

Règles du jeu

FR

BUT DU JEU

Dans ce jeu coopératif, les joueurs doivent collaborer pour créer un chemin de cartes « Feuille » sans utiliser leurs mains : les joueurs doivent essayer de disposer les cartes au bon endroit en soufflant sur celles-ci chacun à leur tour. Le chemin est terminé lorsque les cartes « Feuille » relient les cartes « Départ » et « Arrivée » tout en incluant les trois cartes « Personnage ». Si les joueurs parviennent à compléter le chemin avant de manquer de cartes « Action », ils remportent la partie tous ensemble.

Contenu

47 cartes « chemin » : 32 cartes « Feuille », 10 cartes « Sven », 3 cartes « Personnage » (Anna, Elsa, Olaf), 1 carte « Départ », 1 carte « Arrivée »

41 cartes « Action » : 6 cartes « Gel », 24 cartes « Vent », 3 cartes « Amitié », 3 cartes « Mattias », 5 cartes « Danger »

Préparation

- Placez la carte « Départ » d'un côté de la table et la carte « Arrivée » de l'autre. Ménagez une distance d'environ un mètre entre les deux cartes.
- Prenez les 32 cartes « Feuille ».
- Ajoutez les dix cartes « Sven » et les cartes « Anna », « Elsa » et « Olaf ».
- Mélangez le paquet et dispersez toutes les cartes sur la table de façon aléatoire entre les cartes « Départ » et « Arrivée ». Veillez à ce que toutes les cartes soient face découverte et à ce qu'elles ne se chevauchent pas. Les cartes « Sven » ainsi que les cartes « Anna », « Elsa » et « Olaf » doivent être bien réparties sur toute la surface de jeu. Vous pouvez déplacer trois cartes maximum pour vous en assurer.
- Mélangez les 24 cartes « Vent » et distribuez-en trois à chaque joueur.
- Ajoutez toutes les cartes « Action » au reste des cartes « Vent » et mélangez le tout.
- Placez les cartes « Action » face cachée sur la table. La pile servira de pioche.

Règles du jeu

FR

- Levez-vous car c'est un jeu auquel on joue debout !
- Le joueur le plus jeune commence. Note: For the best game play experience, it is recommended that the cards be placed onto a smooth surface like a table.

Remarque : Pour profiter au mieux de ce jeu, il est recommandé de disposer les cartes sur une surface lisse telle qu'une table.

Comment jouer

Chacun à votre tour:

- Piochez une carte « Action » et ajoutez-la à votre main.
- Effectuez l'action indiquée sur la carte.
- Après avoir réalisé l'action, jetez la carte dans la défausse.
- Piochez une nouvelle carte pour avoir à nouveau trois cartes en main.
- Si vous ne pouvez pas effectuer d'action, défaussez 1 carte de votre main.

LES CARTES

CARTES « CHEMIN »

Cartes « Feuille »

Sur toutes les cartes « Feuille » figurent deux ou trois feuilles de couleur. Vous pouvez connecter deux cartes « Feuille » si celles-ci présentent au moins une feuille de couleur identique.

Cartes « Personnage »

Les cartes « Anna », « Elsa » et « Olaf » ne peuvent pas être déplacées pendant le jeu. Vous devez toutefois les incorporer dans le chemin pour pouvoir gagner la partie. Si l'une des cartes « Personnage » est accidentellement déplacée, elle doit être remise à sa place.

Cartes « Sven »

Lorsqu'un joueur souffle une carte « Feuille » sur une carte « Sven », les deux cartes sont retirées du jeu. Vous pouvez vous servir d'une carte « Amitié » pour calmer Sven et le sortir du jeu. Les cartes « Sven » ne peuvent jamais interrompre le chemin ou être gelées.

Seite 2 von 4

Règles du jeu

FR

CARTES « ACTION »

A. Carte « Vent » : domptez le pouvoir du vent

- Vérifiez les couleurs de votre carte « Vent ». Trouvez une carte « Feuille » qui présente au moins une couleur identique à celles de votre carte « Vent ».
- Soufflez sur la carte « Feuille » pour l'ajouter au bout du chemin.
- Une carte « Feuille » ne peut compléter le chemin qu'à deux conditions :
 - La carte touche la dernière carte du chemin.
 - Les deux cartes « Feuille » présentent au moins une feuille de couleur identique.
- Les joueurs peuvent essayer de déplacer une carte autant de fois qu'ils le souhaitent pendant leur tour, mais celui-ci prend fin dès que la carte touche une autre carte. La main passe ensuite au joueur suivant.
- Lorsqu'un joueur parvient à relier une carte au chemin, il peut orienter la carte dans n'importe quelle direction avec ses doigts. Cela peut faciliter la manœuvre du joueur suivant.

B. Carte « Gel » : utilisez le pouvoir de la glace

- Grâce à la carte « Gel », vous pouvez aider les autres joueurs pendant leur tour. Les cartes « Gel » peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie.
- Maintenez une carte en place avec un doigt. La carte gelée est alors inactive, de sorte que les autres cartes peuvent la toucher sans entraîner de conséquences.
- Vous pouvez jouer plusieurs cartes « Gel » à la fois.

Règles du jeu

FR

C. Carte « Amitié » : utilisez le pouvoir de l'amitié

- Parfois, il peut être difficile de continuer le chemin à cause d'une carte « Sven ».
- Servez-vous d'une carte « Amitié » pour éliminer l'une des dix cartes « Sven » de la surface de jeu.
- Jouez cette carte immédiatement après l'avoir piochée. Défaussez-la ensuite et piochez une nouvelle carte pour la remplacer dans votre main.

D. Carte « Mattias » : assurez votre protection

- Mattias garde votre chemin dans la forêt. Utilisez cette carte pour vous protéger lorsqu'une carte « Danger » est piochée.

E. Carte « Danger »

- Supprimez immédiatement la dernière carte « Feuille » ajoutée au chemin. Cette action sera bloquée si l'un des joueurs possède une carte « Mattias ».