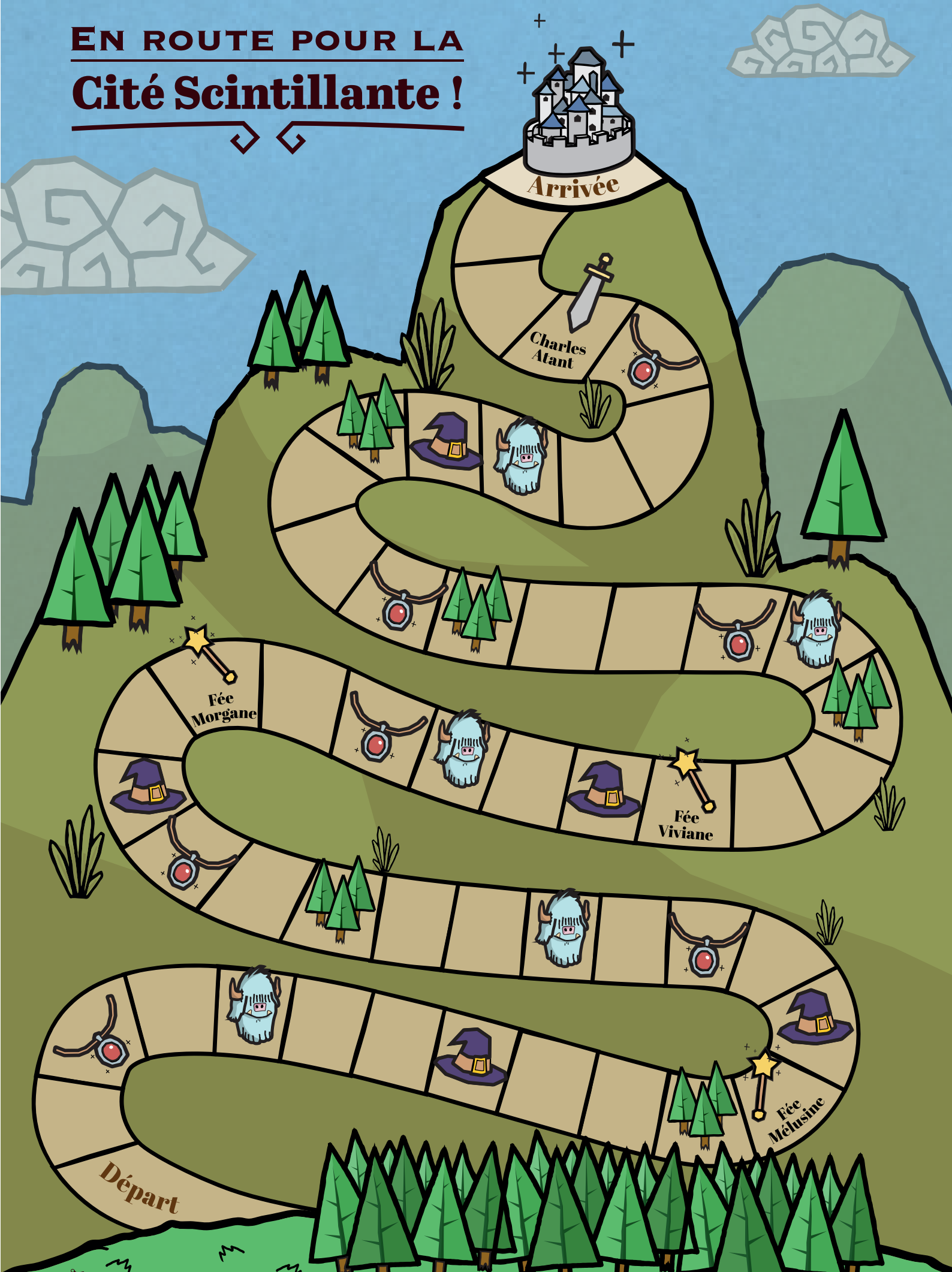


# EN ROUTE POUR LA Cité Scintillante !



# LES RÈGLES DU JEU

## EN ROUTE POUR LA CITÉ SCINTILLANTE !

Un jeu de Camille Masson pour 2 à 5 joueurs.

### ➔ But du jeu :

Être le premier à arriver sur la case Cité Scintillante avec trois cartes lune en sa possession.

### ➔ Il te faut :

- Le plateau de jeu (page 1)
- Les 5 pions : Flora, Colette, Al, le Papa de Colette, Monsieur Pikipik (page 3)
- La tapisserie du destin (page 3)
- Le jeton chapeau (page 3)
- Les 18 cartes lune (page 3)
- Les 15 cartes défi (page 4)
- Un dé (non fourni)

### ➔ Avant de jouer :

Découpe les pions, la tapisserie du destin, le jeton chapeau, les cartes lune et les cartes défi. Pose le plateau de jeu au milieu de la table et place à côté la tapisserie du destin. Forme deux pioches avec les cartes lune, les cartes défi et place-les près de la tapisserie, à portée de main des joueurs. Chaque joueur choisit un pion, le plie pour qu'il tienne debout et le place sur la case départ.

### ➔ Comment jouer :

C'est le joueur qui est allé dans une forêt le plus récemment qui commence. Il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. S'il tombe sur une case vide, rien ne se passe, et c'est au joueur suivant de lancer le dé. S'il tombe sur une case spéciale, il doit effectuer les actions correspondantes.



#### **Case chapeau de soeurcière :** les soeurcières te donnent un coup de main !

Tu peux prendre le jeton chapeau, qui te servira de joker pour échapper à l'action de ton choix. Attention, si un autre joueur tombe sur cette case avant que tu ne l'utilises, tu devras le lui donner !



**Case forêt :** Tu te perds dans la jungle du royaume, recule de deux cases.



**Case Charles Atant :** Ce satané traître te joue un mauvais tour alors que tu étais presque à la Cité ! Recule de 3 cases.



**Case Yétiti :** Génial, le yétiti te porte dans ses bras. Grâce à lui, tu avances de 2 cases !



**Case pendentif du destin :** Pioche une carte défi et réalise le défi indiqué.

Si tu réussis, relance le dé. Si tu échoues, passe ton tour. Place ensuite ta carte sous la pioche.



**Cases fée :** Les trois fées peuvent être imprévisibles ! T'aideront-elles à avancer ?

Pour le savoir, ferme les yeux, fait tourner la tapisserie du destin sur la table et pose ton doigt au hasard dessus.



Tu es sur la case **Morgane**. Elle t'aidera si tu mets ton doigt sur une bague. Avance alors de 2 cases. Si tu tombes sur un autre symbole, recule de 2 cases.



Tu es sur la case **Viviane**. Elle t'aidera si tu mets ton doigt sur une amulette. Avance alors de 2 cases. Si tu tombes sur un autre symbole, recule de 2 cases.



Tu es sur la case **Mélusine**. Elle t'aidera si tu mets ton doigt sur une bille. Avance alors de 2 cases. Si tu tombes sur un autre symbole, recule de 2 cases.

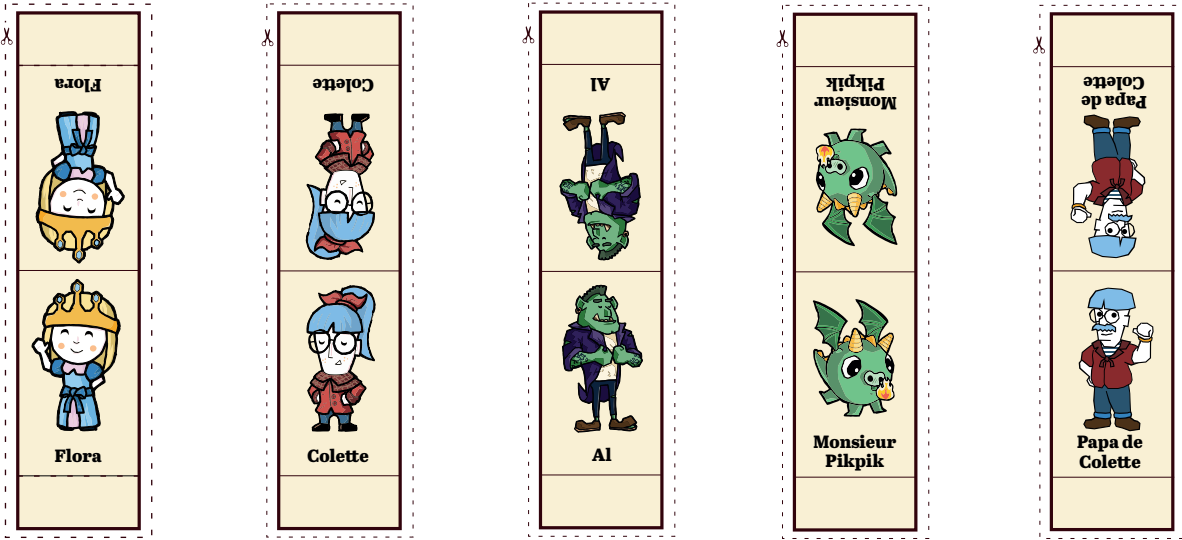
### ➔ Comment gagner :

Pendant la partie, chaque joueur doit récupérer 3 lunes. Pour cela, il peut choisir d'échanger son tour contre une carte lune au lieu de lancer le dé. Il récupère la carte lune, la pose devant lui, puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Le joueur qui arrive sur la dernière case sans avoir 3 lunes est éliminé.

# MATÉRIEL

## 1/2

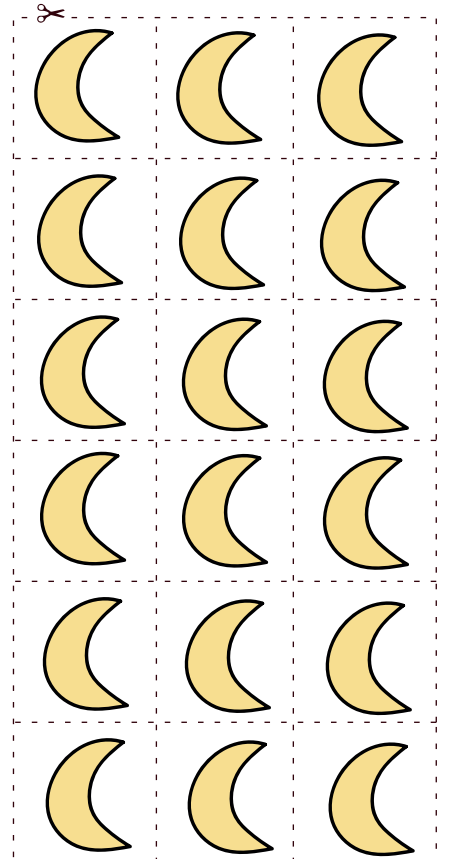
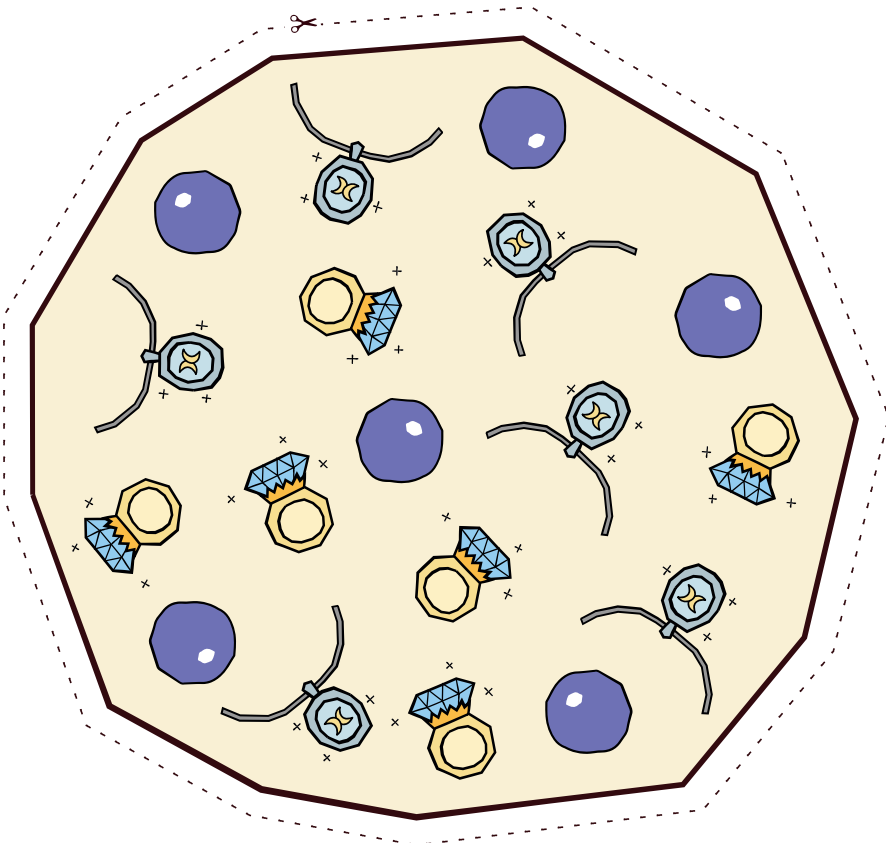
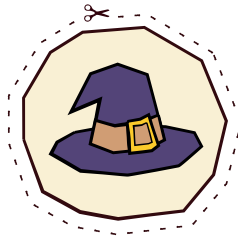
Pions :



Tapisserie du destin :

Jeton chapeau :

Cartes lune :



# MATÉRIEL

2/2

Cartes défi :



Plie cinq fois cette carte en deux en utilisant une seule main.

**A B C**

Trouve dans la pièce un objet dont le nom commence par la première lettre de ton prénom.

**3 x**

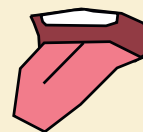
Répète trois fois sans te tromper :  
Je veux et j'exige de trotter très tôt à Trolololand.



Assieds-toi par terre en tailleur et relève-toi sans utiliser tes mains.

**3 x**

Répète trois fois sans te tromper :  
Monsieur Pikpik m'épie sans répit tapi sous le tipi.



Touche ton nez avec ta langue.

**3 x**

Répète trois fois sans te tromper :  
Je rame à gogo sur mon giga Gogorado.



Dessine un dragon de la main avec laquelle tu n'écris jamais.



Ferme les yeux jusqu'à ton prochain tour.



Lèche ton coude.

**3 x**

Répète trois fois sans te tromper :  
Suis-je bien chez cette chère sorcière ?



Récite les jours de la semaine dans cet ordre :  
Dimanche, Samedi...



Chante une chanson qui contient le mot lune.



Imite Colette qui essaye de calmer un yéti.



Imite Flora qui marche sur des champignons qui rendent fou.