

Fabrique Olaf!



Disney
REINE
NEIGES



PRÉSENTATION

À vous de fabriquer le plus célèbre des bonhommes de neige ! Rien de plus simple : piochez une carte puis jouez une carte de votre main. Vous pourrez bien sûr compter sur l'aide d'Anna et d'Elsa, mais méfiez-vous... pendant que vous rassemblerez les morceaux d'Olaf, le Duc de Weselton et Hans chercheront à vous mettre des bâtons dans les roues ! Dans ce jeu de cartes trépidant, le premier qui parviendra à fabriquer entièrement Olaf gagnera la partie.

MATÉRIEL



20 Cartes
Personnage



5 Puzzles d'Olaf
différents



5 Cartes
Référence



1 Sac en
Peluche

MISE EN PLACE

1. Donnez une carte Référence à chaque joueur et remettez les cartes inutilisées dans le sac. Les cartes Référence indiquent la valeur, l'effet et la quantité de chaque type de carte Personnage.
2. Donnez à chaque joueur un Puzzle d'Olaf (composé de 7 pièces et d'un support) de la même couleur que sa carte Référence. Retournez les pièces et utilisez la couleur imprimée au dos pour les réunir avec leur support.
- * Lors des parties à 2 et 3 joueurs, ne placez aucune pièce sur le support.
- * Lors des parties à 4 joueurs, placez tous 1 pièce sur le support.
- * Lors des parties à 5 joueurs, placez tous 2 pièces sur le support.



Pour l'emporter, soyez le premier à placer toutes les pièces de votre Puzzle d'Olaf sur votre support.

3. Rassemblez les 20 cartes Personnage. Si la partie compte 2 joueurs, remettez 2 cartes Grand Pabbie et 1 carte Hans dans le sac. Si la partie compte 3 à 5 joueurs, utilisez les 20 cartes Personnage. Mélangez les cartes pour constituer le paquet.
 4. Cachez une carte dans la neige : prenez la première carte du paquet et mettez-la de côté face cachée sans la regarder. Vous ne l'utiliserez pas au cours de cette manche.
 5. Distribuez 1 carte du paquet à chaque joueur en tant que main de départ.
- Celui ou celle d'entre vous qui a fait un bonhomme de neige le plus récemment est le premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon plusieurs manches durant lesquelles vous faites appel aux personnages que vous piochez dans le paquet afin de fabriquer Olaf. Lors de chaque manche, les joueurs enchaînent leurs tours de jeu.

TOUR DES JOUEURS

Effectuez vos tours de jeu en sens horaire. À votre tour, piochez 1 carte du paquet. Choisissez et jouez ensuite l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

La carte jouée reste face visible devant vous, tandis que l'autre reste dans votre main. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA MANCHE

La manche s'achève lorsque le paquet est épuisé au moment où un joueur doit piocher sa carte, au début de son tour.

À la fin de la manche, tous les joueurs révèlent et comparent les cartes de leur main, en ignorant leurs effets. Si vous détenez la carte dont la valeur est la plus élevée, vous remportez la manche et vous placez 2 pièces d'Olaf sur votre support !

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la manche et chacun d'eux place 2 pièces d'Olaf.

COMMENCER LA MANCHE SUIVANTE

Pour débiter la prochaine manche, mélangez toutes les cartes Personnage (y compris celle cachée dans la neige) pour constituer un nouveau paquet.

Cachez une autre carte dans la neige (mettez-la de côté face cachée). Distribuez 1 carte à chaque joueur.

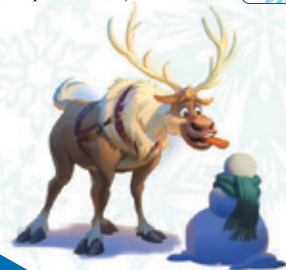
Le joueur qui n'a pas pu piocher de carte lors de la manche précédente effectue son tour en premier.

REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur qui termine son puzzle, et qui a donc réussi à fabriquer entièrement Olaf, remporte la partie. Si plusieurs joueurs finissent leur puzzle Olaf en même temps, ils se partagent la victoire !

EFFETS DES CARTES

Sous le nom de chaque carte Personnage, vous trouverez une série de flocons : ils indiquent le nombre d'exemplaires de cette carte contenus dans le paquet. Les flocons violets signalent le nombre d'exemplaires à retirer lors des parties à 2 joueurs.



0. GRAND PABBIE * * * * *

À la fin d'une manche, chaque paire de cartes Grand Pabbie devant vous vous permet de placer 1 pièce d'Olaf sur votre support. Par exemple, si vous avez 4 cartes Grand Pabbie, vous placez 2 pièces d'Olaf, en plus de tout autre effet vous permettant de placer une pièce d'Olaf sur votre support.

Rappel : retirez 2 cartes Grand Pabbie du jeu lors des parties à 2 joueurs.

1. HANS * * * *

Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que Hans. Le joueur choisi doit dire s'il a cette carte en main. Si c'est le cas, prenez cette carte et placez-la devant vous. Ensuite, le joueur choisi pioche une carte de remplacement, puis vous utilisez l'effet de la carte volée.

- * Si le joueur choisi n'a pas cette carte en main, il garde sa main secrète et vous répond simplement qu'il ne la détient pas.
- * Si le paquet est vide lorsque le joueur choisi doit piocher une carte de remplacement, il pioche la carte cachée dans la neige.

Rappel : retirez 1 carte Hans du jeu lors des parties à 2 joueurs.

2. LE DUC DE WESELTON * *

Prenez une carte devant un autre joueur et placez-la devant vous. L'effet de la carte ainsi volée ne s'active pas maintenant, mais ceux de Grand Pabbie, Sven et Anna s'activeront à la fin de la manche.

3. OAKEN * *

Regardez discrètement la main d'un autre joueur. Vous pouvez échanger votre main contre la sienne si vous le souhaitez.

4. GUIMAUVE * *

Vous êtes protégé contre tous les effets de carte jusqu'à votre prochain tour ! Si aucun joueur ne peut être ciblé car ils bénéficient tous de l'effet de Guimauve, l'effet de la carte jouée est annulé.

Pour savoir plus facilement quand l'effet de Guimauve cesse d'être actif, vous pouvez placer sa carte à côté de celle cachée dans la neige au début de votre prochain tour.

5. SVEN * *

Si Sven et Kristoff sont tous les deux devant vous à la fin de la manche, placez 2 pièces d'Olaf sur votre support, en plus de tout autre effet vous permettant de placer une pièce d'Olaf.

6. KRISTOFF *

Regardez discrètement la main d'un autre joueur. Si la carte est d'une valeur supérieure ou égale à 5 (c'est-à-dire s'il s'agit de l'un de ses amis - Elsa, Anna ou Sven), placez une pièce d'Olaf sur votre support.

7. ANNA *

Si Anna est devant vous à la fin de la manche, placez 1 pièce d'Olaf sur votre support, en plus de tout autre effet vous permettant d'en placer.

8. ELSA *

Rejouez immédiatement un tour : piochez une nouvelle carte, jouez une carte et activez son effet. Si le paquet est épuisé lorsque vous jouez Elsa, la manche s'achève et vous ne jouez pas votre second tour.



CRÉDITS

Auteur : Waleed Ma'arouf
Conception originale de Love Letter : Seiji Kanai
Conception graphique : Tony Mastrangeli
Direction de la création : Bree Woodward
Direction artistique : Tony Mastrangeli
Production : Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry
Relecture : Dan Varrette
Marketing : Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing
Direction du studio : Mike Hummel
Équipe Z-Man Games : Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward
Illustrations de Fireball studio : Alex Accorsi, Eilene Cherie, Marcos Eduardo, Rissette Schreiber
Testeurs : un grand merci à tous nos testeurs, quelle que soit leur contribution !

Adaptation française :
Traduction : Magali Plouzane-Delobbe
Supervision : Pauline Marcel
Mise en page : Luis E. Sánchez

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - France - asmodee.com
Distribué par/Distributed by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada
Fabriqué en Chine

AIDE DE JEU

MISE EN PLACE & DÉBUT DE LA MANCHE

Mélangez les cartes Personnage. Mettez-en 1 de côté face cachée.

TOUR DE JEU

Piochez 1 carte. Jouez l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

FIN DE LA MANCHE

Le joueur qui détient la carte dont la valeur est la plus élevée place 2 pièces d'Olaf sur son support.

Les joueurs résolvent également les effets de fin de manche des cartes devant eux et placent éventuellement des pièces d'Olaf sur leur support.