

# Paul et la lune

## Histoire à raconter avant de dormir

Chaque soir, Maman couche petit Paul dans son lit. Elle l'embrasse pour lui souhaiter une bonne nuit, puis ferme la porte. A peine sa maman sortie, Paul saute de son lit et, tout doucement, se glisse sur la pointe des pieds vers la fenêtre. Chaque soir, il a un rendez-vous très particulier ; avec la lune ! Elle est tellement belle ! Tellement lumineuse et douce. Au clair de lune, Paul se sent bien et en sécurité. La lune est sa meilleure amie. Paul lui raconte ses aventures de la journée, et même tous ses secrets. Chaque soir, quand il a terminé, Paul retourne se coucher et s'endort heureux et satisfait.

Mais cette-nuit-là, alors qu'il est posté à sa fenêtre pour son rendez-vous quotidien, il se passe quelque chose de bizarre : un rayon lumineux fend le ciel directement de la lune pour atterrir dans le jardin !

« Mais qu'est-ce que c'est ? » se demande Paul. Et à pas feutrés, il sort de la maison pour s'approcher du rayon de lune. Dans le jardin, là où le rayon touche la terre, il trouve une baguette avec une pointe en forme d'étoile lumineuse !

« Bonjour, pourrais-tu m'aider ? » dit soudainement une voix inconnue. Paul regarde autour de lui, mais ne voit personne ! Etonné, il se frotte les yeux. Qui peut bien lui parler ? Paul a soudain une idée, il n'y a qu'une seule possibilité : c'est forcément la lune ! « Euh ... salut ... Lune ? demande-t-il timidement. Lune, est-ce que c'est toi ? »

« Quel malheur ! » soupire la lune. Un instant d'inattention, et ma baguette magique lumineuse m'a échappée ! » La lune a l'air très triste. « Si je ne la récupère pas, finie la pleine lune ! Je pourrais même disparaître complètement. Ce serait terrible ! »

Paul ne sait pas quoi faire, il se sent mal à l'aise. La Lune lui demande alors : « Voudrais-tu m'aider à récupérer ma baguette magique lumineuse ? »

« Paul ne peut pas croire qu'il parle à la lune ! Et que la lune lui parle ! « Je suis le seul qui peut aider la lune, pense-t-il. Mais vais-je y parvenir ? Je ne suis qu'un petit garçon ! »

« Chère Lune, j'aimerais bien t'aider, mais malheureusement je ne sais pas voler. Comment veux-tu que je te rapporte ta baguette magique ? »

La Lune a une idée. « On va demander aux bonnes fées des étoiles si elles veulent bien nous aider. Elles pourraient construire une échelle qui te mènerait jusqu'à moi ... Regarde, les bonnes fées des étoiles habitent là dans l'étang de ton jardin. Tu les vois ? »

Paul regarde en direction de l'étang. « Oh, les voilà ! »

« s'écrie-t-il tout content. Comme elles sont belles, comme elles sont lumineuses ! »

Alors, Paul prend son courage à deux mains et se dirige vers les fées ...



FRANÇAIS

## Paul et la lune

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 assistants de la lune, de 3 à 8 ans.

**Auteurs :** Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle et Marie Chaplet)

**Illustration :** Lucile Thibaudier

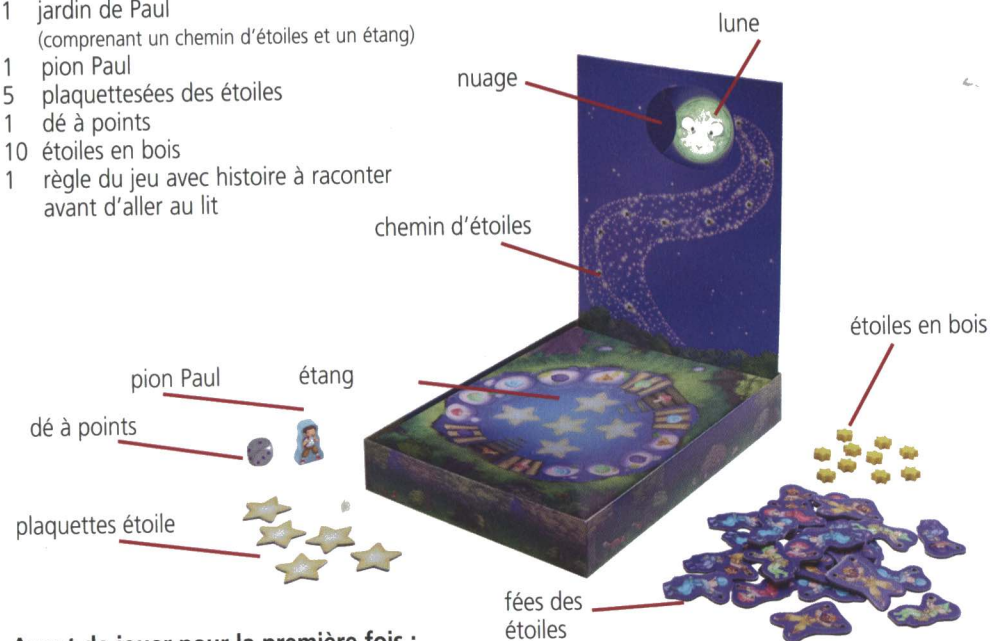
**Durée de la partie :** 5 à 10 minutes

Aidez Paul, assisté des fées des étoiles, à sauver la lune. Pour redonner sa baguette magique à la lune avant qu'elle ne disparaisse derrière le nuage, Paul devra grimper sur l'échelle formée par les fées des étoiles. S'il réussit, alors la lune pourra de nouveau briller de toute sa lumière et éclairer la terre.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

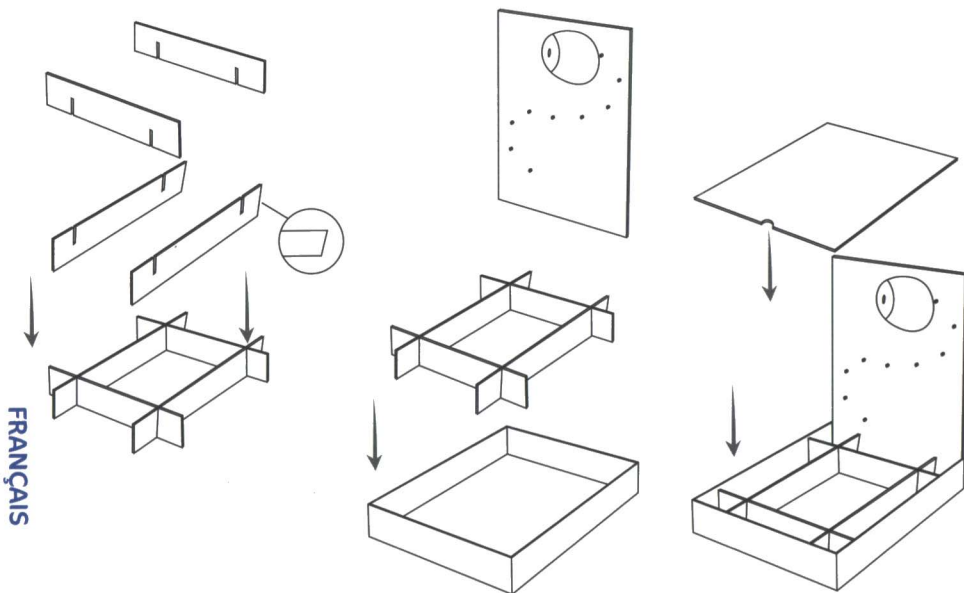
- 1 jardin de Paul (comprenant un chemin d'étoiles et un étang)
- 1 pion Paul
- 5 plaquettes des étoiles
- 1 dé à points
- 10 étoiles en bois
- 1 règle du jeu avec histoire à raconter avant d'aller au lit



## Avant de jouer pour la première fois :

Appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. Jetez les morceaux restants qui ne serviront plus.

Maintenant, assemblez le jardin de Paul :



Prenez le fond vide de la boîte. Prenez les quatre bandes de carton et assemblez-les de manière à ce que les deux grandes bandes et les deux petites bandes soient parallèles les unes par rapport aux autres ...

... et posez la grille ainsi obtenue dans le fond de la boîte. Emboîtez le chemin des étoiles (= plateau de jeu avec lune) dans la fente entre le fond de la boîte et la grille.

Ensuite, posez l'étang (= plateau de jeu avec étang) par-dessus. Le jardin de Paul est prêt !

Quand vous rangerez le jeu plus tard, vous pourrez laisser la grille dans le fond de la boîte. Posez les accessoires de jeu dans le compartiment central. Ensuite, rabattez le chemin des étoiles sur la grille, face illustrée côté grille, et posez l'étang par-dessus ainsi que la règle du jeu. Vous pouvez alors fermer la boîte avec le couvercle.

## Préparatifs

Posez le jardin de Paul au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Faites coulisser le nuage placé au-dessus du chemin des étoiles pour que la lune soit totalement visible.

Posez les 5 plaquettes étoile, faces visibles, sur les cases étoile de l'étang. Les fées des étoiles et le dé sont posés à côté du jardin. Vous avez alors juste un peu de temps pour remarquer l'emplacement de chacun des chapeaux de fée. Ensuite, retournez toutes les plaquettes étoile.

Posez Paul sur n'importe quelle case « tronc d'arbre ». Et c'est parti.

Les 10 étoiles en bois serviront seulement pour la variante compétitive « La grande course aux étoiles » et sont laissées dans la boîte.

## Paul et la lune – Jeu de base



Celui qui a parlé en dernier à la lune commence en lançant le dé. Déplace Paul autour l'étang dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé. Regarde bien sur quel chapeau de fée Paul se retrouve maintenant. Retourne une plaquette étoile pour trouver celle qui représente le même chapeau.

### Quel chapeau de fée est représenté sur la plaquette étoile ?

#### • Le même chapeau de fée ?

Bien joué ! Dans la réserve, prends une fée portant ce chapeau et accroche-la à la prochaine étoile libre.

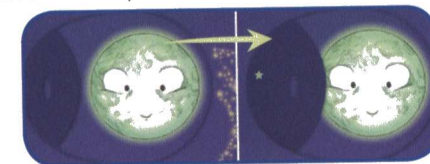
Cette fée doit toucher la fée précédente ou bien le sol.

S'il n'y a plus de fée correspondante dans la réserve, tu as le droit d'en prendre une autre de ton choix

#### • Un autre chapeau de fée ?

Domage ! Avance le nuage jusqu'à ce qu'il soit éclairé par l'étoile suivante.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



## Fin de la partie :

Si l'un d'entre vous réussit à accrocher une fée des étoiles à la dernière étoile située à côté de la lune, vous gagnez la partie tous ensemble. Paul grimpe alors sur l'échelle de fées, arrive vers la lune et lui redonne sa baguette magique lumineuse. La lune peut alors éclairer la terre de toute sa lumière. Vous repoussez le nuage complètement.

Par contre, si le nuage recouvre la lune avant que l'échelle de fées ne soit complètement terminée, vous perdez malheureusement la partie tous ensemble. Paul ne peut encore pas rapporter la baguette magique lumineuse à la lune. Les fées retournent à l'étang et attendent la prochaine occasion pour aider la lune en compagnie de Paul.

### Variante 1 : Petits remous (pour assistants de la lune expérimentés)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

#### Sur quelle case atterrit Paul ?

##### • Troncs d'arbre/passerelle en bois



Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervertis deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.



- **Cases caillou**

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

## Variante 2 : Echanges d'étoiles (pour assistants de la lune professionnels)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

### Sur quelle case atterrit Paul ?



- **La passerelle en bois**

La passerelle est submergée et provoque une grosse vague lorsque Paul arrive dessus, ce qui provoque un raz-de-marée pour les étoiles. Tu mélanges alors toutes les plaquettes étoile, faces cachées, et les poses à d'autres endroits, sans les regarder. Ensuite, tu essayes de trouver la fée correspondant au chapeau illustré.



- **Les troncs d'arbre**

Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervertis deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.



- **Les cases caillou**

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

## Variante 3 : La grande course aux étoiles

(pour assistants de la lune véritables experts)

Dans cette variante compétitive, il y a un seul gagnant à la fin de la partie. Pour cela, il faut prendre en plus les 10 étoiles en bois. Posez-les à côté du jardin de Paul.

On joue suivant les règles du jeu de base ou celles des variantes Petits remous ou Étoiles interverties, avec les différences suivantes :

- A chaque fois que tu agrandis l'échelle en posant une fée des étoiles, tu as le droit de prendre une étoile en bois. Pour la dernière fée, tu récupères 2 étoiles en bois.
- La partie se termine lorsque la 9<sup>ème</sup> fée arrive vers la lune ou lorsque la lune est complètement recouverte.
- Si l'échelle des fées est terminée avant que le nuage recouvre la lune, celui qui a le plus d'étoiles en bois gagne : c'est lui qui a le mieux aidé Paul à parcourir son chemin vers la lune. Si les fées n'atteignent pas la lune à temps, tout le monde a perdu.

### Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.