



Introduction

Au milieu d'une sombre forêt, Hansel et Gretel cherchaient le chemin qui les ramènerait chez eux. Les enfants s'étaient perdus et avaient marché si longtemps que leur ventre criait famine. Soudain, apparut devant eux une maison pas comme les autres, construite en sucreries de toutes sortes. Sans trop réfléchir, les enfants commencèrent à manger les délicieuses friandises de la maison. Ici ils cassèrent un morceau de sucre venant du rebord de la fenêtre, là le délicieux pain d'épices de la gouttière. Quand, tout à coup, l'effrayante sorcière se montra à la fenêtre. *Oh, espèces de garnements ! Je vais vous attraper !*, hurla-t-elle.

Hansel et Gretel commencèrent à s'enfuir, en arrachant ça et là des morceaux de la maison.

Aide les enfants à rassembler des provisions,
sans se faire attraper par la méchante sorcière !



But du jeu

Hansel et Gretel est un **JEU COOPÉRATIF** où tout le monde doit essayer d'aider les enfants à manger 5 bonhommes en pain d'épices de la maison de la sorcière. Durant la partie, vous tenterez de réunir les images des friandises. À chaque fois que vous y parvenez, vous gagnez un jeton Pain d'Épices. Quand vous avez réuni les 5 jetons, la partie s'arrête immédiatement par la victoire des joueurs. Mais faites attention, la méchante sorcière essaiera de vous attraper !



Contenu de la boîte :

- 40 tuiles Friandise



- 4 tuiles Chapeau de Sorcière



- 8 jetons Pain d'Épices

- 2 tuiles de départ



- 3 pions en bois
(Hansel, Gretel, la sorcière)

- la maison de la sorcière

- le livret de règles que vous êtes en train de lire



Avant votre première partie, assemblez la maison de la sorcière :



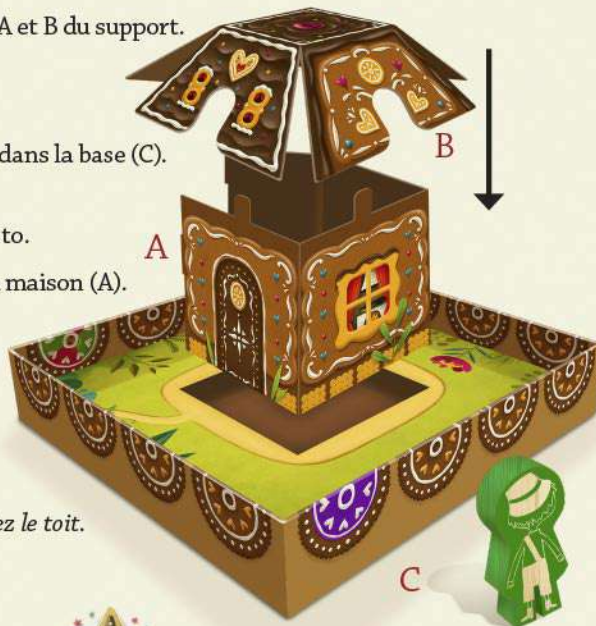
A



B

Comment assembler la maison :

1. Détachez délicatement les pièces A et B du support.
2. Pliez les murs de la maison (A) comme indiqué sur la photo.
3. Insérez les murs de la maison (A) dans la base (C).
4. Pliez délicatement le toit, pour qu'il soit comme sur la photo.
5. Placez le toit (B) sur les murs de la maison (A).



Note : vous devez positionner les 4 « ailes » du toit sur les découpes des murs en même temps.

Note : l'ordre est important - montez d'abord les murs, puis installez le toit.



Mise en place de la partie

Séparez les tuiles **Chapeau de Sorcière** et les **tuiles de départ** des autres tuiles. Puis, **mélangez les tuiles Friandise**.

Distribuez 2 tuiles Friandise à chaque joueur, face visible, et divisez le reste des tuiles en 4 piles (de tailles approximativement égales).

Ajoutez 1 tuile Chapeau de Sorcière dans chacune des piles. Puis, mélangez individuellement chacune des piles et placez-les, face cachée, de manière à être accessible à tous les joueurs.

Placez les pions sur leur position de départ :



- La sorcière dans la case 
- Hansel et Gretel dans la case 



Mélangez les jetons Pain d'Épices et placez-en 5 sur le toit de la maison de la sorcière. Remettez ceux qui restent dans la boîte, ils ne seront pas utilisés lors de cette partie.



Placez la tuile de départ appropriée au centre de la table (elle peut être orientée comme vous le souhaitez) :

● à 2 joueurs,

jouez avec l'une des tuiles
présentant 2 points

● à 3 joueurs,

jouez avec la tuile
présentant 3 points

● à 4 joueurs,

jouez avec la tuile
présentant 4 points



Déroulement de la partie

Le premier joueur est celui qui a récemment mangé du pain d'épices, ou le plus jeune. La partie se joue en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, le joueur choisit l'une de ses tuiles et la place adjacente à au moins l'une des tuiles déjà présentes sur la table. Les tuiles ne peuvent pas se joindre par les coins. La tuile placée peut être orientée librement. Si l'image de la friandise est complète, le joueur prend un jeton Pain d'Épices du toit de la maison en guise de récompense et le place sur la table pour se souvenir du nombre de Pain d'Épices qui ont été mangés. À l'issue de son tour, le joueur pioche une tuile dans l'une des piles de son choix, de façon à avoir toujours 2 tuiles devant lui à la fin de son tour. Quand chaque joueur a complété son tour, **la manche se termine**.

TUILE CHAPEAU DE SORCIÈRE

Si, en piochant, un joueur découvre un Chapeau de Sorcière, il doit immédiatement avancer le pion de la sorcière le long du bord de la boîte, en fonction du nombre de points violets ● visibles sur les bords extérieurs des tuiles (voir plus loin : **Fin du tour**). Après avoir déplacé le pion, le joueur défausse le Chapeau de Sorcière dans la boîte et pioche une nouvelle tuile Friandise. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Jetons Pain d'Épices

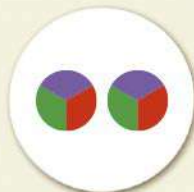
Quand vous gagnez un jeton Pain d'Épices, retournez-le pour connaître le bonus qu'il vous procure. Ce bonus est utilisable une fois, à n'importe quel moment de la partie. Après l'avoir activé, retournez le jeton sur sa face Pain d'Épices. Vous ne perdez pas le jeton après avoir utilisé le bonus : il compte toujours dans le nombre de Pain d'Épices gagnés.



- Déplacez 1 pion d'1 case, dans n'importe quelle direction.



- Déplacez 1 pion de 2 cases, dans n'importe quelle direction.



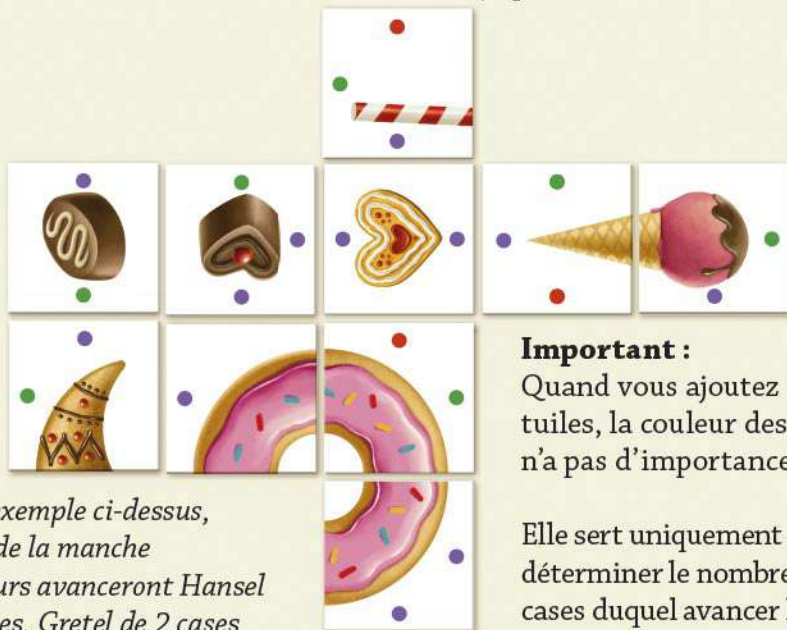
- Annulez le déplacement de n'importe quel pion.



Fin de la manche

La manche prend fin à l'issue du tour du dernier joueur. Tous les pions sont avancés dans le sens des aiguilles d'une montre, d'abord ceux d'Hansel et Gretel puis celui de la sorcière.

Chaque pion est avancé d'autant de cases que le nombre de points de sa couleur (vert pour Hansel, rouge pour Gretel et violet pour la sorcière) visibles sur les bords extérieurs des tuiles déjà posées.



*Dans l'exemple ci-dessus,
à la fin de la manche
les joueurs avanceront Hansel
de 6 cases, Gretel de 2 cases
et la sorcière de 4 cases.*

Important :

Quand vous ajoutez des tuiles, la couleur des points n'a pas d'importance !

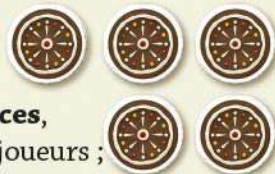
Elle sert uniquement à déterminer le nombre de cases duquel avancer les pions en fin de manche.



Fin de la partie

La partie peut se terminer de 3 manières :

- quand les joueurs ont collecté **5 jetons Pain d'Épices**, la partie se termine immédiatement par la victoire des joueurs ;
- quand **la sorcière attrape l'un des enfants**, (c.-à-d. quand son pion se trouve sur la même case que celui d'Hansel et/ou Gretel ou qu'il la dépasse), la partie se termine immédiatement par la défaite des joueurs ;



- quand **l'un des enfants court trop vite et qu'il a rattrapé la sorcière**,

(c.-à-d. quand le pion d'Hansel et/ou Gretel se retrouve sur la même case que celui de la sorcière ou qu'il la dépasse - le jeu se termine immédiatement par la défaite des joueurs.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

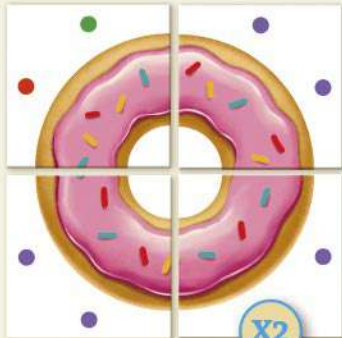
Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la difficulté du jeu : n'utilisez pas les actions bonus des jetons Pain d'Épices. Les jetons servent uniquement à vous souvenir du nombre de Pains d'Épices qu'il vous reste encore à collecter pour gagner.



Tuiles Friandise



X1



X2



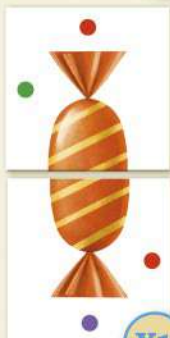
X2



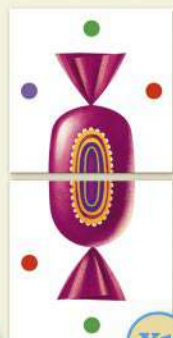
X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



10

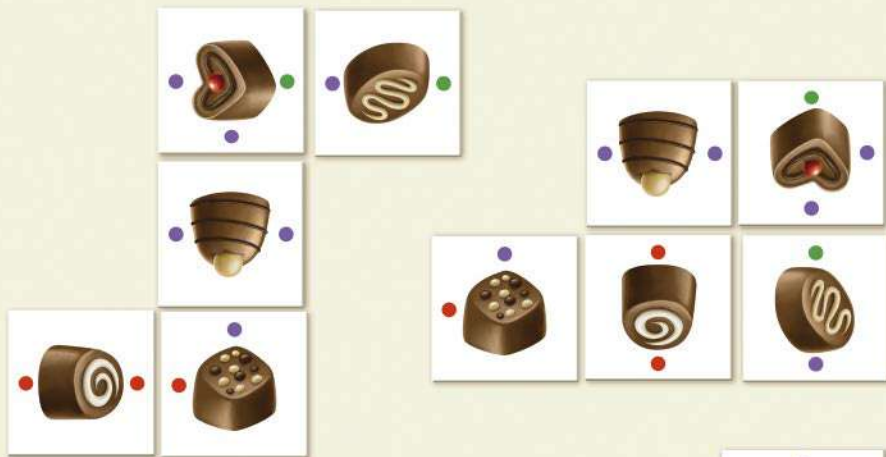
L'étoile

Ce biscuit magique vous permet (dès que vous le placez) de prendre un jeton Pain d'Épices.



Les chocolats

Pour assembler une collection complète, vous devez réunir les 5 tuiles Chocolat. Vous pouvez les disposer comme vous le souhaitez tant que les règles de placement sont respectées.



Les miettes

Vous ne recevez pas de jeton Pain d'Épices pour cette tuile (il s'agit d'un malus).





L'auteur du jeu souhaite remercier tout particulièrement les testeurs listés ci-dessous et tous ses amis pour leur soutien et leurs précieuses suggestions :

- les testeurs du groupe Portotypy (Katarzyna Cioch, Marek Chodań, Zbigniew Kisły)
- Wojciech Wiśniewski (Pamper) • Paweł Kąkol • Małgorzata Mitura • Aleksander Redwan • Joanna Wójtowicz

Graphismes • Gerard Lepianka

Localisation et distribution en France :



Atalia Jeux SARL
40 avenue Charles de Gaulle
92350 Le Plessis-Robinson
www.atalia-jeux.com

© 2021 Granna
Tous droits réservés
Fabriqué en Pologne



Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

GRANNA

www.granna.pl