



Prinses



coöperatief fantasiëspel

2 tot 4 spelers • vanaf 4 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

De prinses is betoverd en slaapt al 100 jaar lang. Jullie gaan naar het kasteel om haar te bevrijden. Om daar te komen, moeten jullie eerst de slotgracht zien over te steken. Daarna veilig langs een hond en een wachter. Dan is er een dichte deur met een tunnel erachter. En uiteindelijk moet de prinses nog uit haar betoverde slaap gewekt worden!

Gelukkig vinden jullie onderweg allerlei handige dingen. Samen verzinnen jullie hoe jullie hiermee de hindernissen kunnen oplossen. Maar... ondertussen wordt het langzaam donker. Als het nacht is, kunnen jullie niet veilig reizen. Lukt het om op tijd bij de prinses te komen en de betovering te verbreken?

Inhoud

Spelbord, spelregels, 4 pionnen, 1 dobbelsteen, 6 nachtkaarten, 6 hinderniskaarten, 24 kaartjes met handige dingen (1 tot en met 24), 12 ontmoetingskaartjes (A tot en met M) en 12 blanco kaartjes.

Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel.
- Zoek de 12 roze kaartjes met handige dingen uit (1 t/m 12). De 36 overgebleven kleine kaartjes gaan terug in de doos, die zijn bij dit spel niet nodig. Schud de roze kaartjes en leg er steeds 3 ondersteboven naast elkaar. 3 bij de 3 bomen, 3 bij de bergen, 3 bij de huizen en 3 bij de strobundels. Zorg ervoor dat niemand weet welke dingen waar liggen!
- Leg de puzzel met de 6 nachtkaarten naast het bord.
- Leg de 6 andere grote kaarten in de juiste volgorde op het bord, bovenop de tekening van de prinses. Eerst de slapende prinses, daar bovenop de tunnel, dan de deur, de wachter, de hond tot alleen het kasteel met slotgracht te zien is. De kleur van de kaartjes helpt om de juiste volgorde te vinden.
- Elke speler kiest een pion. Zet elke pion in een andere hoek, op een maanvakje. Bepaal samen wie er mag beginnen.

Spelen

1. Gooi met de dobbelsteen om te zien hoeveel stappen je mag zetten. Loop over de rand van het spelbord, met de klok mee.
2. Kom je in het dorp (vakjes met een huis), in het bos (vakjes met bomen), op het veld (vakjes met strobundels) of in de bergen, dan mag je één van de drie kaartjes die daar liggen opendraaien. Bedenk samen of je dit ding wilt gebruiken (zie: handige dingen gebruiken). Liggen er geen kaartjes meer, dan gebeurt er niets. Je beurt is voorbij.
3. De regenboog is een geluksvakje. Als je hier terecht komt, mag je zelf kiezen op welke plek je een kaartje wilt omdraaien.
4. Kom je op een maanvakje, dan wordt het langzaam donker! Pak één van de 6 nachtkaarten (de deur pas als laatste) en leg deze op de juiste plek bovenop het kasteel.
5. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Handige dingen gebruiken

6. Als je een kaartje hebt opgedraaid kun je proberen om de hindernis op te lossen die op dat moment bovenop ligt. In het begin is dat de slotgracht.
7. Hoe kunnen jullie met dit handige ding langs de hindernis? Vertel de andere spelers hoe je hiermee de hindernis op wilt lossen. Gebruik je fantasie om een kort verhaal te verzinnen. Je mag de andere spelers om raad vragen.

8. Zijn alle spelers het ermee eens dat dit een goede oplossing is, dan mag je de hinderniskaart weghalen en in de doos leggen. Leg ook het handige ding in de doos.
9. Met een lichtgevend ding (bijvoorbeeld een kaars of een vuurvliegje) kun je, in plaats van het oplossen van een hindernis, ook de nacht tegenhouden! Je mag dan één van de nachtkaarten terugleggen naast het bord. Leg het kleine kaartje in de doos.
10. Je kunt het handige ding ook voor later bewaren. Het kaartje blijft dan open liggen. Zodra er weer iemand op deze plek komt, kan deze speler dit kaartje pakken óf een nieuw kaartje omdraaien.

Einde van het spel

11. Is het gelukt om de prinses uit haar betoverde slaap te waken, dan hebben jullie samen gewonnen. De prinses is blij dat ze gereed is!
12. De nacht heeft zijn eigen schoonheid en magie. Maar het is 's nachts te donker om handige dingen te vinden, hindernissen op te lossen en prinsessen te redden. Daarom eindigt het spel ook zodra het helemaal donker is. Als de laatste nachtkaart (de dichte deur) wordt neergelegd vóórdat de prinses is gewekt, dan is het spel afgelopen. Het is niet gelukt om de prinses te bevrijden. Tijd om naar huis en naar bed te gaan. Morgen proberen we het weer!

Geheugenspel

Je kunt het spel moeilijker maken door de kaartjes met handige dingen die je wilt bewaren weer terug te draaien. Onthoud samen welke dingen waar liggen!

Extra kaartjes

Als je het spel een paar keer gespeeld hebt, kun je de blauwe kaartjes (13 t/m 24) gebruiken in plaats van de roze. Je kunt ook zelf een set van 12 kaartjes samenstellen, met in totaal niet meer dan 3 lichtgevende dingen. De blanco kaartjes kun je gebruiken om zelf voorwerpen of eigenschappen (zoals geduld, kracht, goed kunnen zwemmen e.d.) toe te voegen. Ook kun je ze gebruiken als er een kaartje kwijt is.

Overzicht van alle kaartjes

1. Kaars	13. Fakkelt	A. Heks
2. Kaars	14. Lantaarn	B. Nar
3. Vuurvlieg	15. Glimworm	C. Bedelaar
4. Bloem	16. Veren	D. Rover
5. Toverdrank	17. Elfje	E. Koningin
6. Brief	18. Fluit	F. Minstrel
7. Sleutel	19. Boomstam	G. Komeet
8. Bot	20. Brood	H. Boer
9. Edelsteen	21. Touw	J. Tovenaar
10. Boot	22. Mantel	K. Herbergier
11. Bril	23. Schep	L. Jonkvrouw
12. Paard	24. Landkaart	M. Handelaar





Een reis vol ontmoetingen

Uitbreiding op het spel 'Prinses'

coöperatief fantasie- en strategiespel

2 tot 4 spelers • vanaf ca. 6 jaar • speelduur ca. 20 minuten

Spelidee

Tijdens de reis naar het kasteel vinden jullie nog steeds handige dingen, maar jullie hebben nu ook allerlei ontmoetingen. Sommige ontmoetingen zullen jullie helpen, andere maken het jullie juist lastig! Elke reis is anders dan de vorige. Wie zullen we dit keer tegenkomen?

Vorbereiding

Kies eerst een set van 12 handige dingen waarmee je wilt spelen. Doe de 12 gele ontmoetingskaartjes (A t/m M) erbij en schud deze 24 kaartjes. Maak 4 stapels van 6 kaartjes bij de bomen, bergen, huizen en strobundels. De rest van de voorbereiding is hetzelfde als in het basisspel.

Spelen

1. Er wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel, alleen liggen er tussen de kaartjes met handige dingen nu ook ontmoetingskaartjes.
2. Als je een kaartje mag omdraaien, dan pak je het bovenste kaartje van de stapel. Is het een handig ding, dan kun je het meteen gebruiken of bewaren, net als in het basisspel. Wil je het kaartje bewaren, dan leg je het open naast de stapel. In de rest van het spel mag je steeds kiezen tussen een nieuw kaartje van de stapel of een kaartje dat eraan ligt.
3. Is het kaartje dat je gepakt hebt een geel kaartje, dan heb je een ontmoeting. In het overzicht hieronder kun je lezen wat er gebeurt! Na de ontmoeting wordt het gele kaartje in de doos gelegd.
4. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De ontmoetingen

- A: Je ontmoet een **heks**. Oei, de heks verandert je in een ... (bedenk zelf een dier waarin ze je verandert!). Als dier kun je deze beurt niets meer doen. In je volgende beurt is de betovering uitgewerkt en kun je weer meedoen.
- B: Je ontmoet een **nar** (een soort clown). Hij gooit alles door de war! Alle kaartjes op het bord worden ondersteboven gelegd en geschud. Leg ze daarna weer in 4 zo gelijk mogelijke stapels op de 4 plekken.
- C: Je ontmoet een **bedelaar**. Geef hem één van de opengedraaide handige dingen. Dit kaartje wordt in de doos gelegd. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de bedelaar onderop de stapel en pak je het volgende kaartje.*
- D: Je ontmoet een **rover**. Hij zegt "Je geld of je leven!". Geef hem het handige ding dat jullie als laatste hebben opengedraaid. Dit kaartje gaat naar de doos. Wil je dit niet, ren dan hard weg en zet je pion 6 vakjes verder. Daar ga je verder met je beurt. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de rover onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- E: Je ontmoet een **koningin**. Ze nodigt jullie uit voor een koninklijk feest! Alle pionnen worden bij elkaar gezet op het vakje waar jij nu staat.
- F: Je ontmoet een **minstreel** (een muzikant). Je droomt weg bij zijn prachtige muziek. Als je je ogen weer opendoet, zie je een regenboog! Je mag een nieuw kaartje pakken op één van de vier plekken.
- G: In de lucht verschijnt een heldere **komeet** die de duisternis verjaagt. Leg één nachtkaart terug naast het bord. *Liggen er nog geen nachtkaarten, dan leg je de komeet onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*

- H: Je ontmoet een **boer**. Hij neemt je mee naar zijn schuur vol met handige dingen... Je mag één van de eerder gebruikte kaartjes uit de doos terugpakken en naast één van de 4 stapels leggen. *Liggen er nog geen handige dingen in de doos, dan gaat de boer onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- J: Je ontmoet een **tovenaar**. Hij tovert een maanvakje om in een zonnevakje! Kies één van de maanvakjes en leg de tovenaer erop. Elke keer dat jullie op dit maanvakje terechtkomen, tovert hij een stukje van de nachtpuzzel weg!
- K: Je ontmoet een **herbergier**. Na een gezellig gesprek en een verfrissend drankje gaan jullie met nieuwe energie weer op pad. De volgende speler gooit niet met de dobbelsteen, maar kiest zelf waar hij of zij heen gaat.
- L: Je ontmoet een **jonkvrouw**. Ze is zo vriendelijk om jullie de weg te wijzen. Alle spelers zetten hun pion op een vakje naar keuze, en lopen volgende beurt vanaf daar verder. De volgende speler is nu meteen aan de beurt.
- M: Je ontmoet een **handelaar**. Hij heeft heel veel nuttige spullen die hij graag wil omruilen voor één van jullie handige dingen. Bedenk samen iets dat hij aan jullie kan geven om de hindernis op te lossen die nu bovenop ligt... Zijn jullie het eens? Dan is de hindernis meteen opgelost! Leg de hinderniskaart en het handige ding dat jullie in ruil aan de handelaar geven in de doos. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de handelaar onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*

Colofon

© 2016 Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Princess' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling, bewerking en uitbreiding © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games). Met dank aan Jim voor de 'komeet' en enkele andere suggesties. Ook willen we alle kinderen, die de verschillende testversies gespeeld hebben, bedanken voor hun goede ideeën.

Illustratoren: Jim Deacove, Coral Nault (Family Pastimes) en Tim Mathijssen.

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Sunny Games

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.



La Princesse Ensorcelée



Jeu coopératif féérique

2 à 4 joueurs • à partir de 4 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

La princesse a été ensorcelée, et se trouve endormie pour les 100 prochaines années. Vous cheminerez ensemble vers le château pour lui porter secours. Pour parvenir au château, il faudra franchir une douve remplie d'eau, puis passer un chien et un garde. Ensuite, vous rencontrerez une porte fermée, cachant un tunnel obscur. Il faudra finalement délivrer la princesse du sort qui lui a été jeté pour la réveiller!

Vous aurez la chance de trouver différentes choses sur le chemin, qui vous seront très utiles. Vous pourrez réfléchir tous ensemble à la meilleure façon de les utiliser pour vaincre les obstacles. Mais, pendant ce temps, le jour baisse doucement. La nuit, nous ne sommes plus en sécurité! Parviendrez-vous à atteindre la princesse et à briser le sort à temps?

Contenu

Plateau de jeu, règles, 4 pions, 1 dé, 6 cartes "nuit", 6 cartes "obstacles", 24 cartes "trouvailles" (numérotées de 1 à 24), 12 cartes "affrontement" (A à M), et 12 cartes vierges.

Préparation

- Disposez le plateau sur la table
- Trouvez les 12 cartes roses "trouvailles", numérotées de 1 à 12. Les 36 autres petites cartes sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans ce jeu. Mélangez les cartes roses, face cachée, et répartissez les, sans les regarder, de la façon suivante: 3 près des 3 arbres, 3 près des montagnes, 3 près des maisons, 3 près des ballots de paille. Attention: personne ne doit savoir où se trouvent les cartes.
- Placer les 6 cartes "nuit" (formant un puzzle), près du plateau
- Les 6 autres grandes cartes sont posées en pile sur le plateau, sur l'image de la princesse souriante: d'abord la princesse endormie, puis, le tunnel, puis la porte, puis le garde, puis le chien, et enfin le chateau avec le fossé plein d'eau, qui sera donc seul visible. La couleur des cartes pourra vous aider à respecter le bon ordre.
- Chacun choisit un pion. Ils seront placés à chaque coin du plateau, sur une case "Lune". Décidez ensemble qui commencera.

Le jeu

1. Lancez le dé, et avancez d'autant de cases, sur le tour du plateau, dans le sens de l'horloge.
2. Si vous tombez dans un village (maisons), une forêt (arbres), des champs (ballots de paille) ou les montagnes, vous pouvez retourner une des cartes qui s'y trouvent, à l'intérieur du plateau. Décidez ensemble si vous voulez utiliser cet objet. Quand il n'y a plus de cartes, il ne se passe rien. Votre tour est maintenant terminé.
3. Les arc-en-ciel sont des cases "chance". Si vous y tombez, vous pouvez retourner une carte sur n'importe lequel des 4 endroits.
4. Si vous tombez sur une case "lune", la nuit gagne du terrain. Prenez une des 6 cartes "nuit" (le dernière étant celle qui représente la porte), et placez la sur le château, au bon endroit.
5. C'est alors au tour du joueur suivant.

Les "trouvailles"

6. Quand vous retournez une carte, vous pouvez tenter de surmonter l'obstacle qui se présente à ce moment. Au début du jeu, c'est le fossé plein d'eau.
7. Comment donc vaincre l'obstacle avec ce que vous avez en main? Expliquez aux autres joueurs comment vous pensez

y arriver. Imaginez une petite histoire. Demandez l'avis des autres.

8. Si tous pensent que vous avez trouvé la solution, vous pouvez enlever l'obstacle, et remettre le carte dans la boîte. La carte qui vous a apporté la solution, retournera aussi dans la boîte. Ces cartes ne serviront plus.
9. Attention: les objets lumineux (chandelle et luciole) peuvent être utilisés contre un obstacle, mais peuvent aussi servir à retirer une carte "nuit". Dans ce cas, la carte "nuit" pourra être réutilisée, alors que la carte "trouvaille" sera remise dans la boîte.
10. Une "trouvaille" peut aussi être gardée pour un usage ultérieur. La carte reste alors en place, face visible. Dès qu'un joueur passera par là, il pourra choisir de l'utiliser, au lieu d'en tirer une nouvelle.

Fin du jeu

11. Si vous avez réussi à réveiller la princesse de son sommeil magique, vous avez gagné. Et la princesse est très heureuse.
12. La nuit peut être elle-même belle et magique. Mais il fait alors trop sombre pour continuer l'aventure. Le jeu se terminera aussi si la dernière carte "nuit" est posée (la porte fermée) avant que vous ne soyez parvenus à réveiller la princesse. Vous avez échoué pour cette fois. Il est temps de rentrer et d'aller se coucher. Demain il fera jour, et vous essaierez de nouveau!

Memory

Pour plus de difficulté, laissez les cartes que vous souhaitez utiliser plus tard face cachée. Et entraînez-vous à vous souvenir de leur emplacement.

Cartes en supplément

Quand vous avez beaucoup joué avec les cartes roses, vous pouvez les remplacer par les cartes bleues (13 à 24). Vous pouvez aussi faire votre propre collection de 12 cartes, en conservant le nombre d'objets lumineux (3). Les cartes vierges peuvent être utilisées pour créer vos propres ressources ou compétences (par exemple patience, force, bon nageur, ...). Vous pouvez aussi les utiliser comme cartes de rechange.

Description des cartes

- | | | |
|-------------------|-----------------|----------------------------|
| 1. Chandelle | 13. Torche | A. Sorcière |
| 2. Chandelle | 14. Lanterne | B. Bouffon |
| 3. Luciole | 15. Ver luisant | C. Mendiant |
| 4. Fleur | 16. Plume | D. Voleur |
| 5. Potion magique | 17. Fée | E. Reine |
| 6. Laissez-passer | 18. Flûte | F. Ménestrel |
| 7. Clé | 19. Rondin | G. Comète |
| 8. Os | 20. Pain | H. Fermier |
| 9. Diamant | 21. Corde | J. Magicien |
| 10. Bateau | 22. Cape | K. Aubergiste |
| 11. Lunettes | 23. Pelle | L. Demoiselle de compagnie |
| 12. Cheval | 24. Carte | M. Marchand |





Des rencontres en chemin

Extension du jeu "La Princesse ensorcelée"

Jeu d'imagination et de stratégie coopératif

2 à 4 joueurs • à partir de 6 ans • durée: environ 20 min.

Présentation

Sur le chemin du château, vous ferez encore des trouvailles utiles, mais vous ferez cette fois diverses rencontres. Certaines vous aideront, d'autres compliqueront votre mission. Chaque trajet sera différent. Qui rencontrerez-vous cette fois?

Préparation

Choisissez la série des 12 cartes "trouvailles" que vous utiliserez, puis ajoutez-y les 12 cartes jaunes ("rencontres"). Mélangez ensuite ces 24 cartes ensemble. Faites 4 piles de 6 cartes (face cachée) et disposez-les comme précédemment (village, forêt, champs et montagnes). Pour le reste, faites comme pour le jeu de base.

Le jeu

1. Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base.
2. Quand vous pouvez retourner une carte sur une des piles, si c'est une des "trouvailles", vous l'utilisez comme précédemment.
3. Si c'est une carte jaune, vous faites une rencontre. Voyez plus bas ce qui se passe alors. La carte est ensuite retirée du jeu.
4. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Les rencontres

- A: **La sorcière:** Pour un tour, elle vous change en ... (à vous d'imaginer en quel animal!). Dans cette situation, vous ne pouvez pas continuer: vous passez votre tour. Au tour suivant, les choses sont rentrées dans l'ordre, et vous pouvez continuer normalement.
- B: **Le bouffon:** Il chamboule tout! Toutes les cartes sur le plateau sont mélangées, puis remises en piles égales à leur place.
- C: **Le mendiant:** Donnez-lui une des cartes "trouvailles" retournées. Cette carte sera retirée du jeu. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le mendiant en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- D: **Le voleur:** "La bourse ou la vie!" Il fait main basse sur la dernière carte qui a été retournée. Celle-ci sera sortie du jeu. Ou alors, enfuyez-vous et retrouvez-vous 6 cases plus loin. Vous continuez à partir de là. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le voleur en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- E: **La reine:** Elle invite tout le monde à une party royale! Tous les pions vous rejoignent, là où vous êtes.
- F: **Le menestrel** (un musicien): Vous rêvez au son de sa merveilleuse musique. Quand vous rouvrez les yeux, vous voyez un arc-en-ciel! Prenez une nouvelle carte sur une des piles.
- G: **La comète:** Son éclat dans le ciel perce l'obscurité. Enlevez une carte nuit du plateau et remettez-là sur le côté, avec les autres. *S'il n'y a pas encore de carte nuit sur le plateau, mettez la comète en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- H: **Le fermier:** Il a dans sa grange des tas de choses intéressantes. Vous reprenez une des cartes qui a été retirée du jeu, et vous la posez sur l'une des 4 piles. *Si aucune carte n'a encore été retirée du jeu, mettez le fermier en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*

- J: **Le magicien:** Grâce à ses pouvoirs magiques il peut transformer l'obscurité en clarté! Choisissez une des cases "lunes", posez-y le magicien. Désormais, quand vous y tombez, il fera disparaître une carte "nuit".
- K: **L'aubergiste:** Après un moment de repos convivial, et un rafraîchissement, vous repartez plein d'énergie. Le joueur suivant pourra choisir où il veut aller, sans lancer le dé.
- L: **La demoiselle de compagnie:** Elle vous aide à trouver le chemin. Tous les joueurs peuvent mettre leur pion sur la case de leur choix. C'est de là qu'ils repartiront. Votre tour est terminé.
- M: **Le marchand:** Il a beaucoup d'outils qui pourraient nous être utiles et il souhaite faire un échange avec une de nos "trouvailles", qui se trouve retournée sur une des piles. Ensemble, vous réfléchissez à ce qu'il pourrait nous donner pour vaincre l'obstacle actuellement présent. Si tous sont d'accord, la carte obstacle est immédiatement retirée. La "trouvaille" que vous lui avez donnée est aussi sortie du jeu. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le marchand en bas de la pile et tirez la carte suivante.*

Colophon

© 2016 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Princess» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version avec extension © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande. Merci à Jim pour la 'comète' et autres suggestions.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France. www.jeux-de-traverse.com

Illustrateurs: Jim Deacove, Coral Nault (Family Pastimes) et Tim Mathijssen.

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Les Pays-Bas
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans
L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest

2-6 joueurs, à partir de 7 ans
Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans
Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans
Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.