



Un coeur



Un masque



Une couronne

En bas à droite de chaque tuile Personnage se trouve aussi un symbole. Il indique la famille à laquelle appartient le personnage.

Lorsque le Prince dévoile un personnage, un ou plusieurs joueurs peuvent remporter un rubis à condition que le symbole du personnage dévoilé corresponde bien à la Famille du personnage du joueur :

- Si le symbole "cœur" est révélé par le Prince, le Prince, la Princesse et la Fée gagnent un rubis.
- Si le symbole "couronne" est révélé par le Prince, la Reine, le Garde et le Siamois gagnent un rubis.
- Si le symbole "masque" est révélé par le Prince, l'Espion et la Servante gagnent un rubis.

Suivant le nombre de joueurs, il est possible que personne ne gagne de rubis.

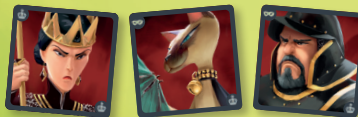


NOTE : Chaque personnage appartient à une famille.

Le Prince, la Princesse et la fée (fond vert) sont les "Gentils", ils veulent que le Prince désigne la Princesse.



La Reine Noire, le Siamois et le Garde (fond rouge) sont les "Méchants", ils veulent que le Prince désigne la Reine.



La Servante et l'Espion (fond bleu) sont les "Neutres", ils veulent que le Prince ne désigne ni la Princesse, ni la Reine.



FIN DU JEU

Le joueur qui a collecté le plus de rubis à la fin de la partie (nombre de manches dépendant du nombre de joueurs), est le grand vainqueur.


En cas d'égalité, une dernière manche départagera les joueurs.

© 2018 Blue Orange. Princess Legend et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu

PRINCESS LEGEND™



blue orange
Hot Games Cool Planet

 Kuraki Mura
Etienne Hebinger



INTRODUCTION

Le Prince cherche sa Princesse, mais tous les personnages de la Cour gardent leur identité secrète et ne comptent pas forcément l'aider. Il pourra compter sur ses précieux alliés pour obtenir la vérité, mais devra se méfier des partisans de la Reine Noire qui feront tout pour obtenir son avènement, tandis que la Servante et l'Espion essaieront de tromper les deux camps. Incarnez à tour de rôle le Prince et enquêtez judicieusement pour démêler le vrai du faux parmi les réponses de vos adversaires... à moins qu'ils ne soient vos alliés ?

MATÉRIEL DE JEU

- 1 Règle du jeu
- 8 Tuiles Personnage
- 36 rubis

BUT DU JEU

Les joueurs vont incarner le Prince à tour de rôle.

Le but : poser 1 question à chaque personne autour de la table pour retrouver la Princesse. En fonction de la réponse du Prince, un ou plusieurs joueurs gagneront 1 rubis. À la fin de la partie, le joueur qui a collecté le plus de rubis est le grand vainqueur.

PRÉPARATION

Le dernier joueur à avoir vu une princesse commence, prend la tuile Prince et la pose face visible devant lui.

Puis, il prend les tuiles Personnage correspondant au nombre de joueurs ci-dessous (il y a toujours une tuile supplémentaire sauf à 8 joueurs). Il les mélange et en distribue une face cachée devant chaque joueur. La tuile Personnage restante est posée face cachée au centre de la table.

Toutes les tuiles non jouées sont remises dans la boîte de jeu.

- À 3 joueurs, jouez avec la Princesse, la Reine et la Servante.
- À 4 joueurs, jouez avec la Princesse, la Fée, la Reine et le Garde.
- À 5 joueurs, jouez avec la Princesse, la Fée, la Reine, le Garde et la Servante.
- À 6 joueurs, jouez avec la Princesse, la Fée,
la Reine, le Garde, l'Espion et la Servante.

- À 7 joueurs, jouez avec toutes les tuiles.
- À 8 joueurs, toutes les tuiles sont distribuées, aucune ne se retrouvera au centre de la table.

Puis, posez les rubis à portée de tous les joueurs.

Ils serviront à compter vos points.

La recherche de la Princesse peut commencer.



TOUR DE JEU

1 – Le Prince commence par fermer les yeux. Tous les joueurs se montrent, sans parler, leur personnage (y compris celui au centre de la table) puis les replacent face cachée sur la table. Tous les personnages doivent bien être identifiés par tous. Une fois cette étape réalisée, le Prince peut ouvrir les yeux.

2 – Pour retrouver sa Princesse, le Prince peut poser 1 question parmi 3 (voir "les 3 questions") à chaque joueur autour de la table, dans l'ordre qu'il veut.

3 – Lorsque le Prince a posé une question à chaque joueur, il a le droit d'en poser une dernière au joueur de son choix. Puis, il retourne la tuile qu'il pense correspondre à celle de la Princesse face visible.

Important : de 3 à 7 joueurs, le Prince a le droit de retourner la tuile cachée au centre de la table s'il pense y trouver sa Princesse.

4 – En fonction du résultat et du nombre de joueurs, plusieurs joueurs peuvent marquer des points et collecter un rubis (voir "Qui gagne des rubis").

5 – On démarre une nouvelle manche avec le joueur se situant à gauche du Prince. Il devient le nouveau Prince.

À 3 et 4 joueurs, chaque joueur prendra le rôle du Prince 3 fois.

À 5 et 6 joueurs, chaque joueur prendra le rôle du Prince 2 fois.

À 7 et 8 joueurs, chaque joueur prendra le rôle du Prince 1 fois.

Au cours de la partie, il vous est possible de demander de revérifier l'identité d'un ou plusieurs joueurs. Demandez alors au Prince de refermer les yeux avant de montrer les tuiles Personnage.

LES 3 QUESTIONS

Voici les 3 questions que le Prince peut poser :

Où est la Princesse ?

Qui es-tu ?

Qui est-ce (en désignant un autre joueur ou le Personnage caché au centre de la table) ?

Le joueur doit répondre à la question posée par le Prince en respectant son rôle.

Si le fond de la carte est de couleur :



verte : le joueur doit dire la vérité,



rouge : le joueur doit mentir,



bleue : le joueur a le choix de mentir ou de dire la vérité.

Qui gagne un rubis ?

En haut à gauche de chaque tuile Personnage se trouve un symbole.

Il indique le ou les joueurs qui gagneront 1 rubis si cette tuile est désignée par le Prince comme étant la Princesse. Il en existe 3 différents :

