

# INTRODUCTION

**I**l était une fois un roi qui vivait dans un merveilleux château au pays des contes de fées. Ses sujets ne pouvaient rêver de meilleur souverain tant il était sage dans ses décisions et juste dans ses jugements.

Le temps passa et le roi se fit vieux. Comme il n'avait pas d'enfant, il se mit en quête de celui qui pourrait un jour lui succéder dans cette lourde tâche. Mais comment s'y prendrait-il pour évaluer les compétences des candidats?

C'est à ce moment que le roi se rappela que de fabuleux trésors étaient cachés dans la forêt qui entourait son château. Il avait toujours rêvé de pouvoir les admirer...

C'est ainsi que le roi fit proclamer dans tout le pays: « Le premier homme capable de m'apporter trois de ces merveilleux trésors de contes de fées, sera mon successeur à la tête du royaume ».

Un jeune chevalier de noble lignée apprit cela et se mit à la recherche des fabuleux trésors qu'il finit bientôt par trouver. Il fut proclamé roi et se montra aussi vertueux monarque que son prédécesseur.

Afin de faire connaître cette merveilleuse histoire aux générations suivantes, il en fit faire un jeu.

C'est ainsi que nous partons à notre tour, à la recherche des fabuleux trésors que renferme la forêt magique du pays des contes de fées.



# PRÉPARATION DU JEU

**A**vant de jouer pour la première fois, il faut soigneusement détacher de leur planche, les 13 cartes-trésors.

Les 13 jetons représentant les trésors de contes de fées seront glissés dans la base des arbres en plastique, **face imprimée visible**, comme le montre le schéma. Après le jeu, ces jetons peuvent être laissés en place.

Chaque joueur choisit un pion et le dépose sur la case devant le village, point de départ de notre aventure.

Les arbres seront tout d'abord mélangés, puis placés sur les cases de couleur bleue, de façon à ce qu'aucun joueur ne sache où se trouve tel ou tel trésor.

On mélange ensuite les cartes de contes de fées que l'on pose en une pile, face cachée, dans la cour du château.

On retourne la première carte de la pile: c'est le trésor de contes de fées que le roi vous demande de trouver en premier lieu.



## BUT DU JEU



**L**es joueurs se mettent à la recherche des cachettes des trésors de contes de fées. Celui qui le premier sera capable d'apporter 3 trésors bien précis au roi, sera le gagnant de la partie. (Et sera nommé roi ou reine à vie).

## RÈGLE DU JEU

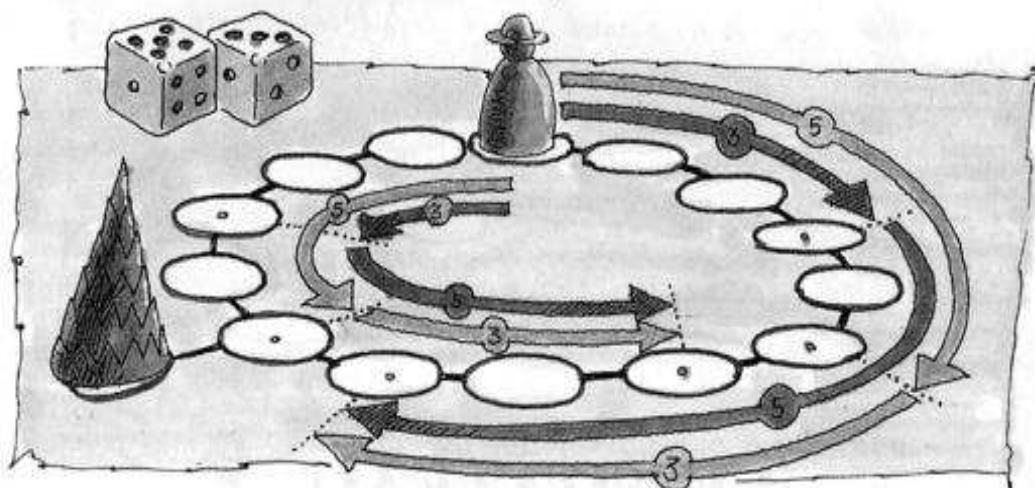


**E**n avant, à la recherche des merveilleux trésors de contes de fées! Pour cela, il faut vous approcher des arbres et vérifier avec précaution quel trésor s'y trouve caché. Grâce à la carte visible dans la cour du château, vous saurez quel est le trésor recherché. C'est son emplacement que le roi vous demande de trouver en premier lieu. Lorsque vous aurez découvert l'endroit en question, empressez-vous d'en faire part au roi en vous rendant très vite au château. Si vous avez raison, vous obtiendrez en récompense la carte-trésor. Mais attention! En chemin, vous pourriez rencontrer encore bien des embûches.

# DÉBUT DU JEU

**L**e premier joueur prend les deux dés, les lance et fait avancer son pion. On jouera toujours avec les deux dés à la fois. Le nombre de points indiqué par les deux dés, **sera pris en compte séparément.**

Le joueur peut commencer par le plus grand ou le plus petit nombre indiqué. On peut avancer dans toutes les directions, néanmoins il est interdit d'avancer et de reculer au cours du même déplacement. (Il faut se déplacer du nombre total de points indiqué par un des deux dés, dans une seule et même direction).

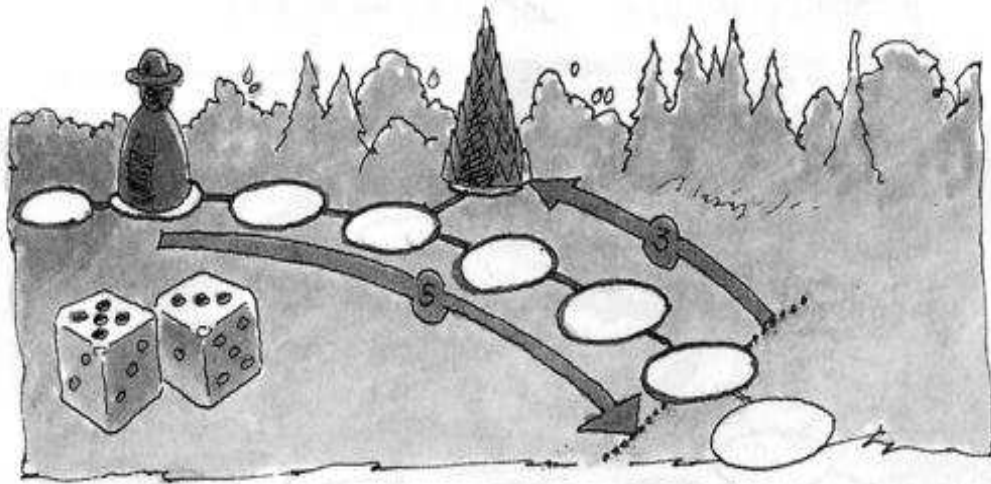


Par exemple, vous obtenez aux dés un 3 et un 5. Vous avez le droit de jouer soit le 3 ou le 5 en premier, en fonction de la case-arbre que vous cherchez à atteindre.

On peut sauter par-dessus les autres pions. La case ainsi « survolée » compte bien sûr pour un point. Lorsque vous tombez juste sur une case où un autre pion s'y trouve déjà, vous prenez sa place et il devra retourner au village, le point de départ. De là, il pourra repartir à la recherche du trésor dès le prochain tour.

## LES ARBRES

**L**orsque le joueur termine une de ses deux avancées sur une case-arbre, il peut légèrement soulever celui-ci pour tenter de voir quel est le trésor qui s'y trouve dissimulé. Ce faisant, il faudra veiller à ce que les autres participants ne voient rien!



## LE CHÂTEAU

**D**ès qu'un participant a découvert l'emplacement du trésor de contes de fées correspondant à la carte visible dans la cour du château, il doit se rendre, et cela très vite, au château. Pour pouvoir entrer au château, il faut tomber exactement sur la case-clé. Ici, on peut y arriver en ne tenant compte que d'un seul des deux dés jetés.

Lorsque le nombre de points obtenus ne permet pas au joueur d'atteindre exactement la case-clé, il doit patienter en longeant l'enceinte du château. Il pourra à nouveau tenter sa chance au prochain tour.



## LA CASE-CLÉ

**L**orsqu'un joueur termine exactement sa course sur la case-clé, il peut immédiatement désigner le lieu où se trouve le trésor recherché. Il soulève alors l'arbre en question et regarde le jeton qui s'y trouve, sans le montrer aux autres.

## LE MAUVAIS CHOIX

---

**L**orsque le joueur se trompe et que l'arbre qu'il désigne ne renferme pas le trésor recherché, il repose l'arbre à sa place et son pion est condamné à retourner au village. C'est au tour du joueur suivant.

## LE BON CHOIX

---

**L**orsque le joueur a effectivement découvert la cachette du trésor recherché, il montre l'arbre - c'est-à-dire le jeton qui s'y trouve - à tous les autres participants et recevra la carte de contes de fées en récompense.



L'arbre sera remis à sa place et la prochaine carte de contes de fées est retournée dans la cour du château: c'est le trésor qu'il va falloir trouver à présent. C'est au tour du joueur suivant.

Le pion du joueur précédent restera au château jusqu'au prochain tour. Il peut alors tenter sa chance en nommant au hasard la nouvelle cachette, ou jeter les dés et s'éloigner du château.

Un joueur ne peut rester au château pendant plus de 2 tours. Ensuite, il est obligé de repartir. Lorsqu'un pion arrive sur la case-clé et que celle-ci est déjà occupée par un autre pion, ce dernier se verra renvoyé au village.

# LE TOUR DE MAGIE

**L**orsqu'un joueur obtient un doublé au lancer de dés (ex: 2 x 3 ... 2 x 6 ...), il peut jouer ses points normalement ou alors, présenter un petit tour de magie. Le joueur a le choix parmi 3 formules magiques:



1

Il pose son pion sur la case voisine d'un arbre de son choix, et tente de distinguer ce qui s'y trouve dissimulé.

2

Il se rapproche du château en se plaçant sur la case marquée d'une étoile, derrière le pont de pierre.

3

Il fait disparaître par magie la carte visible dans la cour du château: il mélange pour cela toutes les cartes de la pile et en découvre une nouvelle. Lorsqu'il se trouve que cette nouvelle carte est la même que la précédente, elle devra néanmoins être conservée.

Le joueur ne pourra choisir qu'une seule de ces 3 options.

## FIN DU JEU

---

**L**e joueur qui le premier aura découvert les cachettes de 3 trésors de contes de fées et aura donc obtenu 3 cartes de trésor, sera déclaré gagnant de la partie. Et comme dans les contes de fées, il sera roi ou reine pour le restant de ses jours!

## CONSEILS TACTIQUES

---

**L**orsqu'un joueur croit avoir découvert l'emplacement du trésor recherché, il faut bien sûr ne pas le faire remarquer aux autres participants, sinon ils chercheraient à éliminer son pion et à le faire retourner au village.

Ce n'est pas grave d'ignorer l'emplacement du trésor recherché. Les choses peuvent changer très vite, par magie, et le nouveau trésor sera peut-être celui dont vous connaissez justement l'emplacement.

Il ne faut jamais changer la place des arbres au cours d'une même partie!

Voici tous les contes dont les merveilleux trésors  
sont recherchés au cours du jeu:



**Le Petit  
Chaperon Rouge.**



**La Belle au  
Bois Dormant.**



**Blanche Neige.**



**Blanche Neige.**



**Tom Pouce.**



**Cendrillon.**



**Ali Baba et les  
40 voleurs.**



**Le Petit Poucet.**



**Le Petit Poucet.**



**La Belle et  
la Bête.**



**Le Chat Botté.**



**Hansel et Gretel.**



**La lampe d'Aladin.**