Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

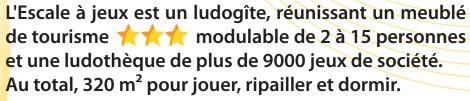
Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

> Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

> > Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre







escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Le jeu du film





Disnep's AGGGIN

SCHMIDT-INFOJEU

Type: Piste et observation Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: de 6 à 88 ans

Durée: 30 minutes environ **Tactique** $\bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc$ **Chance**

Dans un pays lointain, près d'un vaste désert, une caverne mystérieuse regorge de trésors fabuleux...

On dit que le plus extraordinaire de tous ces trésors, c'est une lampe merveilleuse.

Le méchant magicien Jafar veut s'emparer de la lampe merveilleuse. Il persuade le jeune Aladdin de pénétrer dans la caverne. Aladdin a la chance de découvrir l'entrée de la caverne et de mettre la main sur la lampe merveilleuse... Ainsi commence votre aventure.

BUT DU JEU

Les joueurs courent apporter la lampe merveilleuse dans le palais du Sultan, pour y épouser la princesse Jasmine. Pendant toute la partie, Jafar et les autres joueurs font tout ce qu'ils peuvent pour voler la lampe à celui qui la possède.



Heureusement, les joueurs ont la possibilité de voyager en tapis volant, de faire s'accomplir trois souhaits et de compter sur l'aide de Rajah, le tigre de la princesse Jasmine, pour échapper à Jafar et à leurs poursuivants.

En chemin, ils doivent aussi se débarrasser de leurs cartes Aladdin en les déposant sur le plateau pour reconstituer des paires d'images. Les cartes, qui sont toutes en double, représentent des scènes de la vie d'Aladdin.



1 plateau de jeu

1 entrée de la caverne

1 palais du Sultan

4 pions Aladdin

4 porte-pions

37 cartes

4 x 3 Cartes Souhait

12 x 2 Cartes Aladdin

1 Carte Lampe merveilleuse

1 roulette avec sa flèche

Avant la première partie

Détachez soigneusement toutes les pièces prédécoupées. Installez les pions Aladdin dans les porte-pions. Montez la flèche sur la roulette.

PRÉPARATION DU JEU

1 Les deux parties du palais du Sultan s'emboîtent en croix. Posez le palais au milieu du plateau de jeu.

2 Installez l'entrée de la caverne sur la case où figurent les trésors. (Enlevez la pièce qui se trouve dans la gueule du tigre: elle ne sert à rien dans le jeu).

3 Chaque joueur prend un pion Aladdin et 3 cartes Souhait. Mettez les cartes Souhait devant vous, face visible. Posez les pions Aladdin dans la caverne aux Merveilles.

Toutes les cartes Aladdin sont en double. Triez-les et mélangez bien chacune des deux piles. Répartissez les 12 cartes, toutes différentes, de la première pile, face cachée, sur les 12 cases du plateau réservées aux cartes.





 $\mathbf{5}^{\text{Partagez}}$ les 12 cartes Aladdin restantes (les doubles de celles du plateau) entre les joueurs.

 6^{Tous} les joueurs tournent la roulette. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé (les images ne comptent pas) gagne la lampe merveilleuse.

LE JEU

Les joueurs déplacent leur pion sur les cases du plateau de jeu, après l' avoir sorti de la caverne en passant par la gigantesque gueule du tigre. C'est le plus jeune qui commence, suivi de son voisin de gauche, etc. Il suffit de lancer la flèche de la roulette et de suivre les indications données par la pointe de la flèche quand elle s'arrête de tourner.

Indications de la roulette:



Chiffres (1 à 5): Le pion Aladdin se déplace sur le plateau, du nombre de cases obtenu et dans la direction souhaitée. Le déplacement est obligatoire (1 case au minimum) mais vous n'êtes pas obligé de jouer tous les points obtenus à la roulette.



Le tapis volant: Posez votre pion sur n'importe quelle case Tapis du plateau. (S'il est déjà sur une case Tapis volant, il ne peut pas rester sur la même case: posez votre pion Aladdin sur une autre case Tapis volant).



Jafar: Si le joueur possède la lampe merveilleuse, il doit la remettre dans la Caverne aux Merveilles. (Si un joueur se trouve ou entre dans la caverne à ce moment-là, il prend la lampe pour lui). Son tour est terminé. S'il n'a pas la lampe, son tour est immédiatement terminé, rien ne se passe.



Cases Carte-Aladdin:

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case reliée (par un triangle) à une case Carte-Aladdin, il retourne cette carte pour la montrer à tous les joueurs.

Si elle représente exactement la même image que l'une de ses propres cartes, il pose sa carte, image visible, sur la carte identique du plateau.

Si elle ne correspond à aucune des siennes, il la remet face cachée, comme elle était.

Rencontre de plusieurs pions sur la même case:

Si vous posez votre pion sur une case déjà occupée par un ou plusieurs pions, regardez et montrez aux autres les cartes de tous les joueurs dont le pion stationne sur cette case. Si la lampe merveilleuse se trouve parmi les cartes ainsi montrées, vous la gardez pour vous!

Les autres cases du plateau de jeu

Voilà ce qui vous arrive si vous posez votre pion sur:



Le tigre Rajah: il protège le joueur qui possède la lampe merveilleuse. Personne ne peut vous prendre la lampe tant que vous êtes sur cette case.



Jafar: Mettez tout de suite (si c'est vous qui l'avez) la lampe merveilleuse dans la caverne. Si un joueur se trouve dans la caverne (ou si un joueur y entre) il s'empare de la lampe. Si vous n'avez pas la lampe, vous restez sur votre case: votre tour est terminé.



Tapis volant: Seule la roulette permet de s'envoler en posant son pion sur la case tapis volant de son choix. On ne reste pas sur cette case, qui représente simplement la distance parcourue en tapis volant.







Jouer une carte Souhait apporte plusieurs avantages:



La carte Souhait permet de refuser la lampe merveilleuse au joueur qui veut la prendre. Si un joueur se pose sur la case (ou dans la caverne) où se trouve le possesseur de la lampe merveilleuse et veut la lui prendre, il suffit de jouer une carte Souhait pour l'en empêcher.

En jouant une carte Souhait, on garde la lampe merveilleuse même si on se pose sur une case Jafar, ou si la flèche de la roulette s'arrête sur Jafar.

A son tour de jouer, on peut se rendre directement dans la caverne en jouant une carte Souhait au lieu de lancer la flèche de la roulette. Une fois dans la caverne, on y prend la lampe (si elle s'y trouve!). On peut aussi la prendre à un autre joueur qui se trouverait dans la caverne en possession de la lampe. Mais l'autre joueur peut s'y opposer en jouant à son tour une carte Souhait pour garder la lampe.

Rappelez-vous bien que vous n'avez que trois souhaits à votre disposition. Les cartes Souhait jouées sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Quelques précisions supplémentaires:

Vous pouvez déplacer votre pion dans n'importe quelle direction sur les cases extérieures du jeu. Mais il est interdit de repasser sur la même case pendant le même tour de jeu.

Vous devez suivre le sens des flèches lorsque votre pion se trouve sur le cercle qui entoure le palais.

La Caverne aux Merveilles est considérée comme une case normale.

Si un joueur se pose sur une case

- reliée à une case Carte Aladdin par un triangle,

- et où stationne déjà le pion d'un autre joueur, il peut en même temps:

- retourner la carte du plateau pour voir si elle correspond à l'une des siennes,

- et regarder les cartes de l'autre joueur pour lui prendre la carte Lampe si elle s'y trouve.

Si un joueur perd sa carte Lampe, en tombant sur Jafar à la roulette, alors qu'il se trouve dans la caverne, il doit d'abord quitter la caverne, puis y retourner pour récupérer la lampe.





On ne joue qu'un seul souhait par tour de jeu.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui apporte la lampe au palais après avoir déposé toutes ses cartes Aladdin sur le plateau de jeu gagne la partie... et la belle princesse Jasmine.

Variante:

Au lieu de montrer à tous les cartes du plateau et celles des autres joueurs, regardez-les en secret. La recherche de la lampe merveilleuse et des cartes Aladdin sur le plateau devient un peu plus difficile, et le jeu plus tactique.

