



Contenu : plan de jeu, 7 boules LOL, 4 biberons, 1 flèche, 4 poupées + 4 supports, 28 jetons-surprises, 4 tapis de jetons, règle du jeu

PRÉPARATION :

1. On place les 28 jetons sur la table avec le point d'interrogation vers le haut, avant de placer 4 jetons dans chacune des 7 boules L.O.L. Surprise!™. Dans la mesure du possible, remplir les boules de manière aléatoire.
2. On pose les boules L.O.L. Surprise!™ sur les 7 cercles au centre du plateau.
3. La flèche doit être placée au milieu du plateau.
4. Chaque joueur choisit un biberon et le met sur la case de départ. Au cours de la partie, le joueur remplace son biberon par une poupée.
5. Chaque joueur se voit attribuer un tapis sur lequel figurent les 7 catégories de jetons à collectionner. L'objectif est de récupérer 7 jetons de la même couleur, de manière à en avoir un dans chaque catégorie.



COMMENT JOUER :

1. C'est le plus jeune qui commence. À tour de rôle, les joueurs font tourner la flèche et déplacent leur biberon dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau, du nombre de cases indiqué par la flèche. Ils effectuent l'opération indiquée par la case sur laquelle ils finissent par atterrir.
2. **RÉCUPÉRER DES JETONS :**
Lorsqu'un joueur récupère un jeton et ce, quelle qu'en soit la couleur, il le place sur le cercle correspondant de son tapis, de sorte que l'image soit visible. En cours de partie, il est possible d'échanger des jetons pour obtenir la couleur désirée. Un jeton peut UNIQUEMENT être posé sur le cercle de sa catégorie. Il n'est pas possible de placer plusieurs jetons sur un même cercle, même s'ils sont de la bonne catégorie. Si un joueur échange un jeton contre un autre, et qu'il ne peut pas placer ce dernier sur son tapis, il lui suffit de le remettre dans une boule L.O.L. Surprise!™ disposant d'un espace vide. Attention ! Pas plus de 4 jetons par boule L.O.L. Surprise!™.
3. **SUBSTITUTION DES BIBERONS ET COULEUR DES JETONS :** Au fil de la partie, les joueurs cumulent des jetons en atterrissant sur certaines cases. Lorsqu'un joueur récupère un jeton de poupée, il échange son biberon contre la poupée correspondant au jeton. Cette substitution n'est autorisée qu'une seule fois au cours d'une partie. La poupée acquise par un joueur détermine la couleur des 6 autres jetons qu'il doit récupérer pour l'emporter. Par exemple, si un joueur a obtenu le jeton de poupée avec le nœud rose, il doit collectionner tous les jetons roses pour gagner la partie.



CASES :

**UNBOX ME!
OUVRE !**

Quand un joueur atterrit sur cette case, il ouvre une boule L.O.L. Surprise!™ et peut prendre l'un des jetons qui s'y trouvent, s'il le désire. Auquel cas, il le place sur le cercle correspondant de son tapis.

**TRADE ME!
ÉCHANGE-MOI !**

Quand un joueur atterrit sur cette case, il peut échanger l'un de ses jetons contre n'importe quel autre jeton appartenant à ses adversaires. S'il décide d'effectuer l'échange, il place son nouveau jeton sur le cercle correspondant de son tapis.

**Mix Me!
Mélange !**

Quand un joueur atterrit sur cette case, il mélange toutes les boules L.O.L. Surprise!™ pour semer la confusion chez ses adversaires !

SURPRISE!

Quand un joueur atterrit sur cette case, il a la possibilité de prendre un jeton à l'un de ses adversaires ou d'ouvrir la boule L.O.L. Surprise!™ de son choix pour récupérer l'un des jetons qui s'y trouvent. Auquel cas, il place son nouveau jeton sur le cercle correspondant de son tapis.

**Take a
Peek!
Jette un
œil !**

Quand un joueur atterrit sur cette case, il vérifie le contenu de la boule L.O.L. Surprise!™ de son choix sans la montrer à qui que ce soit d'autre. Toutefois, il n'a pas le droit de prendre un jeton !

**SPIN AGAIN!
TOURNE
ENCORE !**

Quand un joueur atterrit sur cette case, il fait tourner la flèche et joue un tour supplémentaire !

RÈGLES DE DÉPLACEMENT ET AUTRES RÈGLES :

- Plusieurs poupées/biberons peuvent occuper une même case.
- Les déplacements sur le plateau de jeu s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les joueurs font plusieurs fois le tour du plateau pour récupérer tous les jetons dont ils ont besoin.
- Quand un joueur atterrit sur une case **TOURNE ENCORE !**, il doit immédiatement tourner la flèche une nouvelle fois et suivre la consigne de la case sur laquelle il atterrit.
- **ATTENTION !** Il n'est possible de poser qu'un seul jeton sur chaque cercle de son tapis. Si, après un échange, un joueur obtient un jeton pour lequel il n'a pas de place, il le remet dans n'importe quelle boule L.O.L. Surprise!™ disposant d'un espace vide.

VICTOIRE :

Le premier joueur à acquérir une poupée L.O.L. Surprise!™ et ses 7 jetons assortis l'emporte.