

Feelina

Feelina et la chasse aux papillons. Un jeu magique pour 2 à 4 jeunes amis des fées de 4 à 99 ans.

Contenu:

4 pions, 15 papillons, 15 feuilles, 1 plateau tournant, 4 cartes château, règle du jeu

Auteur: Beate Nikolai

Illustration: Claudia Wiczorek

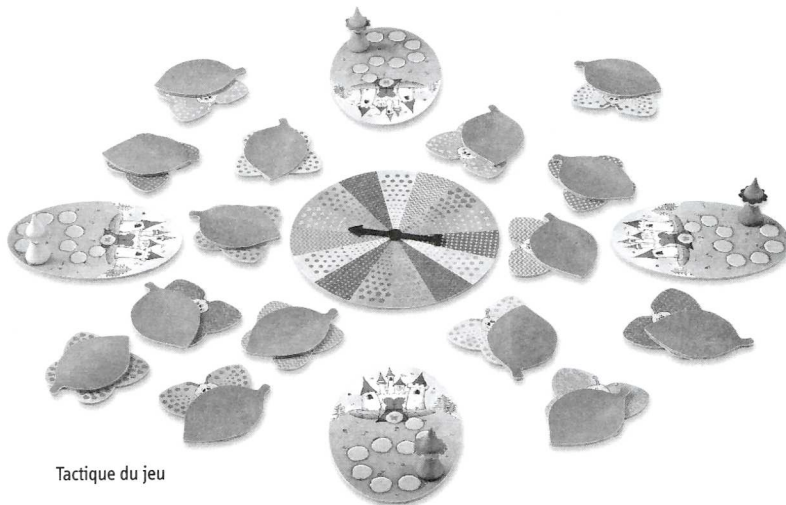
Histoire

Le royaume des fées est en effervescence. Juste avant le bal annuel des fées, un méchant sorcier a ensorcelé toutes les fées. Malheur ! Brusquement, elles ne se souviennent plus du chemin qui mène au château et le bal des fées est menacé. Heureusement, il reste les papillons qui connaissent le chemin. Mais les papillons se sont tous cachés sous les feuilles et ils dor-

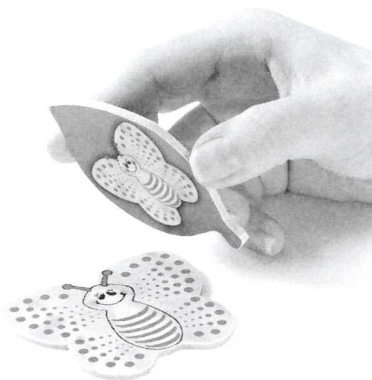


ment. A présent, les petites fées doivent trouver les papillons pour qu'ils leur montrent le chemin menant jusqu'au château. Aide-les à trouver les papillons ?

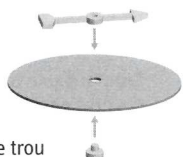
Astuce : Chaque papillon a son propre motif multicolore. Peux-tu les distinguer ?



Tactique du jeu



Préparation du jeu



Fixez la flèche dans le trou du plateau tournant prévu à cet effet et posez ce dernier au milieu de la table afin qu'il soit accessible à tous. A présent, répartissez les 15 papillons, face visible, tout autour du plateau tournant. Les papillons ne doivent pas se chevaucher.

Puis cachez les papillons en déposant une feuille sur chacun d'entre eux. Veillez à ce qu'à chaque papillon soit attribuée la feuille qui lui convient.

A présent, chaque joueur choisit un pion. Vous avez le choix entre la fée fleur, la fée rêve, la fée lumière ou la fée eau.



La fée rêve rose
veille sur les rêves
de tous les enfants
et adultes.



La fée fleur verte
veille à ce que tout
croisse et pousse
bien dans la nature.



La fée lumière jaune
amène le soleil et
fait parfois apparaître
un arc-en-ciel
par magie.



La fée eau bleue
est la gardienne
des fleuves, mers
et de tout ce qui
touche à l'eau.

Tirez ensuite une carte château et posez la fée sur la case départ.



But du jeu

Chaque joueur essaie de trouver le plus vite possible les papillons recherchés et d'amener sa petite fée jusqu'au château grâce aux points récoltés.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Celui qui commence est le dernier à avoir vu un papillon.

A présent, faites tourner la flèche sur le plateau tournant. Dès que la flèche s'arrête et indique clairement une case avec un certain motif, vous devez tous en même temps essayer de trouver le papillon orné du même motif. Si la flèche ne pointe pas de façon nette sur une case, tournez à nouveau la flèche.

Découvrez le papillon que vous pensez être le bon aussi vite que possible et posez la feuille devant vous. Chaque joueur peut découvrir au maximum un papillon.

Score

Si tu as découvert le bon papillon, tu peux avancer ta fée d'une case. Si tu as attrapé un mauvais papillon par inadvertance, tu dois reculer ta fée d'une case. Cela ne compte pas si tu te trouves déjà sur la case départ.

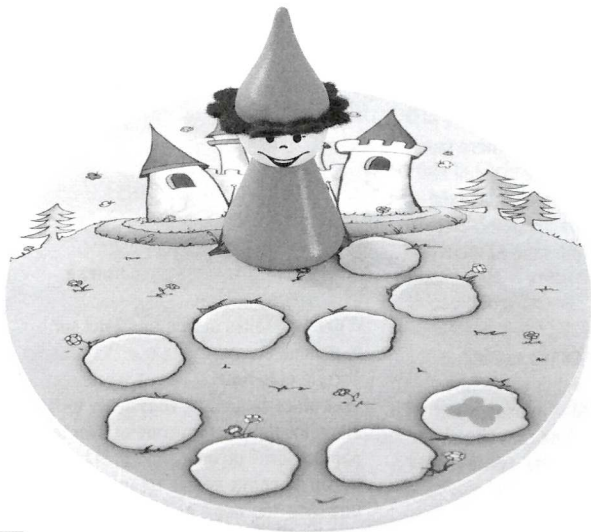
A présent, tous les papillons sont à nouveau correctement recouverts de leur feuille et la prochaine partie peut commencer.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui atteint en premier la case d'arrivée avec sa fée.

Variante

Dans le cadre de la variante simplifiée, les papillons sont visibles. Celui qui voit en premier le papillon recherché, le montre du doigt. Le score se calcule comme dans la variante de base. Le gagnant est celui qui atteint en premier la case d'arrivée avec sa fée.



Feelina

Feelina en de speurtocht naar de vlinders. Een betoverend spel voor 2-4 kleine fee-vriendjes van 4-99 jaar.

Inhoud:

4 spelfiguren, 15 vlinders, 15 bladeren, 1 draaischijf, 4 kasteelkaarten, spelregels

Auteur: Beate Nikolai

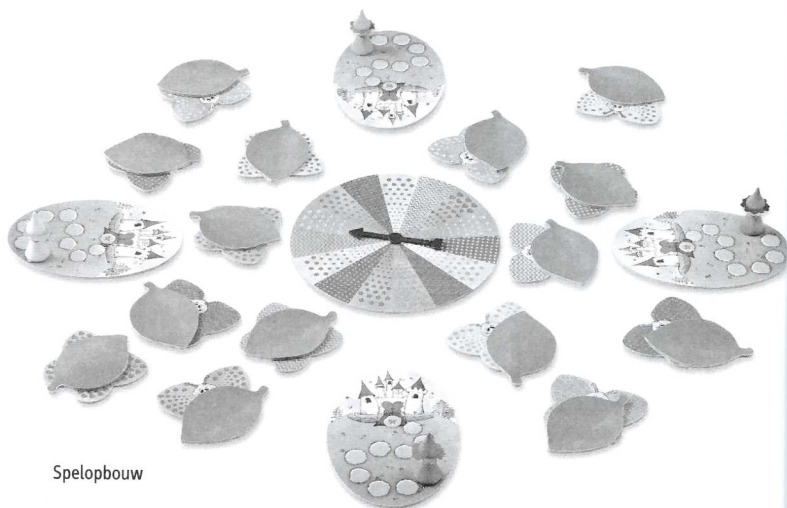
Illustratie: Claudia Wieczorek

Het verhaal

Het feeënrijk is in rep en roer. Uitgerekend vlak vóór het jaarlijkse feeënbal heeft een boze tovenaar alle feeën betoverd. Lieve hemel! Plotseling weten zij de weg niet meer naar het kasteel en is het feeënbal in gevaar. Gelukkig zijn er de vlinders nog - zij weten de weg. Maar de vlinders hebben zich allemaal onder de bladeren verstopt en slapen. Nu moeten de kleine feeën



de vlinders vinden, zodat deze hun de weg naar het kasteel wijzen. Help jij hen met het vinden van de vlinders? Een tip: elke vlinder heeft een eigen, kleurrijk patroon. Herken jij de verschillen?



Spelopbouw



Vorbereiding



Steek de draaipest in de daarvoor beoogde opening in de draaischijf en leg deze voor iedereen goed bereikbaar midden op de tafel. Verdeel nu de 15 vlinders met de afbeelding naar beneden rondom de draaischijf. Hierbij mogen de vlinders niet op elkaar liggen.

Leg nu de bladeren met de groene kant naar boven op de vlinders. Let op dat elke vlinder bij het passende blad wordt geplaatst.

Nu kiest iedereen een spelfiguur. Jullie kunnen kiezen uit de bloemenfee, de dromenfee, de lichtfee of de waterfee.



De roze dromenfee
waakt over de dromen
van alle kinderen en
volwassenen.



**De groene bloemen-
fee** zorgt ervoor dat
alles in de natuur
groeit en bloeit.



De geele lichtfee
brengt zonneschijn
en tovert soms een
regenboog.



De blauwe waterfee
is de beschermvrouw
van de rivieren,
meren en alle water-
wezens.

Pak dan een kasteelkaart en zet de fee
op het startveld.



Doel van het spel

Elke speler probeert zo snel mogelijk de gezochte vlinders te vinden en zijn kleine fee met de verzamelde punten naar het kasteel te brengen.

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. Diegene die het laatst een vlinder heeft gezien, begint.

Draai nu aan de pijl op de draaischijf. Zodra de pijl blijft staan en duidelijk naar een patroonveld wijst, moeten jullie allemaal tegelijkertijd proberen om de vlinder met hetzelfde patroon te vinden. Draai nog eens, als de pijl niet duidelijk naar een veld wijst.

Draai zo snel mogelijk de vlinder om die jullie voor de gezochte vlinder houden en leg het blad vóór jullie neer. Elke speler mag maximaal één vlinder omdraaien.

Waardering

Als je de juiste vlinder hebt omgedraaid, mag je één veld doorgaan met je fee. Als je per ongeluk een verkeerde vlinder hebt omgedraaid, moet je je fee één veld achteruit zetten. Dit geldt niet, als je al op het startveld staat.

Nu worden alle vlinders weer op de juiste manier afgedekt en begint de volgende ronde.

Einde van het spel

De winnaar is degene die met zijn fee het eerst het doelveld bij het kasteel bereikt.

Variant

Bij de vereenvoudigde versie worden de vlinders open opgelegd en niet omgedraaid. Wie de gezochte vlinder het eerst ziet, wijst daar met zijn vinger naar. De waardering gebeurt net zoals bij de basisvariant. De winnaar is degene die met zijn fee het eerst het doelveld bij het kasteel bereikt.

