Rules FR Multi_Mise en page 1 11/05/2012 12:07 Page 1

Le Petit Poucet

Un jeu de mémoire et de coopération pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

« *Le petit Poucet grimpa en haut d'un arbre, pour voir s'il ne découvrait rien ; ayant tourné la tête de tous côtés, il vit une petite lueur comme d'une chandelle, mais qui était bien loin, par-delà la forêt. Il descendit de l'arbre, et lorsqu'il fut à terre, il ne vit plus rien : cela le désola. Cependant, ayant marché quelques temps avec ses frères, du côté qu'il avait vu la lumière, il la revit en sortant du bois. Ils arrivèrent enfin à la maison où était cette chandelle, non sans bien des frayeurs…* »

Charles Perrault – Contes de la mère l'Oye - 1697

But du jeu

Les joueurs incarnent le Petit Poucet et ses frères. Ensemble, ils devront retrouver le chemin de leur chaumière natale avant que l'Ogre ne les rattrape…

Contenu

- 1 livret de règles
- 10 tuiles rondes (*Lieu* et *Loups*)
- 9 cartes *Lieu*
- 6 tuiles *Ogre* carrées
- 1 sentier situé au dos du tiroir de la boîte
- 1 pion *Lanterne* et son socle
- 3 jetons blancs *Petits Cailloux*
- 1 jeton *Grand Arbre*
- 1 jeton *Bottes de sept lieues*

Mise en place

• Mélangez la tuile *Loups* et 6 tuiles rondes *Lieu* prises au hasard, puis placez-les en cercle et face visible comme indiqué par le schéma ci-dessus (**A**). Mettez de côté les trois tuiles rondes restantes, elles seront utilisées plus tard dans le jeu. Les jetons *Petits Cailloux* sont placés au centre du cercle.

• Retournez le tiroir de la boîte afin de mettre en place le sentier (**B**). Ce dernier est divisé en trois sections, chacune séparée par une rivière. Le pion *Lanterne* est placé sur la première case de la première section du sentier (case verte). La dernière case du sentier est la chaumière.

• Empilez les tuiles *Ogre*, face cachée et chiffre visible (la tuile 1 en haut de la pile ; la tuile 6 en bas). Les jetons *Grand Arbre* et *Bottes de 7 lieues* sont placés à proximité du sentier (**C**).

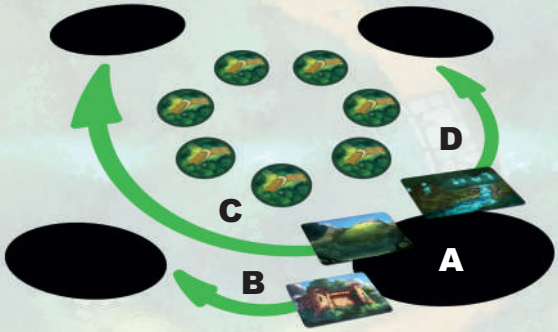
• Retirez du paquet de cartes *Lieu* les trois lieux absents du cercle de tuiles. Mélangez ce paquet qui sera désormais appelé « pioche *Voyage* » (**D**) et confiez-le au joueur le plus âgé désigné comme étant le Guide en début de partie.

Déroulement de la partie

Avant d'entamer la partie, les joueurs disposent d'environ 20 secondes pour observer les tuiles formant le cercle avant que le Guide ne les retourne face cachée.

Dans un premier temps, le Guide se munit de la pioche *Voyage*, face cachée, la mélange puis tire 3 cartes *Lieu* au hasard qu'il garde en main et consulte sans les montrer.

Puis, en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, le Guide énonce l'un des trois lieux mentionnés sur les cartes qu'il a en main, sans montrer cette carte. Le joueur interrogé doit retrouver la tuile ronde correspondant au lieu énoncé en retournant l'une des tuiles formant le cercle. S'il réussit, le Guide interroge le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre en énonçant l'un des deux lieux restants. Enfin, si ce joueur parvient à retrouver ce lieu parmi les tuiles formant le cercle, le Guide énonce le troisième et dernier lieu au joueur suivant, dans l'ordre du tour.



Exemple : à quatre joueurs, Tom est le Guide (**A**). Tout d'abord, il interroge Peggy (**B**), puis Paul (**C**) et enfin Suzanne (**D**).

Remarque : à trois joueurs, Tom est le Guide. Il interroge Peggy, puis Paul et à nouveau Peggy.

Deux cas sont alors possibles :

• **Les 3 lieux sont retrouvés** : les joueurs avancent le pion *Lanterne* d'une case sur le sentier, en direction de la chaumière.
Ensuite, le Guide intervertit ce qu'il suppose être la tuile Loups avec une tuile Lieu, de son choix, restée face cachée au sein du cercle. En faisant cela, il doit dire : « *les loups sont ici* ». Pendant l'échange, les deux tuiles demeurent face cachée. C'est la fin du tour.

Ou bien

• **L'un des trois joueurs interrogés se trompe** : le tour s'arrête aussitôt et la première tuile *Ogre* de la pile est dévoilée puis placée de façon à reconstituer progressivement l'image de l'Ogre. Si, en se trompant, un joueur interrogé retourne la tuile *Loups*, deux tuiles *Ogre* sont dévoilées au lieu d'une seule. Bien entendu, le pion *Lanterne* n'est pas avancé.

Remarque : Le Petit Poucet et ses frères sont si terrorisés qu'ils s'appliquent à ne pas faire de bruit. Lorsqu'un joueur est interrogé, les autres ne doivent pas l'aider (sauf si un jeton *Petits Cailloux* est utilisé – voir plus bas). En cas d'aide « involontaire » de la part d'un joueur non interrogé, une tuile *Ogre* est ajoutée face visible par le Guide.

A la **fin du tour**, le Guide retourne face cachée les tuiles *Lieu* dévoilées durant le tour.

De plus, si le pion *Lanterne* atteint une nouvelle section de sentier en franchissant l'un des deux ponts, le Guide ajoute une ou deux tuiles Lieu en fonction du pont franchi (+1 tuile au pont de pierre; +2 au pont de bois). Ces tuiles supplémentaires sont tout d'abord présentées face visible aux joueurs et placées au sein du cercle par le Guide comme bon lui semble. Elles sont ensuite retournées face cachée. Les cartes *Lieu* correspondantes devront également être ajoutées à la pioche *Voyage*.

Enfin, la pioche *Voyage* est reconstituée, mélangée puis transmise par le Guide à son voisin de gauche qui deviendra le nouveau Guide pour le tour à venir.

Pour vous aider

Il n'est pas chose aisée de retrouver son chemin dans cette sombre forêt. Afin d'éviter les faux pas, un peu d'aide ne sera pas de trop :

• **Les jetons Petits Cailloux :** lorsqu'il est interrogé par le Guide, un joueur peut dépenser un jeton *Petits Cailloux* afin que les autres joueurs (Guide compris)

puissent l'aider à retrouver le lieu demandé. Après que chacun ait donné son avis, le joueur interrogé initialement devra trancher et découvrir une tuile *Lieu*. Dès qu'un jeton est utilisé de la sorte, il est écarté et remis dans la boîte.

• **Le jeton Grand Arbre :** de la cime des arbres, il est toujours plus facile de se repérer mais gare à l'Ogre qui risque de vous voir. Entre deux tours de jeu, les joueurs peuvent décider collectivement de revoir toutes les tuiles composant le cercle pendant une vingtaine de secondes. En contrepartie, une tuile *Ogre* est dévoilée. Le jeton *Grand Arbre* est à usage unique et doit être retourné face cachée après utilisation.

• **Le jeton Bottes de sept lieues :** entre deux tours de jeu, les joueurs peuvent décider ensemble d'utiliser ce bonus. Le Guide à venir s'empare de la pioche *Voyage*, dévoile les cartes une à une et doit retrouver tous les lieux, un à un, sans retourner la tuile *Loups*. Les tuiles révélées de cette manière demeurent face visible jusqu'à la fin de la séquence. Le Guide s'arrête dès qu'il commet une erreur.
S'il réussit, deux tuiles *Ogre* sont replacées sur la pile face cachée. S'il échoue, deux tuiles *Ogre* sont ajoutées face visible. Il est interdit d'utiliser les jetons *Petits Cailloux* durant cette séquence. Le jeton *Bottes de sept lieues* est à usage unique et doit être retourné face cachée après utilisation.

Remarque : entre chaque tour, les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul des 2 jetons *Grand Arbre* ou *Bottes de sept lieues*.

Rules FR Multi_Mise en page 1 11/05/2012 12:07 Page 7

Fin du jeu

La partie s'achève dans les deux cas suivants :

• Si le pion *Lanterne* atteint la chaumière située sur la troisième section du sentier, vous êtes rentrés chez vous, sains et saufs. Victoire !

Ou

• Si les tuiles *Ogre* sont toutes dévoilées, formant ainsi l'Ogre dans son entier, l'Ogre est sur vous… il est trop tard. Vous êtes perdus…

Corsez le défi

Les règles ci-dessus vous ont expliqué le déroulement du jeu dans sa version de base mais afin de rendre le jeu plus difficile, trois autres modes de jeu vous sont proposés :

• **Mode Fabuleux** : comme le jeu de base mais sans le jeton *Bottes de sept lieues* et avec 2 jetons *Petits Cailloux* au lieu de 3.

• **Mode Légendaire** : comme le jeu de base mais sans les *jetons Bottes de sept lieues* et *Grand Arbre* et avec 2 jetons *Petits Cailloux* au lieu de 3. De plus, la première tuile *Ogre* est dévoilée en début de partie.

• **Mode Tempête** : le vent se lève et il devient plus difficile de trouver son chemin. A chaque tour, et après que le nouveau Guide ait été désigné, tous les joueurs se décalent d'une place vers la gauche. Les repères visuels sont ainsi bouleversés rendant la tâche encore plus ardue.

Ce jeu étant modulable à souhait, rien ne vous empêche de créer votre propre niveau de difficulté, votre propre histoire…

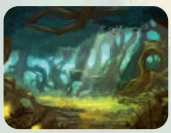
Variante

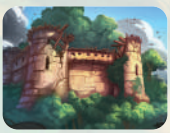
« Deux âmes égarées » : Cette variante vous permet de relever le défi à deux joueurs. Le Guide est absent et la pioche *Voyage* est posée, face cachée, près du sentier. Alternativement, chaque joueur dévoile une carte *Lieu* et doit retrouver la tuile ronde correspondante. Trois cartes *Lieu* sont ainsi révélées. Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent.

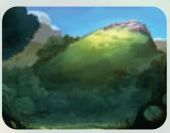
D'autres variantes et modes de jeu seront proposés sur notre site (http://www.libellud.com/).

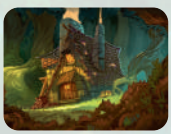
Soyez aux aguets!

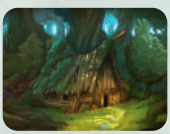
Les différents lieux

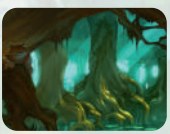

La clairière

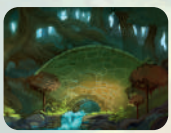

Le chateau

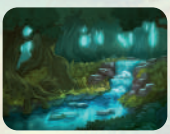

La colline

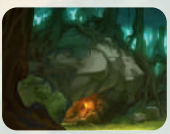

Chez l'Ogre


La cabane abandonnée


Le marais


Le pont de pierre


La rivière


La grotte

Rules ES_Mise en page 1 11/05/2012 11:53 Page 1

Pulgarcito

Un juego cooperativo de memoria para 3 a 6 jugadores a partir de 7 años.

"*Pulgarcito se subió a un árbol para ver si podía descubrir algo, mirando de un lado al otro, divisó una luz tenue como una vela, que estaba muy lejos, más allá del bosque. Bajó del árbol, y cuando llegó al suelo, no pudo ver nada más; ésto le hizo desesperarse. Sin embargo, después de haber caminado un buen rato con sus hermanos hacia donde había visto la luz, volvió a divisarla al salir del bosque. Por fin llegaron a la casa donde estaba la vela, no sin pasar muchos temores...* "

Charles Perrault – Cuentos de Mamá Ganso - 1697

Objetivo del juego

Los jugadores representan a Pulgarcito y sus hermanos, que están en el bosque intentando encontrar el camino de vuelta a casa antes de que el Ogro les atrape…

Contenido

- Instrucciones
- 10 losetas circulares (Lugares y Lobos)
- 9 cartas de Lugar
- 6 losetas de Ogro
- 1 camino impreso en el interior de la caja
- 1 ficha de Linterna
- 3 fichas blancas (Guijarros Mágicos)
- 1 ficha de Árbol Gigante
- 1 ficha de Botas de Siete Leguas

Preparación

• Baraja 6 losetas de *Lugar*, junto con la loseta de *Lobos*, y colócalas en círculo, tal y como se muestra en la siguiente imagen (**A**). Coloca a un lado las tres losetas sobrantes, ya que las utilizarás más tarde. Sitúa los tres *Guijarros Mágicos* en el centro del círculo.

• Da la vuelta a la caja, para preparar el camino (**B**), el cual está dividido en tres secciones separadas por un río. La ficha de *Linterna* se coloca en la primera casilla de la primera sección (espacio verde). La casita es la última casilla del camino.

• Apila boca abajo, las losetas de *Ogro*, de manera que los número estén visibles (la loseta I en la parte superior del mazo, y la loseta VI la última). La ficha de *Árbol Gigante* y la de *Botas de Siete Leguas* se colocan al lado del camino (**C**).

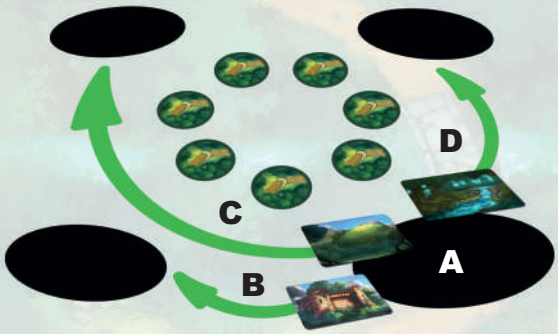
• Retira del mazo de cartas de *Lugares* las tres cartas correspondientes a los tres *Lugares* que se han quedado fuera del círculo. Baraja el resto del mazo, al que llamaremos a partir de ahora "*Mazo de Viaje*" (**D**) y entrégaselo al jugador más viejo, que será el *Guía* de la primera ronda.

Secuencia de juego

Al principio de la partida, los jugadores tienen aproximadamente 20 segundos para memorizar la ubicación de los *Lugares* que forman el círculo, antes de que el *Guía* los ponga boca abajo.

Luego, el Guía coge las tres primeras cartas del Mazo de Viaje, y las mira sin enseñárselas a nadie.

Después, dice en voz alta el nombre de uno de los tres *Lugares* que tiene en la mano, sin enseñar la carta. El jugador situado a su izquierda tendrá que encontrar y dar la vuelta a la loseta del citado *Lugar*. Si lo consigue, el *Guía dirá* al siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, el nombre de uno de los dos *Lugares* que le quedan en la mano. Si este segundo jugador descubre la loseta correcta, el *Guía* dirá el nombre del último *Lugar* que tiene en la mano al siguiente jugador.



Ejemplo: En una partida de cuatro jugadores, Álvaro es el *Guía* (**A**).Primero él preguntará a Blanca (**B**), Luego a Andrés (**C**) y finalmente a Manu (**D**).

Nota: Con tres jugadores, Álvaro es el Guía. Él preguntará a Blanca, luego a Andrés y finalmente a Blanca de nuevo.

Hay dos posibles situaciones:

• **Encuentran los 3 lugares:** los jugadores avanzan la ficha de *Linterna* una casilla, en dirección a la casita.
A continuación, el *Guía* cambia la posición de la loseta donde él (o ella) cree que están los Lobos, con otra loseta de *Lugar* a su elección que no haya sido revelada este turno, diciendo: "*Los Lobos están aquí*". Durante el cambio de posición, ambas losetas permanecerán boca abajo. Una vez hecho el cambio, el turno termina.

O

• **Uno de los jugadores falla:** El turno termina inmediatamente y se le da la vuelta a una de las losetas de *Ogro*, mostrando una sección del dibujo. Si el jugador, al equivocarse, revela a los *Lobos*, se dará la vuelta a dos losetas de *Ogro*, en lugar de una. Por supuesto la ficha de *Linterna* no avanza.

Nota: Pulgarcito y sus hermanos están tan aterrorizados que intentan permanecer lo más quietos posible. Cuando un jugador elije una loseta, los demás no pueden ayudarle (a menos que el jugador haya decidido utilizar un Guijarro Mágico – Ver más adelante). En caso de que un jugador reciba una ayuda "involuntaria" de cualquiera de sus compañeros, el *Guía* dará la vuelta a una de las losetas de *Ogro*.

Al **final del turno**, el Guía vuelve a poner boca abajo las losetas de Lugar reveladas durante la ronda. Además, si la ficha de *Linterna* pasa a una sección nueva del camino, cruzando uno de los ríos, el *Guía* añadirá una o dos losetas de *Lugar*, dependiendo del puente que se haya cruzado (+1 al cruzar el puente de piedra; +2 al cruzar el de madera). Estas nuevas losetas se enseñan a los jugadores y luego se colocan, boca abajo, donde el *Guía* quiera. Las cartas de los correspondientes *Lugares* se añaden al *Mazo de Viaje*. Finalmente, el Guía baraja de nuevo el Mazo de Viaje, y se lo entrega al jugador de su izquierda, que se convierte en el nuevo Guía del siguiente turno.

Una ayuda...

No es fácil encontrar el camino de vuelta en este frondoso bosque. Por ello, tendréis algunos objetos mágicos que os servirán de ayuda.

• **Guijarros Mágicos:** Al ser preguntado por el *Guía,* un jugador puede utilizar un *Guijarro Mágico*, para que el resto de jugadores (*Guía* incluido) le ayuden a encontrar el *Lugar* correcto. Después de que cada compañero haya dado su opinión, el jugador tendrá que tomar una decisión y dar la vuelta a una lo-

seta de *Lugar*. Una vez se haya utilizado, el *Guijarro Mágico* vuelve a la caja.

• **El Árbol Gigante:** desde la copa de los árboles es más fácil encontrar el camino. Eso sí, ten cuidado, porque también serás más visible para el Ogro. Entre dos turnos de juego, los jugadores pueden decidir, entre todos, volver a ver todos los *Lugares* en juego durante 20 segundos, incluyendo a los *Lobos*. A cambio, se dará la vuelta a una de las losetas de *Ogro*. El *Árbol Gigante* solamente se puede usar una vez por partida.

• **Las Botas de Siete Leguas:** Entre dos turnos de juego, los jugadores pueden decidir, entre todos, usar las *Botas de Siete Leguas*. El siguiente *Guía* coge el *Mazo de Viaje* y da la vuelta a la primera carta. Luego tendrá que encontrar el *Lugar* correspondiente. Si lo consigue, mostrará otra carta… y así hasta que falle, o consiga descubrir todas las losetas de *Lugar*, sin revelar la de *Lobos*(no hay penalización si los Lobos se destapan).
Si consigue hacer la secuencia completa, el grupo puede poner de nuevo boca abajo dos losetas de *Ogro* que hayan sido reveladas. Si falla, se pondrá boca arriba una nueva loseta de *Ogro*. Las *Botas de Siete Leguas* solamente se pueden utilizar una vez por partida. Además no se pueden usar *Guijarros Mágicos* con este objeto.

Nota: entre turno y turno, los jugadores pueden utilizar O el Árbol Gigante O las Botas de Siete Leguas, pero NUNCA los dos en el mismo intervalo.

Fin de la partida

El juego acaba cuando se da una de las siguientes condiciones:

• Si los jugadores consiguen llegar de vuelta hasta su casa, situada en la última casilla del camino, ¡estarán sanos y salvos y habrán ganado!

O

• Si se le da la vuelta a todas las losetas de *Ogro*, el Ogro os alcanza. Demasiado tarde, habéis perdido…

¡Sube la apuesta!

Las reglas explicadas hasta ahora son las reglas básicas del juego. No obstante, si queréis hacer la partida más intensa, os ofrecemos tres niveles de juego:

• **Modo Fabuloso:** Se juega exactamente igual que el modo básico, pero sin las Botas de Siete Leguas y solamente con 2 *Guijarros Mágicos* en lugar de 3.

• **Modo Legendario:** Se juega exactamente igual que el modo básico, pero sin las *Botas de Siete Leguas*, sin el *Árbol Gigante* y solamente con 2 *Guijarros Mágicos* en lugar de 3. Además al principio de la partida, se revela una de las losetas de Ogro.

• **Modo Tormenta:** El viento sopla ferozmente, haciendo que el camino sea más difícil de encontrar. En cada nuevo turno, después de cambiar de *Guía*, todos los jugadores se cambian al asiento de su izquierda. De esta forma en cada turno se modifican las referencias visuales…

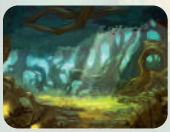
Aparte de estos niveles, puedes crear cualquier otro nivel de dificultad que se te ocurra, para crear tu propia historia.

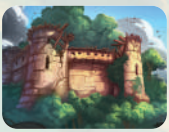
Variante

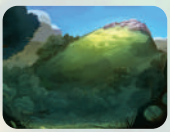
"Dos almas perdidas": Esta variante permite realizar partidas de dos jugadores. En esta variante no hay Guía, y el Mazo de Viaje se coloca, boca abajo, al lado del camino. Alternativamente, cada jugador da la vuelta a la primera carta del Mazo de Viaje, e intenta descubrir el Lugar correspondiente. Si se muestran y resuelven tres cartas consecutivas de manera correcta, el turno termina y se procede como en las reglas explicadas arriba. También se aplican de manera normal el resto de reglas del juego básico.

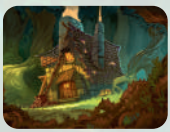
Podrás encontrar más variantes y modos de juego en nuestra web (http://www.libellud.com) ¡Mantén los ojos abiertos!

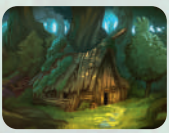
Lugares

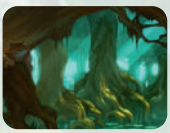

El claro del bosque

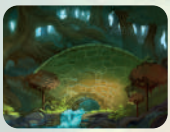

El castillo

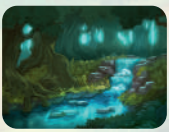

La colina

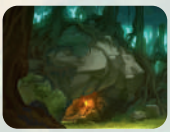

La guarida del ogro


La cabaña perdida


El pantano


El puente de piedra


El río


La cueva

Rules NL_Mise en page 1 11/05/2012 12:04 Page 1

Klein Duimpje

Een geheugen- en samenwerkingsspel voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

"Klein Duimpje klom in een boom. Hij keek rond en zag een klein lichtje, heel ver weg, aan de andere kant van het bos. Hij klom naar beneden en merkte dat hij het lichtje van op de grond niet meer kon zien. Nadat hij samen met zijn broers een hele tijd in de richting van het lichtje gewandeld had, zag hij het opnieuw. Uiteindelijk kwamen ze toch bij het huis waar de kaars brandde, maar niet zonder vrees…"

Charles Perrault – Sprookjes van Moeder de Gans - 1697

Doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van Klein Duimpje en zijn broers. Samen moeten ze de weg naar huis terugvinden voordat de Reus hen inhaalt...

Inhoud

- 1 boekje met spelregels
- 10 ronde tegels (Plaatsen en Wolven)
- 9 Plaats-kaarten
- 6 Oger-tegels
- 1 pad aan de binnenkant van de doos
- 1 Lantaarn-pion
- 3 Witte Kiezelsteentjes-fiches
- 1 Grote Boom-fiche
- 1 Zevenmijlslaarzen-fiche

Voorbereiding

• Schud de Wolven-tegel en 6 willekeurig getrokkken Plaats-tegels samen. Leg ze met de afbeelding naar boven in een cirkel zoals op bovenstaande afbeelding (**A**). Leg de drie resterende ronde tegels gedekt aan de kant, ze zullen later in het spel gebruikt worden. De *Witte Kiezelsteentjes*-fiches worden in het midden van de cirkel gelegd.

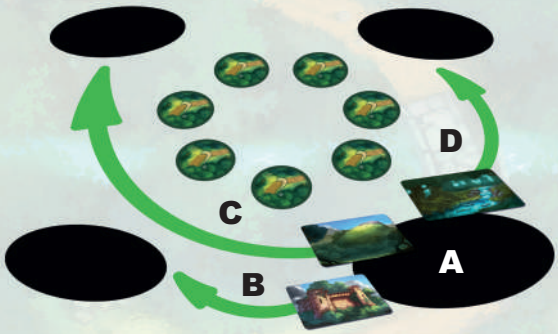
• Door het onderste gedeelte van de doos om te draaien, stel je het pad op (**B**). Het pad is verdeeld in drie delen die gescheiden zijn door een rivier. De *Lantaarn*-pion wordt op het eerste vakje van de eerste sectie van het pad gezet (groen vakje). De hut is het laatste vakje van het pad.

• Maak een gedekte stapel met de *Reus*-tegels met hun cijfer naar boven (tegel 1 bovenaan de stapel; tegel 6 onderaan). De fiches *Grote Boom* en *Zevenmijlslaarzen* worden naast het pad gelegd (**C**).

• Haal de drie plaatsen die niet voorkomen in de ronde tegelcirkel uit de Plaats-kaarten. Schud daarna de resterende Plaats-kaarten en maak hiermee de “Reis-stapel” (**D**). Geef deze stapel aan de oudste speler, hij zal de Gids zijn aan het begin van het spel.

Speloverzicht

Voor je begint, krijgen alle spelers een twintigtal seconden om de tegels van de cirkel te memoriseren voordat de Gids ze omdraait en dus met de afbeelding naar beneden legt.
Eerst schudt de Gids de gedekte *Reis*-stapel en trekt 3 *Plaats*-kaarten die hij dan in zijn hand houdt zonder ze aan de andere spelers te laten zien.
Daarna vertelt de Gids aan de speler links van hem welke plaats op een van de drie kaarten in zijn hand staat, zonder die kaart te laten zien. Die speler moet de ronde tegel proberen te vinden die overeenkomt met de door de Gids aangegeven Plaats-kaart, door één van de tegels in de cirkel om te draaien. Is het de juiste tegel, dan gaat de Gids verder met de volgende speler door een van de twee overblijvende plaatsen op te noemen. Als ook die speler erin slaagt de juiste plaats te vinden tussen de tegels van de cirkel, zegt de Gids ook de naam van de derde en laatste plaats tegen de volgende speler. Ook die speler probeert de overeenkomstige tegel te vinden.



Voorbeeld: met vier spelers, Tom is de Gids (**A**)*. Eerst ondervraagt hij Peggy* (**B**)*, dan Paul* (**C**) *en ten slotte Suzanne* (**D**)*.*

Pas op: *met drie spelers en Tom is de Gids. Hij zal eerst aan Peggy vertellen, daarna aan Paul en tenslotte opnieuw aan Peggy.*

Er zijn dan twee mogelijkheden:

• **De 3 plaatsen zijn gevonden**: de spelers bewegen de *Lantaarn*-pion een plaats vooruit op het pad, in de richting van de hut.
Dan verwisselt de Gids de tegel in de cirkel waarvan hij denkt dat het de *Wolven*-tegel is met een *Plaats*-tegel die deze beurt niet omgedraaid werd. Terwijl hij dat doet, zegt hij: "*de wolven zijn hier*". Beide tegels blijven gedekt tijdens deze omwisseling. Dit is **het einde van de beurt**.

Of

• **Een van de drie spelers heeft het fout:** de beurt eindigt onmiddellijk en de eerste *Reus*-tegel wordt omgedraaid en neergelegd zodat geleidelijk de afbeelding van de Reus weer wordt samengesteld. Als een speler de *Wolven*-tegel omdraait tijdens zijn zoektocht naar de juiste *Plaats*-tegel, worden er twee *Reus*-tegels omgedraaid in plaats van één. De *Lantaarn*-pion wordt dan uiteraard niet vooruitgezet.

***Opmerking**: Klein Duimpje en zijn broers zijn zo bang dat ze hun uiterste best doen stil te zijn. Als een speler een tegel kiest, mogen de andere spelers hem niet helpen (tenzij er een Witte Kiezelsteentjes-fiche gebruikt wordt – zie verder). Als een speler die niet aan de beurt is per ongeluk toch de andere speler helpt, wordt er een gedekte Reus-tegel omgedraaid door de Gids.*

Aan het **einde van de beurt**, draait de Gids de *Plaats*-tegels die tijdens deze beurt omgedraaid werden weer om (zodat ze weer met de afbeelding naar beneden op tafel liggen).

Als de *Lantaarn*-pion bovendien een nieuwe padsectie bereikt en een van de bruggen oversteekt, neemt de Gids een of twee nieuwe *Plaats*-tegels (afhankelijk van welke brug er overgestoken werd: +1 tegel bij de Stenen Brug; +2 tegels bij de Houten Brug). Deze extra tegels worden eerst getoond aan de spelers en daarna gedekt aan de cirkel toegevoegd door de Gids. De overeenkomstige *Plaats*-kaarten moeten ook toegevoegd worden aan de *Reis*-stapel.

Ten slotte wordt de *Reis*-stapel opnieuw geschud en door de Gids aan de speler links van hem gegeven, deze speler wordt de Gids in de volgende beurt.

Om je te helpen...

Het is niet gemakkelijk de weg naar huis terug te vinden in dit donkere woud. Om vergissingen te voorkomen, vind je hieronder wat tips:

• **De Witte Kiezelsteentjes-fiches:** als een speler ondervraagd wordt door de Gids, kan hij ervoor kiezen een *Witte Kiezelsteentjes*-fiche te spelen zodat de andere spelers (ook de Gids) hem mogen

helpen de juiste plaats te vinden. Nadat elke speler zijn mening heeft gezegd, moet de speler die aan de beurt is een beslissing nemen en een *Plaats*-tegel omdraaien. Gebruikte fiches worden meteen terug in de doos gelegd.

• **De Grote Boom-fiche:** vanuit een boomtop is het altijd makkelijker te zien waar je bent, maar pas op voor de Reus die jou zou kunnen zien. Tussen twee speelbeurten kunnen de spelers samen beslissen om alle tegels van de cirkel nog eens te bekijken gedurende twintig seconden. Als dat gebeurt, wordt er een *Reus*-tegel omgedraaid. De *Grote Boom-fiche* kan slechts éénmaal per spel gebruikt worden en wordt na gebruik met de afbeelding naar beneden gelegd.

• **De Zeven Mijlslaarzen-fiche:** tussen twee beurten kunnen de spelers samen beslissen deze bonus te gebruiken. De volgende Gids neemt de *Reis*-stapel en onthult de ene kaart na de andere – hij moet alle plaatsen een voor een in de cirkel vinden zonder de *Wolven*-tegel om te draaien. De tegels die op deze manier omgedraaid worden, blijven met de afbeelding naar boven liggen tot het einde van de reeks. De Gids stopt zodra hij een fout maakt. Als alle tegels succesvol omgedraaid werden, worden er twee *Reus*-tegels terug op de gedekte stapel gelegd. Als de Gids er niet in slaagt, worden er twee nieuwe *Reus*-tegels open gelegd. De *Witte Kiezelsteentjes*-fiche mag nu niet gebruikt worden. De *Zevenmijlslaarzen*-fiche mag slechts éénmaal per spel gebruikt worden en wordt na gebruik met de afbeelding naar beneden gelegd.

***Opmerking**: na een beurt kunnen de speler de Grote Boom-fiche OF de Zevenmijlslaarzen-fiche gebruiken maar nooit allebei na dezelfde beurt.*

Einde van het spel

Het spel eindigt als:

• de *Lantaarn*-pion de hut op het laatste vakje van het derde deel van het pad bereikt: jullie zijn gezond en wel thuisgekomen. Hoera!

Or

• De Reus-tegels allemaal omgedraaid zijn en de afbeelding van de Reus weer compleet is – de Reus heeft jullie ingehaald… het is te laat, jullie zijn verloren ...

Een nieuwe uitdaging!

Bovenstaande regels zijn voor het basisspel maar om het spel moeilijker te maken bestaan er drie andere spel mogelijkheden:

• Fabelachtig Spel: zoals het basisspel maar zonder de *Zevenmijlslaarzen*-fiche en met 2 *Witte Kiezelsteentjes*-fiches in plaats van 3.

• Legendarisch Spel: zoals het basisspel maar zonder de *Zevenmijlslaarzen*-fiche en de *Grote Boom*-fiche en met 2 *Witte Kiezelsteentjes*-fiches in plaats van 3. Bovendien wordt de eerste *Oger*-tegel al omgedraaid aan het begin van het spel.

• Stormachtig Spel: de wind komt op en het wordt nog moeilijker om de weg te vinden. In elke beurt en elke keer er een nieuwe Gids is, verschuiven alle spelers een plaats naar links. Iedereen ziet de cirkel nu vanuit een ander standpunt waardoor het nog moeilijker wordt de juiste plaatsen terug te vinden.

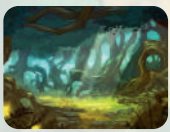
Je kan dit spel aanpassen zoals je wil, niets houdt je tegen je eigen moeilijkheidsgraad, je eigen verhaal … te bedenken.

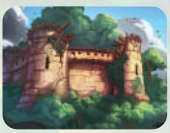
Variant

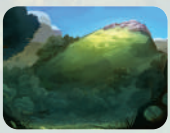
"Twee verloren zielen": Een uitdaging voor twee spelers. De Gids wordt niet gebruikt en de Reis-stapel wordt gedekt neergelegd bij het pad. De spelers draaien om de beurt een *Plaats*-kaart om en zoeken de overeenkomstige ronde tegel. Per beurt worden er drie *Plaats-kaarten* op deze manier omgedraaid. Verder zijn alle andere regels van het basisspel van toepassing.

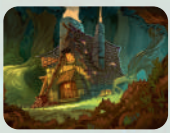
Andere varianten en speelwijzen vind je op onze website (http://www.libellud.com/). Hou je ogen open!

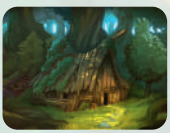
Plaatsen

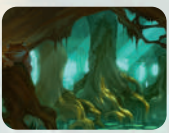

De Open Plek

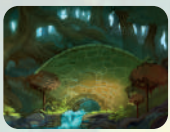

Het Kasteel

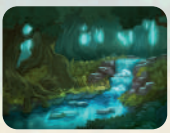

De Heuvel

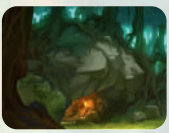

Het Hol van de Oger


De Verloren Hut


Het Moeras


De Stenen Brug


De Rivier


De Grot

Rules UK_Mise en page 1 11/05/2011 12:09 Page 1

Tom Thumb

A game of memory and co-operation fot 3 to 6 players, from ages 7 and up.

"Tom Thumb climbed up to the top of a tree, to see if he could discover anything. Looking on every side, he saw at last a glimmering light, like that of a candle, but a long way beyond the forest. He came down, and, when upon the ground, he could see it no more, which grieved him greatly. However, having walked for some time with his brothers toward that side on which he had seen the light, he discovered it again as he came out of the wood. They finally reached the house where this candle was, but not without some frights …"

Perrault's Fairy Tales - 1697

Object of the game

The players take on the role of Tom Thumb and his brothers. Together, they will have to find the way back to their cottage before the Ogre catches up to them...

Contents

- 1 rulebook
- 10 round tiles (*Places and Wolves*)
- 9 Place cards
- 6 Ogre tiles
- 1 path on the back of the "drawer" box
- 1 Lantern pawn
- 3 White Pebble tokens
- 1 Tall Tree token
- 1 Seven League Boots token

Setup

• Shuffle the *Wolves* tile and 6 randomly drawn *Places* tiles. Place them in a circle face-up as shown in the illustration above (**A**). Set aside the three remaining round tiles, they will be used later in the game. The *White Pebbles* tokens are placed in the middle of the circle.

• Flip the box's "drawer" in order to set up the path (**B**), which is divided into three sections each separated by a river. The *Lantern* pawn is placed on the first space of the first section of the path (green space). The cottage is the last space of the path.

• Stack the *Ogre* tiles face down, in order, with their numbers showing (tile 1 at the top of the pile; tile 6 on the bottom). The *Tall Tree* and *Seven League Boots* tokens are placed next to the path (**C**).

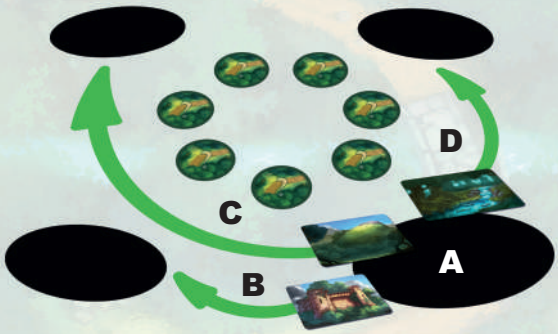
• Remove from the *Places* card deck the three places which are missing from the tile circle. Then shuffle that deck, which will now be called the "*Travel deck*" (**D**) and hand it to the oldest player, who will be the Guide at the beginning of the game.

Game Overview

Before starting the game, the players should have about 20 seconds to memorize the tiles forming the circle before the Guide flips them face-down.

First, the Guide takes the *Travel* deck, face down, shuffles it and draws 3 *Places* cards which they keep in their hand so that they can look at them without showing the other players.

Then, starting with the first player to their left, the Guide names one of the three places mentioned on the cards in their hand, without showing that card. That player must find the round tile corresponding to the named place by flipping one of the tiles forming the circle. If successful, the Guide proceeds to the next player, going clockwise, by naming one of the remaining two places. If that player manages to find the place from among the tiles forming the circle, the Guide names the third and final place for the next player in the turn order to find.



Example: with four players, Tom is the Guide (**A**). First, he'll interrogate Peggy (**B**), then Paul (**C**) and finally Suzanne (**D**).

Note: with three players, Tom is the Guide. He'll interrogate Peggy, then Paul, and finally Peggy again.

Two outcomes are possible:

• **All 3 places are found** : the players move the *Lantern* pawn one space on the path, towards the cottage.
Then the Guide switches what he or she thinks is the *Wolves* tile with a *Places* tile of their choice which was not revealed this turn. While doing so, they must say: "*the wolves are here*". During the switch, both tiles remain face-down. It's the **end of the turn**.

Or

• **One of the three players is wrong:** the turn ends immediately and the first *Ogre* tile is revealed then placed in order to gradually reassemble the Ogre's image. If a player reveals the *Wolves* tile while looking for the correct Places tile, **two** *Ogre* tiles are revealed instead of just one. Of course, the *Lantern* pawn does not advance.

Note: Tom Thumb and his brothers are so terrified that they are trying as best they can to keep quiet. When a player is choosing a tile, the others may not help him or her (unless a White Pebbles token is used – see below). In case of "involuntary" help from a player who is not the one choosing the tile, an Ogre tile is turned face-up by the Guide.

At **the end of the turn**, the Guide turns face-down the *Places* tiles revealed during the turn.

Moreover, if the *Lantern* pawn reaches a new path section and crosses one of the bridge, the Guide adds one or two *Places* tiles depending on the bridges crossed (+1 tile at the Stone Bridge; +2 tiles at the Wooden Bridge). These extra tiles are first presented face-up to the players and inserted into the circle by the guide as they wish. They are then flipped face-down. The corresponding *Places* cards will also need to be added to the *Travel* deck.

Finally, the *Travel* deck is remade, shuffled, and then handed by the Guide to the player to their left, who will become the Guide for the upcoming turn.

To help you...

It's not easy to find your way home in this dark forest. In order to avoid a misstep, here's a bit of help:

• **The White Pebbles tokens:** when interrogated by the Guide, a player can spend a *White Pebbles* token in order for the other players (Guide included) be allowed to help him or her find the required

place. After each player has given their advice, the the interrogated player will have to make a decision and reveal a *Places* tile. As soon as a token is used in this way, it is discarded and returned to the box.

• **The Tall Tree token:** from the top of the trees, it's always easy to find out where you are, but watch out for the Ogre who might see you. Between two game turns, the players can collectively decide to look again at all the tiles composing the circle for about twenty seconds. If they do so, an *Ogre* tile is revealed. The *Tall Tree* token can only be used once per game and is turned face-down after use.

• **The Seven League Boots token:** between any two turns, the players can collectively decide to use this bonus. The next Guide takes the *Travel* deck, and reveals one card after the other – he or she must find all the places, one by one, without revealing the *Wolves* tile. The tiles revealed this way remain face-up until the end of the sequence. The Guide stops as soon as he or she makes a mistake.
If all tiles are successfully revealed in this manner, two *Ogre* tiles are returned to the face-down pile. If he or she fails, two *Ogre* tiles are revealed. The use of *White Pebbles* tokens during this sequence is forbidden.
The *Seven League Boots* token may only be used once per game and is turned face-down after use.

Note: between each turn, the players can use the Tall Tree OR the Seven League Boots tokens, but not both.

End of the game

The game ends when one of the following two conditions are met:

• If the *Lantern* pawn reaches the cottage on the last space of the third section of the path, you've come home, safe and sound. Victory!

Or

• If the *Ogre* tiles are all revealed, thus making the Ogre whole – the Ogre has reached you... it's too late, you're lost...

Up the ante!

The rules above have explained to you the game overview in its basic version, but in order to make the game more difficult, we offer you three other variants:

• **Fabulous Mode**: as in the basic game, but without the *Seven League Boots* token and with 2 *White Pebbles* tokens instead of 3.

• **Legendary Mode**: as in the basic game, but without the *Seven League Boots* and *Tall Tree* tokens, and with 2 *White Pebbles* tokens instead of 3. Moreover, the first *Ogre* tile is revealed at the beginning of the game.

• **Storm Mode**: the wind rises and it's becoming harder to find your way. On each turn, and after each time a new Guide is chosen, all the players move one seat to the left. Visual cues are thus changed, making the task even harder.

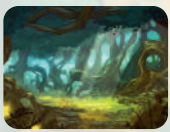
This game is as modular as you wish it to be. Nothing is stopping you from making your own difficulty levels, your own story...

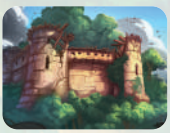
Variant

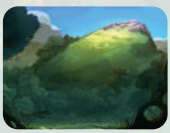
"Two lost souls": This variant allows you to face the challenge with two players. The Guide isn't used and the *Travel* deck is placed, face-down, by the path. In turn each, each player reveals a *Place* card and must find the corresponding round tile. Three *Place* cards are revealed this way before resolving the turn as in the base game. All the other rules from the base game are applied.

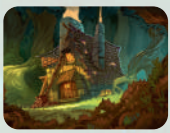
Other variants and game modes are offered on our website (http://www.libellud.com/). Keep your eyes open!

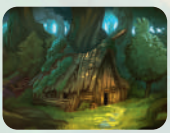
Places

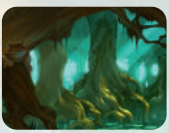

The Clearing

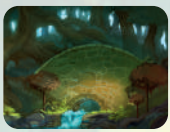

The Castle

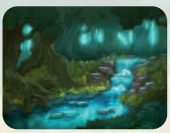

The hill

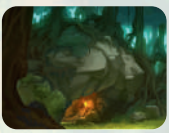

The Ogre's Lair


The Lost Hut


The Marsh


The Stone Bridge


The River


The Cave