

LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS

5-9
ans

1
4

20min



Jens-Peter Schliemann
& Bernhard Weber



ClemNewter (couverture)
& Annette Nora Kara (matériel)

Avez-vous déjà entendu parler de la Colline aux feux follets ?

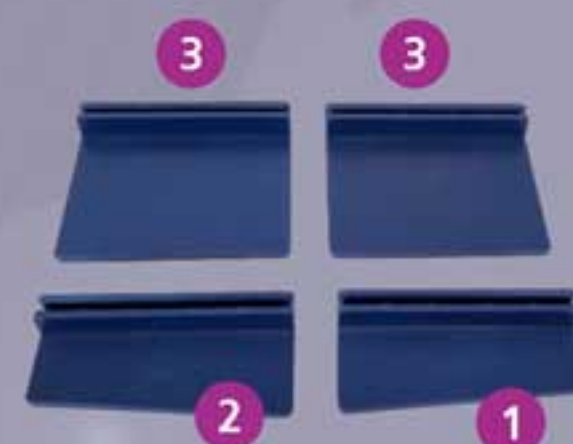
Vous la trouverez au beau milieu d'une forêt dense, là où vivent les Feux Follets magiques. Ces êtres de lumières ne distinguent pas le bien du mal, ils aiment tout simplement s'amuser et danser sur les sentiers de la colline. Quand ils descendent jusqu'en bas, ils rendent visite à Élias, le sage magicien qui vit là. Élias est puissant et possède un bâton magique orné d'un cristal légendaire. Celui-ci a attiré l'attention des quatre Sorcières les plus maléfiques de ces terres. Elles complotent pour le dérober. Par chance, les étudiants de l'école de magie voisine ont eu vent de leur plan, et six courageux Apprentis se mettent en route afin de prévenir Élias ! Mais les Sorcières ont pris un peu d'avance...

Envoyez les feux follets à travers la forêt pour qu'ils guident les Apprentis sur le bon chemin et qu'ils égarent les Sorcières. Cependant, quand un Feu follet est libre de gambader, son trajet est très difficile à contrôler ! Coopérez pour amener les apprentis à la maison d'Élias avant que les Sorcières ne l'aient atteint : c'est tous ensemble que vous perdrez ou que vous remporterez la victoire !

Contenu



1 Plateau de jeu avec 4 supports (n°1, 2 et 3)



1 Plateau Arrivée Élias recto-verso



6 Figurines Apprenti



4 Figurines Sorcière





1 sac en tissu



5 Feux follets (billes) : rouge, jaune, violet, bleu et blanc

Mise en place

- Monter le plateau de la colline comme indiqué ci-dessous en accrochant les supports aux emplacements correspondants aux numéros.
- Placer le plateau Arrivée au bas du plateau de jeu côté 3 emplacements Sorcière et 4 emplacements Apprenti visible.
- Placer les six figurines Apprentis sur les six emplacements du chemin marqués .
- Puis placer les quatre Sorcières sur les emplacements marqués .
- Mettre les cinq Feux follets dans le sac. Vous êtes prêts à jouer !



Assurez-vous de poser le plateau de jeu sur une surface plane afin de ne pas influencer les mouvements des billes sur les chemins et fausser le jeu.

But du jeu

La colline aux feux follets est un jeu coopératif, donc soit vous gagnez, soit vous perdez en équipe.

Laissez rouler les feux follets en bas de la colline de façon que quatre apprentis atteignent Élias avant que trois sorcières n'y parviennent.

Déplacer Apprentis et Sorcières à travers la forêt

Le joueur le plus courageux joue en premier et chacun suivra dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur pioche sans regarder dans le sac et en sort un feu follet. Lancer la descente du feu follet sur la colline en le plaçant sur l'une des six entrées du haut du Plateau de jeu.

Décidez ensemble quelle est la meilleure entrée pour le tour en cours.



Quand le feu follet touche une figurine, déplacez-la le long du chemin. Prenez la figurine et posez-la rapidement sur l'espace libre en contrebas le plus proche, qui correspond à la couleur du feu follet. En roulant le long du chemin, un feu follet peut toucher plus d'une figurine. Dans ce cas, déplacez-les toutes au fur et à mesure qu'elles sont touchées. Si vous déplacez une figurine assez rapidement, elle peut même être touchée deux fois par le même Feu follet.



Exemple 1 : Le Feu follet jaune touche un Apprenti. Déplacez cette figurine le long du chemin jusqu'au prochain emplacement jaune disponible.



Exemple 2 : *Oh non, le Feu follet a aussi touché une Sorcière sur son chemin ! Il vous faut alors déplacer la Sorcière jusqu'au prochain emplacement jaune disponible.*

Note : si le Feu follet atteint le bas de la colline sans avoir touché aucune figurine, vous devez déplacer la Sorcière de votre choix d'un espace vers le bas de la colline.

Parfois, un Feu follet peut s'égarer et s'arrêter à un croisement. Dans ce cas, aidez-le un peu et poussez-le dans la direction qui vous convient le mieux.

Une fois que le Feu follet est arrivé en bas, laissez-le simplement là. Puis c'est le tour du joueur suivant. Quand les cinq Feux follets ont atteint le bas de la colline, remettez-les tous dans le sac.



Rejoindre Élias

Quand une Sorcière ou un Apprenti est touché par un Feu follet mais qu'il n'y a plus d'emplacement de la couleur correspondante sur le chemin, déplacez la figurine sur le plateau Arrivée et posez-la sur un espace dédié, Apprenti ou Sorcière.



Exemple : Le Feu follet violet touche un Apprenti. Puisqu'il n'y a plus aucun emplacement violet sur le chemin, déplacez l'apprenti le long du chemin jusqu'au plateau Arrivée.

Fin de partie

Dès que quatre Apprentis ont rejoint le plateau Arrivée, vous avez sauvé Élias et son bâton et avez remporté la partie ! Mais si la troisième Sorcière y parvient avant, vous avez tous perdu !

Entraînement vers la perfection !

Si après plusieurs parties vous n'avez toujours pas réussi à sauver Élias et son bâton magique, essayez d'atteindre un but plus facile : tentez de faire arriver deux ou trois Apprentis sur le plateau Arrivée avant les Sorcières pour le moment.

Beaucoup trop facile !

Si vous recherchez un défi plus élevé, tentez d'amener autant d'Apprentis et aussi peu de Sorcières que possible sur la tuile Arrivée. Retournez alors le Plateau d'Arrivée pour ce mode de jeu.



Selon votre niveau de réussite, vous remportez les titres suivants :

Niveau 1 - Débutant

4 Apprentis , 2 Sorcières 

Niveau 2 - Apprenti

5 Apprentis , 2 Sorcières 

Niveau 3 - Diplômé

6 Apprentis , 2 Sorcières 

Niveau 4 - Maître

6 Apprentis , 1 Sorcière 

Niveau 5 - Grand Maître

6 Apprentis , 0 Sorcière 

Variante

Sorcières contre Apprentis

Jouer en deux équipes : une équipe essaye d'amener les Sorcières à atteindre l'Arrivée en premier, l'autre équipe prend les Apprentis. Divisez les figurines en deux équipes et décidez qui jouera les Sorcières et qui jouera les Apprentis. Alternez les figurines sur le plateau comme présenté ci-dessous : d'abord un Apprenti, puis une Sorcière, un autre Apprenti, etc. Rangez les deux figurines Apprentis restantes dans la boîte, vous n'en avez pas besoin pour cette variante.



L'équipe des Sorcières a une légère avance d'un espace, donc l'équipe des Apprentis joue en premier.

On déplace alors les figurines comme expliqué précédemment en laissant rouler les Feux follets depuis l'une des six entrées.

Si un Feu follet ne touche aucune figurine avant d'arriver en bas de la colline, on doit avancer une figurine de l'équipe adverse de son choix d'un espace sur le chemin.

L'équipe qui a déplacé trois de ses quatre figurines sur le plateau d'Arrivée en premier remporte la victoire.



© AMIGO Spiel +
Freizeit GmbH, D-63128
Dietzenbach, 2021



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 08-2022



Adaptation et distribution
françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com