

JOHN KEAN

LES

BONS GONTES

FONT LES BONS ENNEMIS...



2 JOUEURS | Dès 8 ans | 20 MINUTES

Une collection d'anciens contes de fée a été déchirée. Les pages des différentes histoires sont toutes mélangées et éparpillées.

Saurez-vous retrouver les liens entre tous ces personnages, pour reformer leurs histoires ?
Pour gagner la partie, réunissez-les de manière astucieuse !

CONTENU

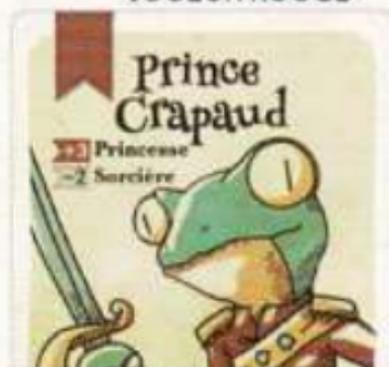
17 cartes Personnage

1 carte Référence

MISE EN PLACE

Pour connaître sa couleur, un joueur lance une carte dans les airs. La couleur visible quand elle atterit (rouge ou bleu), définit sa couleur.
L'autre couleur est celle de l'autre joueur.

JOUEUR ROUGE



JOUEUR BLEU



Mélangez toutes les cartes Personnage et distribuez-en 2 à chaque joueur qu'ils placent dans leur réserve, face à eux.

Les cartes restantes forment une pioche.

Chaque joueur a une Réserve de cartes qu'il place, face de sa couleur visible devant lui. Les réserves sont sur la table, à la vue de tous.

EXEMPLE DE RÉSERVE DU JOUEUR BLEU



Placez la pioche et la carte de Référence sur le côté de la table, entre les deux joueurs.

Le joueur bleu joue en premier lors de la première manche.

APERÇU DU JEU

Le jeu se déroule en 3 manches. À chaque manche, les joueurs placent des cartes sur la Grille d'Histoire, un agencement de cartes qui prennent une forme différente à chaque manche, comme indiqué ci-dessous :



À son tour, le joueur actif pioche une carte (si possible), et la met dans sa réserve. Il place ensuite une carte de sa réserve sur la Grille d'Histoire.

Les joueurs placent des cartes chacun leur tour, jusqu'à ce que la Grille soit remplie. Ils comptent ensuite les points pour déterminer la gagnant du tour.

PLACER UNE CARTE

Chaque nouvelle carte ajoutée à la Grille d'Histoire doit :

- être sur la face de la couleur du joueur actif
- respecter la forme spécifique de la manche en cours
- toucher au moins 1 autre carte, juste à côté ou juste au-dessus/en dessous (sauf pour la première carte de chaque tour).

Une fois la nouvelle carte placée, effectuez sa capacité si elle en a une.

Une carte peut être placée tant que la forme de la Grille est respectée. Les premières cartes ne sont connectées à aucune carte, mais les autres déterminent les emplacements possibles pour les futures cartes.

Exemple : si la Grille fait 5 cartes de large, une fois la 5^e carte placée, elle atteint sa largeur maximale et aucune carte ne peut être placée à droite ou à gauche.

RÉSULTAT

Une fois la Grille remplie, chaque joueur compte les points gagnés grâce à chacune des cartes de sa couleur. De nombreuses cartes offrent des points en fonction de cartes adjacentes ou connectées. Il s'agit des cartes situées juste à côté, en dessous, ou au-dessus d'une autre carte (pas en diagonale).



Le joueur bleu reçoit 3 points si le Prince Crapaud est voisin (adjacent à) la Princesse. Il perd 2 points s'il est adjacent à la Sorcière.

Le joueur qui a le plus de points gagne la manche. En cas d'égalité, la victoire est attribuée en fonction de la manche :

- Manche 1 : le joueur rouge gagne
- Manche 2 : le joueur rouge gagne
- Manche 3 : le joueur bleu gagne



Si aucun des joueurs n'a gagné 2 manches, mélangez les 17 cartes Personnage et commencez une nouvelle manche.

Manche 2 : le joueur rouge commence

Manche 3 : le joueur bleu commence

VICTOIRE

Le premier à gagner 2 manches remporte la partie !

EXEMPLE DE RÉSULTAT

Les cartes à gauche montrent une partie de la Grille d'Histoire remplie. Les joueurs marqueraient de cette manière :

JOUEUR ROUGE

Boucles d'or ne marque pas de point car elle est adjacente à *Maman Ours*.

Maman Ours marque 4 points car elle a deux voisins bleus.

Prince Crapaud perd 2 points car il est adjacent à la *Sorcière*.

Papa Ours marque 2 points car il a un voisin rouge.

Grand méchant loup marque 2 points car il est adjacent au *Petit Chaperon rouge*.

JOUEUR BLEU

Bébé Ours marque 5 points car lui, *Maman Ours*, et *Papa Ours*, sont tous connectés.

Petit Chaperon rouge ne marque pas de point car aucune des cartes *Mère Grand* et *Bûcheron* n'est adjacente.

Sorcière ne marque aucun point.

CONCEPTION : JOHN KEAN

ILLUSTRATIONS : MARTY COBB

RÉVISION DES RÈGLES : MICHAEL LEE

TRADUCTION : FANNY JUHTZER



M MATAGOT