

LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS

LE JEU DE CARTES



Jens-Peter Schliemann
& Bernhard Weber



ClemNewter

5-9
ans

1
1
6

15
min

Connaissiez-vous Jasper, le gentil gnome ? Il vit au pied de la colline aux feux follets, là où s'étend la forêt magique. Jasper souhaite vous offrir des cristaux magiques de sa mine pour équiper vos baguettes. Pour le rejoindre, laissez-vous guider par les feux follets.

Ces êtres de lumière connaissent le chemin qui mène à la mine magique de Jasper. Malheureusement, ils ne savent pas distinguer le bien du mal, et les sorcières le savent bien. Grâce aux feux follets, elles se dirigent également vers la mine. Ne laissez pas les cristaux magiques de Jasper tomber entre leurs mains !

Amenez tous les Apprentis à travers la forêt magique jusqu'à la mine de Jasper avant que les Sorcières ne l'aient atteinte. Pour cela, choisissez judicieusement vos cartes et déplacez les Apprentis plus vite que les Sorcières. Seules l'entraide et la coopération vous permettront de remporter tous ensemble cette course magique !

Contenu



1 Chemin magique

(6 tuiles double face : 1 tuile Départ, 1 tuile Arrivée et 4 tuiles Chemin composées de plusieurs cases Feux follets)



**4 pions Apprenti et
3 pions Sorcière
(avec socle)**



44 cartes Forêt

(20 cartes Apprenti et 20 cartes Sorcière avec un feu follet, et 4 cartes Gnome avec des chiffres de 1 à 3)

**6 cartes Rôles
(3 cartes Apprenti et
3 cartes Sorcière)**



Mise en place

- Assemblez le Chemin magique :
 - o Placez les tuiles Départ et Arrivée sur la face où se trouve le **renard**.
 - o Placez les 4 tuiles Chemin sur l'une des faces de manière aléatoire et assemblez les 6 tuiles.
- Placez 4 pions Apprenti et 1 pion Sorcière sur les emplacements correspondants de la tuile Départ.
- Placez 1 autre pion Sorcière sur le troisième emplacement Feu follet du chemin en partant du départ.
- Mélangez toutes les cartes Forêt et disposez-les autour du Chemin magique pour former une forêt épaisse. Révélez une carte de cette forêt et placez-la devant la tuile Départ.



Mettez de côté le pion Sorcière restant et les 6 cartes Rôle. Vous n'en aurez besoin que dans la variante « **Duel de sorcières** ». La course peut maintenant commencer !

Déroulement du jeu (1 à 6 joueurs)

La colline aux feux follets, le jeu de cartes est un jeu coopératif. Vous gagnez ou perdez donc tous ensemble.

À chaque tour, déplacez le pion correspondant à la carte choisie. Assurez-vous que tous les Apprentis atteignent la mine de Jasper avant que l'une des deux Sorcières n'y parvienne.

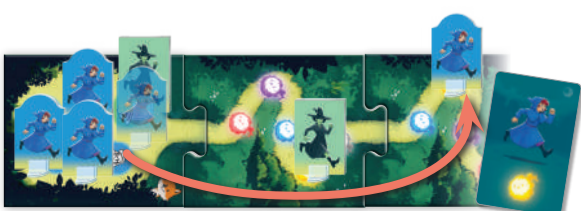
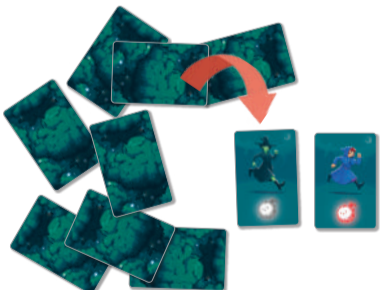
Déplacer les Apprentis et les Sorcières à travers la forêt.

Parmi vous, la personne qui a vu un gnome en dernier commence, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, révélez une carte Forêt de votre choix et posez-la à côté de la carte Forêt révélée en début de partie. À chaque tour, vous avez donc le choix entre 2 cartes face visible.

Utilisez l'une de ces cartes pour déplacer un pion le long du chemin.

Choisissez ensemble la meilleure carte pour ce tour.

La carte indique si vous devez déplacer un Apprenti ou une Sorcière. Elle indique également la couleur de la case Feu follet sur laquelle le pion doit être déplacé. Prenez le pion et posez-le sur l'emplacement de ce Feu follet libre suivant sur le chemin. Sautez par-dessus les cases Feux follets déjà occupées.



Exemple 1 : avec cette carte, déplacez un Apprenti sur le Feu follet jaune libre suivant. Ainsi, vous gagnez du terrain en sautant par-dessus une Sorcière qui se trouve sur la première case Feu follet jaune.

Réfléchissez bien ensemble au pion Apprenti ou Sorcière que vous déplacez.

Écartez ensuite la carte utilisée et placez-la dans une pile de défausse. Attention, vous ne pouvez jamais choisir de cartes dans cette pile. Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la forêt, mélangez les cartes de la défausse et disposez-les autour du chemin magique comme vous l'avez fait au début.

Le gnome

Certaines cartes représentent le gnome Jasper. Si vous choisissez la carte Jasper, **reculez** un pion de votre choix du nombre de cases Feu follet indiqué. Parfait pour repousser les Sorcières ! Là aussi, ignorez les cases Feu follets occupées. Une fois le pion déplacé, c'est au tour de la personne suivante.



Exemple 2 : grâce à Jasper le gnome, faites reculer la Sorcière de 2 cases Feu follets. Comme les cases Feu follets situées juste derrière la Sorcière sont occupées, déplacez cette dernière sur les cases Feu follets libres précédentes.

Rejoindre Jasper

Lorsqu'il n'y a plus de cases Feu follet de la couleur indiquée sur le chemin, déplacez le pion Apprenti ou Sorcière sur son emplacement de la tuile Arrivée.



Exemple 3 : comme il n'y a plus aucun Feu follet jaune sur le chemin, déplacez l'Apprenti sur la tuile Arrivée, vers Jasper.

Fin de partie

Dès que les 4 Apprentis ont rejoint la tuile Arrivée, vous remportez la partie. Mais attention, si 1 Sorcière y parvient avant, c'est perdu !

Les Sorcières sont imbattables ?

Si après plusieurs parties, vous n'arrivez pas à rejoindre Jasper avant les Sorcières, fixez-vous un objectif plus facile : essayez dans un premier temps d'amener 2 puis 3 Apprentis sur la tuile Arrivée pour remporter la partie. Vous êtes sur la bonne voie !

C'est bien trop facile !

Si vous êtes prêts à relever un défi plus ambitieux, essayez de compléter les 7 niveaux suivants. Dans chacun d'entre eux, les Sorcières ont une longueur d'avance. Parviendrez-vous malgré tout à rejoindre Jasper avant elles ?

Avant la partie, choisissez l'un des niveaux ci-dessous. Placez les Sorcières sur la tuile Départ et/ou sur la troisième case Feu follet (la case du milieu) de l'une des tuiles Chemin, comme indiqué.

Niveau 1:



Niveau 2:



Niveau 3:



Niveau 4:



Niveau 5:



Niveau 6:



Niveau 7:



Variante "Duel de sorciers" (2 à 6 joueurs)

Après avoir remis les cristaux magiques aux Apprentis, Jasper décide d'organiser une course amicale. Vous vous affrontez en 2 équipes, les Apprentis contre les Sorcières, et essayez d'amener tous vos pions jusqu'à l'Arrivée avant l'équipe adverse. Répartissez-vous le plus équitablement possible pour former deux équipes et décidez qui jouera les Sorcières et qui jouera les Apprentis. Prenez une carte Rôle correspondant à votre équipe et placez-la face visible devant vous. Retournez la tuile Départ et la tuile Arrivée sur la face où se trouve le **raton-laveur** et placez 3 Apprentis et 3 Sorcières sur les cases correspondantes de la tuile Départ. Rangez le pion Apprenti restant dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin dans cette variante.



Au cours d'un Duel de sorciers, aucune carte n'est révélée. Au lieu de cela, une personne de chaque équipe (choisissez au hasard celle qui commence) prend deux cartes en main en début de partie. Elle joue alors l'une de ses 2 cartes et déplace un pion en conséquence, comme expliqué précédemment.

Décidez en équipe quelle carte jouer et quel pion déplacer.

Piochez ensuite une carte, puis c'est au tour de l'équipe adverse de jouer. La première équipe qui amène tous ses pions sur la tuile Arrivée remporte la partie !



ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2023



Adaptation et distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com