



L'histoire de Cendrillon



Meelis Looever



Maciej Szymanowicz



Il était une fois...

Pauvre Cendrillon... Alors qu'elle regarde ses méchantes Belles-sœurs accompagnées de sa Belle-mère se diriger au grand Bal donné par le Prince, elle commence à sangloter. Tout à coup, sa fée marraine lui apparaît : « Je connais ton plus grand souhait et je suis ici pour le réaliser. », lui murmure la fée marraine. Fais partie de cette histoire incroyable en aidant Cendrillon et la fée marraine à rassembler tous les items et les personnages avant que l'horloge ne sonne minuit.



Voir la dernière page du livret de règles pour la fin de l'histoire!



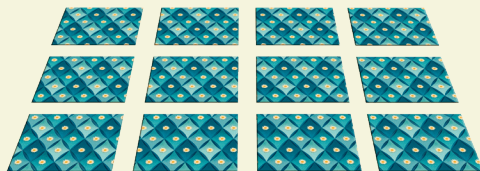
Contenu

- 1 Plateau horloge
- 12 tuiles de base (6 paires: 2 souris, 2 chevaux, 2 pantoufles de verre, une robe et des gants, un rat et un cocher, une citrouille et un carosse)
- 12 tuiles items spéciaux (miroir, chaudron, sablier, baguette magique - 3 chacune)
- 1 dé magique en bois
- 1 figurine premier joueur de Cendrillon
- Livret de règles



Mise en place

1. Insérez le Plateau horloge dans la boîte du jeu tel qu'illustré sur la photo.
2. Placez l'aiguille de l'horloge sur le 12.
3. Mélangez les tuiles de base (2 souris, 2 chevaux, 2 pantoufles de verre, une robe et des gants, un rat et un cocher, une citrouille et un carrosse), puis placez-les face cachée pour former une grille 3x4 rectangulaire. Laissez un espacement entre les tuiles afin de pouvoir les retourner facilement.
4. Placez le dé près des tuiles face cachée.
5. Le joueur le plus âgé commence et place la figurine de Cendrillon devant lui.



Objectif du jeu

En équipe, les joueurs doivent trouver les paires de tuiles pour arriver au bal avant que ne sonne minuit.

Comment jouer

À son tour, le joueur actif roule le dé et applique son résultat. Il déplace ensuite la figurine Cendrillon au joueur suivant en sens horaire.



Résultat des dés



Baguette Magique (1 côté du dé)

Le joueur doit retourner une tuile et la montrer à tous les joueurs. Il la replace ensuite face cachée au même endroit.



Chaudron (2 côtés du dé)

Le joueur regarde 2 tuiles face cachée sans les montrer aux autres joueurs. Il les replace ensuite face cachée au même endroit.



Sablier (3 côtés du dé)

Le joueur cherche pour une paire de tuiles en les retournant et déplace l'aiguille de l'horloge au nombre suivant.

Recherche de paires

Le joueur essaie de trouver une paire d'objets que Cendrillon doit rassembler pour aller au grand bal. Il révèle une tuile pour que tous les joueurs voient l'illustration. Les autres joueurs peuvent aider en pointant l'endroit où se trouve la paire (seulement une tuile par joueur). Le joueur regarde secrètement la tuile de son choix. Si les deux tuiles forment une paire, le joueur retourne les tuiles face ouverte et il les place proche de l'horloge. Si la paire n'est pas formée, le joueur retourne les deux tuiles face cachée.



Avancer l'aiguille de l'horloge

Le joueur avance l'aiguille de l'horloge exactement au prochain nombre.

Note: Si l'aiguille de l'horloge est difficile à déplacer, desserrer légèrement le rivet derrière le plateau horloge.

Exemple: Kate est le joueur actif. Le résultat du dé indique un sablier. Kate doit trouver une paire de tuiles. Elle révèle une tuile avec une pantoufle de verre. Les autres joueurs pointent une tuile (chacun en pointe une) qu'ils pensent être la tuile avec la seconde pantoufle. Kate regarde secrètement une tuile de son choix. Malheureusement, elle n'a pas trouvé la paire de pantoufles de verre. Elle replace les tuiles face cachée sans révéler la seconde tuile. À la fin de son tour, elle déplace l'aiguille de l'horloge d'un nombre et donne la figurine de Cendrillon au joueur suivant.



Fin de la partie

Les joueurs **gagnent la partie** s'ils trouvent toutes les paires avant minuit.

Les joueur **perdent la partie** si l'aiguille de l'horloge atteint minuit avant qu'ils aient trouvé toutes les paires.

Variante Magique

Lorsque les joueurs maîtrisent la version de base du jeu, vous pouvez intégrer des variantes en utilisant les tuiles spéciales.

1. Insérez le Plateau horloge dans la boîte du jeu tel qu'illustré sur la photo.
2. Placez l'aiguille de l'horloge sur le 12.
3. Mélangez les tuiles spéciales et donnez-en une à chaque joueur et placez-les face ouverte sur la table.
4. Pigez 4 tuiles spéciales et mélangez-les avec les tuiles de base. Espacez les tuiles de la grille.
5. Placez les tuiles spéciales restantes de côté.
6. Le joueur le plus âgé débute la partie.

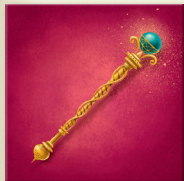


Comment jouer à la variante Magique

La variante est très similaire au jeu de base à la différence des tuiles spéciales. Les tuiles spéciales retrouvées dans les tuiles de base n'ont pas de valeur pour les joueurs, elles ralentissent la recherche de paires. Cependant les tuiles spéciales reçues en début de partie ont des propriétés magiques. Le joueur peut utiliser sa tuile spéciale seulement une fois par partie après avoir lancé le dé lors de son tour. Une fois la tuile utilisée, le joueur met la tuile de côté.



Miroir - Si un joueur avec un miroir roule **un sablier** sur le dé, il peut regarder 3 tuiles au lieu de 2. La première tuile retournée est dévoilée aux autres joueurs et les deux autres sont regardées secrètement. Si la première tuile regardée forme une paire, le joueur peut ensuite regarder une seconde tuile secrètement.



Baguette magique - Si un joueur possède **la baguette magique** et qu'une baguette est roulée sur le dé, le joueur peut retourner 1 tuile supplémentaire et la révéler aux autres joueurs.



Chaudron - Si un joueur possède **un chaudron** et roule un chaudron sur le dé, il peut regarder une tuile supplémentaire sans la révéler aux autres joueurs.



Sablier - Si un joueur possède **un sablier** et qu'il roule un sablier sur le dé, il n'a pas à bouger l'aiguille de l'horloge lors de ce tour.

Variante avancée

La mise en place et le déroulement de la partie sont identiques à la **variante magique** avec une seule exception : les joueurs doivent trouver les paires dans le bon ordre.

Ils doivent d'abord trouver une paire de la **section mauve** :

- une paire de souris,
- une paire de chevaux.



Une fois qu'ils ont trouvé les paires de la section mauve, les joueurs tentent de trouver les paires de la **section rose** :

- une paire de pantoufles de verre,
- la robe avec les gants.

Une fois les paires de la section rose sont trouvées, les joueurs doivent trouver celles de la **section jaune** :

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

Note: Les paires de chaque section peuvent être découverte dans n'importe quel ordre.



Autres variantes de jeu

Pour rendre le déroulement d'une partie plus simple pour les jeunes joueurs, vous pouvez donner un tour supplémentaire lorsque l'horloge atteint minuit pour trouver les paires manquantes. Si les joueurs trouvent toutes les tuiles sans faire d'erreur, ils gagnent la partie.

Pour rendre le déroulement d'une partie plus difficile, vous pouvez augmenter ou réduire le nombre de tuiles spéciales sur la grille lors de la variante magique. La configuration de la grille sera alors de plus de 4x4.





The Day after the Great Ball, the Prince in Distress looked all over town Door to Door to find the Beautiful Princess with the Blue Dress and the glass slipper. Once Cinderella tried on the slipper, the Prince knew right away that she was the one. And so Cinderella and the Prince got married and lived happily ever after.

The End

Le lendemain du grand Bal, le Prince en Détresse chercha partout dans la ville en faisant du porte-à-porte pour trouver la jolie Princesse à la robe Bleue et à la pantoufle de verre. Une fois que CenDrillon enfila la pantoufle, le Prince su tout de suite qu'elle était sa promise. CenDrillon et le Prince se marièrent et vécurent heureux pour toujours.

Fin



© 2022 Granna All Right Reserved.
© 2022 FoxMind Group LTD. All Rights Reserved.
FoxMind is a Registered trademark of
FoxMind Group LTD.



Game by / Un jeu de : Krzysztof Jurzysta
Made in Poland
Fabriqué en Pologne

Distributed in North America by/
Distribué en Amérique du Nord par :
FoxMind Canada Entreprises Ltd.
1104-5530 St-Patrick,
Montreal, QC, H4E 1A8, CANADA

