

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





Disney
LA
REINE
DES
NEIGES II

Règles du jeu

L'Amitié Véritable

Le jeu 'L'Amitié Véritable' est un jeu coopératif où tous les joueurs combinent leurs efforts pour atteindre Elsa avant le Water Nokk. En utilisant la roue à vent comme guide, Anna, Kristoff, Olaf et Sven devront traverser la Forêt Ancienne pour arriver jusqu'à Elsa à temps. Ce n'est qu'en travaillant en équipe que vous pourrez être tous ensemble avec Elsa.

Contenu

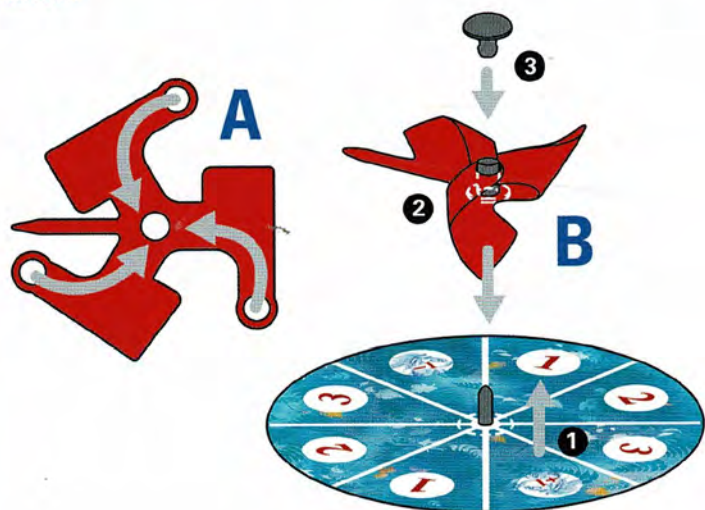
- Plateau de jeu avec 2 supports en carton
- 8 arbres en carton avec base
- 6 Personnages en carton avec supports en plastique
- Roue à vent
- Règles du jeu

Objectif du jeu

C'est une course vers Elsa ! Jouez en tant que Anna, Kristoff, Olaf et Sven et gagnez la course contre le Water Nokk. Vous ne formez qu'une seule et même équipe et tracez ensemble votre chemin vers Elsa. Mais n'oubliez pas, le temps joue contre vous et vous devez atteindre Elsa avant le Water Nokk, pour gagner la course et le jeu.

Avant de commencer

Retirez avec précaution les parties en carton de leur structure. Assemblez la roue à vent comme indiqué sur l'image. Fixez délicatement la roue à vent sur la goupille en plastique à l'aide du rivet en plastique. Montez la roue à vent sur sa base en carton.



Pliez le château - qui fait partie du plateau de jeu - vers le haut à 90 degrés et glissez les deux supports en carton dans les fentes du plateau de jeu pour fixer le château. Placez le plateau de jeu au centre de la table.



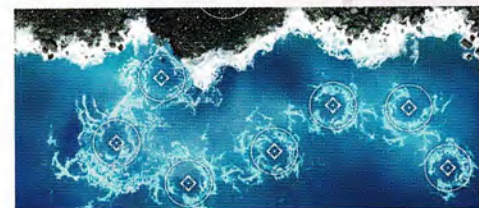
Fabriquez les arbres en carton en glissant deux moitiés ensemble. Placez une carte à la base de l'arbre. Assurez-vous que les images soient tournées vers le bas.



'Mélangez' les arbres, sans regarder l'image sur les cartes, et placez-les à côté des chemins sur le plateau de jeu.

Placez chaque figurine sur un support en plastique. Placez Elsa dans son espace et la figurine Water Nokk au début du chemin vers Elsa. Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez placer le Water Nokk une, deux ou trois cases devant.

Placez Anna, Kristoff, Olaf et Sven dans leurs positions de départ, en faisant correspondre leur couleur avec les cases sur le plateau de jeu (le plus proche du château d'Arendelle).



Comment jouer ?

C'est un jeu coopératif. On met toujours Anna, Kristoff, Olaf et Sven dans leur position de départ. Pendant son tour, un joueur peut déplacer n'importe lequel de ces quatre personnages. Rappelez-vous, vous ne pouvez gagner la course contre le Water Nokk que si vous travaillez ensemble. Essayez de trouver le meilleur moyen d'amener Anna, Kristoff, Olaf et Sven à Elsa en traversant la Forêt. Le plus jeune joueur commence par souffler sur la roue à vent. Attendez qu'elle s'arrête et regardez l'image sur laquelle elle s'est arrêté :

Le Water Nokk

Si la roue à vent s'arrête sur une image Water Nokk avec un +1 à côté, vous devez déplacer le Water Nokk d'une case vers Elsa. Si vous vous arrêtez à l'image Water Nokk avec un -1 à côté, vous avez de la chance. Dans ce cas, le Water Nokk recule d'une case, et s'éloigne d'Elsa.

Numéro 1, 2 ou 3:

Prenez Anna, Kristoff, Olaf ou Sven et déplacez-les du nombre de cases indiquées sur la roue à vent.

Les chemins forestiers sont étroits et il n'est pas possible d'emprunter plus d'un à la fois. Si une case est occupée, vous devez vous arrêter derrière l'autre personnage qui bloque votre chemin. Lorsque vous arrivez à une bifurcation, vous pouvez choisir le chemin que vous voulez.

Symbole de feuille



Si vous passez devant ou vous arrêtez devant une case avec un symbole de feuille, vous devez ramasser un arbre et regarder l'image à sa base. Il n'y a plus d'arbres dans le jeu ? Ignorez le symbole.



Pas de chance. Le Water Nokk avance d'une case vers Elsa.



Oui ! Le Water Nokk s'éloigne d'une case d'Elsa.

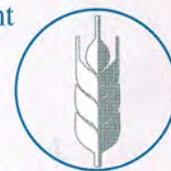


Un de vos amis est perdu. Heureusement, Honeydew et Ryder sont là pour l'aider à retrouver son chemin. La carte arbre aura la même couleur qu'Anna, Kristoff, Olaf ou Sven. Prenez cette pièce et placez-la dans l'espace coloré correspondant sur le plateau

de jeu. Si vous avez de la chance, Honeydew et Ryder vous rapprocheront d'Elsa. Si cet espace est occupé, placez votre personnage dans un espace vide plus proche d'Elsa. Par la suite, l'arbre est retiré du jeu et placé à l'intérieur de la boîte.

Gagner le jeu

Si Anna, Kristoff, Olaf et Sven atteignent Elsa avant le Water Nokk, Elsa et ses amis gagnent le jeu (les personnages doivent atteindre les cases portant un symbole blanc, placées tout autour d'Elsa) ! Mais si le Water Nokk arrive à Elsa avant Anna, Kristoff, Olaf et Sven, malheureusement, vous avez perdu la course ! Retentez votre chance une prochaine fois !



Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca,
08040 Barcelona (España)

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen