NL

Leeftijd: 5-8 jaar

Aantal spelers: 2-4

Inhoud: 1 spelbord + 20 muzieknootfiches + 4 feekaarten + 1 dobbelsteen + 4 pionnen.

Doel van het spel: de eerste fee zijn die van top tot teen mooi aangekleed (met het diadeem, de halsketting, de handtas en de waaier in haar kleur) in het rijtuig terugkomt in het kasteel.

Voorbereiding van het spel: elke speelster
- kiest een feepion en zet deze midden op het spelbord, op het kasteel,
- pakt de feekaart van de bijbehorende kleur en legt die voor zich neer.

De muzieknootfiches worden met de muzieknoot zichtbaar op de muzieknootvakjes van het bord geplaatst.

Opmerking 1: De speelsters mogen de achterkant van de fiches niet zien tijdens de voorbereiding van het spel.

Opmerking 2: Als niet alle feekaarten gebruikt worden (bij een partij met 2 of 3 speelsters), moeten de accessoirefiches van de overeenkomstige kleuren en een rijtuigfiche per kaart uit het spel worden gehaald.
De fiches worden vervolgens willekeurig op de nootvakjes van het bord geplaatst, sommige vakjes blijven leeg.

Verloop van het spel: De jongste fee begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Ze gooit de dobbelsteen en verplaatst haar pion in de gewenste richting. Als ze de pion op een muzieknootfiche zet, draait ze de fiche om (als ze dat wil) en laat deze aan de andere speelsters zien.

- Als de fiche overeenkomt met één van de ontbrekende elementen op haar feekaart, pakt ze hem en legt hem op haar kaart; vervolgens gooit ze de dobbelsteen opnieuw.
- Als de fiche niet overeenkomt (omdat de achtergrond van het element niet haar kleur heeft), legt ze hem op dezelfde plek terug met de muzieknoot zichtbaar en is de volgende speelster aan de beurt.
- Als de fiche een rijtuig is: *Als de kaart van de speelster vol is, mag ze de fiche pakken en op haar kaart leggen. Vervolgens gooit ze de dobbelsteen opnieuw om terug te gaan naar het kasteel. Als de kaart van de speelster niet vol is, mag ze de fiche niet pakken. Ze legt hem op dezelfde plek terug met de muzieknoot zichtbaar en de volgende speelster is aan de beurt.*
- Als de pion op een oranje vallende ster terechtkomt, gooit de speelster opnieuw met de dobbelsteen.
- Als de pion op een leeg vakje terechtkomt, gebeurt er niets en is de volgende speelster aan de beurt.

Opmerking 3: Er kunnen geen 2 feeën op hetzelfde vakje staan: als een vakje al bezet is, moet de speelster een andere weg nemen.

Opmerking 4: Er mag binnen één verplaatsing niet worden gekeerd.

Opmerking 5: Tijdens de partij is een speelster niet verplicht om de muzieknootfiche om te draaien als ze hier aan het einde van haar verplaatsing op terechtkomt. Als ze zich herinnert dat de achterzijde van de fiche niet interessant voor haar is, hoeft ze deze dus niet opnieuw aan haar tegenstanders te laten zien.

Opmerking 6: De speelsters hoeven niet precies op een vakje met een fiche terecht te komen. Als de speelster hogere ogen gooit dan ze nodig heeft om op een vakje met een fiche terecht te komen, kan ze besluiten om onderweg op dat vakje te stoppen.

Einde van de partij: de eerste fee die in het rijtuig terugkomt in het kasteel met de 4 accessoires in haar kleur, wint de partij.

F

Ages : 5-8 ans

Nombre de joueurs : 2-4

Contenu : 1 plateau + 20 jetons “note de musique” + 4 cartes “fée” + 1 dé + 4 pions.

But du jeu : être la première fée à revenir au château en carrosse parée de la tête aux pieds (avec le diadème, le collier, le sac à main et l’éventail de sa couleur).

Préparation du jeu : chaque joueuse
- choisit un pion fée et le place au centre du plateau sur le château
- prend la carte fée de la couleur correspondante et la pose devant elle.

Les jetons “note de musique” sont placés, faces “note” visibles, sur les cases “note” du plateau.

NB1 : les joueuses ne doivent pas connaitre le verso des jetons lors de la préparation du jeu.

NB2 : Si toutes les cartes “fée” ne sont pas utilisées (dans le cas d’une partie à 2 ou 3 joueurs), il faut retirer les jetons accessoires des couleurs correspondantes ainsi qu’ un jeton carrosse par carte écartée. On place alors les jetons sur les cases “note” du plateau de façon aléatoire en laissant certaines cases vides.

Déroulement du jeu : La plus jeune fée commence puis on joue dans le sens des aiguilles d’une montre. Elle lance le dé et déplace son pion dans la direction qu’elle souhaite.

Si le pion se pose sur un jeton "note de musique", elle retourne le jeton (si elle le souhaite) et le montre aux autres joueuses.
- si le jeton correspond à un des éléments manquants de sa carte fée, elle le prend et le pose sur sa carte; puis relance le dé.
- si le jeton ne correspond pas (car cet élément n'est pas sur un fond de sa couleur) elle le repose, face "note de musique" visible, au même emplacement et la main passe à la joueuse suivante.
- si le jeton est un carrosse :
Soit la carte de la joueuse est complète et elle peut alors prendre le jeton, le poser sur sa carte; puis relance le dé pour rentrer au château.
Soit la carte de la joueuse est incomplète et elle ne peut pas prendre le jeton. Elle le repose, face "note de musique" visible et la main passe à la joueuse suivante.
- sur une étoile filante orange : elle relance le dé.
- sur une case vide : rien ne se passe et la main passe à la joueuse suivante.

NB3 : Il ne peut pas y avoir 2 fées sur la même case : si une case est déjà occupée par une fée, la joueuse doit emprunter un autre chemin.

NB4 : Les demi-tours lors d'un même déplacement ne sont pas autorisés.

NB5 : Au cours de la partie, une joueuse n'est pas obligée de retourner le jeton "note de musique" sur lequel elle arrive à la fin de son déplacement. Si elle se souvient que l'élément au verso ne l'intéresse pas, cela lui permet de ne pas le dévoiler à nouveau à ses adversaires.

NB6 : il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur une case où se trouve un jeton. Si la joueuse fait un score au dé supérieur au nombre de cases qui la sépare d'une case avec un jeton, elle peut décider de s'arrêter sur la case avec le jeton.

Fin de la partie : La première fée à revenir au château en carrosse et parée des 4 accessoires de sa couleur gagne la partie.