

Le Roi Lion

Un jeu de société pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

Durée approximative d'une partie: 30 minutes

Contenu:

1 plateau de jeu avec un décor en volume à monter

4 pions "Roi Lion" représentant notre héros jeune, puis adulte.

17 jetons mémo dont:

1 jeton "**Scar**". Méchant et cruel, il ne pense qu'à s'emparer du trône.

4 jetons "**Zazu**". Le digne et fidèle conseiller du Roi Lion.

4 jetons "**Pumbaa et Timon**". Les amis inséparables, toujours prêts à foncer pour aider le futur Roi Lion.

4 jetons "**Rafiki**". Le vieux sage qui veille sur la destinée du lionceau.

4 jetons "**Nala**". L'amie d'enfance du lionceau, qu'il allait retrouver encore plus majestueuse qu'avant.

2 dés "**Rafiki**"

1 toupie grigri

1 règle

But du Jeu:

Etre le premier à revenir à Pride Rock, le rocher sur lequel trône le Roi Lion, avec chacun des 4 jetons «mémo» représentant les amis du roi.

Déroulement de la partie:

Les joueurs choisissent qui commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance les 2 dés:

- S'il obtient 2 faces "tourbillon", il ne bouge pas et passe les dés au joueur suivant.
- S'il obtient au moins 1 face "Rafiki", il peut choisir de faire avancer son pion ou de relancer les dés.

Chaque face "Rafiki" obtenue permet d'avancer d'une case. Quand un joueur décide de relancer les dés, le nombre de faces "Rafiki" est additionné. Il peut ainsi relancer les dés, autant de fois qu'il le veut, jusqu'à ce qu'il obtienne un nombre de cases de déplacement qui lui convienne. Mais, attention ! s'il obtient 2 faces "tourbillon", il perd tout et doit passer son tour!

Exemple: Le joueur lance les dés et obtient "Rafiki" et "tourbillon". Il a obtenu 1 face "Rafiki" et peut choisir d'avancer d'une case ou de relancer les dés. Il décide de relancer les dés et obtient 2 nouvelles faces "Rafiki". Il peut donc se déplacer de 3 cases en tout. C'est ce qu'il choisit de faire. S'il avait obtenu 2 faces "tourbillon", il aurait tout perdu et aurait passé son tour. Il est permis de passer par-dessus un autre pion.

Une fois qu'il a fini de jouer, c'est au tour du joueur suivant...

Les différentes cases du parcours.

Les cases "empreintes":

Ce sont des cases "normales". Il ne s'y passe rien, mais sur ces cases ne peut stationner qu'un seul pion. Si un joueur tombe sur une case déjà occupée, il place son pion sur la première case libre suivante.

Les cases épreuve et les cases rencontre:

Le joueur qui arrive sur un de ces deux types de cases doit obligatoirement s'arrêter et attendre le tour suivant. Pour pouvoir s'arrêter sur ces cases, il faut, en plus, obtenir le nombre exact de cases: le joueur qui obtient trop de faces "Rafiki" et dépasse une case sur laquelle il doit s'arrêter, ne se déplace pas et passe la main. Il faut donc bien calculer les risques avant de relancer les dés...

Ces cases se distinguent par leur forme, mais aussi par le moyen de pouvoir en repartir:

Les cases "épreuve":

Pour pouvoir repartir de ces cases, le joueur, quand vient de nouveau son tour, lance la toupie "grigri" une fois. S'il obtient une patte verte, il peut relancer les dés pour essayer de repartir, sinon, il reste en place et passe la main.

Les cases "rencontre":

Pour pouvoir repartir de ces cases, le joueur, quand vient de nouveau son tour, retourne un des jetons mémo, au centre du plateau.

- S'il correspond au personnage figurant sur la case sur laquelle il se trouve, il pose le jeton, face visible, devant lui et peut relancer les dés.

- S'il ne correspond pas, le joueur le replace, face cachée, sur n'importe quel emplacement libre et passe la main. Au tour suivant, il devra de nouveau retourner un jeton. Il est donc important de mémoriser qui se cache sous chaque jeton pour ne pas perdre de temps. A chaque fois qu'un joueur tire le jeton "Scar", il le replace, face cachée, et passe son tour.

Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul jeton d'un même personnage.

Fin de la partie:

La partie prend fin dès qu'un joueur parvient directement sur la dernière empreinte, Il a triomphé de Scar. Il est le Roi Lion et peut poser son pion au sommet de Pride Rock.