

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

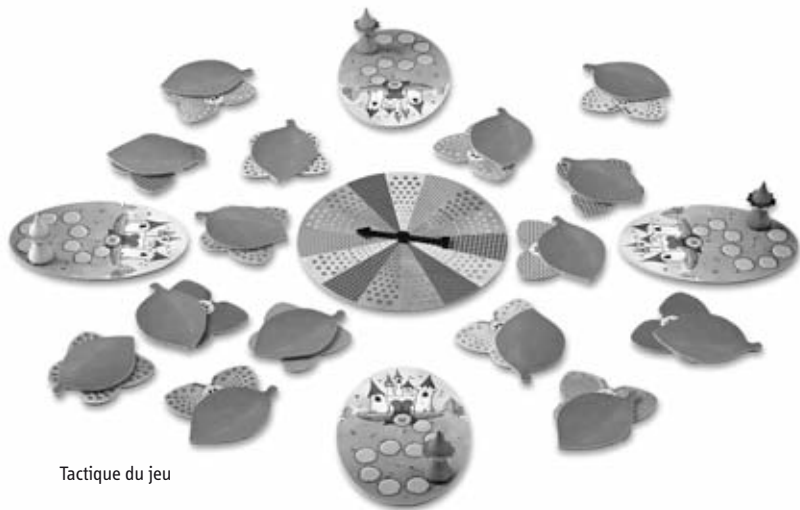
Histoire

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 ?



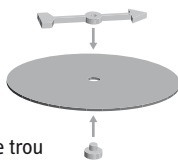
Tactique du jeu



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.



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.

