



*Surprise
DiceGame*

Jeux Ravensburger® n° 20 574 5

Une course de dés palpitante entre les poupées L.O.L et leurs adorables animaux de compagnie pour **2 à 4** joueurs à partir de **6** ans.

Design : websedit AG, Eva Poetsch

Contenu :

- 1 plateau de jeu (composé de 6 pièces de puzzle)
- 8 figurines de jeu (4 poupées L.O.L. et 4 animaux de compagnie)
- 8 socles transparents
- 10 jetons Surprise
- 1 dé



But du jeu

Il s'agit d'être le premier à atteindre l'arrivée avec ses deux figurines.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées. Assemblez les pièces de puzzle pour former le plateau et placez-le au centre de la table. Chaque joueur choisit une poupée L.O.L. ainsi que l'animal correspondant, les insère dans un socle et les positionne sur la case « START » dans le coin du plateau. Les figurines restantes sont remises dans la boîte. Les 10 jetons Surprise sont mélangés et empilés, face cachée, à côté du plateau.

La course commence

Le plus jeune joueur commence et la partie se poursuit dans le sens horaire.

Lors de son tour, le joueur lance le dé et avance l'un de ses pions du nombre de cases indiqué. Les cases de déplacement comprennent aussi bien les cases Surprise rondes que les cases Étoile numérotées.

Mais attention : **Plusieurs** figurines peuvent se trouver sur une même **case ronde** sans se faire éjecter par d'autres joueurs.

Cependant, il ne peut y avoir qu'**une** figurine sur une **case Étoile**. Si un joueur termine le déplacement de l'un de ses pions sur une case Étoile occupée par une autre figurine, il peut prendre cette dernière et la replacer sur la case « START ».

A chaque tour, le joueur décide laquelle de ses figurines il souhaite déplacer. Son coup doit être effectué avec une seule et même figurine.

Quand le dé indique 6, le joueur qui l'a lancé peut prendre un jeton Surprise de la pile. Il regarde l'emoji représenté dessus et place l'une de ses



figurines sur la case du plateau correspondant à l'image. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

(Le joueur ne se déplace pas des six cases indiquées par le dé et ne peut pas le relancer.)

Le jeton Surprise reste face visible à côté de la pile.



S'il n'y a plus aucun jeton Surprise dans la pioche, mélangez les jetons utilisés et reformez une pile, face cachée.

Fin de la partie

Tout est encore possible dans la dernière phase de jeu, car l'arrivée (le ruban rose au centre du plateau) ne peut être atteinte que si vous faites le nombre exact de cases avec le dé. Le premier à y parvenir avec ses deux figurines remporte la partie.

Variante de jeu pour des parties rapides

Vous pouvez raccourcir le temps de jeu en décidant que le vainqueur est celui qui réussit à atteindre l'arrivée en premier avec l'**une** de ses figurines. La partie peut être encore plus rapide si l'arrivée ne doit pas être atteinte avec le nombre exact. Mettez-vous d'accord au début de la partie sur les règles avec lesquelles vous voulez jouer.

© 2020

© MGA