

The image features a dark, textured background of snowflakes. In the center, the word "Disney" is written in its signature script font. Below it, the word "FROZEN" is rendered in large, bold, block letters that appear to be carved into a block of ice, with snowflakes and light reflecting off its surfaces. The overall aesthetic is wintry and magical.

Disney

FROZEN

RÈGLES DU JEU

RÈGLES DU JEU :

De 2 à 6 joueurs. Chaque joueur choisit un pion de couleur différente.

Les pions sont placés sur les cases « départ » de couleur, chaque joueur sur la couleur lui correspondant. Les joueurs lancent tous le dé. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé commence, le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque fois que tu tombes sur une case **MIROIR**, marquée par un **MIROIR**, tu devras piocher la carte miroir correspondant à la couleur de ton pion et la conserver.

Trouver tous les **MIROIRS** te permettra d'apporter un rayon de soleil dans le coeur d'Elsa, coincée dans sa solitude gelée, et d'emmener ANNA au château pour, qu'ensemble, elles brisent la malédiction de l'hiver éternel.

ANNA



ELSA



La salle du trône



Le royaume d'Arendelle



La cascade étincelante



Rayon de soleil entre les nuages



Le château d'Arendelle



L'arbre ensorcelé



Le château de glace



Sur la case d'**OLAF**, tu devras prendre une carte de son paquet. **OLAF** t'aidera!!!!



Sur la case d'**OAKEN** le commerçant, tu pourras acheter des marchandises et te reposer. Rends-toi directement sur la case **MIROIR** située devant toi et tire la carte!



LE SENTIER TRANQUILLE indique que votre voyage se déroule sans problème : pioche encore!



Le faux prince **HANS** te gêne tout le temps... Pioche une carte **IMPRÉVUS**...



L'avide **DUC DE WESELTON** et son impitoyable garde te tendent un piège! Reste trois tours sans avancer sauf si, lorsque tu lances le dé à ton tour, ton score te permet d'atteindre la case d'**OLAF**. Tu seras libéré si un autre joueur tombe sur la même case.

Lorsque tu tombes sur la case de **SVEN**, il te porte sur son dos jusqu'à la carte **MIROIR** la plus proche, devant ou derrière toi, comme tu veux!



KRISTOFF te donne un coup de main et te laisse piocher une carte **OLAF**.



La **TEMPÊTE DE NEIGE** te fera passer ton tour. Il est trop dangereux de continuer!



Guimauve te bloque le passage pendant trois tours! Tu peux sortir avant si tu parviens, en un jeté de dé, à atteindre la case de **KRISTOFF**! Tu seras libéré si un autre joueur tombe sur la même case.



Si tu possèdes la carte **KRISTOFF** (la carte joker), tu pourras, une fois que tu auras trouvé toutes les cartes **MIROIR**, te rendre directement sur ta case départ et parcourir les cases « flocons de neige » pour enfin réunir Anna et Elsa! En outre, tu pourras utiliser cette carte pour éviter les effets des cartes **IMPRÉVUS**, marquées d'un « ? » au dos. Dans ce cas, remplace la carte joker sous le paquet de cartes **OLAF**.





CARTES INTERACTIVES :

Si, au cours de la partie, tu trouves l'une de ces cartes, prends-la photo avec ton smartphone ou ta tablette avec l'application « La Reine des Neiges le Jeu ». Suis les indications données par le jeu.



APPLICATION DU JEU :

Télécharge l'application interactive exclusive « La Reine des Neiges le Jeu » directement sur:



App Store: La Reine des Neiges le Jeu
Google Play: La Reine des Neiges le Jeu



Vérifiez la compatibilité de votre appareil APPLE sur www.educaborras.com et Appstore

L'application interagit de deux manières avec tous les joueurs:



1) en lisant les cartes interactives que tu trouveras dans le paquet OLAF (cartes positives) et dans celui IMPRÉVUS (cartes négatives avec un point d'interrogation). Ainsi, lorsque tu trouves une carte interactive, tu dois la scanner avec ton appareil en appuyant sur le bouton correspondant. Un contenu interactif te donnant des indications apparaîtra.

2) en proposant aléatoirement du contenu interactif avec des indications et des actions que les joueurs doivent suivre et réaliser. Dès que l'application fait du bruit, tous les joueurs doivent s'arrêter pour écouter et suivre les indications données. Elles peuvent être positives ou négatives et doivent être suivies à la lettre par le joueur dont c'est le tour.

Si tu es en train de parcourir le chemin des « flocons de neige » final et que l'application te donne l'ordre de rendre une carte miroir de ton choix, tu devras retourner à ta case départ et réussir à retrouver la carte miroir perdue.

L'indication donnée par l'application est toujours prioritaire et annule donc les actions déterminées par le lancé de dé.



L'application possède un chronomètre qui indique le temps de jeu.

Le chronomètre se règle automatiquement en fonction du nombre de joueurs mais peut être réglé manuellement (via les flèches sur le côté) par les joueurs avant de commencer à jouer, ce qui rend la partie encore plus intéressante.



Lancement du dé numérique Pour commencer le jeu, il faut appuyer sur ce bouton.



Tu peux également quitter l'application en appuyant sur le même bouton. Cette action doit être décidée d'un commun accord par tous les joueurs.

Dès qu'un joueur arrive à atteindre la case centrale et à réunir Anna et Elsa, il gagne la partie. Le jeu s'arrête en appuyant sur le bouton correspondant...

... et reprend en appuyant sur le bouton « Oui »



Durant la partie, l'écran peut se transformer en glace! Appuie sur l'écran et trouve le point de rupture, sinon tu perdras une minute!



Durant la partie, un flocon de neige silencieux peut tomber! Si tu arrives à le trouver, appuie dessus et gagne un bonus!

BUT DU JEU:

Tu arriveras à briser le maléfice de l'hiver éternel et à réunir Anna et Elsa si:

- 1) Tu trouves les 7 cartes MIROIR de ta couleur, que tu obtiendras chaque fois que tu tombes sur les différentes cases MIROIR, indiquées par l'icône d'un MIROIR vers le bas.
- 2) Ensuite, tu devras passer par la case départ correspondant à ta couleur et parcourir le chemin final formé par les cases « flocons de neige » jusqu'à la case centrale, où tu réuniras Anna et Elsa.

ATTENTION! Ton score doit être EXACTEMENT celui te permettant d'atteindre la case centrale! Si tu fais un score trop élevé, tu devras reculer du nombre de cases restantes et recommencer!

Pour briser le maléfice, tu auras:

45 minutes à 5 ou 6 joueurs, 30 minutes à 3 ou 4 joueurs, 20 minutes à 2 joueurs.

Si aucun joueur n'arrive à retrouver Anna et Elsa et à briser le maléfice dans le temps imparti, le prince HANS et le DUC DE WESELTON atteindront leur sinistre objectif et la reine restera bloquée à jamais dans un hiver éternel...

Tu as tout compris? ... Je suis sûre que oui! Alors... AMUSE-TOI BIEN!!!

Ref. 16259

CONTENU:

- 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 dé
- 42 cartes « MIROIR »
- 23 cartes « OLAF » pour recevoir son aide
- 23 cartes « IMPRÉVUS »
- 4 cartes « OLAF INTERACTIVES »
- 4 cartes « IMPRÉVUS INTERACTIVES »
- 6 pions de couleur



Attention!



Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.



Jeu développé par EUROPEAN TELEVISION SERVICE srl ©2014- Tous droits réservés. Via A. Genovesi, 26 00136 ROMA - Italy
Fabriqué en Espagne et distribué par EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) - Espagne www.educaborras.com

