



Once upon a Draft



10+

3-6

30min

Règles du jeu



Contenu

50 cartes avec
des valeurs de 1 à 50



115 jetons bois



50 jetons
Gemme



50 jetons
Cœur



15 jetons
Étoile



Idée du jeu

Il était une fois... un monde où tous les contes de fées s'entremêlent.

Vous faites partie de cette histoire en trois Chapitres alors accrochez-vous !

Choisissez vos compagnons de conte de fées dans le Chapitre **I**.
Mettez-les à l'épreuve dans le Chapitre **II** et collectez de précieux points de victoire supplémentaires dans le Chapitre **III** afin de terminer votre histoire en beauté.



perçu des cartes

Chaque carte représente un personnage de conte de fées unique avec une valeur comprise entre 1 et 50.

Certaines créatures ont également des catégories et des capacités.

1. Nom

2. Valeur

3. Catégories

4. Capacités



Liste des catégories



Monstre



Animal



Magie



Nain



Enfant



Vilain



Royal



Pays des merveilles

Vous trouverez ci-dessous les règles pour 3 à 6 personnes.
Les modifications pour jouer à 2 se trouvent aux pages 14 à 17.

ise en place

Mélangez toutes les cartes et distribuez huit cartes, face cachée, à chaque personne. Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder. Formez ensuite une réserve avec les jetons de points à portée de main.

éroulement du jeu

Le jeu est divisé en trois parties :

Dans le Chapitre , vous choisissez des cartes.

Dans le Chapitre , tour après tour vous confrontez vos cartes avec celles de vos adversaires.

Dans le Chapitre , vous combinez entre elles toutes les cartes que vous avez choisies en début de partie.



CHAPITRE I

Constituez votre équipe

Consultez vos huit cartes.

Choisissez-en une puis posez-la devant vous, face cachée. Lorsque tout le monde a choisi une carte, vous passez les cartes restantes à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

Choisissez à nouveau une carte parmi les sept cartes transmises par la personne à votre droite et posez-la devant vous. Continuez ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait choisi sept cartes. Défaussez votre dernière carte, face cachée. Vous n'en aurez plus besoin pour cette partie.

Vous pouvez à tout moment consulter les cartes que vous avez choisies. Prenez maintenant en main les sept cartes sélectionnées, votre équipe est prête !

Important : vous jouez à 3 personnes ?
Suivez les instructions en page 6 :
"pour jouer à 3 personnes".



POUR JOUER À TROIS PERSONNES

Dans une partie à 3 personnes, nous vous conseillons de suivre les indications suivantes pour le Chapitre I (Constituer votre équipe).

Procédez comme décrit plus haut pour choisir et passer les cartes. Toutefois, dès que tout le monde a choisi quatre cartes, défaussez les cartes restantes. Reprenez ensuite les cartes de la boîte et distribuez à nouveau huit cartes à chacun, puis répétez l'opération. Lorsque toutes les personnes ont choisi huit cartes en tout, remettez les cartes restantes dans la boîte.

Dans un jeu à trois, vous jouez donc avec huit cartes en main.





Les capacités des cartes sont comptabilisées une fois au Chapitre  et une fois au Chapitre .

Cependant les cartes avec des capacités marquées du sceau  ou  constituent des exceptions. En effet, leurs capacités ne seront comptabilisées que lors du Chapitre correspondant.



CHAPITRE II

Affrontez vos adversaires

La dernière personne à avoir vu un lapin blanc commence et joue une carte de sa main face visible. Jouez ensuite à tour de rôle une carte de votre choix dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces cartes forment **le tour**. La personne qui a placé la plus grande valeur du tour gagne - et prend une étoile de la réserve.

Tout le monde applique ensuite la capacité de sa carte jouée et prend les jetons de points correspondants comme récompense. Si une condition est indiquée, elle doit être remplie pour s'activer.

Exemple : *une fois que tout le monde a joué une carte, Ali reçoit 1 , car il a posé la valeur la plus élevée.*

Ensuite, tout le monde applique les capacités de sa carte :

Ali reçoit 3  en plus de son , car il a gagné le tour et que BOUCLE D'OR est présente.

Pierre reçoit 4 , car LES TROIS OURS sont présents.

Wendy ne reçoit pas de récompense, car il n'y a pas de  joué ce tour.

Fiona reçoit 1 , car un autre , BOUCLE D'OR, a été joué ce tour.

CHAPITRE III

Combinez les personnages de votre équipe

Placez maintenant toutes les cartes que vous avez posées face visible devant vous les unes à côté des autres et activez leurs capacités dans l'ordre que vous souhaitez.

Prenez les jetons de points correspondants comme récompense. Si une condition est indiquée, elle doit être remplie pour s'activer.

La personne qui a le plus de gemmes reçoit 4  supplémentaires. Si plusieurs d'entre vous sont dans ce cas, toutes les personnes à égalité reçoivent chacune 4  supplémentaires.

Exemple : Fiona regarde les différentes capacités des cartes de son jeu :

Pour HANSEL, elle ne reçoit pas de récompense, car ni GRETEL ni La SORCIÈRE ne se trouvent devant elle.

Pour GEPETTO, elle reçoit 3 , car elle a les cartes avec les valeurs 3, 4 et 6.

Pour PINOCCHIO, elle reçoit 3 , car elle a GEPETTO dans son jeu.

Pour JACK, Fiona reçoit 5 , car elle a le GÉANT.

Pour PETER PAN, elle reçoit 3 , car elle a trois autres cartes avec .

Le GÉANT n'a pas de capacité.

Enfin, Fiona reçoit 4  grâce à la carte NAIN AMICAL, car elle a déjà accumulé au moins 4 .



Fin du jeu

Faites le total de vos points à l'aide des jetons de points.

 **2 points**

 **1 point**

  **1 point**

Les  ne sont évaluées que par paire.

Une  seule ne donne pas droit à un demi-point.

La personne qui a le plus de points a créé l'équipe la plus féerique et gagne la partie ! En cas d'égalité, la personne avec la carte de valeur la plus élevée dans son équipe gagne.

Exemple : Fiona additionne maintenant ses jetons de points, qu'elle a collectés aussi bien au Chapitre  qu'au Chapitre .

Au total, elle obtient **1** , **15**  et **6** .

Elle ne reçoit pas **4** gemmes supplémentaires, car c'est Pierre qui a remporté le plus de gemmes.

 vaut **2 points**. Les  valant chacun **1 point**, lui rapportent **15 points**.

Chaque paire de  vaut **1 point**, elle obtient donc **3 points** pour les .

Fiona a finalement **20 points au total** ($2+15+3 = 20$).



VARIANTE POUR JOUER À DEUX

Si vous jouez à deux, tenez compte des modifications suivantes : en plus de vous deux, deux « joueurs fantômes », que nous appellerons Fantômes, participent au Chapitre II.

Dans le Chapitre I, lorsque vous choisissez vos cartes, vous préparez ensemble les équipes des deux Fantômes.

Déroulement du jeu

CHAPITRE I Constituez votre équipe

Examinez les huit cartes que vous avez en main.

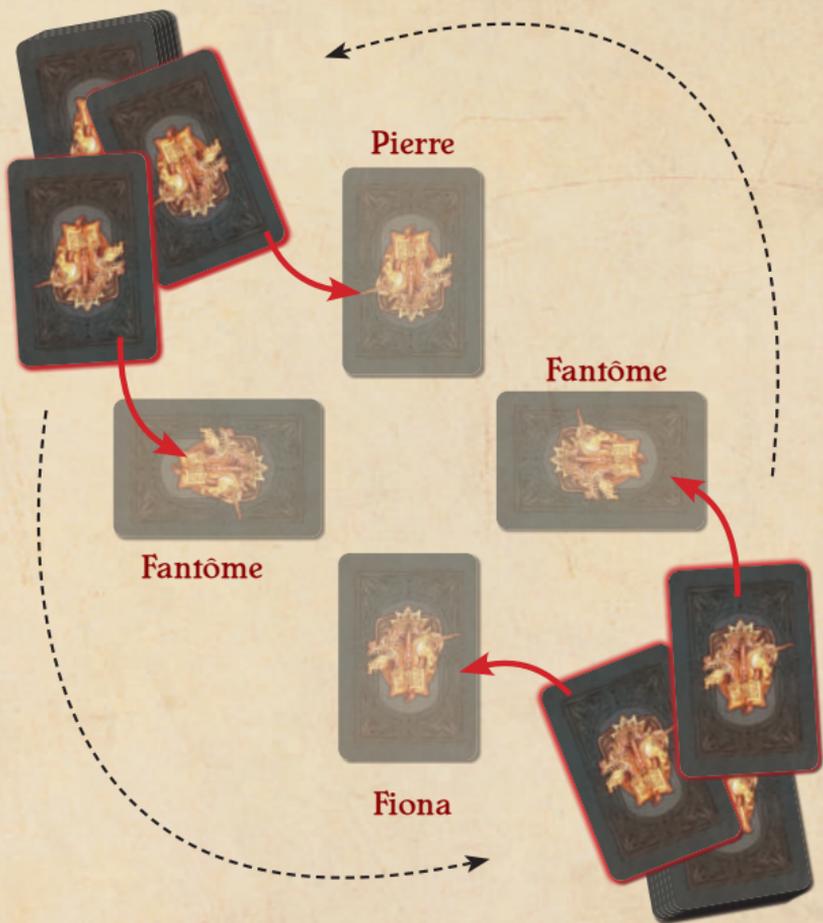
Choisissez deux cartes : placez-en une, face cachée, devant vous comme d'habitude et placez l'autre carte à votre droite.

Deux piles de cartes se forment ainsi entre vous deux, ce seront les équipes des deux Fantômes.

Échangez maintenant les six cartes restantes. Parmi ces cartes, choisissez à nouveau une carte pour vous et une pour le Fantôme à votre droite.

Faites-le jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes. Lorsque vous choisissez les cartes, vous pouvez regarder votre propre sélection comme d'habitude, mais pas celle du Fantôme.

Distribuez à nouveau huit cartes à vous et à votre adversaire, et répétez l'opération. Après avoir distribué toutes ces cartes, mélangez les piles des Fantômes face cachée.



Exemple : Fiona joue contre Pierre. Au début du Chapitre **1**, elle choisit une carte pour elle et la place face cachée devant elle. Elle choisit également une carte pour le Fantôme et la place face cachée à sa droite. Ensuite, elle donne à Pierre les six cartes restantes.

CHAPITRE II Affrontez votre adversaire

Décidez qui de vous deux commencera. Comme d'habitude, vous jouez chacun une carte dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est le tour d'un Fantôme, vous placez la carte supérieure de sa pile face visible.

Appliquez ensuite les capacités de votre carte jouée ce tour. Tenez bien compte aussi des cartes des deux Fantômes pour remplir les éventuelles conditions de vos propres cartes.

Les capacités des cartes des Fantômes sont activées, mais ces derniers ne reçoivent pas de points. La personne ou le Fantôme ayant joué la valeur la plus élevée du tour commence le tour suivant.

Si c'est à l'un des Fantômes de commencer : jouez la carte supérieure de sa pile au centre de la table. Jouez ensuite votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Pierre ne reçoit rien. Fiona reçoit 1 ♥, 1 ♠ et 1 ★, car la carte DRAGON est en jeu.

Comme c'est un Fantôme qui a joué la plus grande valeur durant ce tour, ni Fiona ni Pierre ne reçoit l'étoile.



Pierre



Fantôme



Fantôme

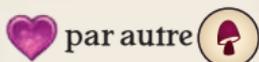
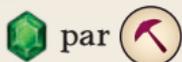


Fiona





Précisions sur les capacités des cartes



Vérifiez le nombre de fois où la catégorie souhaitée est présente pour déterminer la récompense.

Lorsque la mention «par autre» apparaît, l'icône catégorie de cette carte n'entre pas en ligne de compte.



Ce personnage de conte de fées possède chaque catégorie une seule fois.



Pour remplir les conditions du PRINCE GRENOUILLE et de la LICORNE, la catégorie  doit être présente au moins une fois.



La carte CENDRILLON possède deux capacités qui sont activées indépendamment l'une de l'autre.



Si ces cartes remportent le tour (lors du Chapitre II), ces récompenses supplémentaires sont obtenues en plus de ★ pour avoir joué la valeur la plus élevée.



Si la carte PRINCESSE DES GLACES est jouée, personne ne reçoit de ♥ ni de ♦ lors de ce tour (et ce, peu importe la position de cette carte dans l'ordre du tour).

Cependant, les ★ sont attribuées pour la valeur la plus élevée ou d'éventuelles capacités de cartes.

Variante pour jouer à deux : si cette carte est jouée par un Fantôme, personne ne reçoit de ♥ ni de ♦.





Validez les cartes REINE DE COEUR et LE CHAT DU CHESHIRE après que tous les autres aient validé leurs capacités de carte.

Variante pour jouer à deux : tenez compte des capacités des cartes des Fantômes pour déterminer le nombre de jetons de points correspondants.



La carte NAIN AVARE possède deux capacités indépendantes l'une de l'autre :

1^{re} Capacité : obtenez 1 ♣ lors du Chapitre II et lors du Chapitre III.

2^e Capacité : à la fin du Chapitre III, vérifiez quelle personne a le plus de ♣.

Si c'est vous, recevez 1 ☆ en plus des 4 ♣ remportés pour la majorité.



Comptez vos cœurs à la fin du Chapitre III.
Si vous possédez au moins 4 ♥, recevez
4 ♥ supplémentaires.



Si vous n'avez remporté aucun tour lors du
Chapitre II, recevez 2 ★.
Les ★ obtenues grâce à des capacités de
carte ne sont pas concernées.

 Joe Hout

 Jan Bintakies

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphisme : Grégoire Allemand

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



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. 05-2024



CE

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes

F62930 WIMEREUX - France

www.gigamic.com



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2024



Aide de jeu

Liste des catégories



Monstre



Animal



Magie



Nain



Enfant



Vilain



Royal



Pays des merveilles

 2 points

 1 point

  1 point

Les  ne sont évaluées que par paire.

Une  seule ne donne pas droit à un demi-point.

La personne avec le plus de  à la fin du Chapitre  reçoit 4  supplémentaires.