

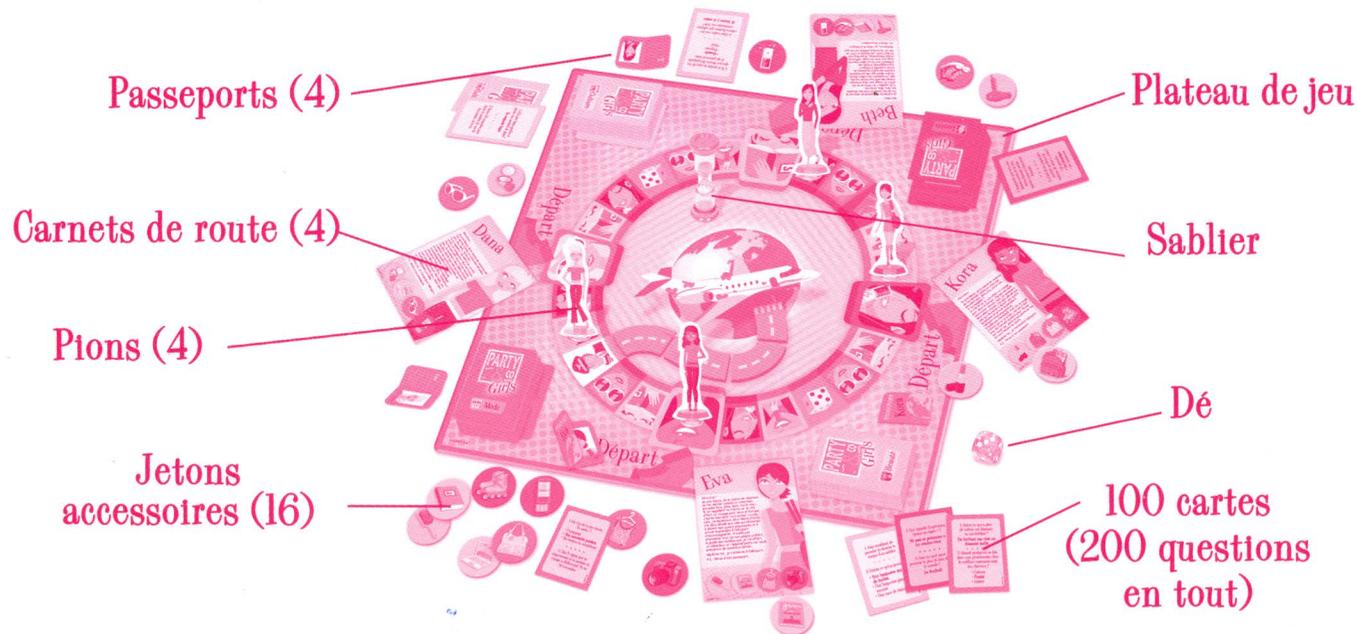
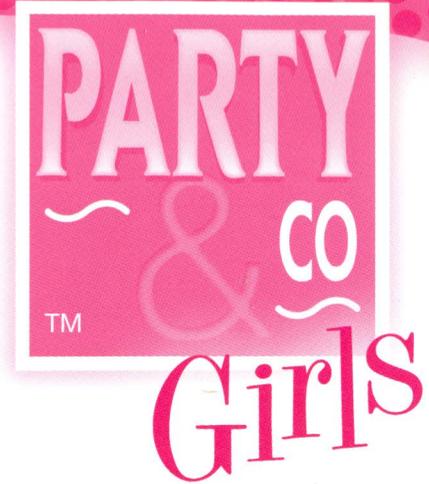
Regle du jeu

Age : de 8 à 14 ans.

Nombre de joueuses/équipes : de 2 à 4

Contenu :

1 plateau de jeu, 4 carnets de route, 4 pions, 16 jetons accessoires, 4 passeports, 100 cartes «questions», 1 dé, 1 sablier



But du jeu :

Un voyage en Europe a été offert à Bianca ; malheureusement, elle n'a que 2 billets d'avion et une seule de ses amies pourra l'accompagner. Elle a ainsi décidé pour les départager que la grande gagnante serait la première qui réussirait à obtenir les 4 accessoires qu'elle a désignés, à récupérer son passeport et à se rendre à l'aéroport.

Préparation du jeu :

Placer le plateau au centre de la table. Constituer 4 tas de cartes «questions» face cachée en respectant les codes couleurs indiqués sur le plateau. Distribuer un carnet de route face cachée à chacune des participantes. Ces dernières s'installent autour du plateau.



C'est «Party» !



Tu dois tout d'abord lire ton **carnet de route**, tu sauras ainsi avec quelle amie de Bianca tu vas jouer et quels sont les **accessoires**  que tu devras te procurer pour partir en voyage avec elle. Une fois que tu sais quel personnage t'est attribué, prends ton pion et place-le sur la flèche start. La joueuse la plus jeune commence.

Début du jeu :

Lance le dé et avance ton pion dans la direction de ton choix. Le plateau est composé de cases de différentes couleurs et dessins. Chaque couleur correspond à une catégorie : **Rose-Mode, Violet-Loisirs, Jaune-Culture et Vert-Beauté.**

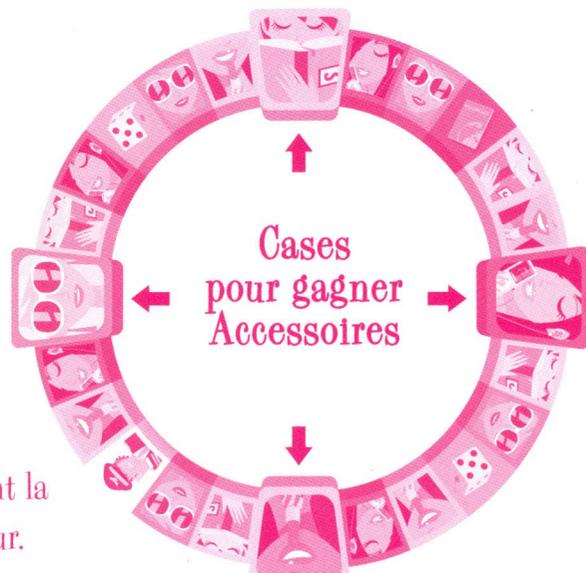
Cases Questions :



Chaque fois que tu tombes sur l'une de ces cases, ta voisine de gauche prend une carte de la couleur de la case et lit l'UNE des deux questions ou défis. **Si tu réponds correctement, lance à nouveau le dé** poursuis ton tour de jeu. Si une mauvaise réponse est donnée, que tu as honte de relever le défi ou bien que les autres participantes estiment qu'il n'a pas été bien réalisé, c'est au tour de la joueuse suivante.

Cases pour remporter des accessoires (les 4 grandes cases):

Lorsque tu tombes dessus et que tu remportes un défi ou que tu réponds bien à la question, **tu gagnes un des accessoires demandés par Bianca** (celui dont la couleur correspond à celle de la case). Quelque soit le résultat, tu passes ton tour.



Cases spéciales :

Si tu tombes sur la **case «Passeport»**, tu obtiens ton passeport  à ton nom.

Si tu tombes sur la **case «Dé»**, tu lances à nouveau le dé.

Si tu tombes sur la **case «Pilote»** (et que tu ne possèdes pas encore ton passeport), tu passes ton tour.



Prends ton
passeport



Lance à
nouveau



Tu passes
ton tour

Une fois les **4 accessoires en main ainsi que ton passeport**, tu peux avancer à ton tour de jeu jusqu'à la piste d'atterrissage. Attention ! Si tu tombes sur la case du pilote d'avion sans posséder ton passeport, impossible de poursuivre, il barre le passage !

Pour GAGNER la partie, il faut se rendre au centre du plateau (avion) et ce en faisant le nombre EXACT de cases au lancé de dé ; il faudra reculer du nombre de cases correspondantes si le chiffre obtenu est trop grand.

La première arrivée a gagné un voyage «super fun» en compagnie de Bianca !

Diset

© 2010 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone (Espagne) - Groupe JUMBODISET
e-mail: info@diset.com. Fabriqué en Espagne.

www.diset.com

NR.10111