

Disney
PRINCESS

JUNIOR

4+



Max J. Kobbert

Ravensburger

Disney PRINCESS JUNIOR LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 21 449 5

Un labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 fans de princesses à partir de 4 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons (11 princesses et la Bonne Fée)
- 4 pions

Ariel, Cendrillon et toutes vos autres princesses Disney adorées se sont cachées dans le labyrinthe royal. Réussirez-vous à les rejoindre ? Mais attention : le labyrinthe change sans arrêt ! Là où il y avait un passage se dresse soudain une épaisse haie ou inversement. À vous de faire coulisser astucieusement les plaques pour rejoindre rapidement toutes les princesses !

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation

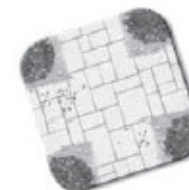
Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

F

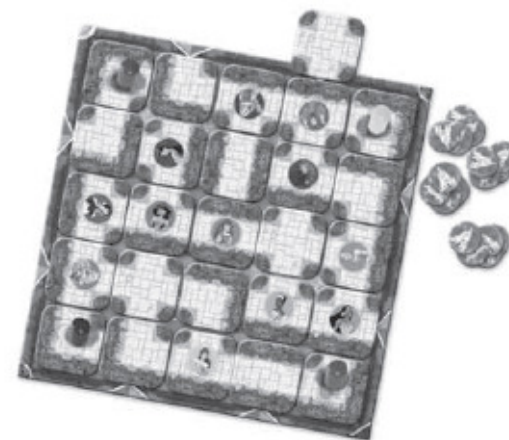
Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. Quatre cartes sont imprimées recto-verso. Au recto figure un angle. Au verso, par contre, se trouve un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Un des jetons est retourné. Il montre la princesse (ou la Bonne Fée) qu'il faut retrouver dans le labyrinthe. Chaque joueur choisit ensuite un pion et le place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



F

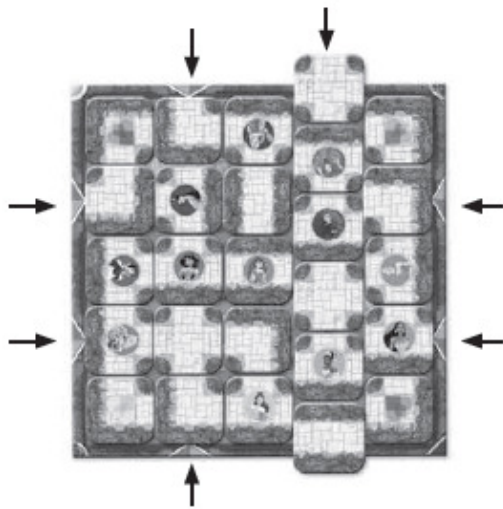
La partie peut commencer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton. Quand vient son tour, le joueur essaye d'atteindre la princesse (ou la Bonne Fée) figurant sur le jeton avec son pion. Pour cela, il commence d'abord par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe.

La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion, même, s'il peut atteindre la princesse (ou la Bonne Fée) recherchée sans toucher au labyrinthe. Bien sûr, dans ces cas-là, il s'arrange pour pousser les plaques qui ne « cassent » pas son chemin.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut bouger son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint la princesse (ou Bonne Fée) recherchée, le joueur peut prendre le jeton et le poser devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il ne l'atteint pas, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre cette même princesse (ou Bonne Fée). Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné le dernier jeton.

Le **vainqueur** est le joueur qui possède alors le plus de jetons devant lui.

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le but que son pion doit atteindre dans le labyrinthe.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent ! Le joueur qui atteint son but, retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas son but, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant. À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre la princesse (ou la Bonne Fée) indiquée.

La partie prend fin dès qu'un joueur réussit à retourner le dernier jeton de sa pile et revient à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.

© Disney
© Disney/Pixar
www.disneyprincess.com



© 2010/2019 Ravensburger Spieleverlag