

FAMILY bul

La Quête des Fées

Aide la princesse à se préparer pour le bal !
Help the princess to prepare for the ball!

JEU COOPÉRATIF

COOPERATIVE
GAME



5-9



Histoire

La Princesse Angélique est invitée au bal du Prince Léo mais lorsqu'elle rentre dans son château pour se préparer, elle découvre que celui-ci a été dévasté par la méchante sorcière Méléane.

Angélique est désespérée. Mais il lui reste une dernière solution pour être prête à temps : demander de l'aide à ses amies les fées !

Tu es l'une de ces fées et tu dois aider la princesse à rassembler ses plus beaux accessoires avant l'heure fatidique du bal. Mais prends garde, la méchante sorcière fera tout pour empêcher la princesse Angélique d'y assister...



But du jeu

Les joueurs doivent rassembler les 4 accessoires de la princesse avant que l'horloge n'indique minuit. S'ils y parviennent, ils gagnent tous ensemble ; sinon ils ont tous perdu.

Matériel

- 6 personnages « Fée » avec socle
- 1 personnage « Sorcière » avec socle
- 1 grand plateau de jeu avec une horloge et une aiguille indiquant l'heure
- 1 petit plateau « Sorcière »
- 4 cartes épaisses « Accessoires de la Princesse » (Carrosse Royal, Robe de Bal, Souliers de Verre, Collier de Perles)
- 12 cartes « Magie des Fées » (3 Magie de l'Eau, 3 Magie de la Terre, 3 Magie de l'Air, 3 Magie du Feu)
- 11 cartes « Malédiction » (5 « Le Temps Presse », 2 « Destruction », 2 « Téléportation », 2 « Anti-Magie »)
- 3 dés de couleur
- 1 règle de jeu

Mise en place

Place le grand plateau de jeu au centre de la table et le plateau de la sorcière à côté. Place l'aiguille de l'horloge sur 7h.

Mélange les cartes « Magie des Fées » (dos rose) et « Malédiction » (dos bleu) puis place les face-cachées sur leur emplacement : « Magie des fées » dans l'arbre et « Malédiction » sur le plateau de la sorcière.

Place les cartes épaisses « Accessoire de la Princesse » sur les lieux magiques :

Le Carrosse Royal dans le Royaume des Glaces (carte couleur or)

La Robe du Bal dans la Cité des Elfes (carte couleur rouge)

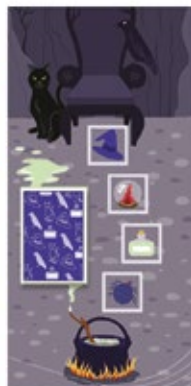
Les Souliers de Verre dans la Cascade Miraculeuse (carte couleur verte)

Le Collier de Perle dans Vallée Arc-en-Ciel (carte couleur bleue)

Place le personnage « Sorcière » sur la 1ère case de son plateau (la chaise).

Chaque joueur prend une fée et la place sur la case départ marquée par le Palais rouge (rectangle couleur or). Chaque joueur pioche une carte « Magie des Fées » (dos rose) qu'il pose devant lui face visible.





Déroulement de la partie

Choisissez qui commence puis jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez décider de commencer à vous déplacer par la gauche, la droite ou tout droit.

À ton tour, lance les 3 dés de couleur.

- Si l'une des faces est noire, avance le pion « Sorcière » d'une case sur son plateau.
- Si 2 ou 3 faces sont noires, avance directement la sorcière sur la case Malédiction, symbolisée par le chaudron.



Si la sorcière atteint la case Malédiction, ton tour se termine immédiatement et tu dois piocher

une carte « Malédiction ». Remplace ensuite la sorcière sur sa case de départ.

Sinon, tu peux déplacer ta fée d'une ou plusieurs cases en respectant les couleurs des routes ou du lieu. Il n'y a pas de parcours défini, à toi de décider d'avancer ou de reculer. Pour chaque case parcourue, utilise le dé de la couleur correspondante.

Tu peux ainsi te déplacer de 0 à 3 cases lors d'un même tour selon tes choix et ton lancer de dés. La face blanche du dé est un joker et peut être utilisée comme n'importe quelle couleur.

Si tu atteins l'une des cases lieu magique, et qu'un des accessoires de la Princesse y est présent, tu peux le récupérer en lançant les 3 dés de nouveau. Si sur les 3 dés, tu retrouves les 2 couleurs indiquées, pose la carte épaisse « Accessoire de la Princesse » sur la case départ, symbolisée par le château. Tu peux également l'aider d'une carte « Magie des fées ». Si tu ne retrouves pas les 2 couleurs indiquées, tu peux rester sur la case pour refaire un lancer au tour suivant et ce jusqu'à ce que le lancer te permette de récupérer l'accessoire.

Explication des cartes Malédiction :

Méléane a fini de préparer sa malédiction et utilise sa magie pour s'attaquer aux Fées. Pioche une carte malédiction et applique son effet immédiatement. N'oublie pas ensuite de replacer la sorcière sur sa case départ pour qu'elle puisse préparer une nouvelle malédiction.



Anti-magie

Repose une de tes cartes « Magie des Fées » en dessous de la pile. Si tu n'en a pas, il ne se passe rien.



Destruction

Replace un « Accessoire de la princesse » sur sa case de départ, même s'il a été remporté par un autre joueur. Si personne n'a d'accessoire, il ne se passe rien. Il suffit de se rendre à nouveau sur la case de l'accessoire pour pouvoir le récupérer.



Le temps presse !

Avance l'horloge d'une heure. Si elle atteint minuit, la quête est échouée.



Téléportation

Place ta fée sur l'école de magie, marquée par le château bleu.

Magie des Fées

Au début de jeu, chaque joueur dispose d'une carte «Magie des Fées».

Lors de son tour, un joueur peut décider d'utiliser 2 dés de même couleur (sauf noir) pour piocher une nouvelle carte Magie des Fées. Si c'est le cas, il ne peut plus utiliser ces 2 couleurs pour se déplacer.

Tu ne peux jamais avoir plus de 2 cartes magie en même temps ! Si tu as déjà 2 cartes magie, tu peux en reposer une au fond de la pile pour en piocher une nouvelle.

Ces cartes magie peuvent être utilisées à ton tour, après avoir lancé les dés. En utilisant une carte «Magie des Fées», tu peux changer la face d'un de tes dés pour qu'elle devienne de la couleur indiquée par la magie.

Attention, tu ne peux jamais modifier une face noire !



Change la face d'un dé (non-noire) en rouge



Change la face d'un dé (non-noire) en bleu



Change la face d'un dé (non-noire) en vert



Change la face d'un dé (non-noire) en jaune

Fin de Partie

Défaite :

Si à cause d'une Malédiction, l'horloge atteint minuit, la Princesse Angélique ne pourra pas se rendre à temps au bal et la méchante sorcière Méléane aura gagné.

Heureusement, la Reine des Fées utilisera sa magie pour remonter le temps et les petites fées pourront recommencer une partie pour tenter à nouveau d'aider la Princesse Angélique.

Victoire :

Si les joueurs parviennent à récupérer les 4 accessoires de la princesse, ils doivent tous se rendre au Palais (leur case de départ). S'ils y parviennent à temps, la princesse pourra se rendre au bal où l'attend le Prince Léo et passer une merveilleuse soirée.

Les joueurs ont alors gagné ! Félicitation à toutes les petites fées !

Regarde maintenant l'horloge et vois quelle heure il est.

7h : Incroyable ! La méchante sorcière devait être en vacances ! Angélique est la première arrivée au bal et a tout son temps pour charmer le Prince Léo. Avant même la fin de la soirée, celui-ci l'a déjà proposé en mariage...

8h : La Princesse arrive la première au château et a le temps de demander aux musiciens de préparer une surprise pour le prince. Lorsque tous les invités sont enfin arrivés, la musique commence et le bal démarre avec l'air préféré du prince Léo. Celui-ci, les yeux plein d'amour demande à genou à la Princesse de lui accorder la première danse. La suite de la soirée sera inoubliable...

9h : Lorsque la Princesse passe les grandes portes de la salle de bal, le Prince Léo l'attend juste derrière et maintenant que sa bien-aimée est arrivée, la fête peut commencer. C'est donc ensemble qu'ils ouvrent le bal pour cette soirée mémorable...

10h : Quand la Princesse arrive, un peu essouffée, tous les invités sont déjà en train de danser, mais s'interrompent devant sa beauté. Le Prince Léo, qui commençait à désespérer, reprend des couleurs et invite immédiatement Angélique à danser. La soirée se déroule à merveille et les deux amoureux se promettent de se revoir très bientôt...

11h : Il était temps ! La Princesse a juste le temps d'arriver et de faire une danse avec le prince avant la fin de la soirée ; mais la magie de l'amour est déjà en œuvre...

FAQ :

● **Est-ce que je peux utiliser un joker ou une carte magie pour obtenir une carte magie?** Oui. Pour obtenir une carte « Magie des Fées » tu dois utiliser 2 dés de même couleur. La manière d'obtenir ces 2 dés ne dépend que de toi...

● **Après avoir récupéré tous les accessoires si une fée atteint le Palais, continue-t-elle à jouer ?** Oui. Il faut que tous les joueurs soient sur la case départ marquée par le Palais rouge (rectangle couleur or) pour gagner la partie. Ceux qui sont déjà arrivés continuent donc à lancer les dés même s'ils peuvent choisir de ne pas se déplacer. Attention à la Sorcière...

● **Lorsque j'effectue un lancer de dés dans le seul but de récupérer un accessoire, si un dé noir sort, est-ce que Méléane doit avancer sur son plateau ?** Peu importe la phase de jeu, dès qu'un dé est noir, Méléane doit avancer d'une case sur son plateau. De même que si deux ou trois dés noirs sortent, Méléane avance directement sur la case Malédiction, symbolisée par le chaudron.



Story



Princess Angelica is invited to Prince Leo's ball, but when she goes home to her castle to get ready, she discovers that it has been destroyed by Meliana, the wicked witch.

Angelica is desperate. There is only one way she will be ready in time... Ask her fairy friends to help!

You are one of her fairy friends and must help the princess find her most beautiful accessories in time for the ball. But be careful, the wicked witch will do everything she can to stop Princess Angelica from going to the ball...

Aim of the game

Players must get the Princess' 4 accessories before the clock strikes midnight. If they succeed, they win together. Otherwise, they lose together.

Equipment

- 6 "Fairy" characters with bases
- "Witch" character with base
- 1 big board with a clock and a hand showing the time
- 1 small "Witch" board
- 4 thick "Princess Accessory" cards (Royal Carriage, Ball Gown, Glass Slippers, Pearl Necklace)
- 12 "Fairy Magic" cards (3 Water Magic, 3 Earth Magic, 3 Air Magic, 3 Fire Magic)
- 11 "Curse" cards (5 "Time is running out", 2 "Destruction", 2 "Teleportation", 2 "Anti-magic")
- 3 coloured dice
- 1 set of rules

Set-up

Put the big board in the middle of the table and the witch's board next to it. Put the clock hand on 7 o'clock.

Shuffle the "Fairy Magic" (pink) and "Curse" (blue) cards then put them face down in their predefined position: "Fairy Magic" in the tree and "Curse" on the witch's board.

Put the thick "Princess Accessory" cards in the magical positions:

The Royal Carriage in the Ice Kingdom (gold card)

The Ball Gown in the Elf City (red card)

The Glass Slippers in the Miracle Fountain (green card)

The Pearl Necklace in the Rainbow Valley (blue card)



Put the "Witch" character on the first square of her board (the chair).

Each player takes a fairy and puts it on the start square, marked by the Red Palace (gold rectangle).

Each player picks up a "Fairy Magic" card (pink) that they then place face up.

Instructions

Choose who goes first and then the others play clockwise. You can move forward, to the left or to the right. When it's your go, throw the three coloured dice.



- If you throw a black, move the "Witch" one square forward on her board.
- If you throw 2 or 3 blacks, move the witch to the "Curse" square, which has the cauldron on it.

When she lands on the "Curse" square, your go is over and you must pick up a "Curse" card from the pile. Then put the witch back on her start square.

Otherwise, you can move your fairy one or several squares, depending on the colours of the roads or places. If there is no path, you can choose to go forwards or backwards. Use the colour shown on the dice to choose your square. You can move 0 or 3 squares in one go, depending on your choice and the colours you have thrown. The white side of the die is a joker and you can use it as any colour you like.

If you reach one of the magic squares and one of the Princess' accessories is already there, you can collect it by throwing the three dice again.

If you throw 2 of the colours shown on the card, take the "Princess Accessory" card and put it on the start square, where the castle is. You can also use the "Fairy Magic" cards. If you don't throw the 2 colours shown, you can stay on the square and try again until you throw the right colours to take the accessory card.

Curse cards:

Meliana has finished preparing her curse and is using her magic to attack the Fairies. Pick up a curse card and use its effects immediately. Don't forget to put the witch back on her start square so she can prepare another curse.



Anti-magic

Put one of your "Fairy Magic" cards back on the bottom of the pile. If you don't have one, nothing happens.



Destruction

Put a "Princess Accessory" card on the start square, even if it has been won by another player. If no one has an accessory card, nothing happens. Go to the accessory's square to pick up the accessory.



Time is running out!

Move the clock forward one hour. If it gets to midnight, our quest has failed.



Teleportation

Put your fairy on the magic school, marked by a blue castle.

Magie des Fées

Au début de jeu, chaque joueur dispose d'une carte «Magie des Fées».

Lors de son tour, un joueur peut décider d'utiliser 2 dés de même couleur (sauf noir) pour piocher une nouvelle carte Magie des Fées. Si c'est le cas, il ne peut plus utiliser ces 2 couleurs pour se déplacer.

Tu ne peux jamais avoir plus de 2 cartes magie en même temps ! Si tu as déjà 2 cartes magie, tu peux en reposer une au fond de la pile pour en piocher une nouvelle.

Ces cartes magie peuvent être utilisées à ton tour, après avoir lancé les dés. En utilisant une carte «Magie des Fées», tu peux changer la face d'un de tes dés pour qu'elle devienne de la couleur indiquée par la magie.



Change a colour (not black) to red



Change a colour (not black) to blue



Change a colour (not black) to green



Change a colour (not black) to yellow

Attention, tu ne peux jamais modifier une face noire !

End of the game

The game is lost:

If, because of a Curse, the clock reaches midnight, Princess Angelica cannot go to the ball in time and wicked witch Meliana will have won.

Luckily, the Fairy Queen will use her magic to turn back time and the little fairies will start the game again, to try and help Princess Angelica.

The game is won:

If the players manage to collect the Princess' 4 accessories, they must all go to the Palace (their start square). If they get there in time, the Princess will be able to get ready for the ball, where Prince Leo is waiting for her, and have a wonderful evening!

The players have won! Congratulations to all the little fairies!

Now look at the clock and see what time it is.

7 o'clock: Incredible! The wicked witch must be on holiday! Angelica is the first to arrive at the ball and has plenty of time to charm Prince Leo. Before the end of the evening, he will ask for her hand in marriage...

8 o'clock: The Princess arrives first at the castle and has time to ask the musicians to prepare a surprise for the Prince. When all the guests have finally arrived, the music begins and the ball starts with Prince Leo's favourite tune. With his eyes full of love, he drops to one knee and asks the Princess for the first dance. The rest of the evening will be unforgettable...

9 o'clock: When the Princess goes through the main doors of the ballroom, Prince Leo is waiting for her. Now that his love has arrived, the party can start. Together they open the ball for this memorable evening...

10 o'clock: When the Princess arrives, a little out of breath, guests are already dancing but stop as they are so dazzled by her beauty. Prince Leo, who was getting a little desperate, recovers his poise and immediately asks Angelica to dance. The evening is wonderful and the two love-birds promise to see each other again very soon...

11 o'clock: About time! The Princess has just enough time to arrive and dance with the Prince before the end of the evening, but love is already working its magic...

FAQ:

Can I use a joker or a Magic card to get a Magic card?

Yes. To get a "Fairy Magic" card you must throw 2 of the same colour. How you get these colours is up to you...

After collecting all the accessories, if a Fairy reaches the Palace does she carry on playing?

Yes. All the players need to be on the start square marked by the Red Palace (gold rectangle) to win the game. The players who have already got there continue to throw the dice even if they choose not to move. Watch out for the Witch...

When I throw the dice to collect an Accessory, if I throw a black, will Meliana move forward on her board?

Whatever phase of the game you are playing, if you throw a black, Meliana must move forward on her board. If you throw two or three blacks, Meliana goes directly to the Curse square, marked by a cauldron.

La storia



La Principessa Angelica è stata invitata al ballo del principe Leo ma quando rientra al castello per prepararsi, scopre che è stato distrutto dalla malvagia strega Meléane.

Angelica è disperata. Le rimane un'unica soluzione per arrivare in tempo al ballo: chiedere aiuto alle sue amiche fate!

Tu sei una delle fate e dovrai aiutare la principessa a raccogliere i suoi accessori più belli prima che scocchi l'ora fatidica del ballo. Ma fai attenzione perché la strega cattiva farà di tutto per impedire che la principessa Angelica possa partecipare...

Scopo del gioco:

I giocatori dovranno raccogliere i 4 accessori della principessa prima che l'orologio arrivi a mezzanotte. Se riusciranno a trovarli, vinceranno tutti insieme, altrimenti tutti perderanno.

Materiale

- 6 personaggi "Fata" con base
- 1 personaggio "Strega" con base
- 1 grande ripiano da gioco con un orologio e una lancetta che indica l'ora, 1 ripiano piccolo "Strega"
- 4 carte "Accessori della Principessa" (Carrozza Reale, Abito da Ballo, Scarpette di vetro, Collana di Perle)
- 12 carte "Magia delle Fate" (3 Magia dell'Acqua, 3 Magia della Terra, 3 Magia dell'Aria, 3 Magia del Fuoco)
- 11 carte "Maledizione" (5 "Il Tempo Scorre", 2 "Distruzione", 2 "Teletrasporto", 2 "Anti-Magia").
- 3 dadi colorati
- 1 regolamento del gioco

Preparazione del gioco

Posizionare il grande ripiano da gioco al centro della tavola e il ripiano della strega di fianco. Posizionare la lancetta dell'orologio sulle ore 7.00

Mescolare le carte "Magia delle Fate" (retro rosa) e "Maledizione" (retro blu) e posizionare i mazzi coperti nelle rispettive posizioni: "Magia delle Fate" sull'albero e "Maledizione" sul ripiano della strega.

Posizionare le carte "Accessori della Principessa" sui luoghi magici: La Carrozza Reale nel Regno dei Ghiacci (carta oro) L'Abito da Ballo nella Città degli Elfi (carta rossa)

Le Scarpette di Vetro nella Cascata Miracolosa (carta verde)

La Collana di Perle nella Valle dell'Arcobaleno (carta blu) Posizionare

la "Strega" sulla 1ma casella del suo ripiano (la sedia).

Ogni giocatore sceglie una fata e la posiziona sulla casella di partenza dove si trova il Palazzo rosso (rettangolo oro). Ogni giocatore pesca una carta "Magia delle Fate" (retro rosa) che posizionerà scoperta davanti a sé in modo che sia visibile a tutti.



Svolgimento della partita:

Scegliere il primo giocatore. Gli altri seguono a turno in senso orario.

E' possibile scegliere di spostarsi a sinistra, a destra o dritto.

Quando arriva il tuo turno lancia i 3 dadi colorati.



- Se uno dei lati dei dadi è nero, sposta la pedina della Strega di una casella sul suo ripiano.

- Se 2 o 3 lati sono neri, sposta direttamente la strega sulla casella Maledizione simbolizzata dal calderone.

Se la strega raggiunge la casella "Maledizione" il tuo turno è interrotto e dovrai pescare una carta "Maledizione". Riposiziona poi la strega sulla casella di partenza.

Diversamente potrai spostare la tua fata di una o più caselle rispettando i colori delle strade o del luogo indicato. Non esistono percorsi predefiniti, sta a te decidere di avanzare o di tornare indietro. Per ogni casella raggiunta, utilizza il dado di colore corrispondente. In base al lancio dei dadi, potrai così spostarti da 0 a 3 caselle in uno stesso turno scegliendo la direzione che preferisci. Il lato bianco del dado è un jolly e può essere utilizzato come un colore a tua scelta.

Se raggiungi una delle caselle con i Luoghi magici e uno degli accessori della Principessa è presente, puoi recuperarlo lanciando i 3 dadi di nuovo.

Se sui 3 dadi, trovi i 2 colori indicati, posiziona la carta "Accessori della Principessa" sulla casella di partenza simbolizzata dal castello. Puoi anche aiutarti con una carta "Magia delle Fate". Se non trovi i 2 colori indicati, puoi rimanere sulla casella e rilanciare il dado nel tuo turno successivo. Puoi continuare così fino a quando il lancio non ti consentirà di recuperare l'accessorio.

Significato delle Carte Maledizione:

Méléane ha appena finito di preparare il suo incantesimo. La strega vuole utilizzare la sua magia per colpire le Fate. Pesca una carta maledizione e applica il suo effetto immediatamente. Non dimenticare di posizionare di nuovo la strega sulla sua casella di partenza in modo che possa preparare un nuovo incantesimo.



Anti-magia

Rimetti una delle tue carte "Magia delle Fate" sotto alla pila. Se non ne hai nessuna, non succede niente.



Distruzione

Riposiziona un "Accessorio della Principessa" sulla sua casella di partenza anche se è stato recuperato da un altro giocatore. Se non ne hai nessuno, non succede niente. E' sufficiente recarsi di nuovo sulla casella dell'accessorio per poterlo recuperare.



Il tempo passa!

Sposta in avanti la lancetta dell'orologio di un'ora. Quando l'orologio raggiunge la mezzanotte, la ricerca dovrà essere interrotta.



Teletrasporto

Posiziona la tua fata sulla scuola di magia, dove si trova il castello blu.

Magia delle Fate

All'inizio del gioco, ogni giocatore ha a disposizione una carta "Magia delle Fate"

Quando arriva il tuo turno, puoi decidere di utilizzare 2 dadi dello stesso colore (salvo il nero) per pescare una nuova carta Magia delle Fate. In questo caso, non potrai più utilizzare questi 2 colori per spostarti. Non è possibile avere più di 2 carte magia contemporaneamente! Se hai già 2 carte magia, puoi riporne una in fondo alla pila e pescarne un'altra.

Le carte magia possono essere utilizzate quando arriva il tuo turno e dopo aver lanciato i dadi. Utilizzando una carta "Magia delle Fate", puoi cambiare il lato di uno dei tuoi dadi e scegliere il colore indicato dalla magia.



Change a colour (not black) to red



Change a colour (not black) to blue



Change a colour (not black) to green



Change a colour (not black) to yellow

Attenzione, non è possibile modificare un lato nero!

Termine della partita:

Sconfitta:

Se, a causa di una Maledizione, l'orologio raggiunge la mezzanotte, la Principessa Angelica, non potrà arrivare al ballo in tempo e la malvagia strega Méléane sarà la vincitrice. Fortunatamente la Regina delle Fate utilizzerà la sua magia per tornare indietro nel tempo e le piccole fate potranno ricominciare una nuova partita per aiutare di nuovo la Principessa Angelica.

Vittoria:

Se i giocatori riescono a recuperare i 4 accessori della principessa, dovranno tutti recarsi al Palazzo (loro casella di partenza). Se arrivano in tempo, la principessa potrà andare al ballo dove la attende il Principe Leo e trascorrere insieme una meravigliosa serata.

I giocatori avranno vinto! Complimenti a tutte le piccole fate!

Ora guarda l'orologio e controlla che ora é

Sono le 7:00: Incredibile! Forse la strega malvagia é in vacanza! Angelica é la prima ad arrivare al ballo ed ha a disposizione un sacco di tempo per conquistare il Principe Leo. Prima della fine della serata, il Principe l'avrà già chiesta in sposa...

Sono le 8:00: La Principessa é la prima ad arrivare al castello e ha il tempo per chiedere ai musicisti di preparare una sorpresa per il principe. Quando tutti gli invitati sono arrivati, la musica comincia a risuonare e il ballo si apre con l'aria preferito da Leo. Il principe, con gli occhi pieni d'amore, si inginocchia e chiede alla principessa di concedergli la prima danza. La serata sarà indimenticabile...

Sono le 9:00: Quando la principessa attraversa le grandi porte della sala da ballo, il Principe Leo la sta aspettando. Ora che la sua amata é arrivata, la festa può avere inizio. Insieme aprono le danze di questa serata memorabile...

Sono le 10:00: La Principessa arriva un po' affannata, tutti gli invitati stanno già danzando, ma si fermano per ammirare la sua bellezza. Il Principe Leo, che stava cominciando a perdere la speranza, riprende fiducia e invita immediatamente Angelica a danzare. La serata trascorre meravigliosamente e i due innamorati si promettono di rivedersi presto...

Sono le 11:00: Era ora! La Principessa ha giusto il tempo di arrivare e di fare un ballo con il principe prima che la serata si concluda; ma la magia dell'amore da già i suoi frutti...

FAQ:

Posso utilizzare un jolly o una carta magia per ottenere una carta magia?

Sì. Per ottenere una carta "Magia delle Fate" devi utilizzare 2 dadi dello stesso colore. Il modo di ottenere questi 2 dadi dipende solo da te...

Se una Fata raggiunge il Palazzo e ha recuperato tutti gli accessori, continua a giocare?

Sì. Per vincere la partita bisogna che tutti i giocatori si trovino sulla casella di partenza indicata con il Palazzo rosso (rettangolo oro). I giocatori che sono già arrivati continuano a lanciare i dadi anche se possono scegliere di non spostarsi più dalla posizione raggiunta. Attenzione alla Strega...

Quando lancio il dado perché voglio recuperare un accessorio ed esce il lato nero, Méléane deve avanzare sul suo ripiano di gioco?

Non importa in quale fase del gioco ti trovi, se esce il lato nero sul dado, Méléane deve comunque avanzare di una casella sul suo ripiano di gioco. Se escono due o tre dadi neri, Méléane avanza direttamente sulla casella Maledizione, simbolizzata dal calderone.



328772

Oxybul éveil et jeux 162 boulevard de Fourmies 59100 Roubaix - FRANCE