

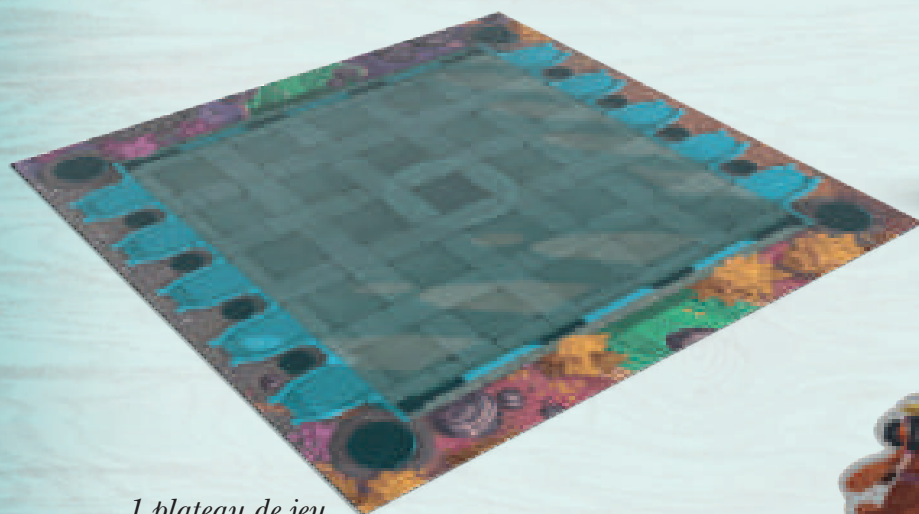
Princess Jing

ROBERTO FRAGA
NAIADE

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 décatis, 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



4 porteurs de miroir magique



6 capitaines
et leur socle



2 princesses



2 servantes



6 animaux légendaires



25 paravents



6 cartes Objectif Secret



assemblage
d'un paravent



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 lui.
- 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.

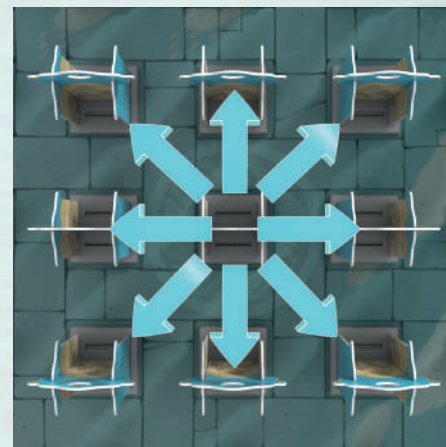
➔ Échanger la position de deux paravents adjacents.

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.



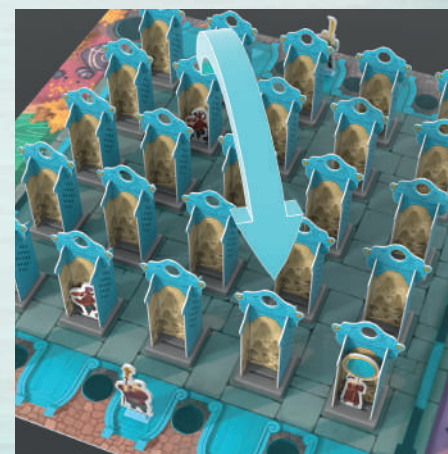
Placez votre princesse à un endroit où vous sentez que l'adversaire va jouer. De cette façon il risque de déplacer lui-même votre princesse sans le savoir !

➔ 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)

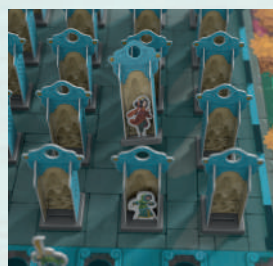
Une fois son déplacement terminé, si un joueur pense avoir trouvé le paravent derrière lequel se cache la princesse adverse, il peut le désigner et son adversaire lui montre si, oui ou non, sa princesse s'y cache.

- 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 !



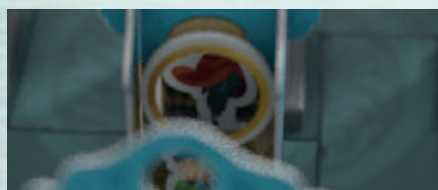
Il ramène sa princesse et vous rejouez un tour.



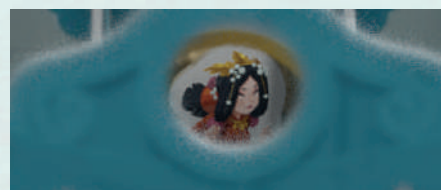
Quand vous aurez repéré la princesse adverse, vous n'êtes pas obligé de la désigner tout de suite. Suivez plutôt son itinéraire et désignez la à un moment plus opportun, comme par exemple, quand vous serez à 1 ou 2 cases de la victoire.

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

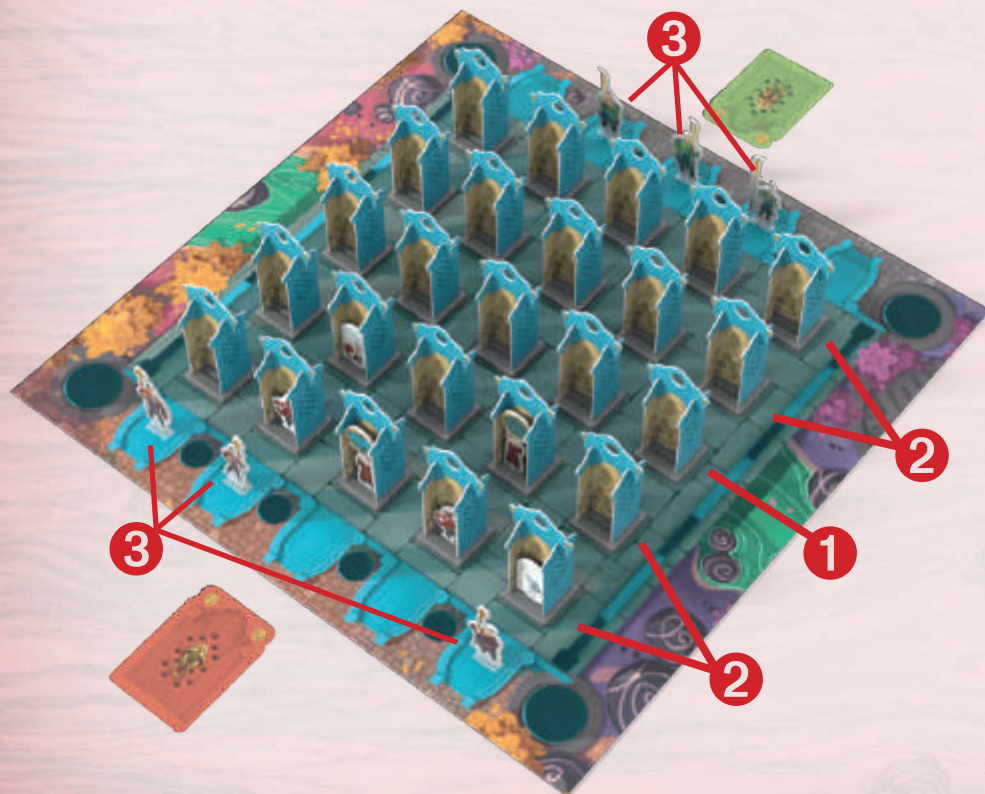
Chaque joueur choisit une couleur, pioche une de ses cartes *Objectif Secret* et se munit de 10 paravents vides. Puis, chaque joueur, insère dans six de ses dix paravents vides : sa *princesse*, sa *servante*, ses deux *porteurs de miroir magique* et ses deux *animaux légendaires*.



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 lui 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
© Matagot 2017
96 rue de Miromesnil, 75008 Paris
www.matagot.com

