



INLEIDING

De prins is op zoek naar zijn prinses. Maar aangezien alle personages aan het Koninklijk Hof hun identiteit verbergen, zal de prins moeten rekenen op een paar betrouwbare bondgenoten die bereid zijn hem te helpen en tegelijk op te letten voor de aanhangers van de Zwarte Koningin die er alles aan doen om haar overname van de macht mogelijk te maken, terwijl de meid en de spion beide kanten proberen te misleiden. Speel om de beurt als de prins en stel de juiste vragen om de waarheid van de leugen te onderscheiden, op basis van de antwoorden van je tegenstander ... tenzij ze je bondgenoten zijn?

SPELMATERIAAL

- Geïllustreerde spelregels
- 8 personagetegels
- 36 robijnen

DOELSTELLING

Een voor een zullen spelers om de beurt de prins spelen en aan elke speler rond de tafel één vraag stellen, in de hoop de prinses te vinden. Wanneer de prins onthult wie hij denkt dat de prinses is – goed of fout – winnen een of meer spelers 1 robijn. Aan het einde van het spel is de speler die de meeste robijnen verzamelde de winnaar.

SPELVOORBEREIDING

De laatste speler die een prinses heeft gezien, is de eerste om de prins te zijn. Deze speler neemt de tegel met de prins en legt deze voor zich neer. Voor de rest van de ronde worden ze de prins genoemd.

De prins neemt vervolgens de hieronder aangegeven tegels, afhankelijk van het aantal spelers. (Er zal altijd een extra tegel zijn om mee te spelen, behalve in een spel met 8 spelers.)

Hij mengt ze en verdeelt ze met de afbeelding naar beneden aan elke speler. De extra tegel wordt met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel geplaatst. De overblijvende tegels worden opzij gelegd en zullen in het spel niet gebruikt worden.

Voor een:

- Spel met 3 spelers:** speel met de prinses, de koningin en de meid.
- Spel met 4 spelers:** speel met de prinses, de fee, de koningin en de bewaker.
- Spel met 5 spelers:** speel met de prinses, de koningin, de meid, de bewaker en de fee.
- Spel met 6 spelers:** speel met de prinses, de fee, de koningin, de bewaker, de spion en de meid.
- Spel met 7 of 8 spelers:** speel met alle tegels.
- In een spel met 8 spelers** is er geen extra tegel.

De robijnen worden in het midden van de tafel geplaatst en worden gebruikt om de punten te tellen.

De zoektocht naar de prinses begint nu.



EEN RONDE SPELEN

- De prins sluit zijn ogen terwijl alle spelers hun tegels omdraaien, plus de tegel in het midden van de tafel en hun personages in stilte aan elkaar tonen. Spelers moeten onthouden wie wie is en de tegels worden terug omdraaid op tafel gelegd. Daarna mag de prins zijn ogen openen.
- Om de prinses te vinden mag de prins aan elke speler een vraag stellen (zie Vragen stellen); hij kan de spelers in willekeurige volgorde een vraag stellen. Hoe spelers antwoorden, hangt af van de rol die ze spelen (zie Vragen beantwoorden).
- Wanneer de prins aan elke speler een vraag heeft gesteld, kan hij aan een speler naar keuze een bijkomende vraag stellen, en vervolgens moet hij beslissen wie hij denkt dat de prinses is. De speler draait dan de tegel om waarvan hij vermoedt dat het de prinses is.

Belangrijk: in een spel met 3 tot 7 spelers kan de prins de tegel in het midden van de tafel omdraaien als hij denkt dat dit de prinses is.

- Afhankelijk van het aantal personagetegels in het spel, ontvangen aan het einde van de ronde één, meerdere of geen van de spelers een robijn.
- Alle spelers houden alle ontvangen robijnen bij zich als punten (zie Toekennen van robijnen).
- De speler links van de huidige prins neemt de tegel met de prins en wordt de nieuwe prins. Hij verzamelt de personagetegels en start een nieuwe ronde.
- Met 3-4 spelers zal elke speler 3 keer als de prins spelen.
- Met 5-6 spelers zal elke speler tweemaal als de prins spelen.
- Met 7-8 spelers zal elke speler één keer als de prins spelen.

Je mag tijdens het spel vragen om opnieuw de identiteit van een of meerdere spelers te controleren. Je moet dan de prins vragen zijn ogen terug te sluiten.

VRAGEN STELLEN

De prins mag de andere spelers slechts een van de volgende drie vragen stellen:

Waar is de prinses?

Wie ben je?

Wie is hij/zij? (daarbij een speler of de tegel in het midden van de tafel aanduidend)

VRAGEN BEANTWOORDEN

Spelers moeten de vraag van de prins beantwoorden aan de hand van het personage dat de speler heeft en de achtergrondkleur achter dat personage.

De achtergrond van de tegel is:

- groen: de speler moet altijd de waarheid vertellen.
- rood: de speler moet altijd liegen.
- blauw: de speler kan zelf kiezen om te liegen of de waarheid te vertellen.

TOEKENNING VAN ROBIJNEN

De robijnen worden toegekend op basis van het winnende symbool in de linkerbovenhoek van de tegel die de prins zopas heeft omdraaid.



Hart Masker Kroon

Spelers kijken naar het symbool in de linkerbovenhoek van hun tegel: het geeft de speler(s) aan die een robijn zullen ontvangen.

Spelers kijken ook naar het symbool in de rechterbenedenhoek van hun tegel: het geeft de familie aan waartoe het personage behoort.

Wanneer de prins een tegel omdraait, kunnen een of meer spelers een robijn winnen, op voorwaarde dat het symbool op de omdraaide tegel dat van de familie van het personage van de speler is:

• Als de prins het goed heeft geraden en de prinses heeft gevonden, wordt het hart als winnend symbool getoond en worden de prins, de prinses en de fee allemaal beloond met 1 robijn.

• Als de prins verkeerd heeft geraden en een tegel heeft omdraaid met het masker als het winnende symbool, krijgen de meid en de spion 1 robijn.

• Als de prins verkeerd had geraden en een tegel heeft omdraaid met de kroon als het winnende symbool, krijgen de koningin, de bewaker en de Siamees 1 robijn.



OPMERKING: elk personage behoort tot een alliantie.

De prins, de prinses en de fee (groene achtergrond) zijn «de heidenen»; ze willen dat de prinses door de prins wordt gevonden.



De koningin, de bewaker en de Siamees kat (rode achtergrond) zijn «de goddelozen»; ze willen dat de koningin door de prins wordt gevonden.



De meid en de spion (blauwe achtergrond) zijn «neutraal»; ze willen dat de prinses noch de koningin door de prins wordt gevonden.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra alle rondes zijn voltooid, is de speler met de meeste punten de grote winnaar! In het geval van gelijkspel kunnen spelers beslissen om nog een ronde te spelen om een winnaar te worden.

© 2018 Blue Orange. Princess Legend en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange Editions, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



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. Incarne 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 révéler 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 :



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.

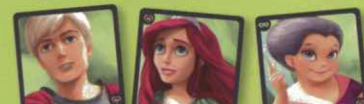
• Si le symbole "masque" est révélé par le Prince, l'Espion et la Servante gagnent un rubis.

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 fee (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