

Disney PRINCESS

Race Chaseⁱⁿ GemTag



INHOUD:

- 1x thematisch spelbord
- 4x 3D-figuurtjes van Disney-prinsessen
- 2x 3D-dobbelsteentorens
- 1x 3D-brug
- 4x draaiende tuinpaden
- 2x waterleliebladen
- 36x spelfiches
- 1x dobbelsteen
- 1x spelregels

CONTENU DU JEU:

- 1x plateau de jeu à thème
- 4x figurines Princesses Disney 3D
- 2x tours à dés 3D
- 1x pont 3D
- 4x sentiers mouvants
- 2x nénuphars
- 36x jetons de jeu
- 1x dé
- 1x règles du jeu

LEEFTIJD
ÂGE

4+

SPELERS
JOUEURS

2-4

VERZAMEL DE JUWELEN ZONDER AANGETIKT TE WORDEN!

DOEL

Kan jij alle juwelen verzamelen zonder je te laten aantikken?! Gooi met je eigen dobbelsteentoren en maak een rondje rond de tuin terwijl je onderweg zo veel mogelijk kleurrijke

juwelen verzamelt. Vergeet niet, haast je, want je weet nooit wanneer iemand je probeert aan te tikken! De eerste speler die een juweel van elke kleur verzamelt, wint het spel!

VOORBEREIDING

Voor je begint te spelen, moet je eerst de twee torens, de brug en de draaiende tuinpaden in elkaar zetten. Zie de laatste pagina voor meer details.

Zet elk prinsesfiguurtje op haar eigen beginvak. Elke speler gooit met de dobbelsteentoren. De speler die het laagste aantal ogen gooit is de eerste jager en moet proberen om een andere speler aan te tikken. De speler die rechts zit begint, en de jager is als laatste aan de beurt. Neem de zeven juwelenfiches zonder te kijken en leg ze met de voorkant naar beneden op hun vakken. Als alle juwelen opgeraapt zijn van het bord, leg dan nieuwe juwelen als de beurt voorbij is. De eerste jager mag een juweel nemen van de stapel met de voorkant naar beneden voor het spel begint.



JOUW BEURT - LOPENDE SPELERS

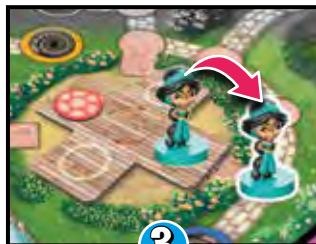
Rol met de dobbelsteentoren. Als je een 1 gooit, mag je opnieuw gooien en de ogen optellen! Het aantal ogen dat je gooit, is hoeveel stappen je deze beurt mag zetten. Je mag vakken vooruitgaan op het bord, de liebladen gebruiken, geheime trappen opgaan en de speciale tuinpaden doen draaien.

Bijvoorbeeld, een speciaal tuinpad nemen, dit doen draaien en op het volgende vak landen, zijn in totaal

drie stappen. Een trap nemen en aan de andere kant terechtkomen, telt als twee stappen.

Als je op een vak met een juweel terechtkomt, mag je de fiche nemen en toevoegen aan je collectie.

De juwelen hebben vier verschillende kleuren - je hebt elke kleur nodig om te winnen! Probeer de juwelen te verzamelen en de jager op het bord te vermijden.



JOUW BEURT - JAGENDE SPELERS

Rol met de dobbelsteentoren. Als je een 1 gooit, mag je opnieuw gooien en de ogen optellen! De regels voor het verplaatsen zijn dezelfde als voor de andere prinsessen, met één groot verschil. In plaats van juwelen te verzamelen, gebruikt de jager de juwelen die hij vindt om verder te geraken tijdens die beurt. Elk juweel heeft een cijfer dat de jager mag optellen bij zijn aantal ogen om verder te geraken en andere spelers aan te tikken. Dit juweel kan maar één keer gebruikt worden en



wordt dan van het bord genomen. Zodra de jager op hetzelfde vakje als een andere speler terecht komt, wordt die speler meteen aangetikt en wordt de nieuwe jager. De nieuwe jager moet terug op zijn beginvak beginnen.

De vorige jager blijft op zijn huidige vak staan en moet de andere spelers niet langer aantikken. Hij moet nu juwelen verzamelen om het spel proberen te winnen en tegelijk de nieuwe jager proberen te snel af te zijn.

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die een juweel van elke kleur verzamelt, wint het spel.

VOORWERPEN SPELBORD

Op het spelbord staan verschillende voorwerpen die je kunnen helpen uit handen van de jager te blijven of andere spelers te vangen:

BRUG

Via deze centrale brug kan je je sneller over het bord verplaatsen. Bovenaan staat ook een juwelenvak



TRAPPEN

Zo kan je over de tuin heen wippen in twee stappen (terecht komen op de eerste trap en overgaan naar de tweede). Elke trap kan verbonden zijn met elke andere trap. Om het spel moeilijker te maken, kan je bepalen dat de volgende trap dezelfde kleur moet hebben.



DRAAIENDE TUINPADEN

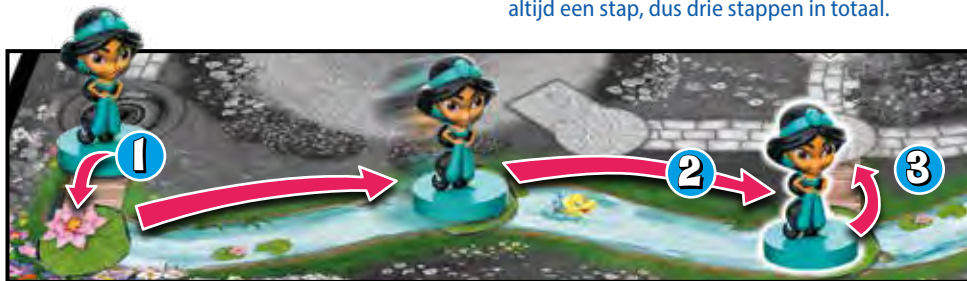
Via deze paden kom je op verschillende delen van het bord terecht. Het pad op- en afgaan telt als twee stappen. Je mag het pad zo lang laten draaien als je wilt, want dat telt altijd maar als één stap, dus drie stappen in totaal.



WATERLELIEBLADEN

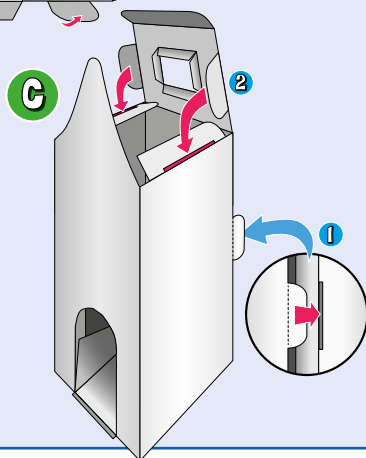
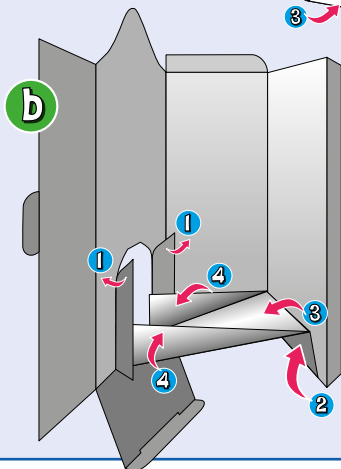
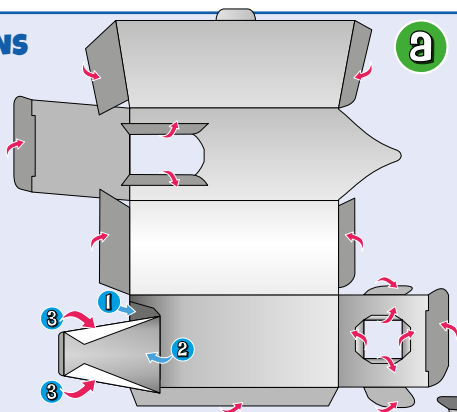
Via de leliebladen aan weerszijden van het bord, kan je heen en weer gaan over het bord. Het

lelieblad op- en afstappen telt als twee stappen en het blad naar je gekozen vak verschuiven is altijd een stap, dus drie stappen in totaal.

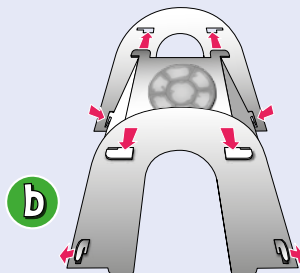
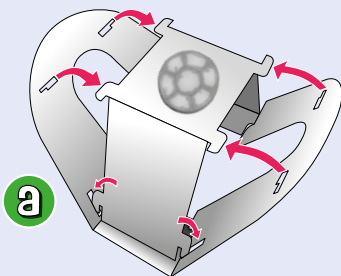


OPBOUWINSTRUCTIES

DOBDELSTEENTORENS



BRUG



DRAAIENDE TUINPADEN



COLLECTEZ LES GEMMES SANS VOUS FAIRE PRENDRE !

BUT DU JEU

Pouvez-vous collecter toutes les gemmes, sans vous faire prendre ?! Lancez le dé en utilisant votre propre tour à dés et frayez-vous un chemin à travers le jardin en collectant le plus de gemmes

possible de toutes les couleurs. N'oubliez pas d'être rapide. On ne sait jamais, quelqu'un pourrait essayer de vous attraper ! Le premier joueur à avoir collecté les gemmes de toutes les couleurs gagne le jeu !

MISE EN PLACE

Lors de votre première partie, vous devez assembler les deux tours, le pont et les différents parcours. Voir la dernière page pour plus de détails.

Placez chaque figurine de princesse sur sa case de départ. Chaque joueur lance alors le dé en utilisant la tour. Le joueur ayant obtenu le score le plus bas sera le chasseur et devra tenter d'attraper un autre joueur. La joueur situé à sa droite commencera la partie, alors que le chasseur partira en dernier. Prenez sept jetons gemmes sans les regarder et placez-les face cachée sur leurs cases. Une fois que toutes les gemmes ont été collectées sur le plateau, remplacez-les par d'autres une fois le tour terminé. Le premier chasseur doit prendre un jeton gemme, face cachée, avant de commencer le jeu.



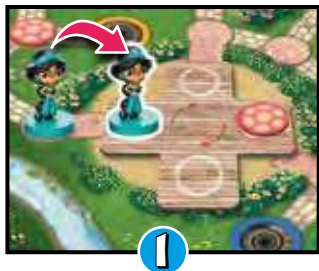
VOTRE TOUR - ATTRAPEURS DE GEMMES

Lancez le dé en utilisant la tour. Si vous obtenez un 1, lancez encore le dé et additionnez les scores ! Le nombre indiqué par le dé détermine le nombre d'actions que vous pouvez accomplir durant le tour. Vous pouvez donc vous déplacer sur le plateau, utiliser les nénuphars, prendre les escaliers secrets ou emprunter les sentiers mouvants. Par exemple, se mettre sur un sentier mouvant, le faire tourner et passer à la case suivante trois actions au total.

Emprunter un escalier et se retrouver de l'autre côté, ce sont deux actions différentes.

Si vous vous retrouvez sur une case gemme, vous pouvez prendre un jeton gemme et l'ajouter à votre collection.

Il existe quatre gemmes colorées dans le jeu - vous devez collecter toutes les couleurs pour gagner ! Essayez de collecter les gemmes sans vous faire attraper par le chasseur.



VOTRE TOUR - CHASSEURS

Lancez le dé en utilisant la tour.

Si vous faites un 1, lancez à nouveau le dé et additionnez les scores !

Les règles des mouvements sont les mêmes que pour les autres Princesses, avec une différence. Au lieu de collecter des gemmes, le chasseur utilise les gemmes que les Princesses trouvent pour aller plus loin durant son tour. Chaque gemme possède un nombre qui peut être ajouté au score du chasseur pour aller plus loin et se rapprocher des autres joueurs. Elle ne



peut être utilisée qu'une seule fois et est ensuite retirée du plateau. Lorsque le chasseur atterrit sur la case d'un autre joueur, celui-ci est immédiatement attrapé, devient le nouveau chasseur, et est renvoyé à la case de départ. Le chasseur précédent reste sur sa case et n'a

plus besoin de rattraper un autre joueur, au lieu de cela, il doit maintenant collecter des gemmes pour essayer de gagner la partie, tout en évitant le nouveau chasseur.

FIN DU JEU

Le premier joueur à avoir collecté les gemmes de toutes les couleurs gagne le jeu.

CARACTÉRISTIQUES DU PLATEAU

Il y a aussi plusieurs objets sur le plateau pour vous aider à échapper au chasseur ou attraper les autres joueurs :

PONT

Le pont central vous permet de parcourir le plateau plus rapidement. Une case gemme se situe toujours au sommet.



SENTIERS MOUVANTS

Ces chemins vous permettent de vous rendre sur différentes zones du plateau. Y aller et en descendre compte pour deux actions. Vous pouvez faire tourner le chemin aussi loin que vous le souhaitez car cela compte toujours pour une action, donc trois actions au total.

ESCALIERS

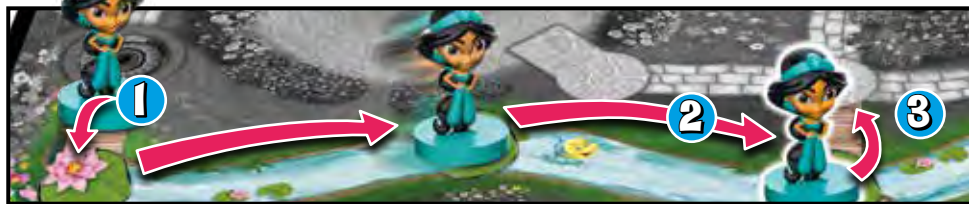
Elle vous permet de traverser le jardin en comptant deux actions (atterrir sur le premier escalier et passer au second). Chaque escalier peut être relié à n'importe quel autre escalier. Pour augmenter la difficulté, vous pouvez uniquement utiliser les escaliers de la même couleur.



NÉNUPHARS

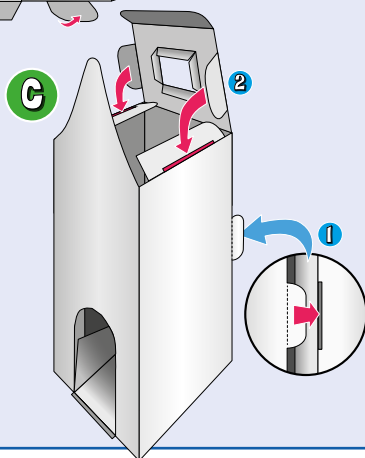
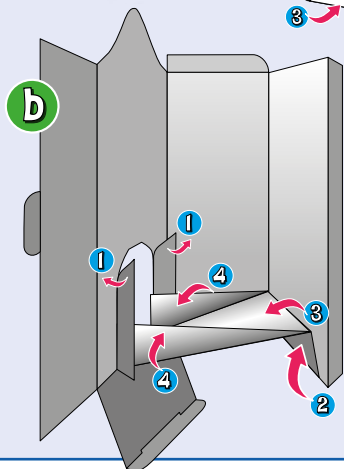
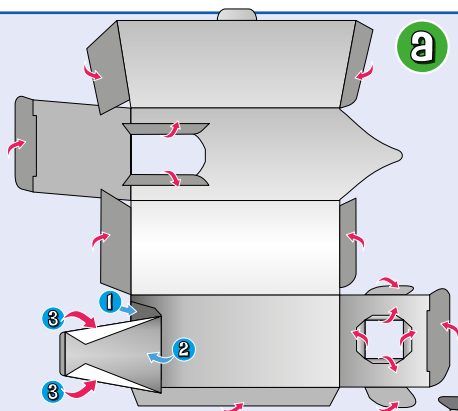
Situés à chaque extrémité du plateau, les nénuphars vous permettent de monter et descendre le plateau. Monter et descendre des nénuphars

compte pour deux actions tandis que déplacer le nénuphar vers la case choisie compte toujours pour une seule action, donc trois actions au total.

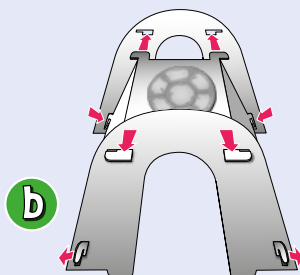
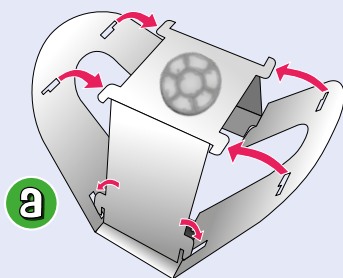


INSTRUCTIONS DE MONTAGE

TOURS À DÉS



PONT



SENTIERS MOUVANTS



