

CHICA VAMPIRO

Le Jeu

RÈGLES DU JEU



CONTENU



- 1 plateau de jeu



- 1 dé à 6 faces (1,1,2,2,3,3)



- 4 pions



- 150 cartes : 90 cartes Quiz, 30 cartes Événement et 30 cartes Action ou Vérité



- 4 puzzles représentant Daisy (1 face humaine, 1 face vampire).

ÂGE
6+

2-4

DURÉE:
20 à 30
minutes



BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la case **MONDE DES VAMPIRES**, tout en évitant de révéler son identité de vampire !



PRÉPARATION DU JEU

- Disposer le plateau sur une table.
- Disposer les cartes sur le plateau aux emplacements prévus à cet effet, faces cachées, en 3 piles : **Quiz**, **Événement** et **Action ou Vérité**.
- Chaque joueur prend un puzzle, le place devant lui et le reconstitue sur la face montrant Daisy en humaine.
- Chaque joueur prend un pion et le pose sur la case Départ.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



DÉROULEMENT DU JEU

Au début de son tour, le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiquées (1, 2 ou 3 cases).

Il y a **TROIS TYPES DE CASES** sur le plateau de jeu :

CASES QUIZ

Lorsqu'un joueur arrive sur une case **Quiz**, son voisin de droite pioche une carte **Quiz**, et lit la question écrite sur la carte à voix haute. Le joueur doit trouver la bonne réponse. Ce sont des questions à choix multiples : il y a 3 propositions, une seule est correcte.

Si la réponse est juste, le joueur relance le dé, et continue à jouer.

Si la réponse est fausse, le tour du joueur est terminé : il pourra **relancer le dé au prochain tour**.

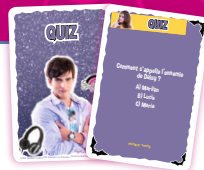
Il doit également **retourner une pièce de son puzzle**. Si toutes les pièces du puzzle sont retournées, c'est que Daisy a été découverte en tant que vampire, et le joueur est éliminé !

EXEMPLE : Un joueur tire la carte **Quiz** suivante, qui lui est lue par son voisin de droite :

« **Comment s'appelle l'ennemie de Daisy ?** »

A) Marilyn B) Lucie C) Maria (Bonne réponse : Marilyn)

Si le joueur donne la bonne réponse, il gagne le droit de relancer le dé : il avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé, et continue à jouer. Si le joueur donne une mauvaise réponse, il retourne une pièce de son puzzle, et son tour est terminé.



CASES ÉVÉNEMENT

Lorsqu'un joueur arrive sur une case **Événement**, il doit tirer une carte, lire l'action inscrite dessus à voix haute, et réaliser cette action. Son tour est terminé.

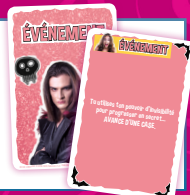
S'il est arrivé sur une case Quiz, il pourra relancer le dé au prochain tour.

S'il est arrivé sur une case Action ou Vérité, il devra piocher une carte au prochain tour.

EXEMPLE : Un joueur tire la carte **Événement** suivante, et la lit à voix haute :

« Tu utilises ton pouvoir d'invisibilité pour progresser en secret... Avance d'une case. »

Le joueur avance son pion d'une case, et tombe sur une case **Quiz** : son tour est terminé. Il pourra relancer le dé quand son tour reviendra.



- Quand un joueur tire une carte « **Échange ta place avec ton voisin de droite** », il doit échanger son siège avec son voisin de droite : chacun récupère donc le puzzle et le pion de l'autre. Une fois cette action effectuée, c'est au tour de la personne placée à sa gauche **avant l'échange de places** de jouer.

CASES ACTION OU VÉRITÉ

Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur une case **Action ou Vérité** quand elle se trouve sur leur chemin, même si le nombre de cases qu'ils doivent parcourir est en théorie supérieur.

EXEMPLE : le chiffre du dé est 3 et la case « Action ou Vérité » la plus proche n'est éloignée que de 2 cases : le joueur doit obligatoirement s'arrêter sur cette case.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case **Action ou Vérité**, son voisin de droite pioche une carte, lui demande « Action ou Vérité ? » et lit la phrase correspondante sur la carte à voix haute.

Si le joueur choisit « **Action** », il doit réaliser l'action décrite sur la carte.

EXEMPLE DE CARTE ACTION : « Réalise cette partie de la chorégraphie de Chica

Vampiro (tu as 30 secondes pour mémoriser les gestes). Répète ces mouvements 5 fois de suite ! »



Si le joueur choisit « **Vérité** », il doit se mettre à la place d'un personnage de la série, et répondre à une question sur les thèmes de l'amour et de l'amitié. **Deux choix** lui sont proposés, la bonne réponse est indiquée en bas de la carte.

EXEMPLE DE CARTE VÉRITÉ :

« À la place de Daisy, cacherais-tu ton identité de vampire à ton amoureux ? »

A) Oui B) Non (Bonne réponse : Non. Mieux vaudrait être honnête dès le départ...)



Si le joueur réussit l'action ou donne la bonne réponse pour la carte **Vérité**, il pourra avancer au prochain tour en relançant le dé. C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

S'il échoue, le joueur doit retourner une pièce de son puzzle et devra piocher une nouvelle carte **Action ou Vérité** au prochain tour. Si toutes les pièces du puzzle sont retournées, c'est que Daisy a été découverte en tant que vampire, et le joueur est éliminé !



FIN DU JEU

Le premier joueur qui atteint la case **MONDE DES VAMPIRES**, sans avoir été démasqué remporte la partie !



ÉGALEMENT DISPONIBLES...



L'ALBUM CHICA VAMPIRO

Retrouve toutes **LES CHANSONS DE TA SÉRIE PRÉFÉRÉE** sur l'ALBUM CHICA VAMPIRO !



LES DVD CHICA VAMPIRO

Viens découvrir le monde des vampires avec Daisy, **C'EST MORTEL !**



Les aventures de Chica Vampiro sont **MAINTENANT DISPONIBLES EN DVD !**



LES LIVRES CHICA VAMPIRO

Le **GUIDE OFFICIEL**, les **ROMANS**, les **LIVRES DE JEUX** et la **PAPETERIE** sont en librairie !



www.pocketjeunesse.fr
POCKET JEUNESSE

Informations à conserver. Un jeu de société édité et développé par Dujardin. © 2016 Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés.

Fabriqués en Italie. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

CHICA VAMPIRO © 2016 RCN TELEVISIÓN S.A. - PRODUCIDO POR TELEVIDEO S.A. COLOMBIA.

TODOS LOS NOMBRES COMERCIALES Y DERIVADOS DEL PRINCIPAL, LOS PERSONAJES Y SUS NOMBRES, LOGOTIPOS, NOMBRES DE PRODUCTO, TÍTULOS E IMÁGENES PROVENIENTES DE LA SERIE DE TELEVISIÓN Y DE LA GUÍA DE ESTILO SON PROPIEDAD DE RCN TELEVISIÓN S.A. COLOMBIA. CUALQUIER USO SIN LICENCIA OFICIAL ESTÁ PROHIBIDO POR LA LEY. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. LICENSED BY BRANDS & RIGHTS 360, MADRID, SPAIN.

Distribué par Dujardin - ZA du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS - France.

Siret : 320 660 970 00049

SAV : savdujardin@tf1.fr



Televideo
Su productor de Televisión en Colombia

DUJARDIN

