

L'elfe et les petites fées

Jeu de plateau

L'univers de la Petite Fée et de la Forêt Magique a été décrit par Pierre Béhel dans ses contes (voir son site <http://www.pierrebehel.com>, partie Delirium).

Dans cet univers, les petites fées doivent, pour créer un nid, s'accoupler avec un elfe. Mais, très portées sur le sexe, elles peuvent s'accoupler pratiquement avec n'importe quoi, ce qui les distrait évidemment de leur objectif. Les petites fées sont aussi (et même surtout) de charmantes créatures capables de faire tourner la tête à tous les princes charmants de la Terre voire de jeter quelques sorts, notamment la célèbre transformation en grenouille (pour les femmes) ou en crapauds (pour les hommes). Ce sort ôte évidemment tout charme à la victime mais peut être brisé aisément par un simple baiser.

Ici, les joueurs sont chacun une petite fée.

Matériel

Plateau

Le plateau est un carré de 400 cases identiques (genre échiquier mais de 20 cases de côté). Il figure la Forêt Magique. La rangée de cases la plus extérieure (sur tout le tour du plateau) est dénommée l'Orée. Au centre, un carré de 4 cases sur 4 est dénommé la Mare.

Chaque côté possède un nom lié à un point cardinal (Nord, Est, Sud, Ouest). Aller vers le Nord signifie donc se diriger vers le côté Nord. Aller au Nord-Est signifie aller en diagonale sur la case située entre la case vers le Nord et la case vers l'Est. Il en est de même pour toutes les directions.

Pions

- 1 pion « petite fée » par joueur (une couleur différente par joueur) ;
- 1 pion « grenouille » par petite fée.
- 1 pion elfe célibataire ;
- 10 pions « princes charmants » ;
- 10 pions « crapauds » ;

Cartes « Sorts »

Le jeu comporte un paquet de cartes « sorts ». Celles-ci permettent, selon les cas, de :

- transformer un prince charmant en crapaud ou une petite fée en grenouille ;
- inviter un prince charmant ;
- faire disparaître un prince charmant ;
- donner des baffes magiques ;
- déplacer l'elfe célibataire.

Dés

- 1 dé 6 (à six faces numérotées de 1 à 6)
- 1 dé 20 (à vingt faces numérotées de 1 à 20)

But du jeu

L'objectif est d'être le premier à mener sa petite fée au contact de l'Elfe Célibataire.

La partie s'arrête donc lorsque l'Elfe Célibataire est dans une case contiguë à une case occupée par une petite fée. En cas d'égalité (l'elfe est au contact de deux fées ou plus simultanément), le gagnant est le joueur qui, parmi les petites fées susceptibles de gagner, est responsable du dernier mouvement.

Gagner suppose donc, d'une part, de se rapprocher de l'Elfe Célibataire mais aussi d'empêcher les autres petites fées de s'en approcher.

Attention : un Prince Charmant neutralise l'Elfe Célibataire, tenté alors par l'homosexualité. Aucun joueur ne peut donc gagner si un prince charmant est au contact de l'Elfe Célibataire.

Situation de départ et généralités

Chaque joueur va jouer à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour déterminer le premier à jouer, chacun lance le dé 20 et le premier joueur est celui qui fait le plus gros score.

Placement initial des pions

Le premier joueur lance deux fois successivement le dé 20 pour placer l'Elfe Célibataire sur une case. Le premier jet donne le nombre de cases à compter à partir du côté ouest, le second le nombre de cases à compter à partir du Nord. L'Elfe Célibataire est placé sur la case au croisement de ces deux axes. L'Elfe Célibataire ne peut pas se situer au départ dans l'Orée ou dans la Mare. Si ce cas se présente, on recommence le tirage de la case de départ de l'Elfe Célibataire.

Chacun son tour, chaque joueur place son pion petite fée dans l'Orée sur une case libre de son choix. Si l'Elfe Célibataire est au contact de l'Orée, les petites fées ne peuvent pas être placées sur le même côté du plateau que l'Elfe Célibataire.

Les autres pions ne sont pas placés.

Les cartes « sorts » sont placés en un tas sur le côté, faces cachées.

Généralités sur les déplacements et les occupations de cases

Dans l'ensemble du jeu, il sera impossible qu'une même case soit occupée par deux pions ou plus (joueurs, elfes, grenouilles, crapauds...). Si un mouvement devait aboutir à passer par une case occupée ou bien à y stopper, ce mouvement s'interrompt à la case immédiatement contiguë à la première case occupée.

Les pions ne peuvent pas entrer ou passer par la mare, sauf les grenouilles et les crapauds.

Lorsque l'on place de manière aléatoire un pion (par deux tirages successifs du dé 20, comme indiqué ci-dessus pour l'Elfe Célibataire), si ce placement enfreint ces règles, on recommence le double tirage.

Que faire pendant son tour ?

A son tour, chaque joueur ne peut faire que l'une des manœuvres suivantes :

- 1) Tirer une carte sorts
- 2) Utiliser une carte sorts
- 3) Déplacer un Prince Charmant
- 4) Se déplacer

1) Tirer une carte sorts

Le joueur prend la carte située sur le dessus du paquet et la garde par devers lui en la cachant aux autres joueurs.

2) Utiliser une carte sorts

Voir ce point ci-après.

Parmi les sorts essentiels : la transformation en crapaud (Prince Charmant) ou en grenouille (Petites Fées) et l'invitation d'un Prince Charmant (pour le faire apparaître sur le plateau).

Une fois utilisée, la carte est placée face cachée sous le paquet de cartes sorts.

3) Déplacer un Prince Charmant ou un crapaud, effets

Le joueur lance le dé 6 et avance un Prince Charmant ou un crapaud de son choix du nombre de cases indiquées, dans la direction qu'il souhaite, éventuellement avec des changements de directions en cours de déplacement, notamment pour éviter des cases occupées. Une fée au contact d'un Prince Charmant ne peut plus en déplacer ni déplacer l'Elfe Célibataire. Un crapaud n'a pas ces effets.

4) Se déplacer

Pour déplacer sa Petite Fée (ou sa grenouille), le joueur lance le dé 6 et avance son pion du nombre de cases indiquées, dans la direction qu'il souhaite, éventuellement avec des changements de directions en cours de déplacement, notamment pour éviter des cases occupées.

Sorts

Transformer un prince charmant en crapaud ou une petite fée en grenouille

Le joueur utilise sa carte en indiquant simplement qui est sa victime (fée ou prince charmant). Le prince charmant visé est remplacé par un pion crapaud, la petite fée visée par la grenouille de la même couleur.

Une fée transformée en grenouille ne peut plus utiliser de sorts.

Un crapaud n'a pas les effets d'un Prince Charmant sur les Petites Fées (voir ci-dessus).

Pour redevenir fée ou prince charmant, le batracien devra se faire embrasser. Pour cela, la grenouille doit être au contact d'un prince charmant ou de l'Elfe Célibataire, le crapaud d'une petite fée ou d'un elfe. La transformation n'a d'effet qu'au tour suivant (donc la petite fée embrassant un crapaud n'est pas gênée par le prince charmant si elle se déplace aussitôt ; la grenouille se faisant embrasser par l'Elfe Célibataire n'a pas gagné si l'Elfe Célibataire se déplace aussitôt après).

Inviter un prince charmant

L'utilisation de ce sort permet de placer un Prince Charmant issu de la réserve dans l'Orée, sur la case libre de son choix. On ne peut utiliser ce sort que s'il y a moins de dix princes charmants sur le plateau, y compris ceux transformés en crapauds.

Faire disparaître un prince charmant

Le prince charmant visé lors de l'utilisation de ce sort est retiré du plateau et retourne dans la réserve.

Donner une baffé magique

Une petite fée peut donner une baffé magique à un pion situé sur une case contiguë à la sienne. Dans ce cas, le pion visé est placé de manière aléatoire sur le plateau par un double tirage du dé 20 (voir ci-dessus).

Déplacer l'elfe célibataire

Pour utiliser ce sort, le joueur lance deux fois le dé 6. Le premier jet donne la direction du déplacement (1 : Nord ; 2 : Nord-Est ; 3 : Est ; ... 6 : Nord-Ouest), le second le nombre de cases franchies au plus par l'Elfe Célibataire. Celui-ci est stoppé par les cases occupées, l'Orée et la Mare et il s'arrête donc à la case immédiatement contiguë.