

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 (Bourgogne du sud), 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 heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



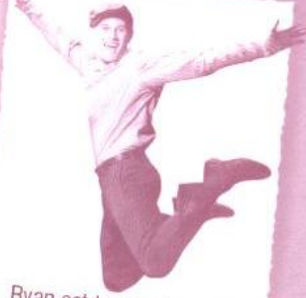
LES RENDEZ-VOUS MYSTÈRES



Chad est ton rendez-vous **BASKETBALL** et il t'attend pour assister à quelques beaux paniers.



Troy est ton rendez-vous **KARAOKE** et il a déjà quelques chansons en réserve.



Ryan est ton rendez-vous pour aller **DANSER LA SALSA** et il est prêt à te montrer ses fabuleux pas de danse.



La **POISSE** ! C'est Mme Darbus, la prof, et elle s'apprête à te coller.



Zack est ton rendez-vous **ROLLER**, et il est prêt à rider.

MAUVAIS PLAN !

Si le rendez-vous qui t'attend derrière la porte n'est **PAS** celui qui correspond aux trois cartes de tenue que tu as montrées, tu dois refermer la porte et terminer ton tour. Assure-toi de bien fermer complètement la porte et fais pivoter le bouton de porte, pour que la joueuse suivante ne sache pas quel rendez-vous apparaîtra la prochaine fois.

OH NON, PAS ELLE !

Si tu ouvres la porte et que tu découvres Mme

Darbus, c'est la **POISSE** ! Tu dois te défausser des trois cartes de tenue que tu as montrées et piocher immédiatement trois cartes supplémentaires de la pile de pioche pour terminer ton tour.

LE BON RENDEZ-VOUS !

Si tu ouvres la porte et que tu découvres le rendez-vous auquel tu te préparais (en montrant les cartes 1, 2 et 3 de la même couleur que ce rendez-vous), tu as **GAGNÉ LA PARTIE** !

© Disney.
© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Fabriquée en Irlande



www.hasbro.fr
DisneyChannel.com

080741541101 00

128415411010



7+ 2-4

HIGH SCHOOL MUSICAL

Rendez-vous Mystères

EAST

OBJECTIF
Sois la première à te rendre à l'un des quatre Rendez-vous Mystères, et découvre l'identité de ton cavalier derrière la Porte Mystère.

HIGH

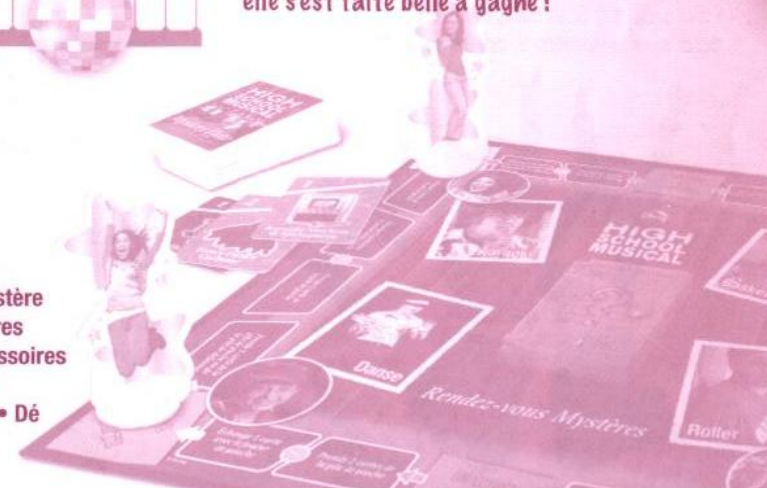
Gabriella, Sharpay, Taylor et Kelsi doivent se dépêcher de se préparer. Elles vont bientôt découvrir avec qui elles ont rendez-vous ! Qui les attend au Lycée à côté de leurs casiers ?

Est-ce que ce sera Troy, pour une soirée karaoké, Chad, prêt à partir à un match de basketball, Ryan, qui meurt d'envie d'aller danser la salsa ou encore Zack, qui a l'intention d'aller faire du roller ? Et qui sera habillée convenablement pour le rendez-vous ?

Prépare ta tenue en rassemblant trois cartes de vêtements et d'accessoires de la même couleur. La première qui ouvre la porte et qui découvre le rendez-vous pour lequel elle s'est faite belle a gagné !

CONTENU :

- Plateau de jeu • Porte Mystère
- 5 Rendez-vous Mystères
- 48 cartes Vêtements/Accessoires
- 4 pions avec socle
- Planche d'autocollants • Dé



LA PREMIÈRE FOIS

Détache minutieusement les pièces de jeu de leurs supports en carton. Tu peux ensuite jeter les déchets. Applique les autocollants sur la face de la Porte Mystère.



Assemble la Porte Mystère

La Porte Mystère est composée de neuf (9) pièces à assembler.

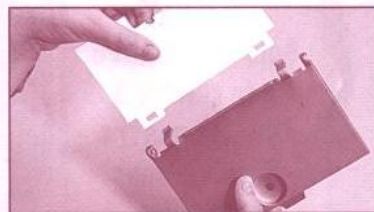
- Face de la porte
- Dos de la porte
- Poignée de porte (2 pièces)
- 5 cartes Rendez-vous Mystères



1 Empile les cartes Rendez-vous Mystères dans l'ordre, de 1 à 5, la carte numéro 1 se trouvant sur le dessus, et la numéro 5, au-dessous. Mets-les de côté.



2 Insère la poignée de porte ronde dans le trou de la face de la porte, puis clippe l'attache de façon à ce qu'elle soit au niveau de l'arrière de la poignée.



3 Place la porte devant toi en t'assurant que les gonds sont à gauche, avec le bord arrondi vers le haut.

4 Prends la pile de cartes Rendez-vous Mystères et fais-la glisser au travers des gonds en t'assurant que la carte 1 est au-dessus.



5 Insère le piron de la partie inférieure de la face de la porte, en la maintenant légèrement de travers, dans le trou de la partie inférieure du dos de la porte. Redresse ensuite la porte et insère le piron supérieur de la porte dans le trou en appuyant doucement.

MISE EN PLACE



1 Porte Mystère : Pour insérer la Porte Mystère sur le plateau de jeu, fais glisser la rainure du côté droit de la porte dans la grande fente du plateau, puis encastre la partie inférieure des gonds dans les deux petites fentes.

2 Pions : Insère chaque pion sur un socle en plastique. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de coin « Ouvre la porte » la plus proche de lui. Mets de côté les pions inutilisés.



3 Cartes : Un joueur mélange les cartes et en distribue deux à chacun. Place les cartes restantes, face cachée, d'un côté de la Porte Mystère. C'est la pile de pioche. Prends la carte du dessus de la pile de pioche et place-la, face visible, de l'autre côté de la Porte Mystère pour créer la pile de défausse.

COMMENT JOUER

Chaque joueur lance le dé. Le résultat le plus élevé commence. Le jeu continue ensuite par la gauche.

Pendant ton tour : Lance le dé et avance du nombre de cases indiqué sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. (Il peut avoir plusieurs pions sur la même case.) Suis les instructions indiquées sur la case où tu termines ton déplacement.

NOTE : Tu ne dois jamais avoir plus de six (6) cartes à la fin d'un tour. Si tu as plus de six cartes pendant un tour parce que la case sur laquelle tu t'arrêtes te dit de **PRENDRE** ou **D'ÉCHANGER** des cartes, tu dois suivre normalement les instructions de la case. Choisis ensuite quelle(s) carte(s) tu veux mettre dans la pile de défausse pour ramener ta main à six cartes.

• **Cases « PRENDS » :** Si tu t'arrêtes sur une case « PRENDS », suis les instructions et prends des cartes dans la pile de pioche, de défausse, dans le jeu d'un autre joueur.

• **Cases « ÉCHANGE » :** Si tu t'arrêtes sur une case « ÉCHANGE » et qu'elle te dit d'échanger des cartes avec un autre joueur, choisissez d'abord chacun

la carte de votre jeu que vous voulez échanger. Placez-la face cachée sur la table et procédez ensuite à l'échange.

• **Case « OUVRE LA PORTE » :** Si tu t'arrêtes sur une case « OUVRE LA PORTE » et que tu as les cartes qui te permettent de compléter ta tenue (autrement dit, les cartes 1, 2 et 3 de la MÊME COULEUR), tu es prête pour ton rendez-vous et tu peux ouvrir la porte pour découvrir si le bon cavalier est arrivé. Mais si tu n'as PAS les 3 cartes de la bonne couleur, tu ne fais rien et ton tour se termine.

Pour ouvrir la porte, tu dois montrer les 3 cartes composant ta tenue à tes adversaires. Assure-toi que la porte est bien fermée, puis fais tourner la poignée et ouvre doucement la porte en grand pour révéler quel Rendez-vous Mystère t'attend derrière elle.

NOTE : Tu peux très bien être prête pour deux rendez-vous en même temps. Par exemple, tu as peut-être en main les cartes 1, 2 et 3 ROSES et les cartes 1, 2 et 3 VIOLETTES. Dans ce cas, tu dois choisir quel rendez-vous tu préfères et tu places ces cartes, face visible, sur la table. Garde l'autre séquence de 3 cartes dans ta main pour un prochain tour.