

Disney's

Aladdin

Règles du jeu

But du jeu

Arriver en premier au Palais (case "Arrivée") en ayant une lampe magique en main.

Contenu

Tapis de jeu, 4 pièces de jeu avec socles, 1 dé, 4 lampes magiques, cartes "Génie", cartes "Sultan".

Préparatifs

1. Déposer les jeux de cartes sur leur emplacement indiqué sur le tapis.
2. Placer les lampes magiques à l'entrée de la "Caverne des merveilles" au centre du tapis.
3. Chaque joueur choisit une pièce de jeu, l'insère dans un socle noir et dépose le tout sur la case "départ".

1. La partie

Le joueur le plus jeune est celui qui joue en premier.

A tour de rôle, les joueurs lancent le dé, avancent leur pièce de jeu du nombre de cases indiqué sur le dé et exécutent ce qu'on leur demande de faire sur la case où ils s'arrêtent, comme il est décrit ci-dessous.

Remarque: Plusieurs joueurs peuvent occuper une même case.

2. Les cases

- Cases ordinaires (BRUNES) - Le joueur ne fait rien et son tour prend fin.
- Cases "tapis magique" - Cases de raccourci; on avance son pion jusqu'à la case indiquée par les pièces d'or.
- Cases "lago" (VERTES) - On recule de deux cases.
- Cases "Scarab" (POURPRE) - Une autre case de raccourci; on avance, en suivant la flèche, jusqu'à l'entrée de la "Caverne des merveilles".
- Cases "lampe magique"

- On prend une lampe magique et on la garde devant soi, **mais** si on possède déjà une lampe, on prend alors une carte "Génie" (BLEUE) et on **avance** du nombre de cases indiqué.

• Cases "Jafar" (ORANGÉES)

- Le méchant! Si vous avez une lampe, vous devez la remettre dans la "Caverne des merveilles".

Remarque: Si après avoir joué normalement son tour, un joueur doit avancer ou reculer sa pièce, il ne tient pas compte des directives de la case sur laquelle il s'arrête à nouveau. Son tour prend fin et le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, continue la partie.

3. Les cases "Sultan"

Il n'est pas nécessaire d'obtenir un nombre exact pour se rendre à la case "ARRIVÉE". Lorsqu'un joueur s'arrête à la case "ARRIVÉE", il prend une carte "Sultan". Le nombre indiqué sur la carte devient son "nombre magique" et il doit obtenir ce nombre au lancer du dé pour gagner! Le joueur peut lancer le dé dès qu'il a pris sa carte. S'il obtient le nombre au lancer du dé, il gagne la partie, sinon il doit essayer d'obtenir ce nombre chaque fois qu'arrive son tour de jouer.

Remarque: Deux joueurs peuvent avoir le même "nombre magique".

4. Pour gagner la partie

Celui ou celle qui arrive le premier dans le Palais en ayant une lampe en main et qui obtient son "nombre magique" avec le dé a gagné.

© Koninklijke Huisemman en Hütte nv, Amsterdam, 1993 sous les Conventions des Copyrights bernaises et universelles.

Imprime aux Pays-Bas

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments pointus.

380



Le CRUX