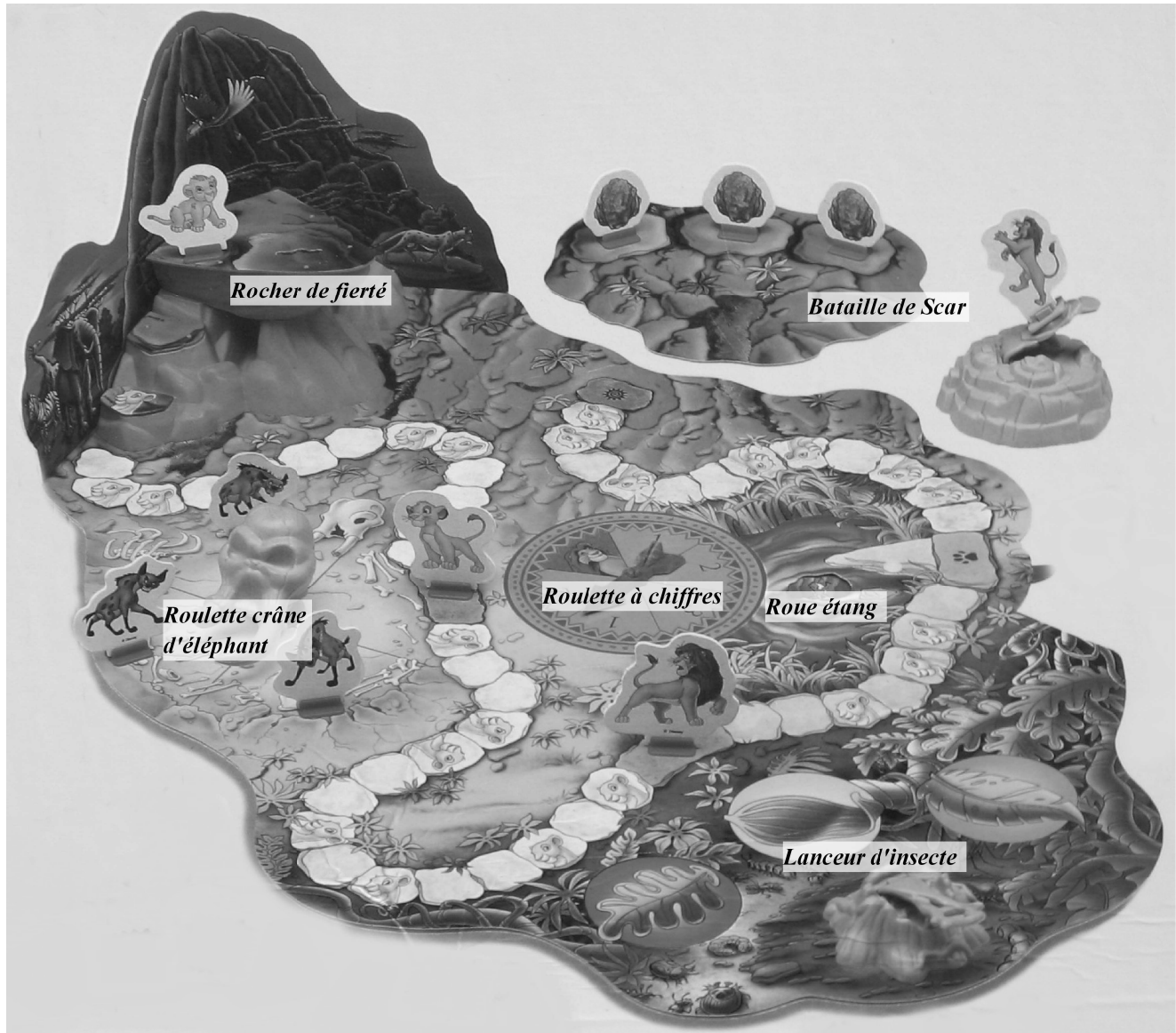


Le

ROI LION

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

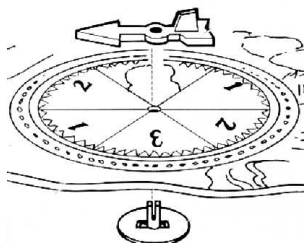


But du jeu

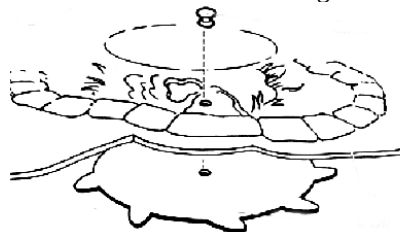
Faire grandir Simba et battre Scar. Pour cela, chaque joueur devra récupérer le maximum de boucliers Rafiki pour avoir plus d'essais dans la bataille contre Scar.

Montage

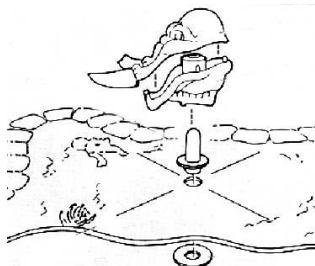
1. Installation de la roulette à chiffres



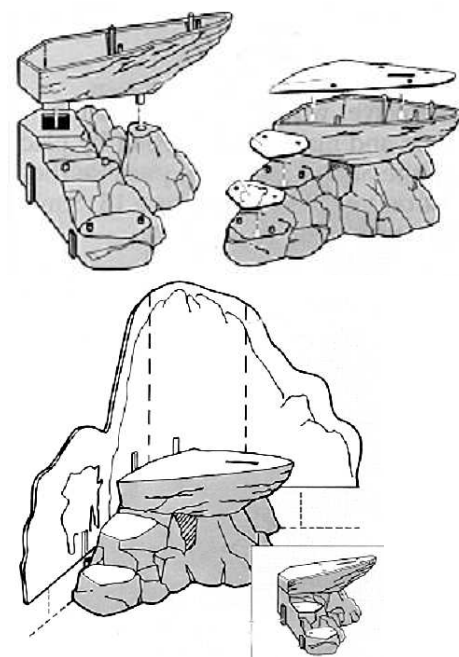
2. Installation de la roue étang



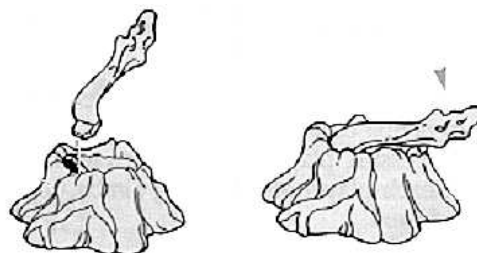
3. Installation de la roulette crâne d'éléphant



4. Installation du rocher de fierté



5. Installation du lanceur d'insecte



Placer le lanceur d'insecte dans la jungle (voir figure de la première page).

6. Installation de la bataille de Scar



Préparation d'une partie

Installer les 9 pions comme sur la figure de la première page :

Placer le bébé Simba sur le rocher de fierté.

Placer le jeune Simba sur la case rectangulaire près de la roulette crâne d'éléphant.

Placer Simba adulte sur la case rectangulaire près du lanceur d'insecte.

Placer les trois hyènes sur les trois rectangles de la roulette crâne d'éléphant.

Placer les trois rochers sur les trois places du plateau de la bataille de Scar.

Mélanger les cartes :

A 4 joueurs : prendre toutes les cartes

A 3 joueurs : retirer 3 cartes « pas ». Total restant : 9 cartes.

A 2 joueurs : retirer 5 cartes « pas » et une des cartes Pumbaa, Timon ou Zazu. Total restant : 6 cartes.

Distribuer, face cachées, 3 cartes par personne.

Les boucliers et la carte représentant la famille Simba sont placés à proximité du plateau de jeu.

Déroulement d'une partie

Le joueur qui détient la carte Mufasa commence la partie.

Chacun à son tour, les joueurs vont faire avancer Simba, en commençant par le bébé. Une fois celui-ci arrivé sur la première case rectangulaire, c'est le jeune Simba qui continue le parcours. Enfin, Simba adulte prend le relais jusqu'à la dernière case rectangulaire du plateau avant d'affronter Scar.

Chaque joueur tourne la roulette à chiffre une seule fois par tour, sauf s'il possède deux cartes parmi Pumbaa, Timon et Zazu (dans ce cas, il joue deux fois de suite) :

1. Si l'aiguille indique Mufasa, le joueur prend la carte Mufasa de la main de celui qui la détient. En échange ce joueur pioche une carte parmi celles du premier joueur. Si le joueur possède déjà Mufasa, aucun échange n'est effectué.

2. Si l'aiguille indique un nombre, le joueur déplace Simba du nombre de cases correspondant.

Si Simba arrête sur une case vide, le tour du joueur s'arrête.

Si Simba atterrit sur une case Nala, le joueur échange une de ses cartes avec celle d'un autre joueur de son choix : chacun des deux joueurs concernés pioche, sans regarder, une carte dans le jeu de l'autre joueur.

Si Simba atterrit ou dépasse une case rectangulaire, Simba s'arrête sur cette case et les joueurs réalisent l'épreuve correspondante.

Epreuve de la roulette crâne d'éléphant

Le joueur qui possède la carte Mufasa commence l'épreuve.

Chaque joueur fait tourner le crâne :

Si la corne la plus longue pointe un quartier avec une hyène, le joueur gagne un bouclier Rafiki. La hyène est alors retirée du plateau.

Si la corne indique un quartier vide, c'est au joueur suivant de jouer.

Epreuve du lanceur d'insecte

Le joueur qui possède la carte Mufasa commence l'épreuve.

Chaque joueur essaie d'atteindre un des trois cercles avec des feuilles en catapultant un insecte avec le lanceur. A chaque cercle atteint, le joueur gagne un bouclier Rafiki, jusqu'à ce que 3 boucliers aient été gagnés. Si l'insecte n'est pas entièrement dans un cercle, le lancer est tout de même validé.

Epreuve de l'étang

La roue est tout d'abord tournée de manière à faire apparaître une grenouille dans l'étang.

Le joueur qui possède la carte Mufasa commence l'épreuve.

Chaque joueur tourne la roulette à chiffre :

Si l'aiguille indique Mufasa, c'est au joueur suivant de jouer.

Si l'aiguille indique un nombre, le joueur fait tourner la roue de l'étang dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre de crans correspondant au chiffre indiqué par l'aiguille. Si Mufasa apparaît à la fin de la rotation de la roue, le joueur gagne le dernier bouclier Rafiki.

Fin de partie

Quand Simba arrive ou dépasse la dernière case rectangulaire du plateau, les joueurs se lancent dans la bataille finale contre Scar.

Le joueur qui possède la carte Mufasa commence l'épreuve.

Chaque joueur tente, chacun à son tour, de catapulter Simba sur le rocher derrière lequel Scar se cache. Evidemment les trois rochers sont placés sur le plateau de la bataille sans que le joueur qui catapulte Simba ne voit où est Scar.

Une fois que chacun des joueurs a essayé de vaincre Scar une première fois, ceux qui possèdent des boucliers Rafiki continuent la bataille, chacun à leur tour, autant de fois qu'ils possèdent de boucliers.

Les rochers sans Scar renversés par Simba sont retirés du plateau de bataille.

Le joueur qui renverse le rocher où se trouve Scar remporte la partie et a le privilège de placer la famille Simba sur le rocher de fierté.

