

# Le jeu du palais de glace magique

Qui réussira à ramener l'été à Arendelle ?

**FR** Elsa a accidentellement plongé le royaume d'Arendelle dans un hiver éternel, rendant ainsi tous tes personnages préférés de la Reine des neiges prisonniers d'une incroyable tempête de neige. Leur seul espoir est que tu réussisses à les retrouver et à les délivrer ! Pour y arriver, tu devras d'abord gravir la montagne du Nord à la recherche d'Elsa, car c'est la seule personne capable de calmer la tempête. Grâce à son amour et au palais de glace magique, tu pourras sauver tes amis et ramener l'été à Arendelle !

## Contenu :

1 Palais de glace magique, 1 Plateau de jeu, 4 Flocons de neige, 20 Cartes (4x Anna, 4x Olaf, 4x Kristoff, 4x Sven, 4x Arendelle) et 1 Dé.

## But du jeu :

Être le premier à ramener l'été à Arendelle en rassemblant chacune des cartes nécessaires et en utilisant le pouvoir magique d'Elsa pour sauver tes amis de la tempête de neige. Pour gagner, tu dois rassembler les 5 cartes suivantes : 1x Anna, 1x Olaf, 1x Kristoff, 1x Sven, 1x Arendelle.

## Avant de commencer

Demande à un adulte de dévisser le couvercle du socle de la montagne, d'insérer à l'intérieur deux piles AA (LR6) et de refermer le couvercle. Allume le palais de glace magique en tournant le commutateur sur la position « ON ». Pose ensuite la montagne sur le plateau de jeu. Après avoir joué, pour préserver l'autonomie des piles, n'oublie pas d'éteindre le palais magique en tournant le commutateur sur la position « OFF ».

## Déroulement du jeu

Les joueurs choisissent chacun à leur tour le flocon de neige avec lequel ils souhaitent jouer et le posent sur la case départ (indiquée par la flèche). Ils trient ensuite les cartes en fonction de leur illustration et placent les 5 piles différentes à côté du plateau de jeu. Chaque pile doit donc contenir 4 cartes de la même couleur. Les cartes doivent être posées de manière à ce que chaque joueur puisse voir les mêmes images que celles illustrées sur le plateau. Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer. À chaque tour, il lance le dé et déplace son cristal de glace dans le sens de la flèche.

- Si tu tombes sur une case illustrée par Anna, Olaf, Kristoff, Sven ou Arendelle, tu prends alors la carte correspondante dans la pile. Tu poses la carte devant toi, avec l'illustration tournée vers le haut. Si tu possèdes déjà cette carte, tu n'as pas le droit d'en prendre une deuxième et ton tour est terminé.
- Si tu tombes sur une case représentant Elsa, tu as le droit d'appuyer sur le palais de glace magique. Si une lumière bleue se met à clignoter et qu'une musique retentit, tu peux alors retourner une de tes cartes, à l'exception de la carte Arendelle. Le pouvoir magique d'Elsa va calmer la tempête suffisamment longtemps pour que tu aies le temps de délivrer un personnage à la fois. La carte Arendelle peut seulement être retournée après que les quatre personnages ont tous été sauvés de la tempête.

Si la lumière est rouge quand tu appuies sur le palais de glace, tu entendas alors le rugissement de Marshmallows, le monstre des neiges. Dans ce cas, tu n'as pas le droit de retourner une carte et ton tour est terminé.

- Si tu tombes sur la case départ, tu peux de nouveau lancer le dé.
- Si tu tombes sur une case où se trouve le flocon de neige d'un autre joueur, tu dois avancer ton pion d'une case supplémentaire. Si cette case est aussi occupée, tu dois avancer d'une case supplémentaire et ainsi de suite.

## Le vainqueur :

Le joueur qui réussit le premier à rassembler et à délivrer tous les personnages et Arendelle de la tempête de neige ramène l'été dans le royaume et gagne le jeu !