



6+



2-4



20 min



Hansel & Gretel



Krzysztof Jurzysta

Maciej Szymanowicz



Il était une fois...

Perdus au Beau milieu d'une sinistre forêt, Hansel et Gretel essaient de retrouver leur chemin vers la maison. Ils ont tellement marché longtemps que leur ventre commence à gargouiller. Soudain, une étrange cabane faite en sucreries apparaît devant eux. Alors qu'ils s'empifrent de bonbons, l'affreuse Baba Yaga les surprend: « Ah, vilains! Je vais vous attraper! » Crie-t-elle. Hansel et Gretel s'empressent de déguerpir, mais continuent de voler des petits morceaux de la délicieuse cabane en chemin. Aidez les enfants à récupérer des bonbons, mais ne vous faites pas surprendre par la détestable Baba Yaga!



Voir la fin de l'histoire au dos du livret de règles!



Contenu du jeu:

- 40 tuiles Bonbon



- 4 tuiles Chapeau



- 8 tuiles Pain d'épices



- 2 tuiles de départ



- 3 personnages en bois (Hansel, Gretel, Baba Yaga)



- Le livret de règles

- La cabane de Baba Yaga



Avant votre première partie de jeu, vous devez assembler la cabane de Baba Yaga:

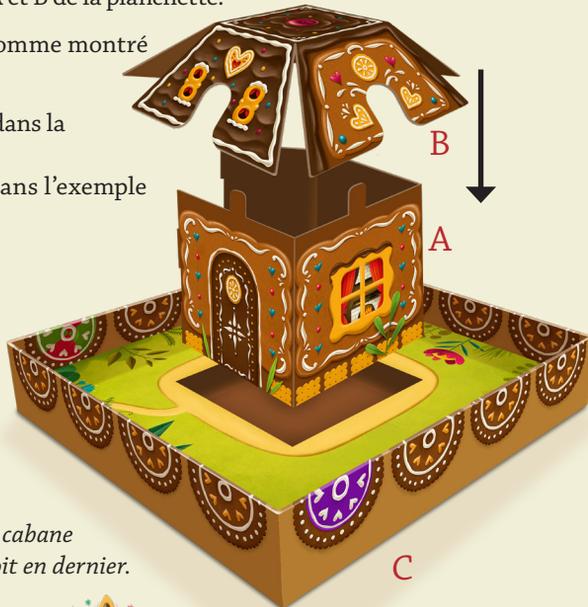


Comment assembler la cabane:

A

B

1. Délicatement, retirez les parties A et B de la planchette.
2. Pliez les murs de la cabane (A) comme montré dans l'exemple ci-contre.
3. Insérez les murs de la cabane (A) dans la base (C).
4. Pliez le toit (B) comme montré dans l'exemple ci-contre.
5. Placez le toit (B) par-dessus les murs de la cabane (A).



B

A

C

Notes: Vous devez simultanément enligner les 4 ailes du toit avec les volets sur les murs.

L'ordre dans lequel vous assemblez la cabane est important! Encastrez la cabane dans la base en premier, installez le toit en dernier.

Objectif du jeu

En équipe, remportez **5 jetons Pain d'épices** en assemblant des tuiles Bonbon. Prenez garde toutefois, ou Baba Yaga vous attrapera!



Mise en place



1. Séparez les tuiles Chapeau et les tuiles de départ des autres tuiles. Ensuite, mélangez les **tuiles Bonbon**.
2. Donnez deux tuiles Bonbon face cachée à chaque joueur et divisez le restant des tuiles en 4 piles les plus égales possible.
3. Ajoutez 1 **tuile Chapeau** à chaque pile. Mélangez de nouveau chaque pile séparément et placez les piles face cachée à un endroit sur la table accessible à tous les joueurs.
4. Placez les pions sur la planche de jeu selon les directives suivantes:



- **Baba Yaga sur la case** 
- **Hansel and Gretel sur la case** 



5. Mélangez les jetons Pain d'épices et placez-en 5 sur le toit de la cabane de Baba Yaga. Remettez le reste des jetons dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés pour le reste de la partie.



6. Placez la tuile de départ appropriée au centre de la table (elle peut être tournée au besoin):

• **Pour une partie à 2 joueurs**, placez une tuile illustrant 2 points violets (Une des deux).



• **Pour une partie à 3 joueurs**, placez une tuile illustrant 3 points violets.



• **Pour une partie à 4 joueurs**, placez une tuile illustrant 4 points violets.



Déroulement d'une partie

Le joueur le plus vieux commence la partie. Le jeu se déroule en plusieurs rondes. Durant chaque ronde, les joueurs posent une action tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit choisir 1 de ses 2 tuiles Bonbon et l'ajouter aux tuiles déjà en jeu sur la table de manière qu'un de ses côtés soit adjacent à au moins 1 autre tuile. Les tuiles ne doivent pas se toucher à partir des coins. Il est permis de tourner la tuile en main pour la jouer. Si une image de bonbon est complétée, les joueurs obtiennent un jeton Pain d'épices du toit de la cabane en récompense et le garde sur la table afin de se souvenir du compte. Après son tour, le joueur pige une nouvelle tuile Bonbon de la pile de son choix pour qu'il en ait toujours au moins 2 devant lui. Quand tous les joueurs ont complété leur tour, **la ronde se termine**.

Tuile Chapeau

Si, lorsqu'il pige une nouvelle tuile, un joueur découvre le chapeau de Baba Yaga, il doit immédiatement avancer le pion Baba Yaga du même nombre de cases qu'il y a de points ● violets sur la tuile Chapeau retournée (voir plus loin : **Fin d'une ronde**). Une fois le pion déplacé, il se débarrasse de la tuile Chapeau en la remettant dans la boîte et pige une nouvelle tuile Bonbon d'une pile pour la remplacer. C'est ensuite le tour du prochain joueur.

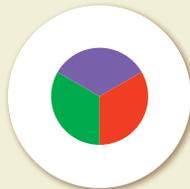


Jetons Pain d'épices

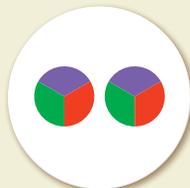
Après avoir obtenu un jeton Pain d'épices, retournez-le pour découvrir quel pouvoir s'y cache. Les joueurs peuvent l'utiliser quand ils le souhaitent et dans l'ordre qu'ils le désirent. Les joueurs doivent s'entendre **en équipe** sur le moment d'utiliser le pouvoir du jeton. Après avoir utilisé le pouvoir, le joueur le retourne sur le côté pain d'épice et le laisse visible sur la table pour garder le compte des jetons Pain d'épices gagnés.



- Le joueur bouge le pion de son choix de 1 case dans n'importe quelle direction.



- Le joueur bouge le pion de son choix de 2 cases dans n'importe quelle direction.

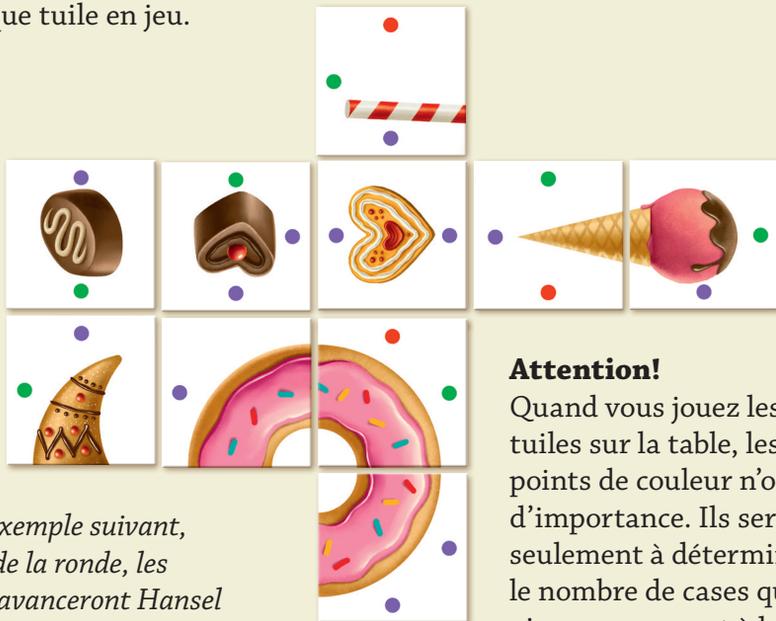


- Le joueur empêche 1 fois le mouvement de n'importe quel pion.



Fin d'une ronde

Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, la ronde cesse. Vous devez alors avancer chaque pion dans le sens des aiguilles d'une montre. Hansel & Gretel avancent en premier, ensuite c'est le tour de Baba Yaga. Les pions avancent d'une case pour chaque point de couleur (vert ● pour Hansel, rouge ● pour Gretel, violet ● pour Baba Yaga) illustré sur les bords de chaque tuile en jeu.



*Dans l'exemple suivant,
à la fin de la ronde, les
joueurs avanceront Hansel
de 6 cases, Gretel de 2 cases
et Baba Yaga de 4 cases.*

Attention!

Quand vous jouez les tuiles sur la table, les points de couleur n'ont pas d'importance. Ils servent seulement à déterminer le nombre de cases que les pions avanceront à la fin de la ronde.

Fin d'une partie



Une partie peut se terminer de 3 façons:

- Quand les joueurs parviennent à amasser **5 jetons Pain d'épices**, la partie se termine automatiquement et les joueurs sont gagnants!

- Quand Baba Yaga **attrape au moins un des enfants**; quand son pion avance sur la même case que celle qu'Hansel ou Gretel occupe ou quand son pion dépasse un des pions des enfants le jeu se termine automatiquement et les joueurs ont perdu.



- Quand **un des enfants court trop vite et rattrape la case que le pion de Baba Yaga** occupe ou

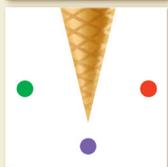
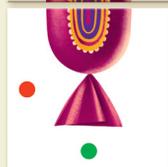
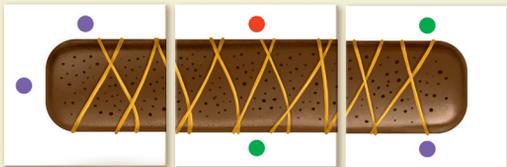
quand un pion des enfants dépasse celui de Baba Yaga le jeu se termine automatiquement et les joueurs ont perdu.

Niveau de difficulté

Le jeu a la propriété d'augmenter en difficulté. Vous pouvez décider de ne pas utiliser les pouvoirs des jetons Pain d'épices. Vous les utiliser seulement pour garder le compte du nombre de pain d'épices mangés.



Tuiles Bonbon



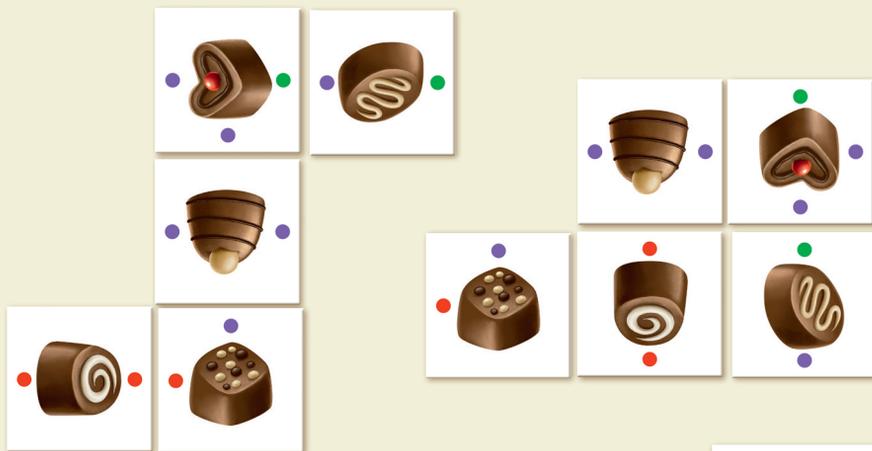
Étoile

Ce biscuit magique, dès que vous le mettez en jeu, vous permet de récupérer un **jeton Pain d'épices**.



Chocolats

Pour amasser un ensemble complet, vous devez rattacher 5 chocolats différents. Vous pouvez les placer dans la forme que vous désirez en autant que les règles de placement des tuiles soient respectées.



Miettes

Cette tuile ajoute un autre niveau de difficulté. Vous ne recevez pas de jeton Pain d'épice en la jouant.





WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children
under 3 years.

Discover the whole line!
Découvrez toute la gamme!





With their stomachs full of candies and a chest full of coins, Hansel and Gretel waited for daylight to find their way back home. They embraced their father with tears of joy and never saw the evil Baba Yaga again.

The End

Le ventre rempli de bonbons et les mains pleines de pièces d'or, Hansel et Gretel attendirent le levé du jour pour retrouver leur chemin vers la maison. Ils embrassèrent leur père en pleurant de joie et ne revirent plus jamais l'horrible Baba Yaga.

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

