



Doel van het spel:

De Sprookjeskoning heeft een prachtig verhaal besteld voor het banket van vanavond. De troubadours gaan op expeditie in het Fabelbos, op zoek naar inspiratie. Voordat de nacht valt, moeten ze de 8 elementen terugvinden waaruit hun verhaal bestaat, en daarbij de reuzen vermijden die door het bos dwalen.

De 8 elementen:



Inhoud:

1 speelbord, 30 reuskaarten, 4 troubadourpionnen, 2 reuspionnen, 8 verhaalelementfiches, 3 lelijk-woordfiches, 3 drankjefiches, 12 inspiratiebronkaarten.

Vorbereiding van het spel:

Schud de verhaalelement-, drankje- en lelijk-woordfiches en leg ze willekeurig op de vierkante velden op het bord, met de afbeelding naar boven.

Elke speler pakt een troubadourpion en zet deze op het veld 'kasteel'. De reuspionnen worden elk op een veld met 'bot' gezet.

De 30 reuskaarten worden geschud en gedekt op een stapeltje naast het speelbord gelegd. Dit is de pot.

Opmerking 1: Met 2 spelers worden 4 kaarten uit het spel genomen.
Met 3 spelers worden 2 kaarten uit het spel genomen :

De 30 inspiratiebronkaarten worden geschud en gedekt op een stapeltje naast het speelbord gelegd. Dit is de pot. De eerste kaart van de stapel wordt omgedraaid, zodat de afbeelding zichtbaar is.

Verloop van het spel:

er wordt met de klok mee gespeeld; de jongste speler begint.

Ledere speler voert de volgende handelingen uit als hij aan de beurt is:

1. Hij spreekt een toverwoord uit:

De speler moet een woord zeggen dat hoort bij een element op de omgekeerde inspiratiebronkaart (voorwerp, handeling, kwalificatie ...). Maar pas op, een andere speler mag niet eerder een woord van dezelfde categorie voor deze kaart gezegd hebben.

Opmerking 2: De speler kan besluiten om geen toverwoord uit te spreken. Dan verplaatst hij zijn pion ook niet.

2. Hij verplaatst zijn troubadourpion net zoveel velden als het toverwoord lettergrepen heeft.

De stomme 'e' telt ook mee met het tellen van de lettergrepen.

Voorbeelden: Het woord 'gelegenheid' telt 4 lettergrepen: 'ge' - 'le' - 'gen' - 'heid'.
Het woord 'uiteindelijk' telt 4 lettergrepen: 'uit' - 'ein' - 'de' - 'lijk'.



Twee opeenvolgende klinkers worden als 2 lettergrepen geteld:

Voorbeeld: het woord 'diamant' telt 3 lettergrepen: 'di' - 'a' - 'mant'.

Uitzondering: als de speler een of meerdere reuskaarten voor zich heeft liggen, moet hij het aantal reuskaarten dat hij voor zich heeft liggen aftrekken van het aantal lettergrepen van het toverwoord.

Voorbeeld: hij heeft een woord van 5 lettergrepen uitgesproken, maar heeft 1 reuskaart voor zich liggen, hij gaat slechts $5 - 1 = 4$ velden vooruit.

Opmerking 3: De troubadours kunnen de geheime grotten van het speelbord gebruiken om sneller vooruit te komen (zo kan een speler een grot ingaan en uit de andere grot komen). De velden ingang en uitgang tellen elk als één veld.

- Als het veld van de route waarop de troubadour stopt een verhaalelementfiche, lelijk-woordfiche of drankjefiche bevat, kan de speler deze fiches pakken. Alle fiches die de spelers pakken, worden voor alle spelers samen op een stapel gelegd.
- Als het veld waarop de troubadour stopt een van de 2 'inspiratiehuis'-vakjes is, kan hij de 'inspiratiebron'-kaart die naast het speelbord ligt, vervangen: hij legt hem onder de stapel en draait de bovenste kaart om.



3. Hij trekt een reuskaart en verplaatst een reus:



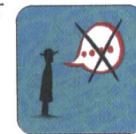
De speler trekt een reuskaart die een reus toont en de kleur van de weg die deze moet nemen. De speler verplaatst de reuspion tot het einde van de weg van de aangegeven kleur.

(**Let op:** reuzen kennen de geheime grotten niet en kunnen ze niet gebruiken).

Hier verplaatst de **blauwe** reus zich tot het einde van de **gele weg**. Hierna wordt de kaart uit het spel gehaald.

Ontmoeting met een reus

- Als een reus en een troubadour elkaar ontmoeten tijdens een verplaatsing (elkaar kruisen, inhalen of op hetzelfde veld terecht komen), dan:
- Als de spelers een lelijk-woordfiche bezitten: de troubadour leidt de reus af met het lelijke woord. De kaart wordt weggelegd en de ontmoeting met de reus heeft geen gevolgen.
- Als de spelers geen lelijk-woordfiche bezitten, valt de reus de troubadour aan en raakt deze gewond.
- Als de spelers een drankjefiche bezitten: de troubadour kan deze gebruiken om zichzelf te genezen. De fiche wordt weggelegd en hun ontmoeting heeft geen gevolgen.
- Als de spelers geen drankjefiche bezitten: de troubadour houdt de reuskaart voor zich, dit betekent dat hij gewond is.
- Bij een volgende beurt kan hij zijn wond genezen door een drankjefiche te gebruiken dat hij gepakt heeft, hij legt de reuskaart dan weer in de pot.



Opmerking 4: een drankjefiche kan slechts één wond van een reus genezen.

Einde van het spel:

Als **alle** troubadours terug zijn in het kasteel met **alle** verhaalelementen, kunnen ze het sprookje bouwen en winnen ze het spel. Als de pot met reuskaarten echter op is voordat ze allemaal terug zijn in het kasteel, verliezen ze het spel.



De
8 à 99 ans



2 à 4
joueurs



20 mn

But du jeu :

Le Roi des Contes a commandé une fabuleuse histoire pour le banquet de ce soir. Les troubadours partent en expédition dans la Forêt des Fables à la recherche de l'inspiration. Il leur faut retrouver les 8 éléments qui composeront leur histoire avant que la nuit ne tombe, tout en évitant les ogres qui rodent dans la forêt.

Les
8 éléments :



Contenu :

1 plateau, 30 cartes " ogre ", 4 pions " troubadour ", 2 pions " ogre ", 8 jetons " élément d'histoire ", 3 jetons " vilain-mot ", 3 jetons " potion ", 12 cartes " source d'inspiration ".

Préparation du jeu :

Mélanger les jetons éléments de l'histoire, potion et vilain mots puis les disposer aléatoirement sur les emplacements carrés du plateau, faces visibles.

Chaque joueur prend un pion troubadour et le pose sur la case " château ".

Les pions ogre sont placés chacun sur une case " os ".

Les 30 cartes ogre sont mélangées puis positionnées en pioche, faces cachées à côté du plateau.

NB1 : À 2 joueurs on retire 4 cartes

À 3 joueurs on retire 2 cartes

Le parcours :
Les cartes source d'inspiration sont mélangées et posées en pioche, faces cachées à côté du plateau. On retourne la première carte du tas face visible.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune joueur commence.

À son tour de jeu, le joueur effectue plusieurs actions dans l'ordre suivant :

1. Il prononce un mot magique :

Le joueur doit prononcer un mot correspondant à un élément présent sur la carte source d'inspiration retournée (objet, action, qualificatif...). Mais attention, il ne faut pas qu'un autre joueur ait déjà prononcé un mot de la même famille pour cette carte.

NB2 : un joueur peut décider de ne pas prononcer de mot magique.

Dans ce cas, il ne déplacera pas son pion.

2. Il déplace son pion troubadour du nombre de cases égal au nombre de syllabes du mot magique.

Le décompte des syllabes s'effectue en tenant compte des " e " muets.

Exemples : Le mot " bicyclette " comporte 4 syllabes : " bi " - " cy " - " clè " - " te ".
Le mot " finalement " comporte 4 syllabes : " fi " - " na " - " le " - " ment "



2 voyelles qui se suivent sont décomptées comme 2 syllabes.

Exemple : Le mot " diamant " comporte 3 syllabes : " di " - " a " - " mant ".

Exception : si le joueur possède une/des carte(s) ogre devant lui : il lui faut enlever au nombre de syllabes du mot magique le nombre de cartes ogre posées devant lui.

Exemple : il a prononcé un mot de 5 syllabes mais a 1 carte ogre posée devant lui, il n'avance que de 5 - 1 soit 4 cases).

NB3 : les troubadours peuvent emprunter les grottes secrètes du plateau pour se déplacer plus rapidement. (Ainsi un joueur peut rentrer par une grotte et ressortir une autre). Les cases entrée et sortie comptent comme 1 case chacune.

• Si la case du parcours sur laquelle s'arrête le troubadour contient un jeton " élément d'histoire ", " vilain-mot " ou " potion " le joueur peut s'en emparer. Tout ce qui est récolté est mis en commun pour l'ensemble des joueurs.

• Si la case sur laquelle s'arrête le troubadour est une des 2 cases " maison de l'inspiration ", il peut alors changer la carte " source d'inspiration " posée à côté du plateau : il la glisse sous la pioche et retourne la carte du dessus.

3. Il tire une carte ogre et déplace un ogre :

Le joueur tire une carte ogre qui indique un ogre ainsi que la couleur du chemin que celui-ci doit emprunter. Le joueur déplace le pion ogre jusqu'au bout du chemin de cette couleur.

(NB4 : les ogres n'ont pas connaissance des grottes secrètes et ne peuvent pas les emprunter.)

Ici l'ogre **bleu** se déplace jusqu'au bout du chemin **jaune**. Puis la carte est défaussée.



Rencontre avec un ogre

• Si lors d'un déplacement un ogre et un troubadour se rencontrent (se croisent, se dépassent ou s'arrêtent sur la même case), alors :

• Si les joueurs possèdent un jeton " vilain-mot ". Le troubadour fait diversion en le jetant en pâture à l'ogre. La carte est défaussée et la rencontre avec l'ogre n'a aucune conséquence.

• Si les joueurs ne possèdent pas de jeton " vilain-mots ", l'ogre attaque le troubadour et celui-ci se retrouve affaibli.

- Les joueurs possèdent un jeton " potion ". Le troubadour peut s'en servir pour se soigner. Le jeton est défaussé et leur rencontre n'a aucune conséquence.

- Les joueurs ne possèdent pas de jeton " potion ". Le troubadour garde devant lui la carte ogre signifiant qu'il est affaibli.

- Il pourra, lors d'un prochain tour, se soigner en utilisant un jeton potion obtenue et rejettera la carte ogre posée devant lui au pot.

NB5 : un jeton " potion " ne soigne qu'une blessure d'ogre.

Fin de la partie :

Lorsque **tous les troubadours** sont revenus au château avec **tous les éléments** de leur histoire, ils peuvent alors construire le conte et ils remportent la partie.

En revanche, si la pioche des cartes ogre est épuisée avant qu'ils ne rentrent tous au château, la partie est perdue.

