte 'Chevalier', tu dois l'utiliser pour combattre le premier malfaisant qui se présentera à toi. Si tu te bats, compare la force de l'attaquant avec tes points de défense. Si sa force est supérieure à la tienne, enlève la différence en points de santé sur ta carte de suivi. Si tu as un ou plusieurs objets qui peuvent t'aider contre un malfaisant, tu peux choisir ou non de les utiliser. Les objets peuvent être utilisés ensemble. Le brigand volera tes pièces d'or (et la bourse magique, si tu la possèdes) sauf si tes points de défense sont supérieurs à sa force. Tu ne peux jamais gagner des points de santé durant un combat et tu ne peux jamais avoir un niveau d'or négatif.

Force du malfaisant - point de défense = perte de ♥

Si tu fuis, déplace toi vers une tuile connue adjacente. Si tu te déplace au travers d'épaisses forêts, n'oublie pas de jeter 1 carte 'événement' par bordure traversée. Tu perds 1 point de santé pour ta fuite. Le brigand te volera, malgré tout 1 pièce d'or et la bourse magique si tu l'as. Ne joue pas de nouvelle carte 'événement' pour la tuile d'arrivée lors de ta fuite.

Objets : Il y a des objets spéciaux, des objets normaux et des quêtes.

1) Objets spéciaux (mauve) : Tu reçois un objet spécial de la part de marraine la fée au début de la partie. Il peut être utilisé tout au long du jeu avec un cout en pièces d'or et ne pourra jamais être échangé avec le camelot.

a) Miroir magique : Il te permet de voir les 2 prochaines tuiles et d'en choisir une à mettre en place. L'autre tuile devra être placée au bas de la pile active. Cout 1 pièce d'or pour chaque utilisation.

b) Baguette : Elle ajoute + 2 défense durant un combat. Cout 1 pièce d'or pour chaque utilisation et ne peut être utilisée qu'une fois par combat. Si tu es attaqué par un brigand, tu pourras l'utiliser avant qu'il parte avec ton or.

c) Bottes de 7 lieues : Elles te permettent de te déplacer sur n'importe quelle tuile connue. Cout 1 pièce d'or par utilisation.

2) Objets normaux (bleu) : Ce sont des objets que tu peux acheter auprès du camelot ou trouver dans la grotte. Tu peux transporter jusqu'à 3 objets normaux à la fois. Si tu abandonnes un objet, tu ne pourras pas le récupérer. Tu ne peux avoir qu'un seul type d'objet à la fois. Si tu l'utilises ou si tu l'abandonnes, tu pourras le racheter auprès du camelot.

a) Elixir de vie : Il te donne 3 points de santé. Tu ne peux l'utiliser qu'une fois, mais tu pourras remplir la coupe vide en te reposant à la fontaine de jouvence. Cout 1 pièce d'or. (La coupe vide n'a aucune valeur).

b) Seau d'eau : Il te permet de battre une sorcière. Le seau vide peut être rempli en te reposant au lac ou au puits. Cout 1 pièce d'or. (Le seau vide n'a aucune valeur).

c) Cape invisible : Elle permet de t'échapper face aux brigands et aux trolls. Tu ne

peux l'utiliser qu'une fois. Cout 1 pièce d'or.

d) Bouclier : Il te protège contre 1 dragon. S'il est recouvert d'anti-brûlures, il te protégera contre tous les dragons. Cout 1 pièce d'or. (le bouclier + anti-brûlures font 1 objet d'une valeur de 2 pièces d'or).

e) Anti-brûlures : + 2 défense contre les dragons. Tu peux le réutiliser. Tu peux l'utiliser sur un bouclier pour devenir invincible face à tous les dragons. Cout 1 pièce d'or.

f) Chandelle : Elle te permet de te déplacer plus rapidement au travers d'épaisses forêts. Tu peux la réutiliser. Cout 2 pièces d'or.

g) Pigeon voyageur : Tu peux envoyer un message au Roi pour retarder le mariage. Mélange 1 ou 2 cartes de la pile de défausse et remets les dans la pile active. Cette carte doit être jouée immédiatement. Tu ne pourras t'en servir qu'une fois. Cout 2 pièces d'or.

h) Lampe magique : Fais un vœu ! Tu peux te déplacer vers n'importe quelle tuile connue sans avoir à jouer une carte 'événement' ou bien tu peux réutiliser un objet en ta possession. Cout 2 pièce d'or.

i) Dague : Elle te donne + 1 défense. Tu peux la réutiliser. Cout 2 pièces d'or.

j) Bourse magique : Elle te permet d'avoir toujours 6 pièces d'or sur toi. Si tu rencontres un brigand, il te la volera même si tu fuis (sauf si tu utilises la cape invisible ou si le chevalier se bat pour toi ou si ta défense est supérieure à sa force). Cout 3 pièces d'or.

3) Quêtes (jaune) : Tu dois cueillir une rose pour réveiller la Princesse. Ces 2 cartes ne comptent pas pour ton maximum d'objets transportables. La Princesse t'aidera durant les combats contre les malfaisants, sitôt réveillée. Elle rajoute + 1 défense.

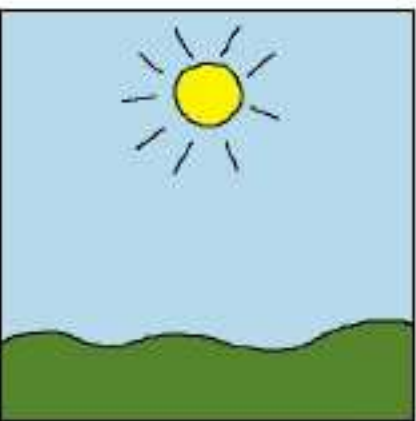
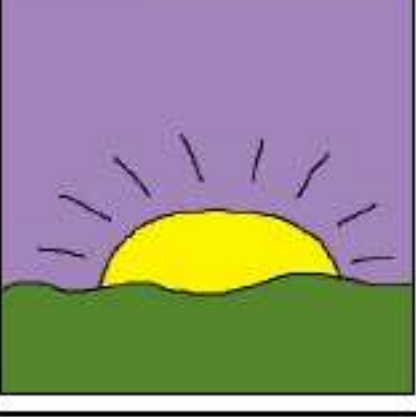
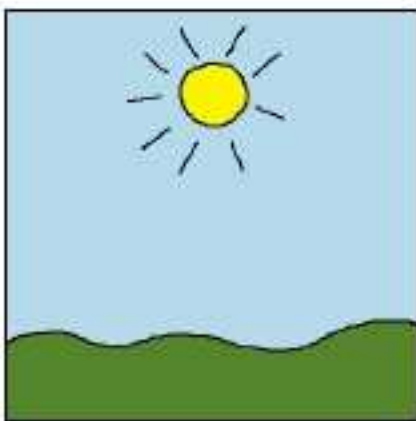
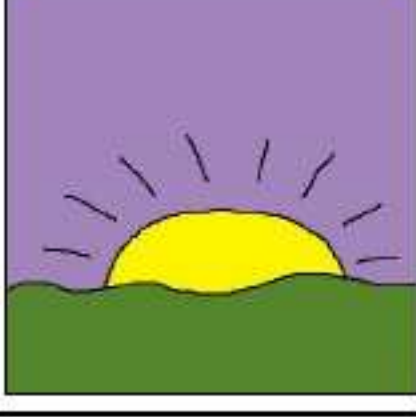
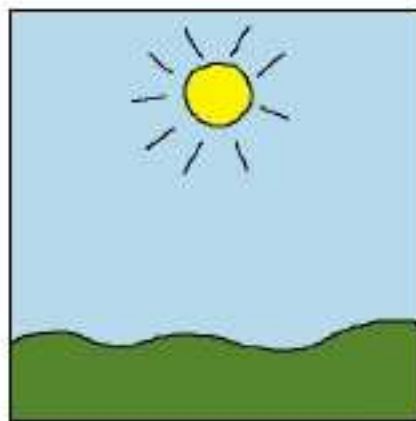
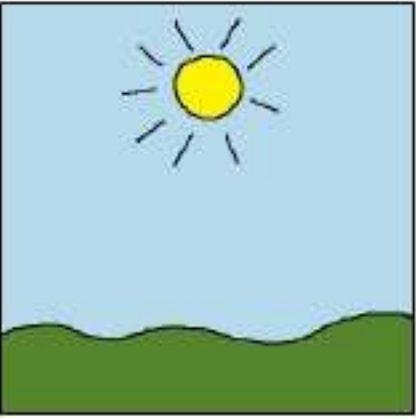
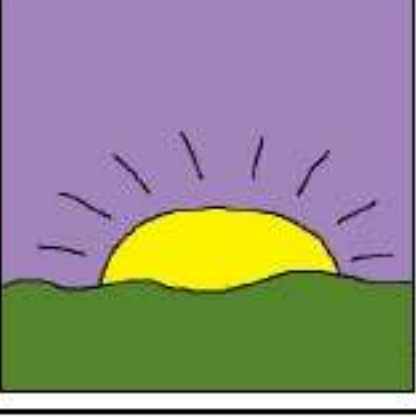
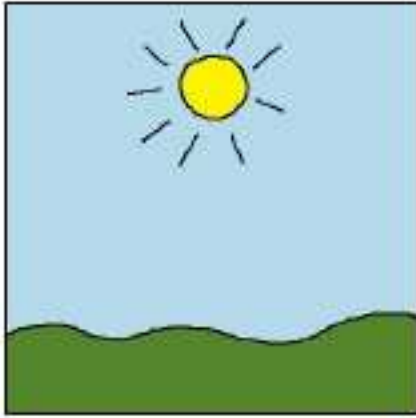
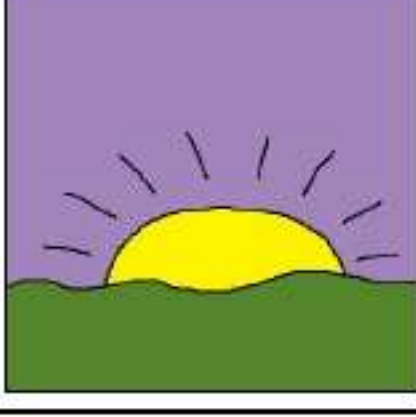
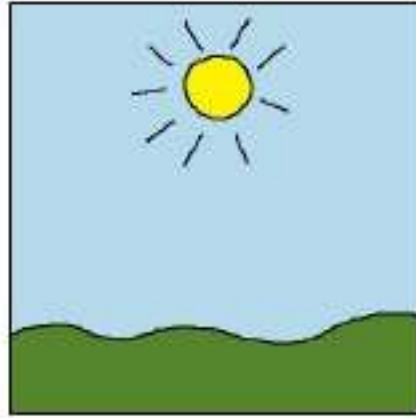
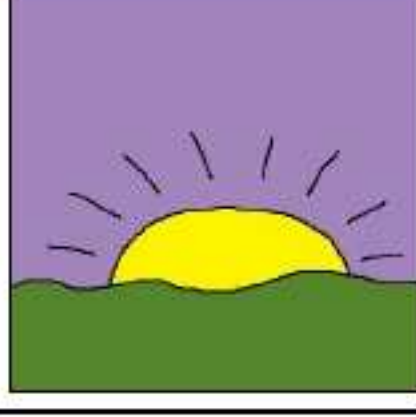
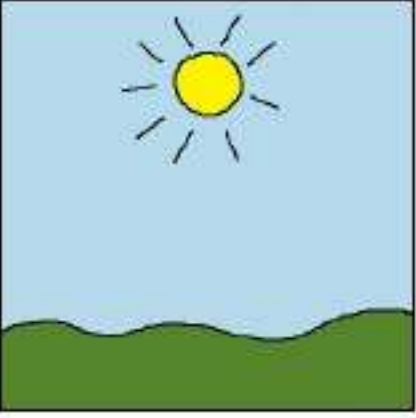
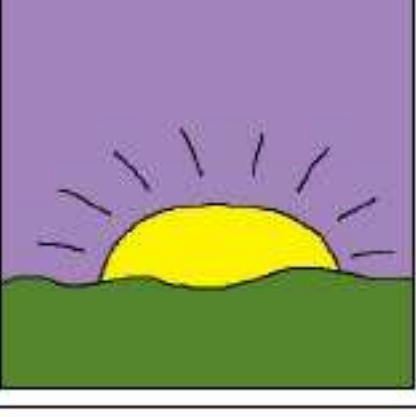
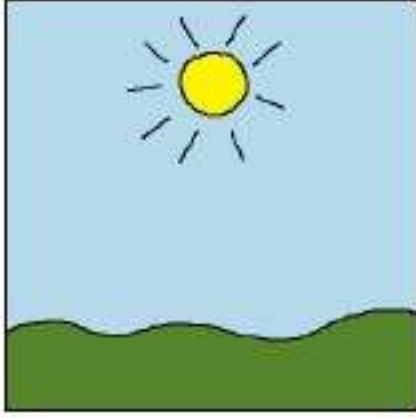
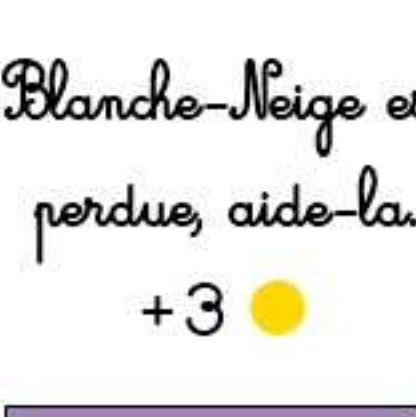
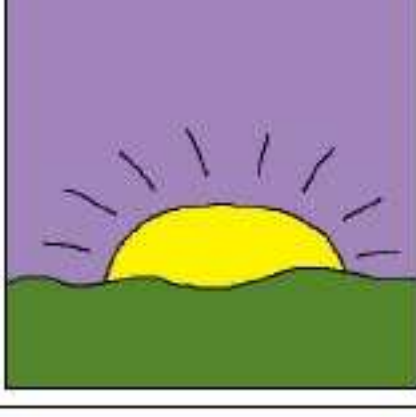
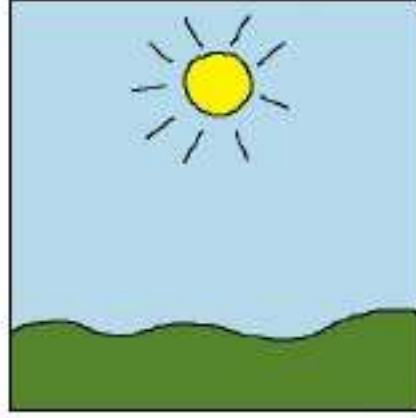
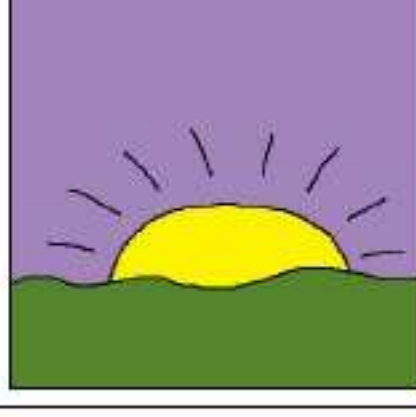
Fin de la partie : Le jeu ne peut s'achever que de 3 manières :

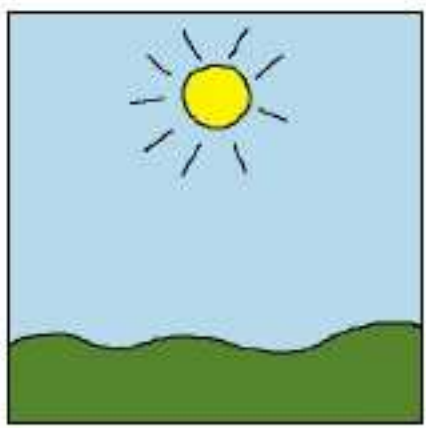
- 1) Le temps est terminé (les cartes 'événement' ont été jouées 3 fois sans que le Prince et la Princesse soient réunis).
- 2) Tes points de santé sont tombés au-dessous de 1 ♥.
- 3) Victoire ! Tu arrives à réunir le Prince et la Princesse à temps au château et tu sauves le royaume ! Tu vivras heureux pour toujours ou tu auras gagné la partie, au moins...

Conception : Rebekah Bissell

Artiste : Rebekah Bissell

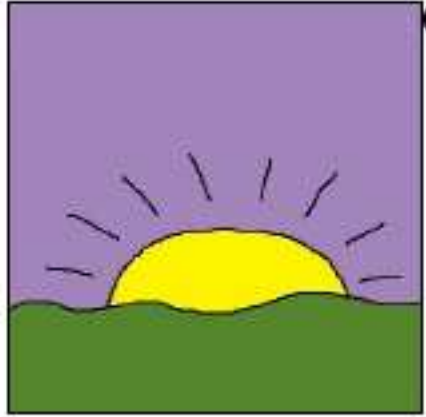
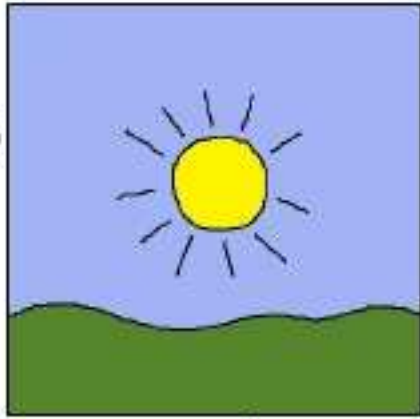
Traduction : Yves Roig

 Aide Jack à planter des haricots. +2  Un orage, à l'abri! Jette la prochaine carte événement.  Dragon : force 6  Lampe magique:2	 Camelot  Dragon : force 6  Pauvre le Royaume +1 défense  Chandelle:2	 Tu manges une pomme empoisonnée. -1   Porcière : force 5  Camelot  Elixir de vie:1
 Brigand : force 3 - 1  Tu trouves du miel. +1   Porcière : force 5  Pigeon voyageur:2	 Camelot  Troll : force 4  Brigand : force 3 - 2  Cape invisible:1	 Troll : force 4  Camelot  Porcière : force 5  Bouclier:1
 Un chevalier se battra pour toi lors du prochain combat.  Troll : force 4  Brigand : force 3 - 3  Anti-brûlures:1	 Un loup affamé! Vite sur un arbre! Jette la prochaine carte événement.  Blanche-Neige est perdue, aide-la. +3   Troll : force 4  Bourse magique:3	 Camelot  Protège le Bonhomme en pain d'épices. +2   Dragon : force 6  Seau d'eau:1



Un étrange chat botté se joint à ta quête.
+ 1 défense

Brigand : force 3
- 2 ●



Un géant, fuis sur une tuile connue!



Dague: 2



Dague

+ 1 défense



Tu peux la réutiliser.

Rose



Amène la Rose à la Princesse pour la réveiller.

Bottes des 7 lieues



Voyage vers n'importe quelle tuile connue pour 1 seul mouvement.
1 ● pour chaque utilisation.

Miroir Magique



Retourne les 2 prochaines tuiles.
Pose en 1 et remets l'autre au bas de la pile active.
1 ● pour chaque utilisation.

Baguette

+ 2 défense



1 ● pour chaque utilisation.
Tu ne peux l'utiliser qu'une fois par attaque.

La Princesse



La Princesse t'aidra pendant les combats. + 1 défense. Mais, vite ramène-la au château avant la nuit pour sauver le Royaume.

Objets, quêtes et événements :

● Ne comptent pas dans ton maximum de 3 objets.

Événement spécial: Chercheur

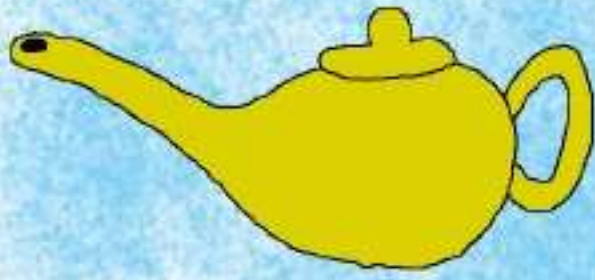
Points (début à 6)

Défense (début à 1)

On (début à 1)

Visual representation of the night/day cycle: three small landscape icons showing a sunset, a sunrise, and a day scene.

Lampe Magique



Fais un vœu! Déplace-toi vers une tuile connue gratuitement, ou réutilise un des objets en ta possession.
Tu ne peux t'en servir qu'une fois.

Cape Invisible



Échappe-toi face aux brigands et aux trolls.
Tu ne peux t'en servir qu'une fois.

Pigeon Voyageur

Envoie un message au Roi pour retarder le mariage.



Mélange la ou les 2 dernières cartes défaussées avec la pile active.
Tu dois l'utiliser immédiatement.
Tu ne peux t'en servir qu'une fois.

Bouclier



Un bouclier te protège contre 1 dragon. Si, tu le recouvres avec de l'anti-brûlures, il te protégera contre tous les dragons!

Anti-Brûlures



L'anti-brûlures te donne +2 défense contre les dragons. Si, tu l'utilises avec un bouclier, tu seras invincible face à tous les dragons!

Bourse Magique



Aussi longtemps que tu garderas cette bourse, tu auras 6 ● sur toi.
Si un brigand t'attaque, il te la volera, même si tu parviens à t'échapper.

Chandelle



La chandelle permet de te déplacer au travers d'épaisses forêts, sans gaspiller de temps supplémentaire.
Tu peux la réutiliser.

Elixir de Vie



Bois de l'elixir et gagne +3 ♥.
Tu ne peux t'en servir qu'une fois, sauf si tu te reposes à la fontaine pour y remplir la coupe.

Seau d'eau



Jette de l'eau sur une sorcière pour la faire fondre. Tu ne peux t'en servir qu'une fois, sauf si tu te reposes au lac ou au puits pour y remplir le seau.



Les tuiles de terrain.