

L'ILE ENCHANTEE

Un jeu excitant de stratégie, d'organisation et de réflexion pour toute la famille !

Une méchante sorcière a jeté un maléfice sur une île de conte de fée et emprisonné la princesse dans un château gardé par des dragons.

Le chemin pour arriver au château est semé d'aventures et de danger. Seul la coquille magique et ses 12 perles magiques, pourront donner à la princesse la force de défaire ses liens et d'annuler le maléfice qui plane sur l'île. Le joueur qui réussira à apporter la coquille à la princesse, après avoir déjoué les dangers sur son chemin avec l'aide de fées, d'elfes et d'autres pouvoirs magiques, deviendra le gouverneur de l'île.

Contenu

- 1 planche de jeu
- 1 dé à jouer
- 4 pions en bois
- 4 coquilles pour les perles
- 4 autocollants (numérotés de 1 à 4)
- 4 supports en plastique pour les dragons
- 50 perles (48 pour le jeu et 2 supplémentaires)
- 52 cartes à jouer :
 - 13 cartes de conte de fée (Dos rose)
 - 22 cartes d'Elfe (Dos pourpre)
 - 17 cartes de dragon (Dos turquoise)
- 4 cartes de dragons pliées (Dos turquoise)

Le but du jeu

Est de rassembler 12 perles, de les placer dans la coquille et les apporter à la princesse, ce qui brisera le maléfice de la sorcière.

Assemblage



- 1 Placez un autocollant numéroté sur chacun des pions du jeu (voir dessin 1).
- 2 Séparez les cartes et les dragons.
- 3 Pliez chaque dragon, (voir dessin 2a) attachez-le à un support et pliez doucement les ailes en arrière (voir dessin 2b).

Préparation

- 1 Ouvrez la planche du jeu.
- 2 Placez les dragons sur les anneaux des dragons tout autour du château sur la planche de jeu.
- 3 Chacun des joueurs prendra 3 perles et les placera dans leur coquille.
- 4 Triez chaque type de cartes (conte de fée, elfe et dragon) et placez-les face en dessous, dans des piles séparées.

Comment jouer

Le chemin amenant à la princesse

Jetez le dé. La personne qui a obtenu le plus grand chiffre jouera la première. Le jeu continue dans la direction de l'aiguille d'une montre. Le joueur qui commence, choisi l'un des trois points de "Départ" pour rentrer dans l'île, et les autres joueurs doivent le suivre.

Le long du parcours

Le joueur jette son dé et avance avec son pion, le nombre de cases mentionnées sur le dé. Chacun des joueurs peut avancer dans n'importe quelle direction mais dans une seule direction à chaque tour.

L'itinéraire en dehors du château se compose d'étapes suivantes :



Comment faire pour gagner des perles et comment on en perd ?

En passant ou en débarquant sur le pion de l'un des autres joueurs, payez-lui une perle.



Anneau de pont : Vous gagnez une perle de la pile centrale si vous traversez le pont sans vous y arrêter.



Anneau de chiffres : Si vous débarquez sur un anneau de chiffre ayant le même chiffre que le vôtre, prenez une perle de la pile centrale. Mais si vous débarquez sur cet anneau avec un chiffre différent, vous devez donner l'une de vos perles au joueur dont le chiffre est le même que celui de cet anneau.



Anneau de carte d'Elfe : Prenez une carte d'Elfe, et si l'Elfe vous accorde un charme magique, gardez-le précieusement jusqu'à ce que vous soyez en danger. Si une sorcière apparaît sur la carte, vous devez remettre 2 perles dans la pile centrale. Mettez la carte sous le jeu de cartes.



Signe de danger : Si vous débarquez sur un signe de danger vous pouvez vous en sortir de plusieurs manières :

- 1 Si vous obtenez six après avoir fait rouler le dé.
- 2 Si vous avez une carte d'elfe, porteuse de charme magique, vous pouvez surmonter ce danger en expliquant aux autres joueurs comment vous emploierez ce charme pour vous en sortir.
- 3 Vous pouvez acheter une carte d'elfe d'un autre joueur s'il est d'accord, avec vos perles.

Si vous ne pouvez vous échapper d'aucune de ces manières, vous devez attendre 2 tours avant de sortir.



La maison des Elfes : Si vous entrez dans la maison d'un elfe, vous pouvez prendre 4 perles de la pile centrale. Pour y entrer, vous devez obtenir sur votre dé le nombre exact de cases. Chaque joueur ne peut débarquer dans une maison d'elfe qu'une seule fois.



Film de conte de fées : La route passe parfois par un film de conte de fées, et le nom du conte de fées est lui-même une étape, exactement comme les autres anneaux. Si vous débarquez sur un film de conte de fées, prenez une carte de conte de fées et faites-en ce qui suit :



- 1 Si le conte de fées sur la carte est identique au conte de fées sur lequel vous avez débarqué - prenez 4 perles de la pile.
- 2 Si le chiffre sur la carte du conte de fées est identique au chiffre sur votre pion - prenez 3 perles de la pile.
- 3 Si le chiffre sur la carte est identique au chiffre d'un autre joueur, payez à celui-ci 2 perles et bougez votre pion jusqu'au conte de fées indiqué sur la carte. Si ceci se produit, vous ignorez 1. et 2. et vous ne prenez aucune perle de la pile centrale.
- 4 Si vous prenez une carte sur laquelle est marqué "1-2-3-4", chacun des autres joueurs vous donnera une perle, et vous pourrez poser leurs pions sur n'importe quel conte de fées que vous choisirez, aussi loin de leur but que possible.



Entrer dans le château :

Après avoir assemblé 12 perles, vous allez immédiatement à l'un des anneaux de dragon, vous jetez le dé, et l'un des autres joueurs prend une carte de la pile des cartes de dragon, posant la question qui a le même chiffre que le dé que vous avez jeté. La réponse correcte est sous la question.



Porte du château :

Si vous avez répondu correctement, vous pouvez passer au-dessus de la queue du dragon et aller à la porte du château. Si votre réponse est incorrecte, attendez jusqu'à votre prochain tour et ensuite répétez ce procédé.



L'arrivée à la chambre de la princesse :

Pour entrer au château, vous pouvez choisir l'un des 2 chemins à prendre, et vous devez annoncer quel chemin vous allez prendre, avant de jeter le dé.



① L'entrée directe au château - Le chemin jaune est plus court, mais il est également dangereux. Si vous vous arrêtez sur un anneau de sorcière, vous devez retourner à la question du dragon et entrer de nouveau dans le château.



② Le chemin du puits d'eau - Le chemin orange est plus long mais il a un arrêt avec un seau d'eau le long du chemin. Comme vous le savez, dans les contes de fées, verser de l'eau sur une sorcière la dissout. Par conséquent, en allant par le chemin où se trouve le puits d'eau, si vous vous arrêtez sur l'un des anneaux contenant un seau d'eau, vous pourrez alors continuer le reste du chemin, y compris le chemin jaune, sans crainte de tomber sur un anneau de sorcière.



Le premier joueur qui atteindra la couronne de la princesse en haut de la tour du château avec une coquille et 12 perles, brisera le maléfice, libérera l'île, et en deviendra son gouverneur.

