

ENCHANTED FOREST SAGALAND

Une fête au château ! C'est sûr,
on va bien s'amuser !

Ariel, Vaiana, Tiana et
Raiponce se réjouissent déjà de
rencontrer les autres princesses.
Malheureusement, celles-ci se sont
perdues dans les jardins du château.
Aidez nos quatre princesses à les retrouver.
Une fois toutes réunies, plus rien ne pourra les
empêcher de passer un après-midi inoubliable !



Contenu

1 plateau de jeu (en deux parties)	7 cartes Princesse
7 arbres en plastique	4 pions Princesse + 4 socles
7 jetons Princesse	2 dés

But du jeu

Pour l'emporter, il s'agit de récupérer le plus de cartes Princesse.
Pour cela :

- Lancez les deux dés et déplacez votre pion sur le plateau ;
- Cherchez sous les arbres les princesses égarées. Mémorisez bien où elles se trouvent.
- Dès que vous avez retrouvé la princesse recherchée, rejoignez vite la case d'arrivée pour résoudre le mystère et gagner la carte.

Avant la première partie

Détachez soigneusement les pions, les jetons et les cartes des planches prédécoupées. Enfoncez chacun des 7 jetons sous un arbre, image visible (voir illustration).

Remarque : Une fois en place, ils ne s'enlèvent plus !



Mise en place

1. Assemblez les deux parties du plateau de jeu et installez-le au milieu de la table.
2. Mélangez les arbres et répartissez-les sur les cases rondes violettes, avec une tiare, sans regarder l'image cachée en dessous.
3. Chaque joueur choisit ensuite un pion Princesse, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ : le banc sous le panneau indiquant le chemin du château, dans le coin inférieur gauche du plateau. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.
4. Mélangez les cartes et formez une pile, face cachée, à côté du plateau. Retournez la carte supérieure de la pile : la princesse représentée est la première que vous devez trouver sous l'un des arbres !

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence.
La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le plateau ; les cases sont représentées par des pâquerettes.

- Pour se déplacer, le joueur a le choix entre ...
- ... additionner les points des deux dés et déplacer son pion sans changer de sens ;
 - ... utiliser tous les points de chaque dé séparément. Il est alors permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.



Exemple : Un dé indique « 2 », l'autre « 3 ». Le joueur a alors le choix entre : avancer son pion de 2 cases, puis le reculer de 3 cases ; ou inversement, reculer de 2 cases puis l'avancer de 3.

- ... avancer de tous les points d'un seul dé, mais à condition de s'arrêter exactement sur une fleur rose ou sur la case d'arrivée. Le résultat du second dé est alors ignoré.

Si une princesse s'arrête sur une case déjà occupée :

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si une princesse s'arrête sur une case déjà occupée par une autre, elle la renvoie à la case Départ. Il est permis de passer par-dessus une autre princesse, mais la case qu'elle occupe compte dans les points de déplacement.

Si une princesse s'arrête sur une fleur rose :

Le joueur peut chercher une princesse : il regarde secrètement qui se cache sous l'arbre juste à côté. Mais, chut ! sans le montrer aux autres ! Il mémorise bien quelle princesse il a vue. Si la carte correspondante est retournée plus tard au cours de la partie, il saura où elle se trouve. Il pourra alors se déplacer rapidement vers l'arrivée, dévoiler le bon arbre et gagner la carte. Pour l'instant, son tour est terminé.

Si une princesse atteint l'arrivée :

Si un joueur a trouvé la princesse recherchée, il peut gagner sa carte. Il doit se dépêcher de rejoindre l'arrivée. La cour du château est la case d'arrivée que le joueur doit atteindre par un résultat exact au(x) dé(s). Comme expliqué précédemment, il peut l'atteindre avec les points d'un seul dé ; ceux du second dé sont alors ignorés.

Le joueur regarde secrètement sous l'arbre sous lequel, d'après lui, se cache la princesse recherchée.

L'image sous l'arbre correspond-elle à celle de la carte ?

Oui, la carte et la princesse sous l'arbre correspondent ? Super !

Le joueur la montre à ses adversaires et gagne la carte ! Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte Princesse de la pile. Ce sera la prochaine princesse à trouver. Puis il place son pion sur grande fleur jaune. Son tour est terminé.



Non, la carte et la princesse sous l'arbre ne correspondent pas. Dommage !

Il remet l'arbre à sa place sans le montrer aux autres. Il renvoie son pion sur la case Départ. Son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de tenter sa chance.

Si un joueur obtient une « paire de 1 » aux dés :

Le joueur bénéficie de pouvoirs magiques : il peut alors choisir 1 des 3 options suivantes :

1. Intvertir deux arbres ;
2. Se déplacer sur une case rose de son choix pour regarder sous l'arbre ;
3. Mélanger la pile et retourner une nouvelle carte Princesse.

Et c'est tout. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Princesse. **Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs !

 **ATTENTION :**
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

© Disney