



Julie et Nicolas gagnent 2 points chacun grâce à ces votes. Tous les joueurs gagnent 1 point supplémentaire, parce qu'ils ont voté pour les personnages gagnants. Comme Gaspard a gagné le moins de points après ces deux tours, il choisit quel personnage intègre l'histoire. Il choisit la cigogne.

Au troisième tour, tous les joueurs ont voté pour des personnages différents, et chacun a gagné 1 point pour les votes pour leur carte. Aucun point supplémentaire n'est attribué à ce tour, car aucun des personnages n'a eu plus de votes que les autres. Gaspard choisit à nouveau un personnage pour le livre. Comme il n'y a aucun personnage gagnant, il peut choisir n'importe lequel. Cette fois, il choisit le mouton de Lilou.

Fin de la partie

La partie se termine en même temps que l'histoire. (La dernière carte de chaque histoire ne contient pas de nouveau personnage. Après l'avoir glissée dans le livre, vous n'aurez pas à voter.) Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Maintenant, vous pouvez vous remémorer toute l'histoire ! Voyons qui de vous se souvient le mieux des surprises de l'histoire. Les icônes des personnages et leur rôle dans l'histoire (visibles au-dessus des pages, sur la dernière double page du livre) raviveront votre mémoire !

Vous pouvez aussi relire l'histoire le soir avant de se coucher, en discutant du sort des personnages de façon plus précise.

5+

Autres modes de jeu

MODE COOPÉRATIF

- pour 3 à 6 joueurs :

Au début de la partie, placez 2 jetons sur la piste de score, quel que soit le nombre de joueurs : un jeton **vert** pour les joueurs et un jeton **orange** pour le jeu. Chaque joueur choisit toujours une carte Personnage de sa main à chaque vote. Une fois les cartes des joueurs choisies et réunies, complétez avec des cartes de la pioche pour avoir 6 cartes au total. Mélangez ces cartes et révélez-les en les positionnant dans les emplacements. Le but des joueurs est de choisir un personnage gagnant avec le plus de votes pour lui. Vous n'êtes **pas autorisés à discuter ni à donner des indices sur le personnage** pour lequel vous allez voter !

5

Si vous réussissez et qu'il n'y a qu'un personnage gagnant après le vote, les joueurs gagnent 1 point. Déplacez alors le jeton **vert** d'un cran sur la piste de score. S'il n'y a pas de personnage gagnant, ou plus d'un personnage gagnant, donnez 1 point au jeu. Déplacez alors le jeton **orange** d'un cran sur la piste de score. Dans ce cas, le personnage qui va dans le livre est sélectionné au hasard parmi les personnages gagnants.

Si, à la fin de la partie, le jeton **vert** est plus éloigné que le jeton **orange** sur la piste de score, vous avez formé une belle équipe, et remporté la partie. Félicitations !

Sinon, c'est qu'il vous faudra prêter plus d'attention à ce qui influence le vote des autres joueurs, et recommencer une partie.

- pour 2 joueurs :

Ce mode se joue comme le mode coopératif à 3-6 joueurs, à quelques différences près :


- pour le vote, ajoutez seulement 2 personnages de la pioche (vous pouvez n'en ajouter qu'un pour rendre le jeu plus facile, ou 3 pour le rendre plus difficile) ;
- en cas de vote unanime, les joueurs gagnent 1 point ;
- si les joueurs ont voté pour des personnages différents, le jeu gagne 1 point.

JOUER AVEC LES PLUS JEUNES JOUEURS :

Nous recommandons le mode compétitif à partir de 6 ans, et le mode coopératif à partir de 5 ans. Cependant, pour jouer avec des enfants plus jeunes, voici un autre mode de jeu. Dans ce mode, n'utilisez pas la piste de score, les jetons Joueur ni les jetons de vote. N'utilisez que le livre, les cartes Histoire d'une des histoires, et les cartes Personnage. Après chaque page de l'histoire, les joueurs choisissent un personnage de leur main et expliquent leur choix. Discutez des personnages et décidez ensemble quel personnage serait le plus adapté à la situation, et glissez-le dans la pochette correspondante. À la fin de l'histoire, personne ne gagne ou ne perd la partie.

HISTOIRES DIFFICILES

Certaines de nos histoires ont plusieurs embranchements. Si vous jouez une de ces histoires (qui sont constituées de 10 cartes Histoire), à certaines pages, vous devrez décider comment continuer l'histoire en choisissant parmi 2 possibilités.

Lorsque vous arrivez à une carte portant le symbole , lisez d'abord la partie **au-dessus** de ce symbole. Ensuite, choisissez et votez pour le personnage indiqué en gras, comme lors d'une partie traditionnelle. Enfin, lisez les deux choix sous le symbole et décidez de la suite de l'histoire. Vous pouvez le faire au hasard (le Narrateur mélange et révèle une des cartes mentionnées), ou vous pouvez décider collectivement de ce que les personnages vont faire ensuite. Glissez la carte Histoire sélectionnée dans la pochette correspondante, et placez l'autre carte dans la boîte. La prochaine fois, vous pourrez faire un autre choix, et observer comment l'histoire évolue !

6

Auteurs : Wilfried et Marie Fort Illustrateurs : Eugene Smolenceva et Irina Pechenkina

Publié sous la licence de Wilfried et Marie Fort © 2019 Tous droits réservés.

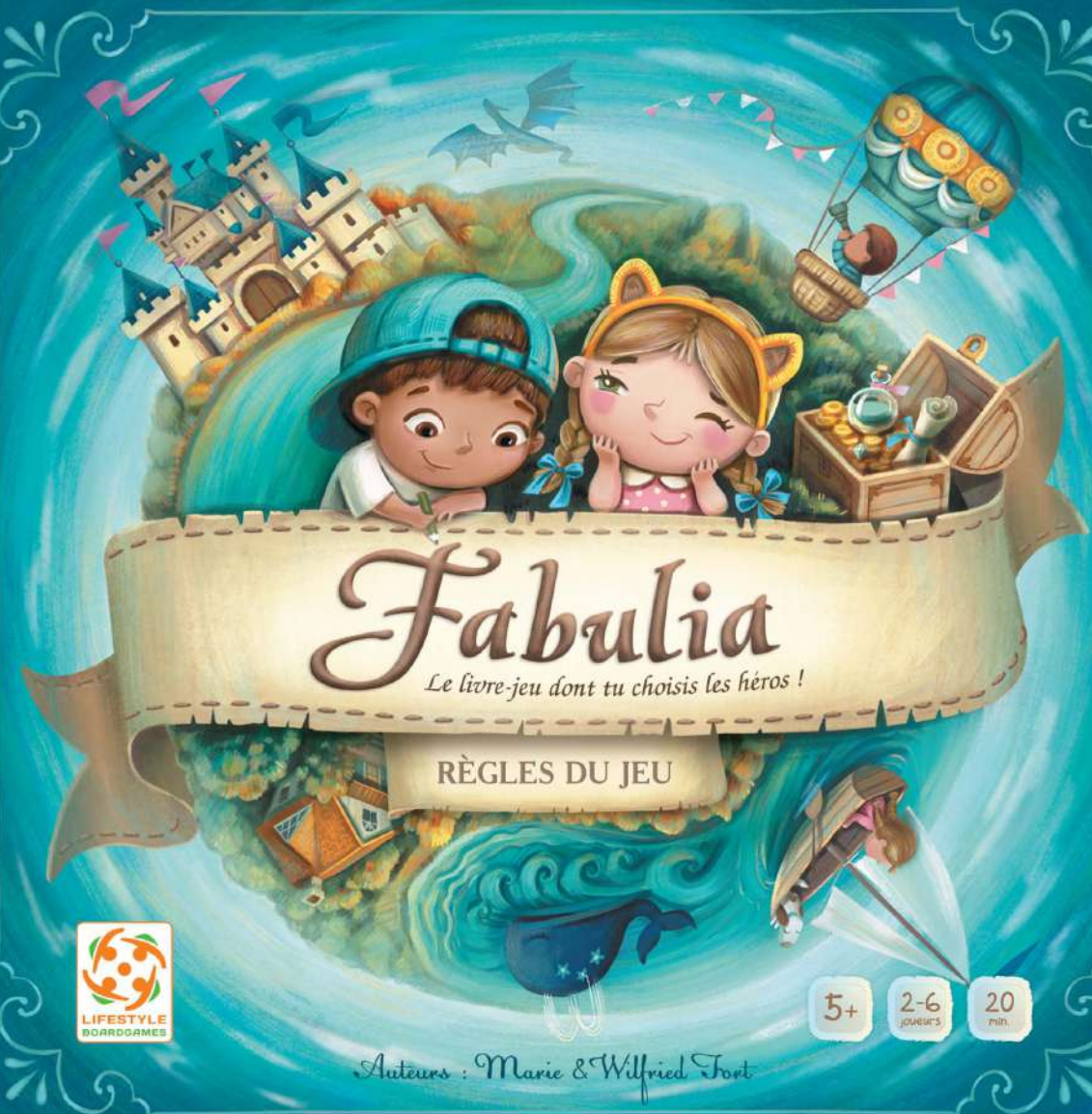


Jeu publié par Lifestyle Boardgames
© 2019 Tous droits réservés. 7-6 bis Rue
Filyovskaya, 1er étage, bureau III, salle 6A,
Moscou, 121096, Russie. Tél. : +7 495 510 0539,
contact@lifestyle-boardgames.fr,
www.lifestyle-boardgames.fr



Distribution exclusive
en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles
63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr

Développement du jeu : Ekaterina Pluzhnikova et Alexander Peshkov
Gestion de projet : Maria Kravchenko
Maquette : Anna Medvedeva et Anastasia Durova
Gestion de production : Yuriy Khmelevskoy
Responsable localisation & Lifestyle France : Bertrand Arpino
Traduction : Mathieu Rivero
Histoires écrites par Maria Kravchenko, Anna Serova, Wilfried et Marie
Fort, Ekaterina Pluzhnikova, Anastasia Ermakova et Svetlana Lobotorova.



Fabulia

Le livre-jeu dont tu choisies les héros !

RÈGLES DU JEU



5+ 2-6 joueurs 20 min.

Auteurs : Marie & Wilfried Fort

Contenu :

- 1 livret à pochettes transparentes
- 38 cartes Histoire double-face
- 86 cartes Personnage
- 1 piste de vote et de score (3 pièces de puzzle)
- 36 jetons de vote (6 pour chacune des 6 couleurs, 6 jetons différents par couleur)
- 6 jetons Joueur (6 couleurs)
- 1 Livret de règles



Aperçu du jeu

Wilfried et Marie, deux enfants qui adorent les animaux et les livres d'aventure, trouvent un jour un livre d'histoires enchanté. Les personnages du livre pouvaient endosser n'importe quel rôle. Un courageux chevalier pouvait devenir musicien larmoyant le lendemain, la sorcière malfaisante pouvait devenir la ninja maladroite d'une autre histoire...

Joignez-vous aux enfants et aidez-les à remplir les histoires du livre de personnages uniques ! Immergez-vous dans la narration, utilisez votre esprit et votre imagination pour suggérer les personnages les plus adaptés à chaque histoire.





(Exemple d'installation pour trois joueurs.)

Vous êtes prêts à jouer !

6+

Mise en place

- 1 Ouvrez le livre à la première page, et placez-le au centre de la table.
- 2 Assemblez le plateau de vote et de score, et placez-le sous le livre.
- 3 Choisissez une des histoires et prenez toutes les cartes associées à cette histoire. *Observez le fond des cartes : chaque histoire a un fond de la même couleur. N'oubliez pas de vérifier les deux faces des cartes, puisqu'elles sont recto verso. Les nombres dans le coin supérieur droit des cartes Histoire vous aideront aussi. Le premier chiffre indique toujours le chiffre de l'histoire. Par exemple, toutes les cartes de l'histoire 1 sont numérotées « 1.x ».* Mettez le reste des cartes Histoire dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie. Triez vos cartes Histoire par ordre croissant (de « x.1 » à « x.7 »). Insérez la première carte de l'histoire choisie dans la première pochette de la page (marquée par un symbole ). Mettez le reste des cartes Histoire à proximité du livre.
- 4 Chaque joueur récupère 6 jetons de vote, et un jeton Joueur de la même couleur. Placez votre jeton Joueur au début de la piste de score.
- 5 Mélangez bien les cartes Personnage, puis donnez-en 5 à chaque joueur. Placez le reste de la pioche de personnages à côté de la piste de score et de vote.
- 6 Révélez le premier personnage de la pioche, et insérez-le dans la pochette à gauche de la première page (indiqué par un symbole ). C'est le premier personnage de votre histoire.

Jouer au jeu

Chaque histoire est constituée de 7 cartes (ou de 10 cartes s'il s'agit d'une histoire « difficile » (voir « Histoires difficiles », plus bas)). Le jeu se déroule en 5 manches pendant lesquelles, pour chaque carte Histoire (sauf la première et la dernière), les joueurs choisissent le personnage le plus approprié. Le rôle que ce personnage va jouer dans l'histoire est indiqué en gras et en italique sur le texte de chaque carte.

Ce que vous trouverez sur une carte Histoire


(au dos, vous verrez le rôle du personnage dans cette partie de l'histoire)



- 1 Numéro de l'histoire/Numéro de la carte
- 2 Titre de l'histoire (sur la première carte de chaque histoire uniquement)
- 3 L'histoire elle-même (du moins, en partie)
- 4 Le personnage que vous allez choisir est toujours en **gras et en italique**
- 5 Le rôle dans l'histoire au dos de cette carte (Cela n'a rien à voir avec votre histoire en cours. Ignorez cette indication)

Comment jouer

Choisissez un Narrateur pour l'histoire. Ce joueur participera au jeu avec les autres joueurs, mais lira aussi les cartes Histoire et aidera au bon déroulement du jeu.

Le Narrateur lit à haute voix le début de l'histoire sur la première double page, puis tourne une page, insère la seconde carte Histoire dans la pochette correspondante (marquée du symbole ) , et lit la suite de l'histoire.

Ensuite, tous les joueurs (Narrateur y compris) choisissent la carte Personnage de leur main qui, selon eux, correspond le mieux à la description de l'histoire. Chacun place sa carte sur la table, face cachée. Le personnage que vous choisissez est toujours en **gras et en italique** sur la carte Histoire. Le Narrateur peut répéter le rôle du personnage que vous choisissez à ce tour pour tous les joueurs.


Lorsque tous les joueurs ont choisi un personnage, le Narrateur mélange ces cartes face cachée, et les retourne sous la piste de score afin que chaque carte soit associée à un des symboles du plateau. Chaque joueur choisit en secret le personnage qui lui semble le plus adapté parmi ceux sélectionnés, et place le jeton avec le symbole correspondant face cachée sur la table. Une fois ceci fait, tous les joueurs révèlent simultanément le jeton qu'ils ont choisi, et le placent près de la carte pour laquelle ils ont voté. **Attention : vous ne pouvez pas voter pour votre propre personnage !**

Important ! Les règles de base du jeu s'appliquent pour 3 à 6 joueurs. Les règles pour 2 joueurs peuvent être trouvées dans « Autres modes de jeu ».



Note : nous vous recommandons de choisir le plus responsable des joueurs sachant lire pour être Narrateur.

Marquer des points

Les joueurs gagnent 1 point pour chaque vote attribué à leur carte. De plus, si une (ou plusieurs) cartes obtiennent la majorité des votes, chaque joueur ayant voté pour cette (ou ces) carte(s) gagne 1 point supplémentaire. Si toutes les cartes ont exactement 1 vote, ne donnez pas de point supplémentaire. Glissez la carte Personnage gagnante dans la pochette gauche de votre double page en cours (les pochettes pour les personnages sont toujours marquées du symbole ). En cas d'égalité, le joueur avec le moins de points sur le plateau de score choisit lequel des personnages à égalité va dans l'histoire – et donc, quelle carte sera glissée dans le livre. Dans le cas où plusieurs joueurs sont concernés et dans ce cas, le plus jeune d'entre eux choisit.

Déplacez vos jetons sur la piste de score en fonction du nombre de points que vous avez gagné. Défaussez le reste des personnages, et distribuez 1 nouveau personnage de la pioche à chaque joueur.

Les joueurs récupèrent leur jeton de vote, le Narrateur tourne une page, insère la prochaine carte Histoire dans l'emplacement dédié, la lit et les joueurs choisissent à nouveau le personnage le plus adapté, etc.

Exemple de partie :



Lilou, Nicolas, Julie et Gaspard ont choisi un personnage chacun pour leur premier tour. Pendant le vote, la carte de Julie (un hérisson) a reçu 2 votes. Celles de Gaspard et celle de Lilou (une marmotte et une araignée d'eau) ont reçu un vote chacune. Julie gagne 2 points, Gaspard et Lilou gagnent 1 point chacun. Personne n'a voté pour la carte de Nicolas (un écureuil). Il ne gagne donc aucun point pour sa carte lors de ce tour. Comme le hérisson de Julie a eu le plus de votes, il est le personnage gagnant, Nicolas et Lilou, qui ont voté pour le hérisson, gagnent chacun 1 point supplémentaire. En somme, Julie et Lilou gagnent 2 points chacune, quand Gaspard et Nicolas gagnent 1 point chacun à ce tour.



Le hérisson est le prochain personnage de l'histoire. Les enfants l'insèrent dans la pochette vide, et défaussent les autres personnages.



Pendant le deuxième tour, les votes des enfants sont divisés entre deux cartes, et à égalité. La cigogne de Julie et le requin de Nicolas ont deux votes chacun :