



LES AVENTURES DE SIMBA

JEU N°1 : LA TRAHISON DE SCAR

Pour 2 à 3 joueurs à partir de 5 ans

Scar désirent faire disparaître Simba part à sa recherche pour l'entraîner vers des lieux dangereux. Vite, vite, Mufasa, Sarabi et Nala tentent de le prévenir ! Arriveront-ils à temps ? Une course pleine de suspense.

Matériel

Un plateau de jeu savane

5 personnages (Mufasa, Simba, Sarabi, Nala et Scar) + 5 socles

1 dé avec 6 couleurs

6 pions « patte de lion »

Avant de jouer pour la première fois, détache soigneusement les différentes pièces des planches. Insère les figurines en carton dans les socles.

Préparation du jeu

Déplie le plateau de jeu côté « La trahison de Scar ».

Deux chemins sont visibles :

- Le chemin qui va de la grotte de Scar vers Simba (en bas à gauche).
- Le chemin qui va du rocher de Mufasa, Sarabi et Nala vers Simba (en bas à droite).

Simba est posé sur son emplacement (en haut à gauche) à la croisée des chemins. Scar est posé sur sa grotte en bas à gauche. Chaque joueur choisit un personnage, Mufasa, Sarabi ou Nala, et le pose sur le rocher en bas à droite. A deux joueurs Nala ne joue pas, elle est posée à côté de Simba.

Le dé et les 6 pions « patte de lion » sont posés à côté du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune commence.



But du jeu

Atteindre Simba avant Scar.


Déroulement du jeu

On distingue deux sortes de déplacements :

- Le déplacement de Mufasa, Sarabi et Nala vers Simba.
- Le déplacement de Scar vers Simba.

1) Le déplacement de Mufasa, Sarabi et Nala

À ton tour de jeu, tu as le choix entre avancer d'une case sans risque ou plus rapidement en prenant des risques de plus en plus importants.

Lance le dé et prends le pion « patte de lion » de la couleur indiquée par le dé. 

Après le lancer de dé, tu peux :

- Soit tenter d'aller plus loin en relançant à nouveau le dé.
- Soit avancer ta figurine.

a) Aller plus loin en relançant le dé

Si tu décides de relancer le dé, tu prends le risque de ne pas te déplacer du tout.

- Si, en relançant le dé, tu obtiens une couleur différente du premier tirage, prends le pion « patte de lion » de la couleur correspondante. Puis tu dois à nou-

veau choisir : tenter d'aller plus loin en lançant le dé à nouveau ou avancer ta figurine.

2) Si le lancer de dé indique une couleur que tu possèdes déjà, alors tu perds l'ensemble des pions « patte de lion » obtenus jusqu'alors.

Ton tour s'achève sans que tu puisses avancer ta figurine.

b) Avancer ta figurine

Après chaque jet de dé (si tu n'as pas obtenu deux fois la même couleur), tu peux décider de ne plus lancer le dé et avancer ta figurine d'un nombre de cases égal au nombre de pions « patte de lion » que tu as récupéré. Cela met fin à ton tour de jeu.

Les pions « patte de lion » sont remis à côté du plateau de jeu à la fin du tour de chaque joueur.

Exemple 1 : Léo joue Mufasa. Il lance le dé et obtient bleu. Il prend le pion « patte de lion » bleu et le pose devant lui. Il relance le dé et obtient rouge. Il prend le pion « patte de lion » rouge et le pose devant lui. Il décide ensuite de ne plus prendre de risques et d'avancer sa figurine. Il déplace alors Mufasa de 2 cases (ce qui correspond au nombre de pions « patte de lion » gagnés).



Lancer de dé n°1

Lancer de dé n°2

Exemple 2 : Emma joue Sarabi. Elle lance le dé et obtient jaune. Elle prend le pion « patte de lion » jaune et le pose devant elle. Elle relance le dé et obtient à nouveau jaune. Elle perd immédiatement son pion « patte de lion ». Son tour prend fin et elle n'avance pas Sarabi.



Lancé de dé n°1

Lancé de dé n°2



Lancer de dé n°1 Lancer de dé n°2 Lancer de dé n°3

Exemple 3 : Nina joue Nala. Elle lance le dé et obtient rouge.

Elle prend le pion « patte de lion » rouge et le pose devant elle. Elle relance le dé et obtient jaune. Elle prend le pion « patte de lion » jaune et le pose devant elle. Elle relance le dé et obtient bleu. Elle prend le pion « patte de lion » bleu et le pose devant elle.

Elle décide alors d'avancer sa figurine et déplace Nala d'un nombre de cases égal au nombre de pions « patte de lion » qu'elle a obtenus, soit 3 cases.



Lancer de dé n°1 Lancer de dé n°2 Lancer de dé n°3

Exemple 4 : Léo lance le dé et obtient bleu. Il prend le pion « patte de lion » bleu et le pose devant lui. Il relance le dé et obtient jaune. Il prend le pion « patte de lion » jaune et le pose devant lui. Il relance le dé et obtient à nouveau bleu. Il possède déjà le pion « patte de lion » bleu. Léo perd donc tous ses pions « patte de lion ». Son tour s'achève sans qu'il puisse déplacer Mufasa.

Un seul par case !

Attention, il ne peut y avoir qu'un seul personnage par case. Une case occupée est toujours comptée dans le déplacement. Il te faut donc soit t'arrêter avant une case occupée, soit tenter d'aller plus loin afin de la dépasser.

Exemple : c'est de nouveau à Léo de jouer. La case devant Mufasa est occupée par Sarabi. Léo doit donc lancer au moins 2 fois le dé pour avancer : une fois pour atteindre la case de Sarabi (sur laquelle il ne peut s'arrêter) et une fois pour dépasser Sarabi.



Variante : pour faciliter le jeu, les joueurs peuvent décider en début de partie que plusieurs personnages restent sur la même case.

2) Le déplacement de Scar

Le déplacement de Scar est automatique : avance son pion d'une case à la fin de chaque tour de table.

À 2 joueurs : Scar avance d'une case après le tour du deuxième joueur.

À 3 joueurs : Scar avance d'une case après le tour du troisième joueur.

Attention ! N'oublie pas de le faire avancer !

Pour sauver Simba, tu dois l'atteindre avant Scar, pour cela tu ne disposes que de 9 tours de jeu.



Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès que Simba est rejoint. Si c'est Mufasa, Nala ou Sarabi qui le rejoignent, Simba est sauvé. Celui qui l'a rejoint en premier gagne la partie.

Si c'est Scar, il entraîne Simba vers de terribles dangers. Tous les joueurs perdent ! Retourne alors le plateau de jeu, et continue l'aventure avec... **La Vengeance de Simba !**

JEU N°2 : LA VENGEANCE DE SIMBA

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Après la mort de son père, Simba s'enfuit dans la forêt. Devenu adulte, il cherche à se venger en tuant Scar et en devenant Roi.

Te sens-tu prêt à aider Simba à atteindre le Rocher du Lion et à accomplir sa destinée ?

Matériel

Un plateau de jeu jungle

4 Simba + 4 socles

22 pions « mémoire » (dos bordeaux)

10 pions « jungle » (dos verts)

Préparation du jeu

Déplie le plateau de jeu côté « La Vengeance de Simba » visible.

Chaque joueur choisit une figurine Simba et la pose sur la case départ.

Mélange les 10 pions « jungle » et place-les faces cachées sur l'emplacement de la pioche. Le pion du sommet de la pioche est retourné face visible.

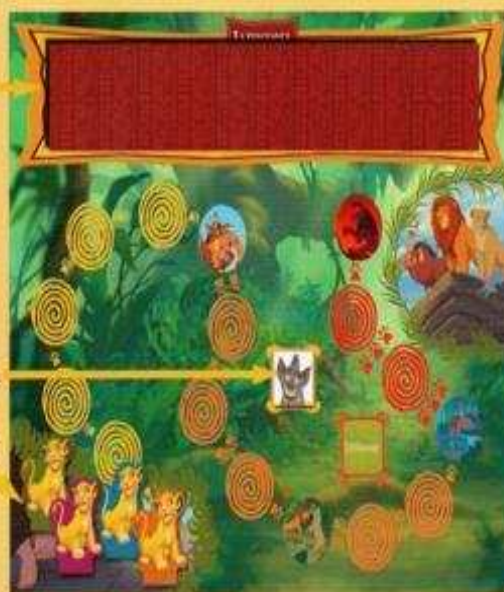


Mélange les 22 pions « mémoire » et dispose-les, faces cachées, en 2 lignes de 11 pions dans le cartouche prévu à cet effet en haut du plateau.

Emplacement de pions mémoire

Pioche



Case Départ



But du jeu

Atteindre le Rocher du Lion en premier.

Déroulement du jeu

Case après case, tu dois avancer ton Simba jusqu'au Rocher du Lion. Pour passer d'une case à l'autre, tu dois réussir l'épreuve imposée par la case à atteindre. Cette épreuve consiste à retrouver parmi les pions « mémoire »  celui ou ceux dont l'image est identique au pion « jungle »  visible.


A ton tour de jouer, tu retournes un, deux ou trois pions « mémoire », suivant la nature de l'épreuve :





Si tu as trouvé le ou les bons, tu as réussi l'épreuve. Autrement tu as échoué. Après chaque épreuve, retourne de nouveau le ou les pions « mémoire » faces cachées. Essaie de bien te souvenir des images présentes sur chaque pion, car tu devras les retrouver plus tard.

Le joueur le plus âgé commence.


Nature de l'épreuve

- Pour atteindre un tourbillon jaune  tu dois retourner parmi les pions « mémoire » 1 pion identique au pion « jungle » visible.

- Pour atteindre un tourbillon orange  tu dois retourner 2 pions identiques au pion « jungle » visible.

- Pour atteindre un tourbillon rouge , tu dois retourner 3 pions identiques au pion « jungle » visible.

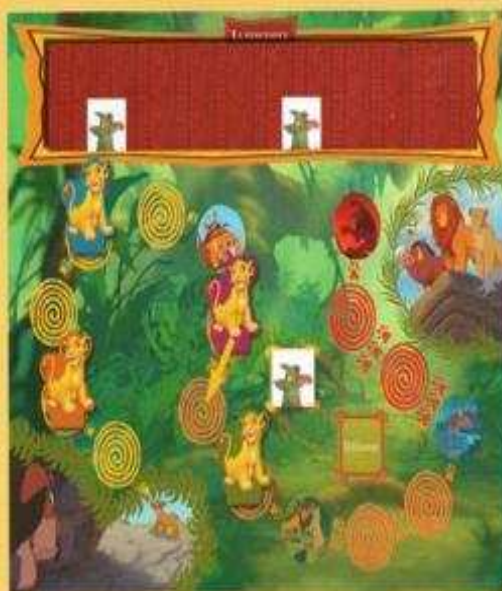
- Pour atteindre une case représentant Pumba et Timon,  tu dois retrouver la même image parmi les pions « mémoire » sans tenir compte du pion « jungle » visible. Tu dois faire de même pour atteindre les cases de Nala  et Rafiki .

Si tu dois atteindre la case de Scar,  tu dois retrouver le pion Scar de la même couleur que ta figurine Simba.



Réussite ou échec de l'épreuve

- Si tu réussis à retourner le ou les pions sans te tromper, avance ton personnage sur la case suivante.



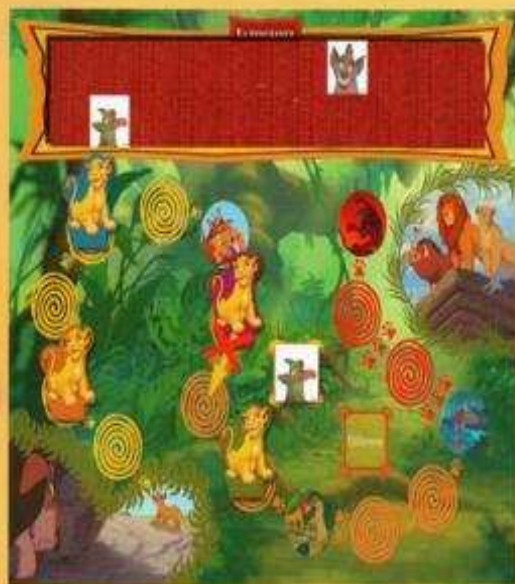
Le joueur qui joue le Simba violet retourne les 2 bons pions. Il avance d'une case.

Puis défausse le pion « jungle » visible, et retourne le pion « jungle » suivant face visible. Tant que tu réussis les épreuves, tu continues à jouer.



En cas d'échec, le pion « jungle » reste face visible et c'est au tour du joueur situé à ta gauche de passer l'épreuve, et ainsi de suite.

- Si tu ne réussis pas l'épreuve, tu n'avances pas ton Simba et c'est au joueur suivant de jouer.



Le joueur qui joue le Simba violet s'est trompé avec les deux pions qu'il a retournés. Il n'avance pas.

Hyènes et mémoire

Tu peux parfaitement te retrouver sur la même case qu'un autre joueur.

Quand la pioche de pions « jungle » est épuisée, les pions de la défausse sont mélangés pour former une nouvelle pioche.

Attention à ne pas confondre les pions hyènes. Il y en a de trois sortes différentes.

Exerce ta mémoire !

Fin du jeu

Après l'épreuve de Scar sur la dernière case, tu dois attendre ton prochain tour pour sauter sur le Rocher et gagner la partie. Félicitations au nouveau Roi des Lions !

Les Aventures de Simba est un jeu édité par :

TILSIT
ÉDITIONS

Parc de L'Événement,
1, allée d'Effiat
91165 Longjumeau Cedex France.

Auteur : TILSIT Team.
Tests et développement : TILSIT Team.
Maquette : TILSIT Studio.

© Disney 2004
© TILSIT Éditions 2004

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr