

#### Le Taxi

La première arrivée à la première Boutique peut (après avoir fait un achat si elle le souhaite) prendre gratuitement le Taxi qui l'emmènera directement à la Boum. A son tour suivant elle placera donc sa figurine sur la première case de la Boum et tirera une carte. Une seule joueuse peut prendre le taxi, donc une fois qu'il a été utilisé, on le retire du jeu.

#### Les Pièces

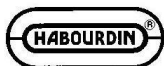
Les Pièces Cozur sont une monnaie très rare, qu'on ne trouve que dans certains endroits du monde - comme le camp de vacances CD Girls !

- Chaque joueuse reçoit 3 Pièces au début de la partie.
- Les Pièces permettent d'acheter des Vêtements : 1 Pièce = 1 Vêtement.
- Elles peuvent te servir à tout moment pour acheter un lancer de dé supplémentaire, si par exemple tu veux un tour supplémentaire ou si tu veux réussir une épreuve particulièrement difficile. Tu peux également acheter la possibilité d'interroger la Boule de Cristal une fois de plus, si par exemple tu dois obtenir au moins 2 réponses positives.
- Attention, même si certaines pistes te permettent d'en gagner, ne les dépenses pas trop vite, car tu en auras peut-être besoin en fin de partie !

#### La fin de la partie

Lorsque tu arrives devant la Boule de Cristal de Madame Miranda, tu dois entrer chez elle en faisant le chiffre exact. (Tant que tu n'auras pas réussi à le faire, tu ne pourras pas bouger ton pion.) Lorsque tu as réussi, laisse tomber la bille par en haut, mais cette fois-ci, ne regarde pas le côté par lequel elle ressort, **mais la couleur qui apparaît devant, au centre de la Boule de Cristal**. Tu dois alors prendre, derrière la Boule de Cristal, la petite Carte de la même couleur et écouter la piste indiquée. Remets ensuite cette carte dans son compartiment de rangement.

La Gagnante sera la première à réussir toutes les épreuves finales pour enfin obtenir une consultation avec Madame Miranda. La partie s'arrêtera là et les autres joueuses devront attendre la prochaine partie pour connaître leur avenir !



© 1994 J.W. Spear & Sons PLC sous licence de Grant Design / Salem Innovations.  
CD Girls® est une marque déposée par Habourdin International.  
Nous remercions Alexandra, Amélie, Emilie, Emmeline, Marie, Melanie et Virginie pour leur participation active à l'élaboration du scénario.  
Adaptation et distribution exclusive en version francophone - Habourdin International, 17 rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly Principal.



#### Contenu

- 1 Compact Disc Audio de 71 pistes
- 1 Plateau de jeu
- 1 "Boule de Cristal" dans la tente de Madame Miranda
- 4 Figurines
- 9 Jetons Vêtements : 3 jeans, 3 robes, 3 maillots de bain
- 18 Pièces
- 1 Jeton Taxi
- 4 Jetons rouges
- 20 Cartes CD Secrets
- 36 Cartes Aventure
- 6 Cartes de Couleur pour la phase finale
- 1 Dé
- 1 Règle de jeu.

#### But du jeu

Ton but est d'obtenir une consultation privée avec Madame Miranda, qui répondra à une ou plusieurs questions sur ton avenir. En chemin, tu vivras beaucoup d'aventures et feras plein de rencontres, et quelques confidences... par l'intermédiaire du CD! Pour gagner, tu dois arriver la première à la Boule de Cristal, puis convaincre Madame Miranda de te recevoir... pour enfin lui poser les questions qui te brûlent les lèvres !

#### Préparation

- Monte la Boule de Cristal, en emboîtant le corps principal dans l'escalier et colle les autocollants sur le toit des sorties : le OUI sur le côté droit et le NON sur le côté gauche. Pose la bille de métal dans l'une des deux sorties.
- Pose ensuite la Boule de Cristal (la tente en plastique) au bout du plateau sur le dessin de la boule de cristal.
- Enlève avec précaution les jetons, les cartes et les pièces de la feuille de carton prédécoupée.
- Répartis les 6 petites Cartes de Couleur entre les deux compartiments à

l'arrière de la Boule de Cristal.

- Pose un jean, une robe et un maillot sur chacune des trois Boutiques.
- Dispose sur le plateau 4 par 4 les cartes Aventure sur les 9 lieux correspondant à chacune de ces aventures. Le texte de ces cartes doit être face cachée.
- Empile les 90 cartes CD Secrets, face CD Secrets visible, à côté du plateau.
- Place un jeton rouge sur les 1ère, 3ème, 5ème et 7ème cases du plateau en partant de la case Départ.
- Chaque joueuse prend 3 pièces et choisit une figurine qu'elle place sur la case Départ (la route derrière la grille d'entrée "CD GIRLS").

#### Déroulement de la partie

Au début de chaque partie, écoutez la piste 1. Elle vous mettra dans l'ambiance ! La joueuse qui est partie en vacances le plus loin commence.

Elle lance le dé et avance sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé.

Lorsque tu atterris :

- sur une **case bleue** : il ne se passe rien de spécial, le tour passe à la joueuse assise à ta gauche (le jeu évolue dans le sens des aiguilles d'une montre).
- sur une **case rose** : prends la première carte Aventure du paquet qui correspond à cette case. Donc, si tu atterris sur une des quatre cases roses à côté de la plage, tu devras prendre une carte "PLAGE". Écoute alors, sur le disque laser, la piste indiquée par cette carte, et garde la carte. (Si, sur le plateau, il n'y a plus de cartes Aventure correspondant à la case rose où tu t'es arrêtée, alors il ne se passe rien.)
- sur une **case bleue où est posé un jeton rouge** : commence par prendre le jeton sur lequel tu t'es arrêtée et repositionne-le où tu veux sur le plateau, sauf sur une case rose. Prends ensuite une carte "CD Secrets". Cette carte te posera une question. Tu dois la lire à haute voix et y répondre, puis remettre la carte sous le paquet. Tu écouteras ensuite la piste du disque laser qui correspond à ta réponse.

- Les pions peuvent se doubler, et plusieurs pions peuvent occuper la même case.

- Lorsque plusieurs joueuses lancent le dé pour essayer d'obtenir le meilleur score, en cas d'égalité il convient que les joueuses qui ont obtenu le même chiffre relancent le dé jusqu'à ce qu'il les départage.

**IMPORTANT :** Si le disque vous demande, **que ce soit votre tour de jeu ou non**, d'avancer ou de reculer d'un nombre de cases qui vous fait tomber à nouveau sur une case rose ou un jeton, **tirez aussitôt une nouvelle carte correspondante et allez écouter cette piste, et, le cas échéant, repositionnez aussitôt le jeton à un autre endroit.**

#### Le disque laser

Imagine que ce que tu entends sur les différentes pistes du disque laser, ce sont des aventures qui t'arrivent réellement ! Alors écoute attentivement, car on te mettra à chaque fois dans une situation dont tu te sortiras plus ou moins bien

- en fonction d'un lancer de dé,
- selon la réponse de la Boule de Cristal, ou
- si tu as eu la prévoyance, ou non, d'acheter le bon Vêtement.

Attention, les pistes qui correspondent aux cartes CD Secrets te demanderont souvent un peu plus que ça : des confidences, des gages... La piste 2 est une piste musicale, vous pouvez donc vous en servir comme musique d'ambiance pour la partie.

#### La Boule de Cristal

Elle a un pouvoir mystérieux. Pour l'interroger, laisse tomber la bille de métal dans l'ouverture au-dessus de la tente de Madame Miranda. Le côté par lequel la bille ressortira te donnera sa réponse : OUI ou NON.

#### Les Vêtements

- Dans chaque Boutique, tu peux acheter un Vêtement par tour. Les Vêtements coûtent une Pièce.
- Tu peux t'arrêter dans une Boutique lorsque tu passes devant (il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour s'y arrêter), mais ton tour s'arrête là.
- Tu peux repartir d'une Boutique dans la direction que tu désires. En partant d'une Boutique, tu peux donc revenir sur tes pas, ce qui est interdit dans tous les autres cas.
- Tu peux utiliser les vêtements autant de fois que tu veux. Cela ne te servira donc à rien d'avoir deux vêtements identiques.
- Si le disque laser te dit d'aller acheter un vêtement particulier dans une Boutique, mais qu'il n'en reste plus, tu dois quand même y placer ton pion.

#### Les Jetons Rouges

En début de partie, placez un jeton rouge sur les 1ère, 3ème, 5ème et 7ème cases du plateau en partant du Départ (la grille d'entrée "CD GIRLS").

S'arrêter sur une case occupée par un jeton rouge oblige à tirer une carte CD Secrets. Il ne peut pas y avoir de jeton sur les cases roses, et il ne peut y avoir qu'un seul jeton par case. Lorsque tu t'arrêtes sur un jeton rouge, tu peux le repositionner sur n'importe quelle case bleue du plateau. À chaque fois que tu sors un six au dé, avant de déplacer ta figurine, tu peux repositionner tous les jetons où tu veux, sauf sur les cases roses, bien sûr.

