

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Raiponce

F

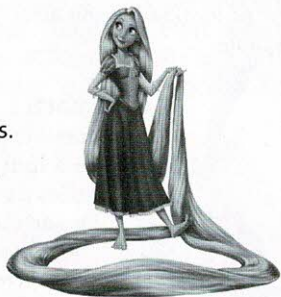
# Magical Hair

Jeux Ravensburger® 23 319 9

Un divertissement créatif  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

D'après une idée de Thilo Hutzler.

**Contenu :** 4 tours de Raiponce  
36 cartes de cheveux  
1 ruban  
2 cartes de boucle



Après de nombreuses aventures, Raiponce revient dans sa tour et veut raconter ce qu'elle a vécu. Mais quel est le nom de cet animal qui porte sa maison sur son dos ? Et comment appelle-t-on les boules de coton qui se trouvent dans le ciel ? Heureusement que Raiponce peut reproduire tout ce qu'elle voit à l'aide de ses cheveux magiques ! Pouvez-vous reconnaître de quoi il s'agit ?

## But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à placer 5 cartes de cheveux près de sa tour de Raiponce.

## Préparatifs

Détachez soigneusement les cartes de cheveux, les tours de Raiponce et les deux cartes de boucle. Chaque joueur reçoit une tour de Raiponce qu'il place devant lui sur la table. S'il y a des tours restantes, remettez-les dans la boîte du jeu.

Regardez d'abord les aventures de Raiponce. Vous les trouverez au côté verso des cartes de cheveux. Ensuite, retournez toutes les cartes de cheveux (de manière à ce que le côté qui indique la tour se trouve au-dessus). Mélangez les cartes et étalez-les sur la table.

Placez le ruban jaune ainsi que les deux cartes de boucle sur la table.



## Et c'est parti !

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à toi de jouer, pioche une carte de cheveux au milieu de la table, regarde-la secrètement et place-la devant toi, face cachée. La carte de cheveux indique un objet, une plante ou un animal que Raiponce a vu pendant ses aventures.

Essaie de reproduire le motif à l'aide des cheveux magiques de Raiponce. Prends le ruban jaune, place-le sur la table et utilise-le pour former les contours de l'objet, de la plante ou de l'animal indiqué sur la carte. Dans le coin situé en haut à droite de la carte, tu trouves une petite aide. Mais naturellement, tu peux aussi faire preuve de créativité.

*Un conseil : la surface ne doit pas être glissante au moment où tu étales les cheveux. Il est raisonnable de jouer sur une nappe ou sur une grande feuille de papier.*

Pendant que tu reproduis l'aventure de Raiponce avec le ruban, les autres joueurs essaient de deviner tous en même temps et annoncent leurs idées à voix haute.

Le premier à nommer le bon motif reçoit la carte de cheveux en récompense et peut la placer près de sa tour de Raiponce (face avec la tour au-dessus).

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il pioche une carte de cheveux et essaie de reproduire ce qu'elle représente.

Si personne ne devine le motif indiqué malgré plusieurs tentatives, tu remets la carte de cheveux au milieu de la table, face cachée, et c'est au tour du joueur suivant. Si deux joueurs nomment le bon motif en même temps, l'un d'eux reçoit la carte de cheveux que tu viens de piocher, et l'autre pioche une autre carte de cheveux au milieu de la table, qu'il peut placer à côté de sa tour de Raiponce.

### Cartes spéciales :



#### Flynn Ryder :

Tu peux prendre une carte de cheveux qu'un autre joueur a déjà placée à côté de sa tour de Raiponce. Si aucun joueur n'a encore reçu de carte de cheveux, tu n'as pas de chance, tu ne reçois rien. Ensuite, tu remets la carte « Flynn Ryder » dans la boîte du jeu.



#### Pascal :

Tu peux placer tout de suite la carte « Pascal » à côté de ta tour de Raiponce.



#### Mère Gothel :

Tu dois remettre l'une de tes cartes de cheveux au milieu de la table. Si tu n'as pas encore placé de carte de cheveux à côté de ta tour de Raiponce, tu as de la chance. Ensuite, tu remets la carte « Mère Gothel » dans la boîte du jeu.

**La partie se termine** au moment où un joueur a posé 5 cartes de cheveux à côté de sa tour de Raiponce. Ce joueur **gagne** et reçoit en récompense la carte de boucle pour terminer sa tour. Maintenant, Raiponce peut partir pour de nouvelles aventures !

Si deux joueurs posent leur cinquième carte au même moment, le deuxième joueur reçoit aussi une carte de boucle, et les deux joueurs gagnent ensemble !

### **Variante pour 2 joueurs :**

Dans cette variante aussi, le joueur le plus jeune commence. Quand c'est à toi de jouer, prends une carte de cheveux au milieu de la table et regarde-la secrètement. Ensuite, tu reproduis le motif cherché. Maintenant, l'autre joueur a deux tentatives au maximum pour deviner le motif. S'il le devine, il peut poser la carte de cheveux à côté de sa tour de Raiponce. Après deux tentatives erronées, tu peux placer la carte de cheveux à côté de ta propre tour de Raiponce. Ensuite, vous échangez les rôles. Naturellement, tu dois faire de ton mieux pour reproduire le motif !

La partie se termine au moment où chacun d'entre vous a reproduit les motifs de 5 cartes de cheveux. Le joueur dont la tour de Raiponce est la plus longue a gagné.

© Disney For more information visit:  
[Disney.com/Tangled](http://Disney.com/Tangled)  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

