

# Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



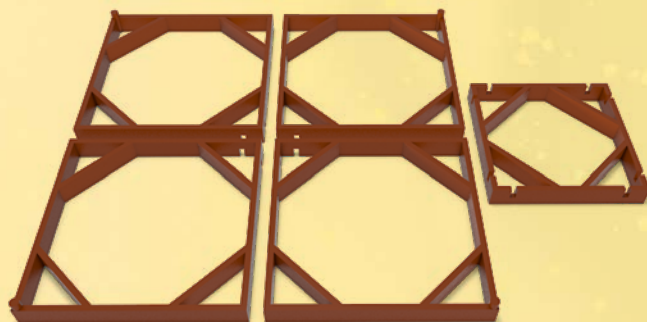
**Une  
mystérieuse  
aventure  
de Claude Weber**

Les lutins adorent leurs bonnets. D'ailleurs, ils en portent toujours un sur la tête. Mais ils ont tendance à les laisser traîner. C'est pourquoi ils doivent sans arrêt aller récupérer leurs bonnets adorés. En soi, ça ne serait pas un problème... si la forêt magique n'était justement pas... magique ! Partout, des pièges menacent de vous faire trébucher et d'inquiétants fantômes errent dans les broussailles. Pour parcourir ces nombreux chemins maudits, rien de tel que de bien mémoriser les passages les plus sûrs. Les lutins pourront alors se déplacer allègrement, aussi vite que leur permettent leurs petites jambes agiles. Et ils en auront bien besoin. Car il s'agit là de récupérer des bonnets... et les lutins les aiment plus que tout.

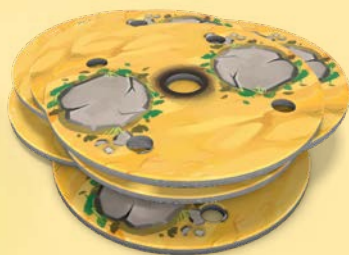
## Contenu :



**1 plateau de jeu**



**5 cadres** (4 grands et 1 petit)



**9 disques Piège**



**9 supports de piège**



**4 lutins** (pions)



**12 bonnets**  
(4x 1, 2 ou 3 anneaux)



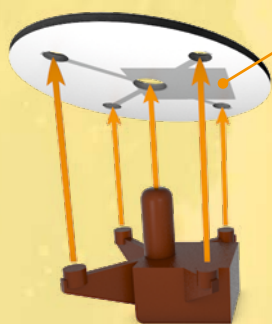
**2 fantômes de la forêt**



**1 dé Couleurs**

## Avant la première partie,...

... assemblez les disques et les supports pour former les **pièges**. Pour cela, placez un disque sur chaque support comme indiqué ci-dessous :



Orientez la base du support comme le montre le dessin au dos du disque.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également ajouter un point de colle pour fixer définitivement le disque sur le support.

## Le secret des pièges

Le support est conçu de telle manière qu'il bascule lorsqu'un lutin s'arrête sur la case « **instable** » parmi les deux, mais pas s'il se trouve sur la case « **stable** ». De plus, il ne bascule pas si un lutin se trouve de chaque côté.



Bascule !  
Le lutin trébuche !



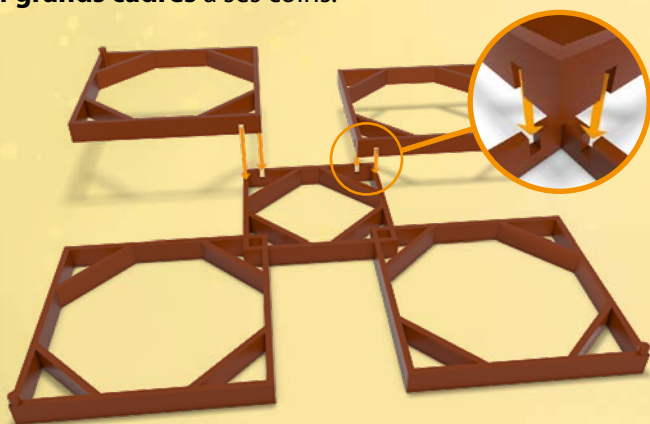
Ne bascule pas !  
Le lutin ne trébuche pas !



Ne bascule pas non plus !  
Aucun lutin ne trébuche !

## Mise en place :

Installez le **petit cadre** au centre, puis attachez les **4 grands cadres** à ses coins.



Les cadres constituent cette grande base pour le plateau.

Dépliez le **plateau** et coincez-le sur la base à l'aide des **4 trous** aux quatre coins.



Les chevilles aux coins des grands cadres empêchent le plateau de glisser.

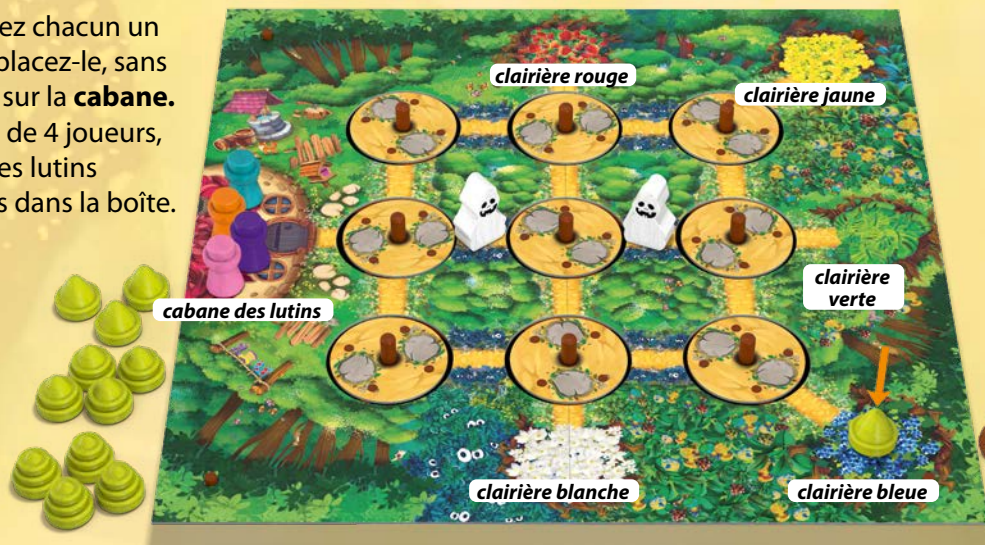
- Placez un **piège** dans chaque trou du plateau.
- **Tournez** tous ensemble les pièges jusqu'à ce que plus personne ne sache où se trouvent les cases « stables » et « instables ». Il n'est pas nécessaire d'aligner les cases avec les chemins.
- Veillez à laisser un petit espace entre le piège et le bord du trou.



Utilisez les souches marron au centre de chaque piège pour les tourner.

Placez **les deux fantômes de la forêt** sur les deux « **chemins hantés** » du centre. Ils ne peuvent se déplacer **que sur les chemins hantés**, jamais sur les chemins normaux.

Choisissez chacun un lutin et placez-le, sans bonnet, sur la **cabane**. À moins de 4 joueurs, rangez les lutins inutilisés dans la boîte.



Gardez les **bonnets** à côté du plateau, de préférence **triés** selon le nombre d'anneaux.

Le dernier d'entre vous à avoir trébuché est le **Premier Joueur**. Lancez le **dé** et placez un **bonnet** avec **1 anneau** sur la **clairière de la couleur correspondant au résultat**. Si le dé indique l'étoile, placez le bonnet sur une **clairière au choix**.

**Chemins normaux**  
Ces chemins sont **réservés** aux lutins !



**Chemins hantés**  
Les **fantômes** errent sur ces chemins et les **lutins** peuvent les emprunter. **Tout fantôme qui s'y trouve empêche les lutins de passer.**



## Principe et but du jeu :

Récupérez des **bonnets** ! L'un d'eux vous attend toujours dans une **clairière** (là où l'un des lutins l'a oublié). Pour y accéder, vos lutins doivent **éviter les fantômes de la forêt** tout en empruntant les **cases stables des 9 pièges**. Dès qu'un lutin atteint un bonnet, il l'enfile et tente de le **ramener à la cabane**. Mais dépêchez-vous car le prochain bonnet perdu vous attend déjà ! Comme les bonnets les plus cool sont ceux avec le plus d'anneaux, le vainqueur sera celui qui aura rapporté les **bonnets avec le plus d'anneaux** au total à la cabane.

## Déroulement de la partie :

Vous jouez à tour de rôle. À votre tour de jeu,  
→ déplacez d'**abord** votre **lutin** ;  
→ **puis**, vous pouvez déplacer un **fantôme de la forêt**.

### I. Déplacez votre lutin

#### Votre objectif :

- Si votre lutin ne porte **pas de bonnet**, il essaye d'atteindre la clairière où un bonnet a été perdu. Une fois sur place, il l'enfile.
- **Avec son bonnet sur la tête**, il retourne à la cabane et l'enlève. Enlever son bonnet signifie que vous le **posez devant vous sur la table** et qu'il vous appartient.

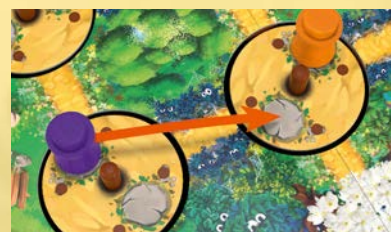
#### Vos déplacements :

- Déplacez votre lutin dans la **direction que vous voulez** en empruntant n'importe quel **chemin non occupé par un fantôme**.
- À chaque piège, vous devez **vous arrêter sur l'une des deux cases** et le lâcher.

**Trébuché-t-il ou non ?**



Sur quelle case souhaitez-vous placer votre lutin ?



Il ne peut y avoir qu'un lutin par case.

## Le piège ne bascule pas

Dans ce cas, votre lutin ne trébuche pas. Bien joué ! **Continuez ainsi votre course de piège en piège sans tomber !** Votre tour prend fin uniquement si votre lutin ...

... **trébuche** ou

... peut **enfiler ou retirer son bonnet**.



*Dans cet exemple, le lutin violet franchit 3 pièges sans tomber. Il atteint le bonnet dans la clairière et l'enfile. Son tour est terminé.*

## Le piège bascule

Dans ce cas, votre lutin **trébuche !** Placez-le sur la case « **stable** » de l'autre côté de ce piège. Il a malheureusement **terminé** son déplacement. Il reste là jusqu'à votre prochain tour.

## Votre lutin perd-il son bonnet en chemin vers la cabane ?

- Si votre lutin portait un **bonnet avec 1 ou 2 anneau(x)** lors de sa chute, il le **garde** sur la tête. (S'il tombe, remettez-lui.)
- Mais s'il portait un **bonnet à 3 anneaux**, il le **perd** : relancez immédiatement le dé et **remettez le bonnet perdu** dans la **clairière** de la couleur indiquée par le résultat. *Si cette clairière n'est pas vide ou que le dé indique l'étoile, remettez le bonnet perdu dans une clairière vide de votre choix.*  
→ Il peut ainsi y avoir des bonnets dans plusieurs clairières, prêts à être récupérés.



## Enfilez un bonnet et placez-en un nouveau

Si vous déplacez votre lutin sans bonnet sur une clairière qui en contient un, **mettez-lui immédiatement le bonnet sur la tête**. Bien joué !

Votre lutin a **terminé son déplacement**.

Laissez-le dans cette clairière jusqu'à votre prochain tour.

Dès que votre lutin a enfilé un bonnet, relancez immédiatement le **dé**. Placez un bonnet, **avec le moins d'anneaux possibles**, dans la **nouvelle clairière** de la couleur obtenue. S'il ne reste plus de bonnet à 1 anneau, placez-y un bonnet à 2 anneaux. S'il n'en reste plus non plus, placez-y un bonnet à 3 anneaux.

*Si le dé indique l'étoile ou une clairière qui n'est pas vide, placez le nouveau bonnet dans une clairière vide de votre choix.*

## Tournez les pièges

Dès que vous placez le **premier bonnet à 2 anneaux** et (plus tard) le **premier bonnet à 3 anneaux**, interrompez la partie quelques instants : **tournez tous les pièges inoccupés** (comme en début de partie) jusqu'à ce que plus personne ne sache où se trouvent les cases « stables » et « instables ». Puis reprenez le cours normal du jeu.



## Retirez le bonnet et placez-le devant vous

Lorsque vous ramenez votre lutin à la **cabane** avec son bonnet sur la tête, retirez-le et **placez-le devant vous**. Chapeau bas, vous avez ramené un bonnet à la maison ! Votre lutin a **terminé son déplacement**. Laissez-le dans la cabane jusqu'à votre prochain tour.



## 2. Déplacez un fantôme de la forêt

Pour finir votre tour, une fois que votre lutin ne peut plus se déplacer, vous **pouvez déplacer un fantôme de la forêt**. Placez-le sur un **chemin hanté non occupé** au choix pour empêcher les lutins de passer. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.



## La fin de tous les bonnets

Si plus **aucun bonnet** ne se trouve **dans une clairière** et que la **réserve est vide**, finissez la partie avec la **modification** suivante :

- Si votre **lutin n'a pas de bonnet sur la tête**, vous ne pouvez **pas le déplacer**. Durant votre tour, vous ne pouvez **plus que déplacer un fantôme de la forêt** (si vous le souhaitez).
- Cependant, dès qu'un **bonnet à 3 anneaux est remis dans une clairière**, suite à la chute d'un lutin, **tous les lutins peuvent de nouveau se déplacer** jusqu'à ce que l'un d'eux le récupère ...

## Fin de la partie et lutin vainqueur :

La partie s'arrête dès que **tous les bonnets** ont été ramenés à la cabane, c'est-à-dire posés devant vous. Chacun additionne alors les anneaux sur tous ses bonnets récupérés. Le plus grand collectionneur de bonnets parmi les lutins est celui qui **totalise le plus d'anneaux**. En cas d'**égalité**, vous pouvez également compter le **nombre de bonnets** : le vainqueur est alors celui qui en a récupéré le plus. Si l'égalité persiste, pour départager les *ex aequo* et connaître le plus grand collectionneur de bonnets, le mieux est de refaire une partie !



Art. Nr.: 60 110 5206

Auteur : Claude Weber  
Illustrations : Michele Cavaloti  
Mise en page : Oliver Richtberg  
Traduction : Éric Bouret

2026 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

