

MARCO TEUBNER

Perlurette



DREI
MAGIER

ARVI

Attention, la sorcière déboule !

Perlatette

Auteur : Marco Teubner
Graphisme : Rolf Vogt
Illustrations : **ARVI**[†]
Rédaction : Bastian Herfurth
© 2016 : DREI MAGIER
Schmidt Spiele GmbH

Joueurs : 2 à 5
Âge : à partir de 6 ans
Durée du jeu : environ 15 minutes



**“ Dent de dragon et patte d’araignée !
Mais où est passé mon grimoire ? ”**

s’exclame la sorcière en surfant sur sa grande feuille.

Sans grimoire, ni chaudron, ni balai, elle n’est plus vraiment une vraie sorcière ...
Alors, vite, vite, il faut les retrouver avant que les étoiles n’éclairent le ciel et que la forêt enchantée ne fasse disparaître les objets à jamais !

Plus facile à dire qu’à faire, car la forêt magique est vaste et la sorcière distraite manque d’orientation.

Soudain, deux petits lutins jaillissent de derrière un arbre, en portant le grimoire à bout de bras ! Inutile de dire que le livre est presque aussi grand que les deux lutins réunis !

**“ Le voilà ! Mais qu’est-ce
que je ferais sans vous ! ”**

Pleine de gratitude, la sorcière prend son livre et distribue quelques baies en récompense, puis se remet à filer

Prêts à aider la sorcière pour récupérer le plus de baies possible ?



Contenu



1 plateau de jeu (sol de la forêt)



8 arbres



24 tuiles Objet

20 étoiles
(5 de rechange)



108 jetons Baies



4 boutons



4 petits blocs de mousse



10 cartes Lutins :
5 x grandes, 5 x petites



1 figurine de Sorcière
avec 1 chapeau



1 sac en tissu

Avant de jouer pour la première fois

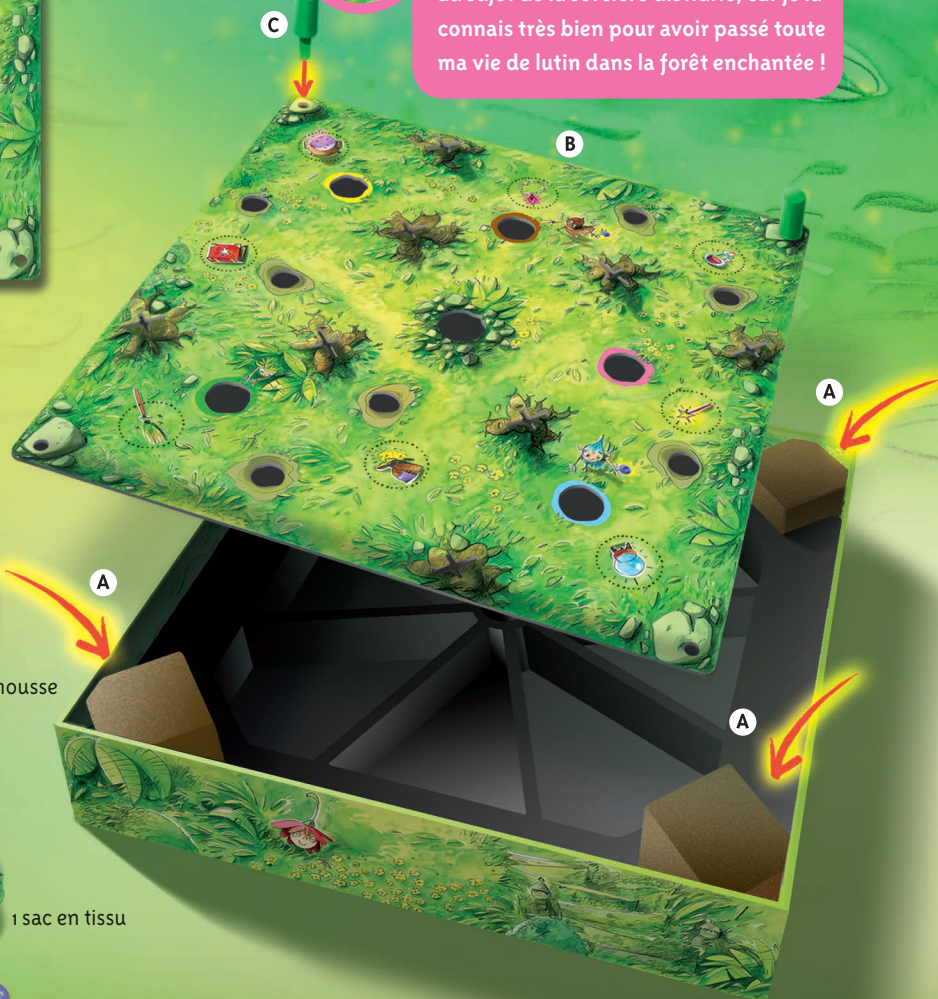
Détacher les 8 arbres du carton et les assembler.

Attention à ce que les lettres marquées sur le tronc et l'arbre concordent.

Détacher ensuite avec précaution les cartes Lutins, les cartes Objets, les Étoiles et les jetons Baies. Retirer également toutes les pièces détachables du plateau, car elles ne seront pas utilisées.



Salut ! Je suis Pétula Pétale et je vais vous dévoiler quelques conseils et astuces au sujet de la sorcière distraite, car je la connais très bien pour avoir passé toute ma vie de lutin dans la forêt enchantée !



Préparatifs

- A** Sortir tout le contenu du jeu de la partie inférieure de la boîte et le poser au milieu de la table. Insérer les 4 petits blocs de mousse dans les coins prévus à cet effet.
- B** Poser ensuite le plateau de jeu sur les blocs de mousse.
- C** Insérer les 4 boutons dans chacun des coins du plateau de jeu.
- D** Poser le sablier au milieu du plateau de jeu dans l'espace prévu.
- E** Fixer les arbres aux endroits prévus à cet effet sur le plateau.

Astuce : vu que les fentes sont plus longues d'un côté, les arbres ne peuvent être fixés que dans une position définie sur le plateau de jeu !



- F** Placer ensuite la figurine Sorcière au hasard sur l'un des 8 objets du plateau. Poser son chapeau sur sa tête, sans appuyer trop fort pour le faire tenir.

Remarque : les points G et H n'ont d'importance que pour un jeu à 3, 4 et 5 joueurs.

G Mélanger les tuiles Objet et les poser, faces cachées, en pile à côté du plateau. Mettre les jetons Baies dans le sac en tissu vert, puis préparer le nombre d'Étoiles en fonction du nombre de joueurs :

- 9 pour 3 joueurs
- 12 pour 4 joueurs
- 15 pour 5 joueurs

Les étoiles restantes ne seront pas utilisées.

H Enfin, chaque joueur choisit un Lutin et prend la grande et la petite carte Lutin de la même couleur. Chacun place le grand lutin devant lui et le petit lutin dans sa caverne de lutin sous le plateau (trou entouré d'un cercle à sa couleur). C'est ce lutin qui indiquera à qui appartient la caverne de chaque joueur en fin de la partie.

Les règles pour 2 joueurs sont décrites p.7.



But du jeu

Les joueurs tentent de diriger la Sorcière vers les objets recherchés sur le plateau. Le joueur qui aura réussi à recueillir le plus d'objets et, par conséquent, le plus de jetons Baies sera désigné vainqueur en fin de partie !

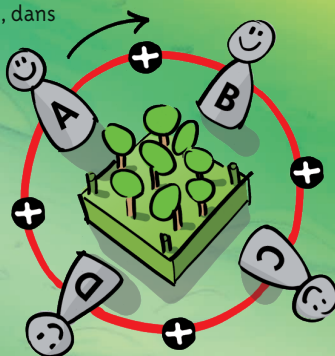
Comment faire ?

Les joueurs jouent alternativement, dans le sens des aiguilles d'une montre, par équipes de deux. Le joueur le plus jeune commence et pose la boîte avec le plateau entre lui et son voisin de gauche. Ils forment la première équipe de cette manche.

Exemple pour 4 joueurs :

- 1^{ère} manche : joueurs A + B
- 2^{ème} manche : joueurs B + C
- 3^{ème} manche : joueurs C + D
- etc.

Pour diriger la figurine Sorcière, les 2 joueurs de l'équipe placent leurs pouces sur chacun des deux boutons se trouvant de leur côté du plateau et peuvent ainsi appuyer dessus.



Astuce : avant le début du jeu, il est conseillé aux joueurs de s'entraîner un peu.

À la place du pouce, les joueurs peuvent utiliser l'index, si cela leur convient mieux.

La Sorcière se déplace alors dans la direction dans laquelle le sol de la forêt est abaissé.

Les joueurs de l'équipe peuvent convenir ensemble de la direction à prendre ou du bouton à enfoncer. Par contre, il est interdit de mettre les mains sur le plateau : on ne peut appuyer que sur les boutons.

Déroulement du jeu

A son tour, l'équipe retourne une tuile Objet et la pose de manière bien visible à côté de la pile. L'objet qu'elle représente constitue la cible à atteindre avec la figurine Sorcière sur le plateau.

Si, par hasard la Sorcière se trouve déjà sur cet objet, coup de chance, la cible est validée et l'équipe retourne une nouvelle carte Cible.

Le sablier est ensuite retourné, puis placé au milieu du plateau de jeu dans l'espace prévu. C'est parti ! L'équipe tente maintenant de diriger la Sorcière vers l'objet recherché. La cible est validée si la Sorcière touche le repère en pointillés. Elle n'est pas obligée de reposer complètement dessus.



Important : il faut que la Sorcière s'immobilise sur la case ! Si elle la dépasse, la tuile n'est pas validée.

Si le sablier n'a pas encore fini de s'écouler, l'équipe peut retourner la tuile Objet suivante et avancer vers l'objet représenté. Si le sablier s'est vidé avant que la Sorcière n'atteigne sa cible, la tuile Objet retournée en dernier **n'est pas validée**. Les joueurs la placent alors sous la pile.

Si la Sorcière reste coincée dans une flaque ou dans une caverne de Lutin ou bien si elle perd son chapeau de sorcière, le tour de l'équipe prend **fin immédiatement**.

L'équipe a le droit de recueillir des objets, jusqu'à ce que :

- le sablier soit vide,
- la figurine Sorcière soit coincée dans l'un des trous,
- ou qu'elle perde son chapeau.

Astuce : tous les arbres n'ont pas la même hauteur dans la forêt enchantée.

Faites donc attention à ce que la sorcière ne perde pas son chapeau en passant.



Décompte

À la fin de son tour, l'équipe vérifie le nombre d'objets qu'elle a recueillis en comptant les tuiles Objet qu'elle a validées. Les objets peuvent alors être échangés auprès de la Sorcière. Chacun des joueurs de l'équipe reçoit autant de jetons Baies du sac qu'il a pu valider de tuiles Objet. Chaque joueur insère ses jetons Baies dans sa caverne du plateau de jeu.

Exemple :

Emma et Louis ont validé 4 tuiles Objet. Ils prennent chacun 4 jetons Baies du sac en tissu et les introduisent dans la caverne Lutin de leur couleur sur le plateau de jeu.



À l'issue de chaque tour, 1 étoile est accrochée à n'importe quel arbre. Puis on déplace la boîte d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est alors au tour de l'équipe suivante de jouer.



Préparation de la manche suivante

Les tuiles Objet qui ont été utilisées au tour précédent sont retournées sur une pile de défausse (une fois toutes les tuiles Objet utilisées, la pile de défausse est mélangée pour reconstituer une pioche). Si la figurine Sorcière est coincée dans une flaqué ou une caverne, elle est reposée sur un objet quelconque du plateau.

Fin du jeu

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la dernière étoile soit placée sur l'un des arbres : la partie prend alors fin immédiatement. Le plateau de jeu est retiré de la boîte et on regarde quel lutin cumule le plus de jetons Baies dans sa caverne. Celui qui en a le plus gagne ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Remarque : vous pouvez également empiler vos baies. Le joueur ayant la pile la plus haute gagne la partie !

Jeu à deux

Les 2 joueurs jouent **contre la forêt enchantée**. Les cartes Lutins et les étoiles ne seront pas utilisées dans ce mode de jeu.

Les tuiles Objet sont bien mélangées et posées, faces cachées, sous forme de pioche à côté du plateau de jeu. Les joueurs forment 6 piles de 6 jetons Baies chacune. Il y aura 6 manches, une pile de jetons Baies sera utilisée par manche. Au début du jeu, la figurine Sorcière est placée sur un objet quelconque du plateau, puis le sablier est retourné et les joueurs jouent en suivant les règles décrites dans le **déroulement du jeu**. Chaque tuile Objet validée donne droit à un jeton Baies de la pile de la manche en cours. Les jetons Baies restants sont mis de côté et appartiennent désormais à la forêt enchantée.

Exemple :

Lors de la première manche, les joueurs ont validé 4 tuiles Objets. Ils prennent alors 4 jetons Baies de la première pile. Les 2 jetons Baies restants de cette première pile sont mis de côté.

La 2e manche commence. Les joueurs prennent la pile de 6 jetons Baies suivante, le sablier est de nouveau retourné et ainsi de suite.

Le décompte se fait à la fin de la 6e manche. Si les joueurs ont réussi à recueillir autant ou plus de jetons baies que la forêt enchantée, ils ont gagné ! Sinon, c'est la forêt enchantée qui les a battus.

Il est possible d'augmenter la difficulté et de mettre 7 ou 8 baies par pile au lieu de 6.

Important : la partie se déroule toujours en 6 manches.





Balai de sorcière



Chaudron



Baguette magique



Boule de cristal



Potion magique



Grimoire



Poudre magique



Amulette

Fabriqué en Europe par
DREI MAGIER
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin, Germany

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 03-2017

Auteur: **Marco Teubner**

