

Princess Jing

ROBERTO FRAGA
NAIADE

Een spel van bluf en reflectie
voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Ten tijde van de Ming-dynastie worden twee prinsessen vastgehouden in de Verboden Stad, Beijing. Prinses Jing en haar zus Fang worden weldra uitgehuwelijkt aan twee oude maar vooraanstaande mandarijnen, en het is hen dus verboden om met andere mannen te praten. Ze lappen deze regel echter aan hun laars, en weten de affectie te winnen van twee kapiteins van de Keizerlijke Wacht. De zusjes zijn vastberaden om hun vrijheid te heroveren, en kunnen van achter hun scherm het idyllische landschap in de verte al bespeuren. Ze hollen door de Kamer der Schermen en proberen de waakzame spiegeldragers te ontwijken. Gelukkig kunnen ze rekenen op de hulp van hun trouwe kamermeisjes, die zich vermomd hebben als prinses. Enkel hun kroon kan de ware prinsessen verraden!

Inhoud



1 speelbord



4 magische spiegeldragers



6 kapiteins



2 prinsessen

2 kamermeisjes



6 legendarische dieren



25 schermen



6 Geheime Opdrachtkaarten



Zo monteer je
een scherm.

Opmerking: in deze spelregels gebruiken we vooral mannelijke voornaamwoorden. Dit is uitsluitend om de leesbaarheid te vergemakkelijken.



Princess Jing heeft twee spelvarianten. We raden aan om te starten met "Prinsessen op de Vlucht!" om de bewegingen onder de knie te krijgen. Daarna kun je de variant "Legendarische Dieren" proberen.

Prinsessen op de Vlucht!

Doel van het spel

De Prinsessen Jing en Fang willen de Verboden Stad ontvluchten met hun geliefde kapiteins. Ze worden bijgestaan door hun kamermeisjes en willen als eerste de Kamer der Schermen oversteken om te ontsnappen. Maar let op voor de magische spiegeldragers die hen op elk moment kunnen ontmaskeren!

Vorbereiding

De spelers kiezen een kleur en nemen 5 lege schermen. In 3 van hun schermen plaatsen ze volgende personages: de prinses, het kamermeisje en een van hun magische spiegeldragers.



Voorbeeld: de 5 startschermen van de groene speler.

Daarna voeren de spelers de volgende stappen uit:

- 1 Zet 15 lege schermen op de drie centrale rijen van het speelbord.
- 2 Zet in een volgorde naar keuze je 5 startschermen in het geheim neer, op de eerste rij aan jouw zijde van het speelbord, zodat enkel jij je eigen personages kunt zien.
- 3 Tenslotte kiest elke speler een van zijn drie kapiteins. Zet jouw kapitein aan de overzijde van het bord, op het middenste vak aan de ingang van de Kamer der Schermen. De jongste speler mag starten.



Een spelbeurt

In Princess Jing zijn de spelers om de beurt aan zet.

Tijdens je beurt voer je de volgende stappen in volgorde uit:

- Een eigen scherm bewegen (*Verplicht*)
- Een scherm van de tegenstander aanwijzen (*Optioneel*)

Een eigen scherm bewegen (Verplicht)

De actieve speler moet een van de volgende bewegingen uitvoeren:

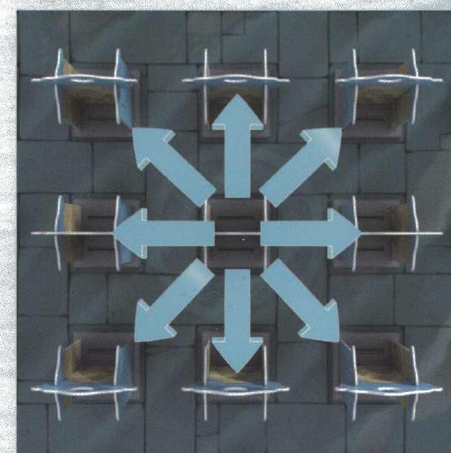
- Verwissel twee aangrenzende schermen van plaats
- OF
- Neem je prinses of magische spiegeldrager terug

➔ Verwissel twee aangrenzende schermen van plaats

De actieve speler verwisselt om het even waar op het bord twee aangrenzende schermen van plaats. Je mag **orthogonaal** of **diagonaal** verwisselen.

Let op:

- 1) Het is verboden om een scherm te roteren of te draaien.
- 2) Het is verboden om de vorige zet van de tegenstander ongedaan te maken door hem in omgekeerde richting uit te voeren.



Beweeg het scherm met je Prinses naar een regio waarin je denkt dat je tegenstander actief zal zijn. Op die manier verzet hij misschien jouw prinses zonder het zelf te beseffen!

➔ Neem je prinses of magische spiegeldrager terug

De actieve speler neemt het scherm met zijn prinses of magische spiegeldrager terug en zet het weer in zijn startrij.

Deze uitwisseling vindt altijd met een **leeg scherm** plaats. Ga als volgt verder:

- 1) Laat je prinses of magische spiegeldrager zien aan de tegenstander.
- 2) De tegenstander sluit zijn ogen.
- 3) Verwissel het scherm met een leeg scherm in de startrij.



Een scherm van de tegenstander aanwijzen (Optioneel)

Zodra de actieve speler zijn beweging beëindigt, mag hij een van de schermen op het bord aanwijzen, en zo proberen om de prinses van de tegenstander te ontmaskeren. De tegenstander moet nu het aangewezen scherm onthullen.

- 1) Bevindt de prinses zich achter het scherm, dan moet de eigenaar ervan de prinses terugnemen (zie de actie "Neem je prinses of magische spiegeldrager terug"). Daarna krijgt de actieve speler meteen een extra beurt.
- 2) Is dit niet het geval, dan krijgt de tegenstander een extra beurt (hij mag dus nu 2 beurten na elkaar spelen).

In elk geval mag je nooit meer dan 2 beurten na elkaar spelen.



Wijs een scherm op het bord aan.



Je tegenstander laat zijn scherm zien. Het is de prinses!



Hij neemt zijn prinses terug en jij krijgt een extra beurt.



Als je weet waar de prinses van de tegenstander zich bevindt, hoef je haar niet meteen te betrappen. Let goed op waar ze heen gaat, en betrapp haar wanneer je dat zelf wilt; bijvoorbeeld als je zelf nog maar 1 of 2 stappen van de overwinning verwijderd bent!

De magische spiegeldrager

De magische spiegeldrager is de beste manier om erachter te komen waar de prinses van de tegenstander zich verstopt. Je beweegt hem net als een ander scherm. Probeer zijn positie geheim te houden!



Je magische spiegeldrager onthult een personage van de tegenstander.



Kijk naar beneden om te zien of het al dan niet de prinses is.



Gluur steeds voorzichtig naar je spiegeldrager! Anders verklap je misschien zijn positie aan de tegenstander!

Einde van het spel

De eerste speler die erin slaagt om zijn prinses op het vak recht voor haar geliefkoosde kapitein te zetten, wint het spel.

Expert
Variant

Legendarische Dieren

De prinsessen Jing en Fang moeten de Kamer der Schermen oversteken om tot bij hun geliefkoosde kapitein te komen. Maar vannacht is de bewaking opgetrokken, en is het voor de prinsessen onmogelijk geworden om hun geliefde te herkennen. Jullie hebben dan wel vaak met elkaar gepraat, maar altijd achter een scherm! De legende wil dat de prinsessen hun geliefde enkel konden vinden met behulp van dieren die ze ontmoetten tijdens hun ontsnapping. Elk dier symboliseert een van de karaktereigenschappen van de geliefde kapiteins.

De Kraanvogel staat voor eerlijkheid.

De Vos staat voor wijsheid.

De Uil staat voor scherpzinnigheid.

Doel van het spel

Het doel van het spel is identiek aan dat van *Vlucht van de Prinsessen*, maar nu zijn er 3 kapiteins! De spelers moeten eerst de identiteit van de juiste kapitein achterhalen door de twee legendarische dieren te vinden die met hem verbonden zijn.

De Legendarische Dieren & Geheime Opdrachtkaarten

Legendarische Dieren stellen de karaktereigenschappen voor van de kapiteins waarop Jing en Fang verliefd zijn geworden. De spelers moeten de dieren vinden met hun magische spiegeldragers, en vervolgens op hun Geheime Opdrachtkaart kijken welke van de 3 kapiteins hun geliefde is.

Aan het begin van het spel kiest elke speler in het geheim twee van zijn drie legendarische dieren. De spelers trekken ook een van hun drie Geheime Opdrachtkaarten. Ongebruikte spelonderdelen mogen weer in de doos.



Voorbeeld: tijdens het spel heb je een vos en een kraanvogel gevonden. Je Geheime Opdrachtkaart vertelt je dat jouw geliefde de derde kapitein is. Nu moet je jouw prinses naar het vak recht voor hem bewegen om het spel te winnen.

Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur, trekt een van zijn *Geheime Opdrachtkaarten* en neemt 10 lege schermen. Daarna plaatst elke speler in 6 van zijn schermen de volgende personages: de *prinses*, het *kamermeisje*, de *twee magische spiegeldragers* en de *twee legendarische dieren*.



Voorbeeld: de 10 startschermen van de rode speler, en zijn *Geheime Opdrachtkaart*.

Daarna voeren de spelers de volgende stappen uit:

- 1) Zet 5 lege schermen op de centrale rij van het speelbord.
- 2) Zet in een volgorde naar keuze je 10 startschermen in het geheim neer, op de eerste twee rijen aan jouw zijde van het speelbord, zodat enkel jij je eigen personages kunt zien. **Je prinses en je kamermeisje moeten in de eerste rij worden geplaatst.**
- 3) Tenslotte neemt elke speler zijn drie *kapiteins* en zet hij ze aan de overzijde van het bord, op drie van de vijf posities aan de ingang van de Kamer der Schermen. De spelers leggen hun *Geheime Opdrachtkaart* gedekt voor zich neer. De **jongste** speler mag starten.



Een spellbeurt

Legendarische Dieren verloopt op dezelfde manier als *Prinsessen op de Vlucht*, met één toevoeging: *De Plotse Verlamming*.

Tijdens je beurt voer je de volgende stappen in volgorde uit:

- Een scherm bewegen (*Verplicht*)
- Een scherm van de tegenstander aanwijzen (*Optioneel*)

Tijdens de beurt van je tegenstander mag je:

- Een plotse verlamming proberen te veroorzaken (*Speciaal*)

De plotse verlamming (Speciaal)

Als een speler op om het even welk moment tijdens het spel zijn prinses voor een van de magische spiegeldragers van zijn tegenstander zet, dan mag deze laatste een plotse verlamming proberen te veroorzaken. De plotse verlamming is een soort pokertruc waardoor een speler het spel onmiddellijk kan winnen, maar hij moet daarvoor ook veel risico willen nemen.

Een plotse verlamming veroorzaken, doe je als volgt:

- 1) Zodra je tegenstander zijn prinses voor een van jouw magische spiegeldragers zet, wijs je naar het bewuste scherm en roep je "PRINSES JING!".
- 2) Je tegenstander laat nu zijn scherm zien.
 - Zit de prinses van je tegenstander achter het scherm, dan is ze verlamd en krijg jij **vijf opeenvolgende beurten** om je ontbrekende dieren te vinden en tot bij je kapitein te raken. Slaag je daarin, dan ben je de grote overwinnaar.
 - In alle andere gevallen wint je tegenstander meteen.



Probeer de positie van de prinses van je tegenstander te achterhalen (zonder haar naar de startrij terug te sturen). Daarna kun je voorzichtig een van je spiegels in de buurt zetten, in de hoop dat de tegenstander zijn prinses erheen beweegt en jij een plotse verlamming kunt veroorzaken.

Einde van het spel

De eerste speler die er met behulp van twee legendarische dieren in slaagt om zijn prinses op het vak recht voor haar geliefkoosde kapitein te zetten, wint het spel.

Een spel van Roberto Fraga
Illustraties door Nâiade
© Matagot 2017
96 rue de Miromesnil, 75008 Parijs
www.matagot.com



PRINCESS JING

ROBERTO FRAGA
NAÏADE

Un jeu de bluff et de réflexion,
pour 2 joueurs, à partir de 8 ans.

Sous la dynastie Ming, deux princesses sont retenues dans la Cité Interdite de Pékin. Princess Jing et sa sœur Fang sont promises à deux vieux mandarins décaisés, et ont interdiction formelle de parler à tout homme. Au travers des paravents de leur suite, elles se confient pourtant à deux capitaines de la Garde Impériale et deux idylles naissent rapidement. Décidées à se libérer, elles se sauvent par la salle des paravents malgré la vigilance des porteurs de miroir afin de rejoindre leur bien-aimé. Elles peuvent heureusement compter sur la dévotion de leurs servantes, qu'elles habillent en princesse pour tromper les surveillants. Seules leurs couronnes, qu'elles ne peuvent se permettre d'abandonner, peuvent trahir leur identité.

Matériel



1 plateau de jeu



25 paravents



6 animaux légendaires



2 princesses

2 servantes



4 porteurs de miroir magique



6 capitaines
et leur socle



Assemblage
d'un paravent.



6 cartes Objectif Secret



Insérez les
personnages
avec précaution.



Princess Jing vous propose deux niveaux de difficulté. Je vous conseille de commencer par : « Les Princesses en Fugue ! » afin de vous familiariser avec les déplacements. Puis d'essayer la version expert : « Les Animaux Légendaires ».

Les Princesses en Fugue !

But du jeu

Les princesses Jing et Fang s'enfuient de la cité Interdite pour retrouver leur capitaine bien-aimé. Aidées dans leur fuite par leur servante, elles doivent traverser la salle des paravents. Mais attention aux porteurs de miroir magique qui pourraient bien les démasquer au détour d'un paravent.

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et se munit de 5 paravents vides. Puis, chaque joueur insère dans trois de ses cinq paravents vides : sa *princesse*, sa *servante* et un de ses *porteurs de miroir magique*.



Exemple : Les 5 paravents de départ du joueur vert.

Puis, les joueurs procèdent aux étapes suivantes :

- 1 Ils placent 15 paravents vides sur les trois lignes centrales du plateau.
- 2 Ils mélangent secrètement leurs 5 paravents et les placent, dans l'ordre de leur choix, sur la première ligne du plateau faisant face à eux.
- 3 Enfin, chaque joueur choisit un de ses trois *capitaines* et le place sur la position centrale faisant face à son adversaire.
- 4 Le plus jeune joueur commence.



Déroulement du jeu

Princess Jing se joue en une succession de tours de jeu. À son tour, un joueur réalise les étapes suivantes :

- Déplacer un paravent (*Obligatoire*)
- Désigner un paravent adverse (*Facultatif*)

Déplacer un paravent (Obligatoire)

Le joueur **doit** effectuer l'une des actions suivantes :

- Échanger la position de deux paravents adjacents.
- Ou**
- Ramener sa princesse ou son porteur de miroir magique.

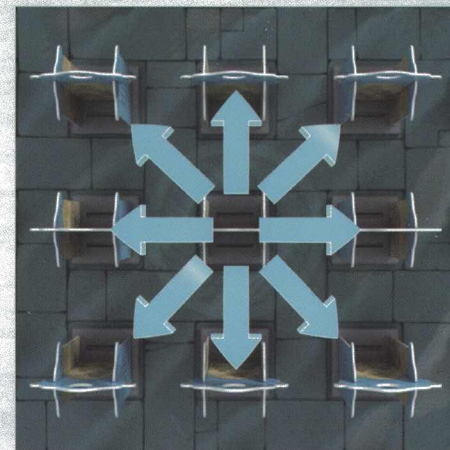
➔ Échanger la position de deux paravents adjacents.

Le joueur échange la position de deux paravents adjacents, n'importe où sur le plateau de jeu.

Cet échange peut se faire **orthogonalement** ou **diagonalement**.

Il doit respecter les conditions suivantes :

- 1) Il est interdit de pivoter les paravents lors de leur manipulation.
- 2) Il est interdit de faire le mouvement inverse du joueur précédent.



Placez votre princesse à un endroit où vous sentez que l'adversaire va jouer. De cette façon il risque de déplacer lui-même votre princesse sans le savoir !

➔ Ramener sa princesse ou son porteur de miroir magique.

Le joueur ramène son paravent Princesse ou Porteur de miroir magique sur sa ligne de départ. Cet échange se fait toujours avec un **paravent vide**.

Il procède comme suit :

- 1) Il dévoile à son adversaire son paravent Princesse ou Porteur de miroir magique.
- 2) Son adversaire **ferme les yeux**.
- 3) Il échange la position de son paravent avec l'un de ses paravents vide situé sur sa ligne de départ.



Désigner un paravent adverse (Facultatif)

Une fois son déplacement terminé, si un joueur pense avoir trouvé le paravent derrière lequel se cache la princesse adverse, il peut le désigner et son adversaire lui montre si, oui ou non, sa princesse s'y cache.

- 1) Si la princesse adverse s'y cache, son adversaire la ramène, **en l'échangeant avec un paravent vide** de sa ligne de départ. Vous **devez fermer les yeux** pendant l'échange. Puis vous rejouez un tour.
- 2) Si la princesse adverse n'est pas là, son adversaire gagne immédiatement un tour supplémentaire.

Dans tous les cas, il est impossible de jouer plus de 2 tours à la suite.



Désignez un paravent du plateau de jeu.



Votre adversaire le dévoile. Il s'agit bien de sa princesse !



Il ramène sa princesse et vous rejouez un tour.



Quand vous aurez repéré la princesse adverse, vous n'êtes pas obligé de la désigner tout de suite. Suivez plutôt son itinéraire et désignez la à un moment plus opportun, comme par exemple, quand vous serez à 1 ou 2 cases de la victoire.

Les Porteurs de miroir magique

Les porteurs de miroir magique sont le meilleur moyen de savoir derrière quel paravent se cache la princesse adverse. Il est bien sûr préférable de garder leurs positions secrètes.



Votre porteur de miroir magique vient de démasquer un personnage adverse.



Baissez vous pour voir si il s'agit de la princesse ou de la servante.



Regardez discrètement dans votre miroir, car votre adversaire aura tendance à suivre votre regard pour y déceler le moindre indice. Par contre, pour faire la différence entre la servante et la princesse adverse, il vous faudra vous baisser pour ne pas vous tromper. Etre discret à ce moment-là sera encore plus difficile !

Fin du jeu

Le joueur qui place le premier son paravent Princesse exactement en face du capitaine bien-aimé, est le grand vainqueur.

Mode
Expert

Les Animaux Légendaires

Comme dans la version I, les Princesses Jing et Fang doivent traverser la salle des paravents pour rejoindre les capitaines du palais dont elles sont amoureuses. Mais cette nuit-là, les gardes sont trois fois plus nombreux et il est impossible de reconnaître les amants avec lesquels elles ont si longtemps parlé d'amour à travers les paravents !

La légende dit que les Princesses auraient reconnu leurs amants grâce à des animaux croisés dans leur fuite. Chaque animal symbolise une des qualités du bien-aimé.

Le Héron pour la droiture.

Le Renard pour la ruse.

La Chouette pour la clairvoyance.

But du jeu

Le but du jeu est le même que dans la version : *Les Princesses en Fugue* ! sauf que les capitaines sont 3 fois plus nombreux. Les joueurs devront donc dans un premier temps, identifier le capitaine dont leur princesse est amoureuse en retrouvant les deux animaux légendaires qui lui sont associés.

Les Objectifs Secrets & Les Animaux Légendaires

Les *Animaux Légendaires* représentent les qualités du capitaine dont les princesses Jing et Fang sont tombées amoureuses.

Les joueurs devront tout d'abord les identifier grâce à leurs porteurs de miroir magique, puis consulter leur carte Objectif Secret, pour découvrir qui, des 3 capitaines, est le bien-aimé de sa princesse.

Au début de la partie, chaque joueur choisit secrètement deux de ses trois animaux légendaires et pioche une carte objectif secret.

Ils replacent les éléments non-utilisés dans la boîte de jeu.



Exemple : Durant la partie vous avez découvert, successivement, le renard et la grue. En consultant votre carte Objectif, vous savez maintenant que le bien-aimé de votre princesse est le troisième capitaine.

Il ne vous reste plus qu'à positionner votre princesse en face de ce dernier pour gagner la partie.

Mise en Place

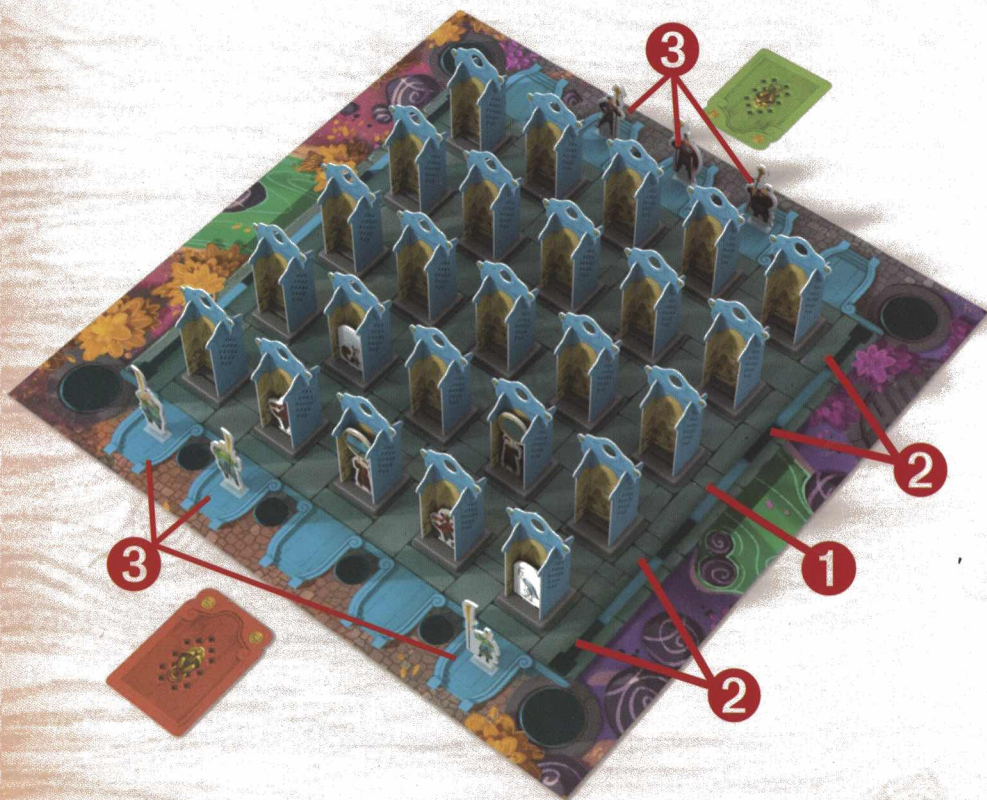
Chaque joueur choisit une couleur, pioche une de ses cartes *Objectif Secret* et se munit de 10 paravents vides. Puis, chaque joueur, insère dans six de ses dix paravents vides : sa *princesse*, sa *servante*, ses deux *porteurs de miroir magique* et ses deux *animaux légendaires*.



Exemple : Les 10 paravents de départ du joueur rouge et sa carte *Objectif Secret*.

Puis les joueurs procèdent aux étapes suivantes :

- 1 Ils placent 5 paravents vides sur la ligne centrale du plateau de jeu.
- 2 Ils mélangent secrètement leurs 10 paravents et les placent, dans l'ordre de leur choix sur les deux premières lignes du plateau faisant face à eux. Leurs paravents **Princesse** et **Servante** doivent être placés sur la **première ligne du plateau** faisant face à eux.
- 3 Enfin, chaque joueur place ses trois *capitaines* comme il le souhaite sur trois des cinq emplacements à l'entrée de la salle des paravents faisant face à son adversaire et pose sa carte *carte Objectif Secret* face cachée devant lui.
- 4 Le **plus jeune joueur** commence.



Déroulement du jeu

Les Animaux Légendaires se joue de la même manière que *Les Princesses en Fugue !* avec une option supplémentaire : *La Paralysie Foudroyante*.

À son tour, un joueur réalise les étapes suivantes :

- Déplacer un Paravent (*Obligatoire*)
- Désigner un Paravent adverse (*Facultatif*)

Pendant le tour de son adversaire un joueur peut :

- Tenter une Paralysie Foudroyante (*Spécial*)

La paralysie foudroyante (Special)

Si à un moment de la partie, un joueur place lui-même son paravent Princesse devant un des porteurs de miroir magique de son adversaire, ce dernier peut tenter une *Paralysie Foudroyante*.

La paralysie foudroyante est une sorte de coup de poker qui peut permettre aux joueurs de gagner la partie immédiatement.

Lorsqu'un joueur tente une *Paralysie Foudroyante*, il procède comme suit :

- 1) Dès que son adversaire place son paravent Princesse devant l'un de ses porteurs de miroir magique, il le désigne en criant « PRINCESS JING ! ».
- 2) Son adversaire lui dévoile le paravent désigné et le joueur vérifie s'il s'agit bien de la princesse adverse.
 - S'il s'agit bien de la princesse adverse, elle se retrouve paralysée et le joueur dispose de **cinq tours** pour trouver les indices qui lui manquent et rejoindre le capitaine correspondant. S'il réussit, il est déclaré le grand vainqueur.
 - Dans tous les autres cas, c'est l'adversaire qui gagne la partie.



Essayez donc de localiser la princesse adverse (sans forcément la renvoyer sur sa ligne de départ) pour pouvoir placer discrètement un miroir à proximité en espérant que l'adversaire se placera lui-même devant, pour que vous puissiez tenter la paralysie foudroyante.

Fin du jeu

Le joueur qui place le premier son paravent Princesse face au capitaine identifié par les deux animaux légendaires, est le grand vainqueur.

Un jeu de Roberto Fraga
Illustré par Naïade

Remerciements à Sebastien Pauchon et Malcom Braff

