

# Disney's Aladdin

## Le Tapis Volant

### CONTENU

- 1 plateau de jeu. 1 feuille prédécoupée contenant 1 base Nuages, 4 cartes Personnages, 4 figurines Personnages, 1 figurine Génie, 16 cartes Objet Enchanté, - 12 cartes Lampe. 1 cadre plastique contenant un cadran et les parties du Tapis Volant. 1 feuille d'autocollants comprenant une étiquette Tapis Volant. 1 roulement à billes.



Aladdin



Raja



Abu



Jasmine

### BUT DU JEU

Etre le premier joueur à placer tous ses pions Objet Enchanté sur le plateau de jeu et à s'envoler sur le Tapis Volant avec le Génie.

### MISE EN PLACE DU JEU (jeu à 4 joueurs)

1. Assemble le Tapis Volant et la Lampe d'Aladdin (le cadran) (voir couvercle de la boîte).
2. Fixe la figurine Génie sur un support plastique et pose-la près du plateau de jeu.
3. Mélange les quatre cartes Personnages - Aladdin, Raja, Abu et Jasmine - et distribue une carte à chaque joueur. Garde ta carte devant toi, dessin vers le haut, afin de te rappeler quel personnage tu représentes dans le jeu.

4. Prends la figurine correspondant à ta carte, fixe-la sur un support plastique et place-la devant toi, près du plateau de jeu.

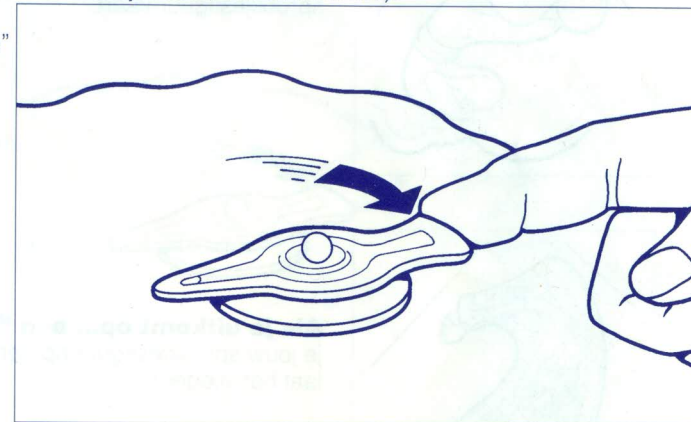
5. Mélange les 16 cartes Objet Enchanté et distribue-les, dessin caché, jusqu'à ce que chaque joueur ait quatre cartes. Tu peux regarder tes cartes dès qu'elles ont été distribuées. (Variantes pour deux ou trois joueurs, voir ci-dessous).

6. Donne trois cartes "Lampe" à chaque joueur.

### DESCRIPTION DU JEU

#### LA LAMPE D'ALADDIN

Le plus jeune joueur commence la partie. A ton tour, fais tourner la lampe d'Aladdin, comme illustré.

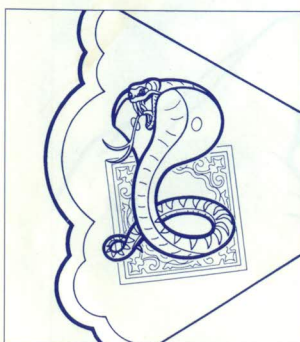


**Si tu tournes ... une case "Lampe"** - tu peux faire un voeu !

Soit place n'importe laquelle de tes cartes Objet Enchanté à sa place correspondante sur le plateau de jeu (sans devoir monter sur le Tapis Volant pour t'y emmener).

Soit prends la figurine Génie et place-la sur ta carte Personnage près du plateau de jeu.

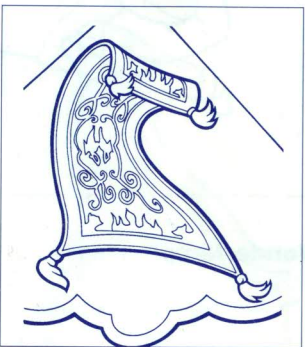
Dans les deux cas, tu dois retourner une des cartes "Lampe". Quand tu auras retourné tes trois cartes "Lampe", tu ne pourras plus faire de voeux.



**Si tu tournes ... la case "Objet Enchanté"** - tu peux donner n'importe laquelle de tes cartes Objet Enchanté à un autre joueur de ton choix. Ce qui signifie que ce joueur prendra plus de temps à déposer ses objets sur le plateau de jeu.



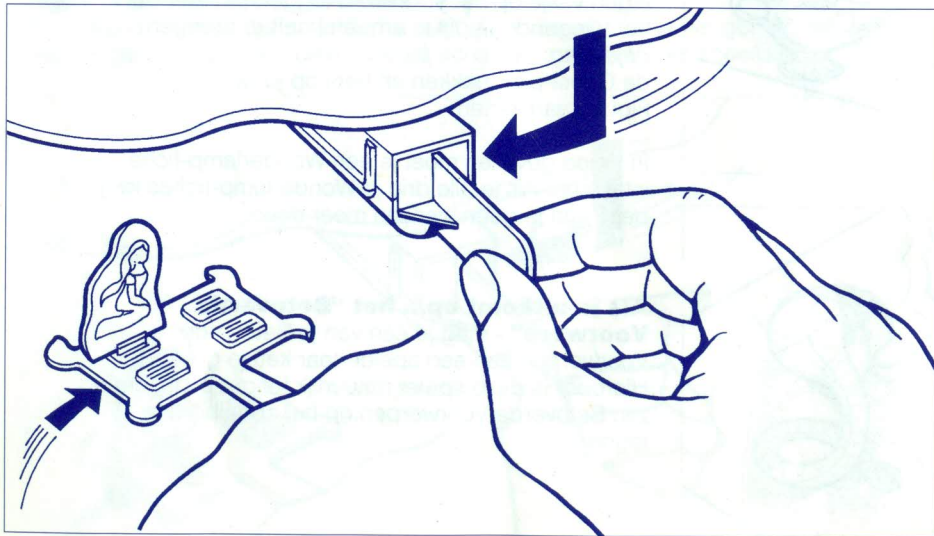
**Si tu tournes ... la case "Génie"** - prends la figurine Génie même si un autre joueur la possède déjà. Place la figurine Génie sur ta carte Personnage près du plateau de jeu.



**Si tu tournes ... une case "Tapis Volant"** - place ta carte Personnage sur le Tapis Volant et lance le tapis !

### LE TAPIS VOLANT

1. Lance le Tapis Volant comme illustré ci-dessous. Quand il est lancé correctement, le tapis vole doucement au-dessus du plateau de jeu pendant quelques tours.



2. Le Tapis Volant va se poser et s'arrêter sur une des huit aventures d'Aladdin illustrées sur le plateau de jeu.

*N'importe quel joueur* qui, à ce moment-là, a une figurine Personnage sur le Tapis Volant peut placer une carte Objet Enchanté correspondante si l'Objet Enchanté de cette carte figure sur la case de cette aventure. *Attention : les couleurs doivent correspondre exactement.*

Si tu as deux mêmes cartes Objet Enchanté, tu ne peux en placer qu'une à chaque tour. Tu dois faire à nouveau voler le Tapis Volant avant de pouvoir placer la deuxième carte Objet Enchanté sur cette case aventure.

3. Quand tu places un Objet Enchanté sur le plateau de jeu, tu *dois* enlever ta figurine Personnage du tapis. Ta figurine Personnage reste donc dans l'espace aventure où elle est descendue jusqu'à ce que le Tapis Volant se pose à nouveau dans cet espace ou jusqu'à ce que tu tournes à nouveau le Tapis Volant lors de ton tour. Tu peux alors retourner sur le Tapis Volant.

4. Si, en tournant, le Tapis Volant touche n'importe laquelle des cartes Objet Enchanté ou n'importe laquelle des figurines Personnages, attends jusqu'à ce qu'il s'arrête, débarrasse son parcours de tout obstacle et fais à nouveau tourner le cadran.

### Atterrissage sur deux espaces aventure

Parfois, le tapis se posera à cheval sur deux espaces aventure. Le joueur qui a lancé le Tapis Volant choisit sur lequel des deux espaces le Tapis Volant a atterri.

N'importe quel joueur qui a des cartes Personnages dans l'espace aventure choisi peut monter à bord du Tapis Volant.

### LA FINALE

Dès que tu as placé toutes tes cartes Objet Enchanté sur le plateau de jeu, tu dois capturer la figurine Génie. Pour cela, fais tourner la Lampe d'Aladdin et obtiens soit la case "Génie" soit la case "Lampe" et joue une carte "Lampe" (s'il t'en reste une).

### GAGNER LE JEU

Si tu es le premier joueur à placer toutes tes cartes Objet Enchanté sur le plateau et à capturer le Génie, tu gagnes la partie !

Pour fêter ta victoire, prends une autre figurine Personnage du Tapis Volant, attaches-la tienne et le Génie avant de lancer le Tapis Volant pour un vol victorieux !

### JEU A TROIS JOUEURS

1. Ote une des cartes Personnages avant de les distribuer.
2. Distribue au hasard 15 des 16 cartes Objet Enchanté

### JEU A DEUX JOUEURS

1. Ote deux des cartes Personnages avant de les distribuer.
2. Distribue au hasard 12 des 16 cartes Objet Enchanté