

Red de sprookjesschat!

Een sprookjesachtig en
coöperatief gezinsspel voor
2 t/m 4 spelers van 5-99 jaar.

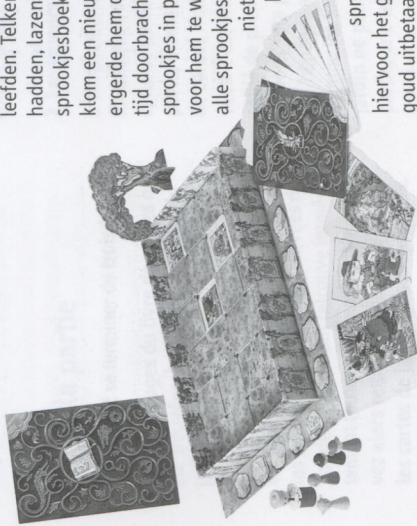
Het verhaal

Er was eens een klein koninkrijk waarin de mensen gelukkig en tevreden leefden. Telkens als zij er de tijd voor hadden, lazen zij elkaar voor uit hun sprookjesboeken. Maar op een dag beklom een nieuwe koning de troon. Het ergerde hem dat zijn onderdanen hun tijd doorbrachten met het vertellen van sprookjes in plaats van de hele dag voor hem te werken. Daarom wilde hij alle sprookjesboeken in het land vernietigen en hij liet overal in het land verkondigen dat iedere onderdaan die hem op het kasteel een sprookjesboek zou brengen, hiervoor het gewicht van het boek in goud uitbetaald zou krijgen. Het duurde niet lang tot de mensen al hun sprookjesboeken naar het kasteel sleepten en daarvoor het beloofde goud kregen. Maar toen het laatste sprookjesboek op het kasteel was, liet de koning de poorten vergrendelen en verbrandde hij alle boeken. Het laatste boek scheurde hij eigenhandig, bladzijde na bladzijde, in twee stukken.

Auteur: Kai Haferkamp
Illustratie: Barbara Kinzbach

Inhoud:

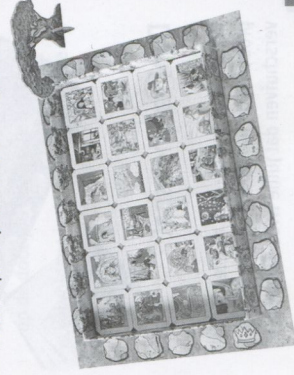
1 speelbord (34 x 23 x 4,5 cm),
24 sprookjesplaatjes, 21 tuinplaatjes,
4-delige loopweg, 14 bladzijden uit
het sprookjesboek, 1 koord, 1 kersen-
boom, 4 spelfiguren, 1 koning, spel-
regels, sprookje „Der Märchenschatz“



Vorbereitung

Vóór het eerste spel kunnen jullie de sprookjesplaatjes midden op de tafel leggen en samen proberen de bij elkaar horende helften bij elkaar te leggen tot één bladzijde van het sprookjesboek. Vergelijk deze met de bijgevoegde bladzijden van het sprookjesboek en onthoud de sprookjes. Als je dat wil, kun je ook vertellen om welk sprookje het telkens gaat.

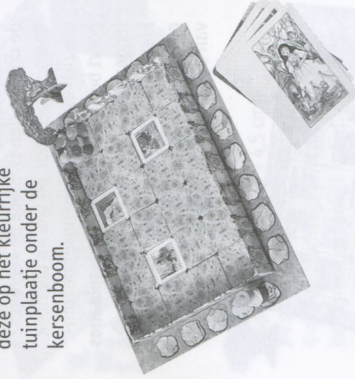
Nu zetten jullie het onderste gedeelte van de doos midden op de tafel. Leg daarna de loopweg rondom het speelbord en steek deze in elkaar. Belangrijk: het veld met de kroon moet direct vóór de tuinpoort liggen die buiten op de doos te zien is. Steek de kersenboom op de muur, en wel op die hoek die zich diagonaal tegenover de tuinpoort bevindt. De 24 sprookjesplaatjes leggen jullie door elkaar heen met de kleurrijke kant naar boven op de groene wei in de doos. Prent je de plaats van de sprookjeshelften nu al goed in!



En de wind verstrooide de in tweeën gescheurde bladzijden van het sprookjesboek overal over de kasteeltuin ...

De mensen waren nu wel rijk aan geld, maar zij vergaten langzamere hand de sprookjes, zodat het vertellen van sprookjes geleidelijk verstomde. Tegelijkertijd werd hierdoor ook de hemel donker en groeide het hele land langzaam volledig dicht met doornig, kaal en grijs kreupelhout. Het kleine koninkrijk zou zeker voor altijd ten prooi zijn gevallen aan duisternis en rouw, als er niet enkele dappere kinderen waren geweest. Op een dag, toen de koning de kasteeltuin verliet door de grote poort om zijn dagelijkse wandeling rond de muur van het kasteel te maken, klauterden zij moedig de koninklijke tuin in en begonnen zij de bladzijden van het sprookjesboek te zoeken. Maar bij elk sprookje dat de kinderen weer bij elkaar brachten, werd op wonderbaarlijke wijze de hemel weer wat lichter en keerde de kleurenpracht weer langzaam terug in de tuin. De kinderen verzamelden zo snel als zij konden, want zij moesten de tuin in ieder geval weer door de poort hebben verlaten voordat de boze koning terug was. Helpen jullie hen om de sprookjesschat te redden?

Daarna leggen jullie de **21 tuinplaatjes** met de **grijze kant** naar boven bovenop de plaatjes met de bladzijden van het sprookjesboek. Alleen het tuinplaatje op de hoek die zich diagonaal tegenover de tuinpoort bevindt (hier staat ook de kersenboom) draaien jullie om, zodat de kleurrijke kant boven ligt. 3 bladzijden uit het sprookjesboek, die jullie zelf kiezen, blijven niet omgedraaid. Belangrijk: hier mogen **niet** twee bij elkaar horende helften van één bladzijde uit het sprookjesboek te zien zijn! Jullie leggen de 12 bladzijden uit het sprookjesboek onder handbereik naast het speelbord. Zet de **koning** op de weg buiten de muur op het veld met de **kroon**. Nu kiest ieder van jullie nog een spelfiguur uit en zet deze op het kleurrijke tuinplaatje onder de kersenboom.



Doel van het spel

Bij dit coöperatieve spel moeten jullie proberen de tuinplaatjes zo handig te verschuiven dat jullie twee daaronder

liggende helften van één bladzijde van het sprookjesboek vinden en daardoor **samen** het sprookjesboek weer in elkaar zetten. Jullie moeten de tuin weer met zoveel mogelijk gevonden bladzijden door de poort uitgaan, voordat de koning terug is van zijn wandeling. Het sprookjesboek ontstaat aan het eind van het spel, als jullie de door jullie geredde bladzijden van het sprookjesboek samenbindt met het bijgevoegde koord.

Spelverloop

Tuinplaatjes verschuiven

Het jongste kind begint, er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, mag je twee zetten doen. Met de ene zet mag je zo lang met één plaatje alleen schuiven of ook andere wimplaatjes mee ver-schuiven (één rij), totdat je met het plaatje of de rij ofwel tegen een ander plaatje OFWEL echter tegen de rand stoot. Als er aan het begin van je zet al een opening is die groter is dan 1 veld, als er dus b.v. 2 of 3 openingen pal naast elkaar zijn, dan kun je, als je dat wilt, ook al van tevoren stoppen met schuiven, ook als je nog niet tegen de rand of tegen een ander plaatje bent aangestoten.

Dan is je eerste zet voorbij en mag je nog één keer volgens dezelfde regels een tuinplaatje of een rij plaatjes verschuiven. Je mag zowel grijze als kleurrijke plaatjes verschuiven. Ook plaatjes waar spelfiguren op staan, mogen worden verschoven.

Er zijn twee passende helften van een bladzijde van het sprookjesboek te zien

Als er na de eerste of tweede zet ergens op het speelbord 2 bij elkaar horende helften van een bladzijde van het sprookjesboek verschijnen, dan heb je één bladzijde uit het sprookjesboek in de tuin gevonden. Als dit al na de eerste zet gebeurt, mag je geen tweede keer schuiven.



Één plaatje schuiven



Één rij schuiven

Dan is je eerste zet voorbij en mag je nog één keer volgens dezelfde regels een tuinplaatje of een rij plaatjes verschuiven. Je mag zowel grijze als kleurrijke plaatjes verschuiven. Ook plaatjes waar spelfiguren op staan, mogen worden verschoven.

Er zijn twee passende helften van een bladzijde van het sprookjesboek te zien

Als er na de eerste of tweede zet ergens op het speelbord 2 bij elkaar horende helften van een bladzijde van het sprookjesboek verschijnen, dan heb je één bladzijde uit het sprookjesboek in de tuin gevonden. Als dit al na de eerste zet gebeurt, mag je geen tweede keer schuiven.

1. Neem de passende bladzijde uit het sprookjesboek van de stapel naast het speelbord af.
2. Je draait de twee passende sprookjesplaatjes in de tuin weer om, zodat de lege perkamentkant boven ligt.
3. Omdat er nu weer een sprookje compleet en zodoende gereed is, krijgt de tuin weer meer kleuren: je mag daarom als beloning **één willekeurige grijs tuinplaatje** omdraaien.
Tip: onthoud al bij het omdraaien welk motief eronder zit.
4. Voordat nu de volgende speler aan de beurt is, mag je één spelfiguur 1 veld in de tuin verder zetten. Je mag achter alleen maar rechtdoor (dus horizontaal of verticaal, maar **niet** diagonaal) lopen, en je mag alleen maar op kleurrijke tuinplaatjes stappen.
Tip: probeer in de richting van de tuinpoort te lopen, omdat daar de uitgang is. Bij het omdraaien van het grijze tuinplaatje moet je letten op de door jou gewenste loopweg.
5. Vervolgens is de volgende aan de beurt.

Je hebt bij het schuiven helaas geen twee bij elkaar passende sprookjesden ontdekt

Jammer! Maar voordat de volgende speler aan de beurt is, mag je **jouw spelfiguur nog 1 veld verder zetten**, waarbij je alleen maar rechtdoor mag lopen en alleen maar op kleurrijke tuintplaatjes mag stappen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om te schuiven.

Wanneer loopt de koning?

Zodra de eerste bladzijde van het sprookjesboek gevonden is, begeeft de koning zich weer op weg naar huis. Vanaf dat moment loopt hij op de loopweg altijd telkens één veld verder, als een speler er na zijn twee zetten **niet** in is geslaagd om een bladzijde uit het sprookjesboek te vinden. Hij loopt dus op de loopweg, stap voor stap, één maal rond de tuin.

Einde van het spel

Er zijn drie mogelijkheden om het spel te beëindigen:

1. De 12e bladzijde van het sprookjesboek wordt gevonden, de spelers verlaten de tuin

Als de 12^e bladzijde van het sprookjesboek wordt gevonden (als dus alle 24 sprookjesplaatjes telkens bij elkaar passend gevonden zijn), bloeit de tuin

weer onmiddellijk in zijn volle kleurenpracht op: daarom mogen jullie nu samen **alle nog grijze tuintplaatjes omdraaien**.

Nu hoeven jullie spelfiguren alleen nog maar de tuin te verlaten, voordat de koning weer bij de tuintpoort is aangekomen. Je bent de tuin uit als een spelfiguur op het tuintplaatje vóór de tuintpoort belandt. Wie aan de beurt is, doet twee zetten en zet dan zijn spelfiguur 1 tuintplaatje verder. Vervolgens **loopt de koning telkens 1 loopveld door**, omdat er immers geen bladzijde door, omdat het sprookjesboek meer kunnen worden gevonden. Als het jullie allemaal lukt met jullie spelfiguur uit de tuin te komen voordat de koning de poort bereikt, dan is de gehele sprookjeschat gered: jullie leggen de verzamelde bladzijden uit het sprookjesboek bovenop elkaar en binden deze met het koord weer bijeen tot een sprookjesboek.

Diegene van jullie die de meeste bladzijden uit het sprookjesboek heeft kunnen bijdragen, mag nu als beloning uitkiezen welk van de sprookjes verteld of voorgelezen wordt.

2. De spelers verlaten de tuin

Als jullie met jullie spelfiguur op het tuintplaatje **vóór de poort aangekomen** zijn, kunnen jullie de tuin eerder verlaten, ook als nog niet alle 12 bladzijden uit het sprookjesboek gevonden zijn. Dat moeten jullie doen als jullie

denken dat het jullie niet zal lukken om alle 12 bladzijden te vinden, voordat de koning terugkomt. Omdat de spelers die de tuin zijn uitgegaan niet meer kunnen meespelen, moet deze mogelijkheid door iedereen samen besproken en beslist worden.

Tip: je kunt beter met alle figuren de tuin uitgaan en daardoor een deel van de sprookjesschat redden, dan dat je op het allerlaatste ogenblik door de boze koning betrapt wordt, waardoor de gehele sprookjesschat voorgoed verloren is.

3. De koning bereikt de poort

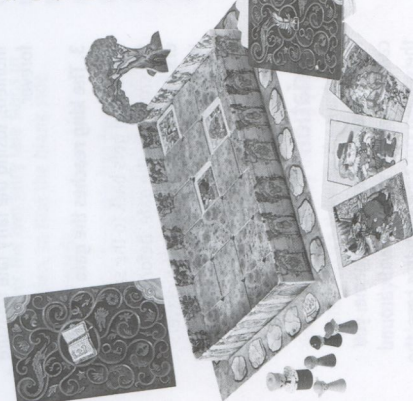
Als de koning opnieuw het veld met de kroon bij de poort bereikt, **voordat alle spelers** met hun figuur uit de tuin zijn, dan verliezen alle spelers samen. De winnaar van het spel is dan de koning.

Variant:

Om een nog spannender spel te hebben kunnen jullie de koning ook direct aan zijn wandeling rondom de tuin laten beginnen. De koning wacht dus niet op zijn startveld totdat de eerste bladzijde van het sprookjesboek gevonden is, maar hij loopt direct telkens één veld verder, als een speler geen twee bij elkaar passende helften van een bladzijde uit het sprookjesboek heeft kunnen vinden.

Savez le Grand Livre des Contes!

Un jeu coopératif féérique
pour toute la famille, pour
2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.



Histoire

Il était une fois un petit royaume dans lequel tout le monde vivait heureux et satisfait. Ses sujets lisaient des livres de contes dès qu'ils en avaient le temps. Un jour, toutefois, un nouveau roi vint à régner. Il se montra très mécontent parce que ses sujets passaient leur temps à se raconter des contes de fées, au lieu d'utiliser tout leur temps pour travailler pour lui. C'est pourquoi il décida de détruire tous les livres de contes du royaume

et fit savoir dans tout le pays que chacun de ses sujets qui lui apportait un livre de contes au château recevrait en échange le poids du livre en or. En peu de temps, tous s'étaient déplacés jusqu'au château en traînant derrière eux leurs livres de contes, et recevaient en échange l'or promis. Mais au moment même où le dernier des livres de contes fut reçu, le roi fit fermer et verrouiller les portes, et brûla tous les livres. Il déchira le dernier livre de part en part de ses propres mains, et en fit deux moitiés.

Contenu :

1 surface de jeu (34 x 23 x 4,5 cm),
24 cartes de contes, 21 cartes de jardin, un parcours en 4 parties, 14 pages de contes, 1 cordelette, 1 cerisier, 4 figurines, 1 roi, règle du jeu, conte « Der Märchenschatz »

Auteur : Kai Haferkamp

Illustration : Barbara Kinzebach

Et le vent souffla et dispersa les pages du livre de contes déchiré dans les jardins royaux ...

Il est vrai que ses sujets disposaient maintenant de beaucoup d'argent, mais ils se mirent aussi à totalement oublier leurs contes, et l'art de raconter des histoires commença à disparaître petit à petit. Le ciel lui-même s'assombrissait de jour en jour, et le pays entier se recouvrit de broussailles épineuses, tristes et grises. Le petit royaume aurait certainement sombré pour toujours dans la pénombre et la tristesse, si quelques enfants n'avaient pas fait preuve de vaillance. Un jour, alors que le roi quittait les jardins du château par la porte principale pour se livrer à sa promenade du rayon, ils grimpèrent courageusement dans les jardins des royaux et commencèrent à chercher les pages du livre de contes. A chaque conte que les enfants réussissaient à compléter, le ciel s'éclaircissait à nouveau de façon merveilleuse, et un peu plus de ces superbes couleurs retournaient au jardin. Les enfants rassemblèrent les pages aussi vite que possible, car quoi qu'il arrive, ils devaient à nouveau quitter le jardin par la porte avant que le méchant roi ne revienne. Voulez-vous les aider à sauver le Grand Livre des Contes ?

Préparation du jeu

Avant de commencer la première partie, vous pouvez poser tous les cartons de contes au milieu de la table, et essayer tous ensemble d'assembler les deux moitiés des différentes pages du livre de contes. Comparez-les aux pages du livre de contes posées à côté du plateau, et souvenez-vous des contes. Celui qui le souhaite peut aussi raconter le conte dont il s'agit.

Placez ensuite la partie inférieure de la boîte au milieu de la table, pour servir de plateau de jeu. Placez ensuite le parcours autour du plateau de jeu, et assemblez-le. Important : le champ comportant une **couronne** doit se trouver juste devant la porte du jardin, visible sur la partie extérieure de la boîte. Placez le cerisier contre le mur, dans le coin opposé à la porte du jardin, et en diagonale par rapport à celle-ci. Placez les **24 cartes de contes** dans le désordre, **face colorées** vers le haut, sur la pelouse verte dans la boîte. Mémoisez bien la position des moitiés de contes !



Placez ensuite les **21 cartes de jardin**, **face grise** vers le haut, par-dessus les cartons comprenant les pages de contes. Seule la carte de jardin se trouvant dans le coin opposé à la porte du jardin et en diagonale (à côté du cerisier) doit être retournée de façon à afficher sa face colorée. 3 pages de contes de votre choix ne seront pas recouvertes. Important : **Il ne doit pas** s'agir de deux moitiés correspondant à une même page de conte !

Placez les 12 pages de contes à portée de main, à côté du plateau de jeu.

Placez le **roi** sur le chemin se trouvant à l'extérieur des murs, sur la case marquée de la **couronne**. Choisissez une figurine, et placez la sur la case de jardin colorée, sous le cerisier.



But du jeu

Le but de ce jeu coopératif est de tenter de trouver deux moitiés correspondantes d'une même page du livre de contes en décalant adroitement les cartes de jardin les recouvrant, et

d'assembler en commun le livre de contes. Il vous faudra quitter le jardin par la porte en emportant autant de pages que possible avant que le roi ne retourne de sa promenade. Le livre de contes sera recréé à la fin de la partie en assemblant les pages du livre de contes sauvées par vos soins à l'aide de la cordelette.

Déroutement du jeu

Déplacement des cartes de jardin
Le joueur le plus jeune commence la partie, le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que ton tour de jeu arrive, tu disposes de deux coups. Lorsqu'il sera à ton tour de jouer, tu pourras déplacer une seule carte, ou toute une série de cartes (une colonne), jusqu'à ce que ta carte ou colonne bute contre une autre carte OU contre le bord de la boîte. S'il existe déjà un espace de plus de 1 case au début de ton tour, c'est-à-dire s'il existe 2 ou 3 cases vides côte à côte, tu pourras si tu le souhaites arrêter de pousser tes cartes avant même de buter contre une autre carte ou contre le bord.



Déplacer une seule carte



Déplacer une colonne

Ton premier tour est alors fini, tu pourras ensuite pousser une carte de jardin, ou une rangée de cartes, une seconde fois selon les mêmes règles. Tu peux pousser des cartes grises aussi bien que des cartes de couleur. Les cartes sur lesquelles se trouvent des personnages peuvent aussi être déplacées.

Deux moitiés correspondantes d'une même page du livre de contes sont visibles

Si les deux moitiés correspondantes d'une page du livre de contes apparaissent à n'importe quel endroit du plateau de jeu après le premier ou deuxième tour de jeu, tu as trouvé une page du livre de contes dans le jardin. Si tu trouves une page dès le premier coup, ton deuxième coup est annulé.

1. Prend la carte correspondant à la page du livre de contes se trouvant à côté du plateau de jeu.
2. Retourne les deux cartes de contes correspondantes se trouvant dans le jardin, de façon à ce que la face

couleur de parchemin de la carte soit tournée vers le haut.

3. Comme l'un des contes a été complété et sauvé à nouveau, le jardin retrouve ses couleurs. Tu peux alors retourner **une carte grise au choix**.

Conseil : note le motif se trouvant sous la carte lorsque tu la retournes.

4. Avant de passer ton tour, tu peux maintenant déplacer ta figurine d'une case dans le jardin. Tu n'as le droit de la déplacer qu'en ligne droite (horizontalement ou verticalement, **pas** en diagonale), et n'a le droit de la placer que sur des cartes de jardin de couleur.

Conseil : Essaie de te déplacer dans la direction de la porte du jardin, car c'est là que se trouve la sortie. Pense au chemin que tu veux prendre lorsque tu retournes les cartes de jardin grises.

5. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

Tu n'as malheureusement pas trouvé deux parties correspondantes d'un même conte en poussant tes cartes

Domage ! Avant de passer ton tour, tu peux tout de même **déplacer ta figurine d'une case**, mais tu ne peux te déplacer qu'en ligne droite et sur des cases de couleur. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant ...

Quand est-ce que le roi se déplace ?

Le roi prend le chemin du retour dès que la première page du livre de contes a été trouvée. Il se déplace ensuite le long de son parcours, et avance d'une case à chaque fois que l'un des joueurs **n'a pas** pu trouver de page du livre conte après ses deux coups. Il se déplace donc pas à pas le long du chemin, et fait un tour complet du jardin.

Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de **trois** façons :

1. **Les 12 pages du livre de contes ont été trouvées, les joueurs quittent le jardin**

Si les 12 pages du livre de conte ont été trouvées (c'est-à-dire, si les 24 cartes de conte ont bien été trouvées deux par deux), le jardin retrouve immédiatement toutes ses couleurs. Vous pouvez alors retourner ensemble **toutes les cartes de jardin grises restantes**. Il ne reste plus à vos figurines qu'à quitter le jardin avant que le roi ne retourne à la porte du jardin. Un joueur quitte le jardin lorsque sa figurine atteint la carte de jardin se trouvant devant la porte du jardin. Le joueur dont c'est le tour joue deux coups et déplace ensuite sa figurine d'une carte de jardin. **Le roi avance** alors aussi d'une case sur son chemin, comme il n'est plus possible de trouver de nou-

3. Le roi atteint la porte

Si le roi atteint à nouveau la case marquée d'une couronne devant la porte **avant** que les figurines de tous les joueurs n'aient quitté le jardin, tous les joueurs perdent en commun. Le roi est alors vainqueur de la partie.

Variante :

Pour rendre le jeu encore plus passionnant, vous pouvez laisser le roi commencer sa promenade autour du jardin dès le début de la partie. Le roi n'attend donc pas sur la case de départ que la première page du livre de contes ait été trouvée, mais se déplace immédiatement d'une case si le joueur n'a pas réussi à trouver deux moitiés de page correspondantes.