

BRATZ

© Règles du jeu

But du jeu

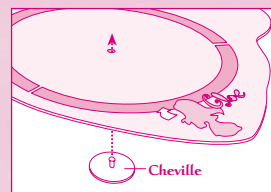
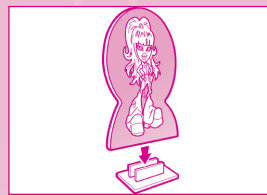
La première qui réussit à collecter les 4 jetons 'accessoires de mode' de sa poupée Bratz, puis à retourner sur sa case de départ, a gagné.

Contenu

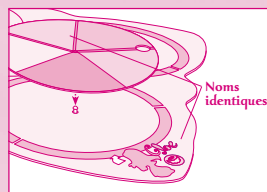
1 plateau de jeu, 4 roues 'garde-robe', 4 pions Poupée Bratz, 4 supports pour les pions, 20 jetons, 4 tableaux de score, 4 chevilles en plastique pour les roues, 2 dés, 1 feuille d'autocollants.

La première partie

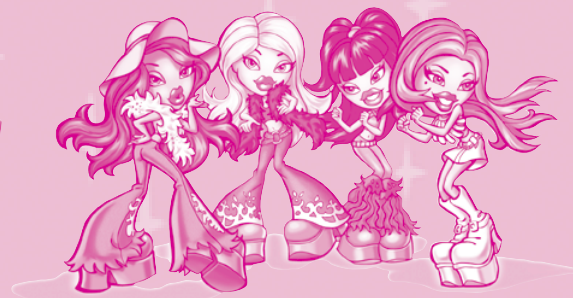
- Détachez des cadres en carton les roues, les pions, les jetons et les tableaux de score, puis jetez les cadres.
- Fixez chaque poupée Bratz sur un support.
- Collez les autocollants sur les dés, comme indiqué. Collez tous les chiffres sur un dé et toutes les couleurs sur l'autre dé.
- Installez les 4 roues en suivant les étapes ci-dessous :



Enfoncez la cheville en plastique dans le trou sur le plateau de jeu.

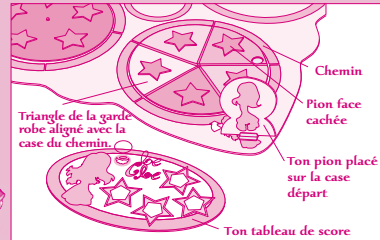


Prenez une roue et placez-la dans le coin correspondant du plateau de jeu. Par exemple, si vous choisissez la roue de Cloe, placez-la face visible, dans le coin Cloe du plateau de jeu. Insérez la roue sur la cheville et appuyez pour la fixer.



Installation du jeu

- Choisissez un pion Poupée Bratz (Cloe, Sasha, Jade ou Yasmin).
- Mettez votre pion sur l'image correspondante sur le plateau. Ce sera votre case de départ.
- Prenez le tableau de score correspondant et placez-le devant vous.
- Retournez tous les jetons, faces cachées, mélangez-les et posez-en un sur chaque triangle de couleur des 4 roues 'garde-robe'.



Voilà à quoi ressemble l'espace de Cloe au début du jeu.

- Alignez les triangles de couleur de chacune des roues avec les cases du chemin. Le chemin est le cercle qui se trouve à l'extérieur de la roue, il est composé de 5 cases.

Les Déplacements



- La plus jeune joueuse commence la partie. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A votre tour, vous devez essayer de trouver un de vos accessoires de mode. Lancez le dé chiffré et déplacez votre pion le long du chemin du nombre de cases correspondant en suivant le sens de la flèche qui part de votre case de départ.

- Suivez les instructions (s'il y en a) indiquées par le jeton posé sur le triangle de couleur qui se trouve en face de la case (voir paragraphe "Les jetons", ci-dessous).

- Les 4 roues 'garde-robe' sont reliées au Salon de Beauté au centre du plateau. Pour vous déplacer d'une garde-robe à une autre, vous devez traverser le Salon de Beauté ou vous arrêter dessus.



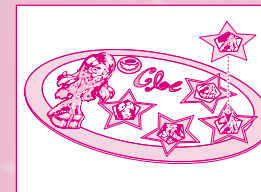
Salon de Beauté

- Vous pouvez traverser ou partager une case du plateau avec d'autres filles Bratz. Si tel est le cas, vous pourrez décoiffer cette fille : c'est à dire que si elle a obtenu son jeton 'cheveux', elle doit le mettre sur la case Salon de Beauté et pourra le récupérer seulement en traversant ou en s'arrêtant sur ce même espace. Exception : vous ne pouvez pas décoiffer une autre fille Bratz si elle se trouve déjà sur la case Salon de Beauté.
- Vous ne pouvez pas changer de direction au cours de votre déplacement. Si vous voulez, vous pouvez changer de sens par rapport à votre déplacement précédent au tour suivant.

Les jetons

Lorsque vous êtes arrêtée sur une case, prenez le jeton posé sur le triangle de couleur situé en face de cette case. Retournez-le pour que tout le monde le voit.

- Si c'est un de vos jetons, super ! Mettez-le sur l'étoile correspondante sur votre tableau de score (voir à droite). C'est la fin de votre tour.
- Si ce n'est pas l'un de vos jetons, reposez-le, face cachée, sur le triangle où vous l'avez pris. La joueuse qui a besoin de ce jeton devra se souvenir où il se trouve !



Vous avez retrouvé votre paire de jeans ! Placez le jeton sur l'étoile correspondante sur votre tableau de score.

Remarque : Si personne n'a besoin de ce jeton, mettez-le à côté du plateau. Maintenant vous allez pouvoir lancer le dé de couleurs pour avoir une deuxième chance de remporter un jeton ! (voir paragraphe "Le dé de couleurs", ci-dessous)

- Lorsque vous traversez le Salon de Beauté ou que vous vous arrêtez dessus : si un ou des jetons vous appartenant se trouvent sur cette case, prenez-le(s) et posez-le(s) sur votre tableau de score. Votre tour est terminé.

Remarque : Si vous vous arrêtez sur une case se trouvant face à un triangle sans jeton, vous aurez une deuxième chance en jetant le dé de couleurs pour faire tourner la roue !

Jetons spéciaux

Vous pouvez vous déplacer différemment si vous tombez sur l'un de ces 4 jetons.

Allez où vous voulez !

Si vous le voulez, déplacez votre jeton sur n'importe quelle case, case Salon de Beauté et case de départ incluses. Si vous vous déplacez à côté d'un triangle de couleur où se trouve un jeton, retournez-le (voir paragraphe "Les jetons", ci-dessus). Attention : après avoir retourné votre jeton, vous ne pourrez pas lancer le dé de couleurs !



5

Démodé !

Prenez un jeton de votre choix sur votre tableau de score et placez-le, face visible, sur la case Salon de Beauté. Maintenant, vous devez traverser ou vous arrêter sur cette case pour récupérer ce jeton (si vous n'avez pas encore de jeton, ignorez ces instructions).



Fashion Victim !

Prenez le jeton de votre choix à une autre joueuse. Placez-le, face visible, sur la case Salon de Beauté. Maintenant la propriétaire de ce jeton devra traverser ou s'arrêter sur cette case pour récupérer son jeton ! (si personne n'a encore de jeton, ignorez ces instructions).



Retournez n'importe quel jeton !

Retournez un jeton sur n'importe quel triangle de couleur d'une roue pour que tout le monde le voit. Puis suivez les instructions (voir paragraphe "Les jetons"). Attention : après avoir retourné votre jeton, vous ne pourrez pas lancer le dé de couleurs ! Après avoir utilisé un jeton spécial, remplacez-le là où vous l'avez pris, face cachée, pour le réutiliser à nouveau le moment venu.



Le dé de couleurs

Lorsque vous retournez un jeton dont vous n'avez pas besoin, ce dé vous permet de tourner la roue pour qu'une couleur différente apparaisse devant votre jeton :

- Lancez le dé et regardez la couleur obtenue (si vous tombez sur l'étoile, vous choisissez votre couleur !). Tournez la roue garde-robe jusqu'à ce que le triangle de la couleur obtenue avec le dé s'aligne avec la case où se trouve votre jeton.

Remarque : Si ce triangle est déjà aligné avec votre jeton, vous ne pouvez pas faire tourner la garde-robe.

- S'il y a un jeton sur ce triangle de couleur, suivez les instructions (voir paragraphe "Les jetons"). Attention : après avoir retourné votre jeton, vous ne pourrez pas lancer le dé de couleurs ! Votre tour est maintenant terminé.

La gagnante

Lorsque vous aurez retrouvé et placé vos 4 accessoires de mode sur votre tableau de score, retournez sur votre case départ aussi vite que possible, en suivant les règles du jeu. La première à atteindre cette case (vous n'avez pas besoin d'obtenir le chiffre exact avec le dé pour vous rendre sur cette case) avec ses 4 accessoires de mode est la gagnante !

Rangement

Enlevez les roues du plateau et rangez les accessoires dans la boîte.

