

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



EN, DE, ES, FR, IT, HU, PL, CZ

*marbushka's*  
**CHRISTMAS  
TALE**

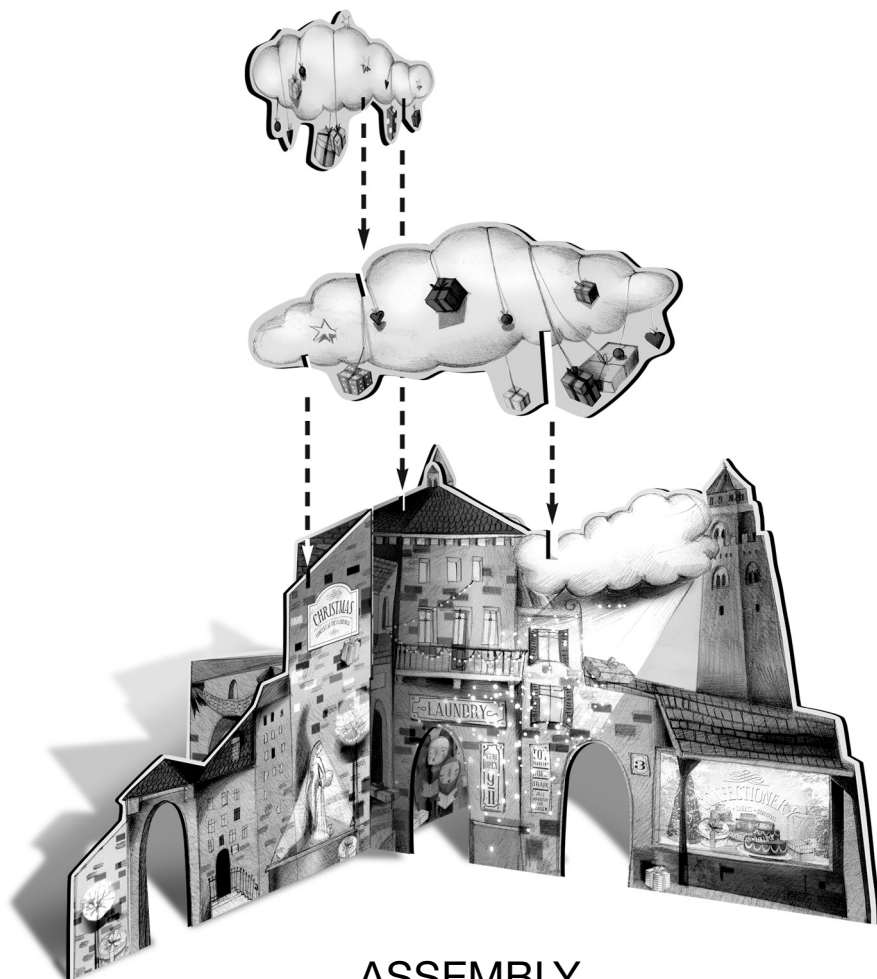


Christmas tale  
Weihnachtsmärchen  
Cuento de Navidad  
Conte de Noël  
Racconto di Natale  
Karácsonyi mese  
Opowieść Bożonarodzeniowa  
Vánoční povídka



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

*marbushka's*  
**CHRISTMAS  
TALE**



**ASSEMBLY  
INSTRUCTION**

## Conte de Noël

pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans

Dans une petite ville, loin, très loin d'ici, c'est un ange qui aide le Père Noël à porter les cadeaux. Chacun attend Noël avec impatience. Les lumières de la fête brillent aux fenêtres et les maisons sont décorées. Tout est tellement époustoufflant que même l'ange semble un peu troublé. Et c'est sans doute pour cela qu'un nuage de neige s'est trouvé sur son chemin, qu'il a glissé, et a laissé tomber les cadeaux !

Cependant, les enfants rentrent de l'école ou de la garderie, pour aller fêter Noël. Le chemin est long, et glissant. Il faut s'arrêter souvent, pour regarder les vitrines, bavarder, ramasser les écharpes et les bonnets perdus... et peut-être aider l'ange à retrouver les cadeaux ?

### Préparation du jeu

Pour commencer, placez le plateau sur la table, disposez la ville, les nuages et l'arbre de Noël comme indiqué sur le dessin. Les cartes rondes représentent soit des objets perdus (1 pour chaque personnage), soit des cadeaux. Chacun choisit son personnage, et la carte Objet perdu qui va avec. Regroupez les cartes Objet Perdu qui appartiennent à chacun des personnages, face cachée. Mélangez les. Posez-en une sur chaque emplacement sans dessin. Vous pouvez alors les retourner face visible. Placez l'ange sur une case, là où il n'y a pas de dessin ni d'obstacle. Mettez les cartes Cadeau sur le bord du jeu, face cachée : c'est la pioche. Remettez dans la boîte les personnages qui ne servent pas ainsi que les objets perdus qui leur appartiennent.

### But du jeu

Tous les personnages partent de la case départ, et doivent arriver à l'arbre de Noël, avec le plus possible de cadeaux. Le premier arrivé gagne, mais les cadeaux sont à partager entre tous les joueurs.

### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. On avance avec le dé.

### Que se passe-t-il sur les différentes cases illustrées?

LA FLAQUE DE BOUE.

Ne restez pas sur une flaque, vous allez vous tremper les pieds, si vous arrivez sur cette case, allez vite à la case suivante.

L'EMPREINTE DE PIED.

Si vous tombez sur cette case, c'est que vous vous êtes laissé distraire par quelque chose, une décoration de l'église, ou la vitrine du marchand de jouets, peu importe, vous devrez passer votre tour.

LA GLACE.

En tombant sur cette case, vous faites une belle glissade ! Suivez la flèche pour avancer jusqu'à une case sèche. La neige poudreuse. Difficile de marcher dans la poudreuse ! Alors au prochain tour, vous n'avancerez que d'une case.

LA COUCHE DE NEIGE.

Il neigeait fort, tandis que vous marchiez dans la ville. Il va falloir prendre la pelle pour dégager le passage avant d'entrer dans la maison. Passez un tour.

UN CADEAU.

Si vous arrivez sur une case Cadeau, avec un joli paquet dessiné, aidez l'ange à trouver l'un des cadeaux qu'il a perdus quand il a heurté le nuage.

Prenez dans la pioche un carte Cadeau, regardez bien le paquet qui est dessiné sur cette

carte, et aussi vite que possible (en 10-15 secondes) essayez de trouver dans la ville le même paquet. Vous pouvez vous lever et vous déplacer. Si vous l'avez trouvé, montrez-le du doigt. Les autres joueurs vérifieront que vous ne vous êtes pas trompé. Si c'est bon, alors l'ange vole à côté de vous, sur la case où se trouve votre personnage, vous lui donnez la carte Cadeau et l'ange l'envoie sous l'arbre de Noël d'un coup de baguette magique. Au tour suivant, votre personnage avance, mais l'ange, lui, reste sur la case Cadeau et attend le prochain joueur qui tombera sur cette case, à moins qu'un autre joueur tombe sur une autre case Cadeau. Si vous ne trouvez pas le paquet que vous cherchez dans le temps imparti, rien ne se passe. L'ange reste là où il est, et vous avancerez, avec le dé, quand ce sera votre tour. Remettez la carte Cadeau avec les autres dans la pioche et mélangez bien !

**Défi:** le joueur qui a tiré la carte Cadeau n'est pas seul à chercher le paquet, tout le monde peut chercher. L'ange vole jusqu'à la case du joueur le plus rapide à trouver. Le paquet va sous l'arbre tout de même !

### L'ANGE

Si vous atteignez une case où se trouve l'ange, vous rejouez en avançant du même nombre de cases. Si l'ange est sur une case où vous devriez tirer une carte, ne tirez aucune carte, avancez !

### BAVARDAGE

Si vous arrivez sur une case où est déjà quelqu'un, vous allez évidemment bavarder, cela peut prendre un certain temps ... De sorte que vous ne pourrez repartir que si vous faites 5 ou 6 avec le dé. Si l'un des bavards repart, celui qui se retrouve seul avancera, même s'il ne fait pas 5 ou 6, au tour suivant. Si il y a plus de deux personnes sur une case, tous devront faire 5 ou 6 avec le dé pour avancer, sauf le dernier. Si vous arrivez sur une case occupée, où il y a une empreinte ou une pelle à neige, passez juste un tour. Vous n'avez pas à attendre de faire 5 ou 6, vous ne seriez pas d'humeur à discuter de toute façon. Si vous arrivez sur une case occupée, dans la neige poudreuse, le premier à faire 5 ou 6 avancera de 5 ou 6, mais celui qui reste ne pourra avancer que d'une case quand viendra son tour.

### UN OBJET PERDU

Si vous arrivez sur une case où a été posé un objet perdu, appelez le personnage à qui appartient cet objet ; il vous rejoint sur la même case, qu'il soit devant ou derrière vous. Dans ce cas, pas de bavardage, vous avancerez normalement au tour suivant. Si vous trouvez votre objet perdu, vous avez de la chance ! Peut-être que tous les objets perdus ne seront pas ramassés, et perdus pour de bon. Pas de souci, il y a sûrement des bonnets et des foulards dans les paquets qui sont au pied de l'arbre.

Personne ne peut être rappelé s'il est arrivé à l'arbre de Noël. Ceux qui sont déjà au chaud à l'intérieur ne vous entendent pas appeler ! Mais vous pouvez prendre leur objet perdu pour le leur apporter si vous voulez.

Si certains joueurs sont vraiment laissés pour compte, l'ange peut les prendre sous son aile et les emmener jusqu'à l'arbre de Noël afin qu'ils puissent fêter Noël avec les autres !

**Contenu:** 1 plateau, 1 ville, 2 nuages, 1 arbre de Noël, 1 dé, 6 personnages, 1 ange, 6 cartes Objet perdu, 26 cartes Cadeau

**Nous vous souhaitons de passer un bon moment, de joyeuses fêtes, et beaucoup de cadeaux!**