

playmobil



Vite, Princesse Sissi !

Matériel du jeu :

- 1 princesse Sissi (sur pied)
- 36 cartes de bijoux (y compris pot de fleurs servant de barrière)
- 4 dés
- 17 jetons diamant

Un jeu rapide pour 2 à 4 amies de la princesse, à partir de 6 ans.
Durée du jeu : 15 min, Auteur du jeu : Wolfgang Dirscherl

Le grand bal organisé au château de la princesse va bientôt commencer et la princesse Sissi veut s'y préparer. Mais justement aujourd'hui, la petite princesse a joué dans son boudoir et y a laissé un chaos inimaginable. L'heure tourne. Qui arrive à aider la princesse Sissi à retrouver le plus rapidement possible les bijoux voulus, reçoit d'elle un diamant en récompense. Le premier à réunir cinq diamants gagne la partie et a l'honneur d'accompagner la princesse Sissi au bal.

Préparatifs :

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les diamants et la princesse Sissi de la planche prédécoupée. Placez la princesse sur le pied.



Au début du jeu, la petite princesse met un chaos inimaginable. Posez par conséquent les 36 cartes de bijoux bien mélangées et face visible sous forme de carré (de 6 fois 6 cartes) sur la table. Après quoi, vous posez la princesse Sissi sur une carte quelconque.

Déroulement du jeu :

Pendant le jeu, vous jouez toujours **tous en même temps**. Le joueur le plus âgé lance les **quatre dés à la fois** et voilà que la recherche fébrile commence. Tous les joueurs recherchent en même temps le chemin menant Sissi au joyau représenté par le dé.

La solution :

- 6 bijoux différents (cœur, étoile, nœud, éventail, couronne et plume) sont illustrés sur le dé blanc. Sissi recherche le joyau indiqué par le dé pendant ce tour. Les joueurs essaient de trouver rapidement pour Sissi le chemin correct menant à une carte représentant ce joyau.



- Les 3 dés roses indiquent des points (de 1 à 3), ainsi qu'un symbole représentant une flèche.

1. En fonction du résultat, Sissi se déplace exactement à l'**horizontale** ou à la **verticale**, dans une **direction quelconque**, sur autant de cartes que les dés indiquent de points. Il n'est pas permis de laisser tomber des points. Et il n'est pas non plus autorisé de se déplacer en diagonale !
2. Si le dé indique le symbole représentant la flèche, Sissi doit se déplacer à l'horizontale ou à la **verticale, jusqu'à la dernière carte** d'une rangée. Ici non plus, un déplacement en diagonale est interdit !

Règles importantes pour le jeu :

- À vous de décider l'ordre dans lequel vous souhaitez utiliser les 3 dés roses.
- Il n'est pas permis de faire aller et venir Sissi. Autrement dit, elle ne doit se poser qu'une seule fois au maximum par tour sur chaque carte.



- Carte spéciale « **pot de fleurs** » :

Sissi ne peut pas aller au-delà du pot de fleur.

Dès que tu as trouvé le moyen de diriger Sissi au but, tu cries bien fort « Vite, Sissi ! » et tu montres aux autres le chemin que tu as cogité.

- Si ton raisonnement est correct, tu fais avancer Sissi sur les cartes. En outre, Sissi te donne en récompense 1 diamant que tu poses devant toi.

Si tu as fait passer Sissi pour cela sur ou par une carte portant le symbole d'un « coffre », tu as même droit à un deuxième diamant.



Au cours d'un tour, un joueur peut donc arriver à réunir **2 diamants au maximum**.

- Si ton raisonnement n'est pas correct, tu dois redonner, en guise de punition, 1 des diamants que tu as déjà reçus. Si tu n'en a encore aucun, tu as alors de la chance !

Attention : S'il vous arrive de ne trouver aucune solution, relancez tout simplement une nouvelle fois les dés !

Après quoi, un nouveau tour commence et celui ayant remporté le tour précédent lance les 4 dés.

Fin du jeu :

Le jeu s'achève immédiatement dès qu'un joueur a réussi à réunir 5 diamants. Il gagne alors la partie et accompagne alors la princesse Sissi au bal.

