



Les Fées Papillon

Règle
du Jeu

Contenu

110 cartes :

- **75 cartes Fée**, numérotées de 1 à 5 dans chacune des 5 couleurs (chaque carte existe en 3 exemplaires).



- **35 cartes Effet** (détaillées pages 10-11).



Et ce livret de règles.

Comment jouer ?

Idee générale

Accumulez 3 ou 4 cartes Fée de la même couleur afin de déclencher les effets au bon moment, pour gagner des points et en faire perdre aux autres joueurs.

*On te raconte
qui on est à
la page 9*

But du jeu

Marquer le plus de points.

Mise en place

Mélangez séparément les cartes Fée et les cartes Effet.

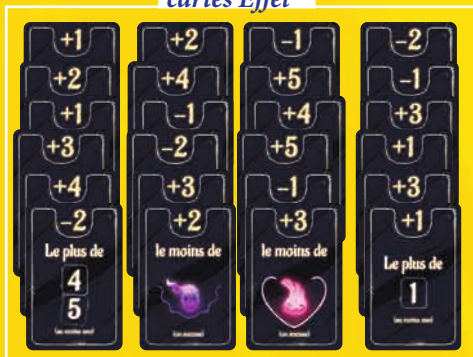
Distribuez 3 cartes Fée à chaque joueur, qui seront sa main de départ. Posez les cartes restantes en une Pioche au centre de la table, et retournez les 6 premières cartes pour constituer une Défausse.

Disposez les cartes Effet en 4 colonnes de 6 cartes, côté verso. Puis tournez la première carte de chaque colonne côté recto (voir l'exemple page suivante). Posez le reste des cartes en tas, côté verso : ce sera le Petit rab d'émotions !



Exemple de mise en place :

cartes Effet



Petit rab d'émotions



cartes Fée

Pioche



Défausse



Déroulement du jeu

Le joueur qui fait le plus d'effet aux autres commence la partie.

Ensuite les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur pose une de ses cartes Fée devant lui. Si c'est une couleur déjà présente, alors il pose sa carte par-dessus la précédente (quelles que soient les valeurs), en laissant toutes les valeurs visibles.

Lorsqu'un joueur pose une **3^e carte Fée** de même couleur devant lui, il peut choisir :

- **de déclencher** les effets (voir page 6).

OU

- **de continuer** le jeu.

Il termine son tour en prenant la première carte de la Pioche ou de la Défausse. Si la Défausse est vide, on ne peut prendre que dans la Pioche.

Si la Pioche est vide, on mélange la Défausse pour refaire la Pioche.

Le déclenchement des effets

Les cartes Effet visibles sont résolues de gauche à droite (exemple page 8) :

- **Si aucun joueur n'a réalisé l'objectif indiqué sur la carte** : il ne se passe rien, la carte Effet reste en place.
- **Si un seul joueur a réalisé l'objectif indiqué sur la carte** : il prend la carte Effet et la pose devant lui (il marquera en fin de partie les points indiqués dessus).
- **Si plusieurs joueurs ont réalisé l'objectif** : dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur déclencheur, chacun d'eux prend la première carte Effet disponible dans la colonne.
Si un joueur prend la dernière carte disponible dans la colonne et que d'autres joueurs ont réalisé l'objectif, ils ne remporteront pas de carte pour cet objectif.



Pour les cartes Effet avec plusieurs valeurs ou couleurs : comptez chaque carte Fée concernée.



***Le Petit rab
d'émotions***

Lorsqu'un joueur pose
une 4^e carte Fée de même
couleur devant lui, il **doit**
déclencher les effets.

Les effets sont résolus comme expliqué
précédemment. **Le joueur déclencheur
prend, en plus, la première carte visible
du Petit rab d'émotions, qu'il garde ou
donne au joueur de son choix.**

Lorsque la résolution des effets des 4 colonnes est
terminée, le joueur déclencheur :

- défaisse ses 3 ou 4 cartes de même couleur (dans
leur ordre de pose),
- pioche une nouvelle carte, pour avoir de nouveau
3 cartes en main,
- révèle les cartes Effets des colonnes sur lesquelles
des cartes ont été gagnées, pour avoir de nouveau
4 objectifs visibles.

Le jeu reprend : c'est au tour du joueur à gauche du
joueur déclencheur.



Ici, David a posé une 4^e carte Fée jaune et déclenche les effets (il ne l'avait pas fait en posant sa 3^e Fée jaune).

Les effets sont donc résolus de gauche à droite :

- A** Les 3 joueurs ont autant de 5 et de 4, donc David gagne la carte -2, Pauline la carte +4 et Florent la carte -2.
- B** David a le moins de fées violettes, il gagne donc la carte +2.
- C** David a le moins de fées roses, il gagne donc la carte +3.
- D** Personne n'a de fée rouge donc personne ne gagne cette carte.

David a déclenché avec une 4^e carte Fée, il prend donc la carte -2 du Petit rab d'émotions et la donne à Pauline.

David défausse ses 4 cartes Fée jaunes, et en pioche une pour avoir de nouveau 3 cartes en main. 3 nouveaux effets sont révélés et le jeu continue : c'est à Pauline de jouer.

Fin de partie et décompte des points

La partie se termine quand aucun joueur ne peut gagner de carte Effet lors d'un déclenchement.

En cas de Petit rab d'émotions, le joueur déclencheur remporte tout de même cette carte (qu'il décide de garder ou de donner à un autre joueur).

Chaque joueur compte les points des cartes Effet remportées. Celui qui a le plus grand score gagne la partie.



Les Fées Papillon



Maintenant que vous avez joué avec nos petites Fées Papillon, on peut vous expliquer qui elles sont, et pourquoi elles nous font gagner ou perdre des points, à nous et aux autres joueurs !

Elles sont partout, à veiller sur nous et surtout sur nos émotions. Et on sait que quand nos émotions s'accumulent un peu... ça déborde sur nos petites vies ! Parfois beaucoup, parfois positivement et parfois négativement. Et comme on ne vit pas tout seul, ça déborde aussi positivement ou négativement sur ceux qui nous entourent !

A nous de gérer tout ça au mieux.

Merci !

L'auteur Florent Toscano : avant tout à ma fée Nora et mon papillon Jean qui veillent si bien sur moi. Merci infiniment à celles et ceux qui subissent, accompagnent ou bénéficient de mes émotions, qui peuvent prendre beaucoup de place. Et merci à Pauline de leur avoir donné vie !

L'illustratrice Pauline Détraz : Merci à toute l'équipe des jeux Opla qui s'investit pour rendre une partie du monde plus poétique et plus légère. Et un merci tout particulier à Florent pour sa confiance et sa gentillesse.



Il y a aussi de la magie avec les jeux nature...



...et dans notre
gamme BD



...ou dans notre
gamme Expériences



... Sans oublier les CARTZZLE



Un peu plus de féerie ?...

Le sens que nous mettons dans nos jeux passe par le sens qu'ils contiennent dans leurs processus de développement, de fabrication et aussi de commercialisation.



Ainsi pour limiter l'impact environnemental, ce jeu a été entièrement conçu, développé et fabriqué en région lyonnaise, en France. Son processus de production a été pensé pour être le plus propre possible. Il ne sera pas exporté au-delà d'un rayon de 1 000 km, il ne sera pas vendu à des plateformes multinationales aux valeurs qui ne sont pas les nôtres et il ne sera pas bradé lors du Black Friday.

VIDEO RÈGLES :



Au sujet du S.A.V.

Nous apportons beaucoup de soin et d'attention à la fabrication de nos jeux. Si malgré cela, vous constatez un problème ou un élément manquant, ou que cela advienne au cours de la vie du jeu (que nous espérons longue et intense !), envoyez-nous un message à : commande@jeux-opla.fr.

Jeux Opla - 2, rue Bara - 69003 Lyon | contact@jeux-opla.fr | www.jeux-opla.fr



FR
Pensez à
donner ou recycler.



Association

ou



Magasin

ou



Déchèterie

<https://quefairedemesdechets.fr>