

CANDY LAND

the Disney Theme Park Edition



Disneyland RESORT & Walt Disney World

We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to:
Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862.
Toll Free Telephone: 1-888-836-7025.

Canadian Consumers please write to:
Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

www.hasbro.com

© 2001 Hasbro, Inc., Pawtucket, RI 02862
All Rights Reserved. © denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. PRINTED IN U.S.A.

© Disney
Walt Disney Parks and Resorts
Lake Buena Vista, FL 32830



Bienvenue à Fantasyland!

Tous tes amis préférés de Disney sont prêts à t'accueillir sur les terres les plus merveilleuses du Magic Kingdom... Fantasyland. C'est ici que commence ton fantastique voyage dans un monde d'imagination, de merveilles et de rêves. Tes amis et toi allez vivre de nombreux Moments Magiques en cours de route. Fais une merveilleuse balade dans le Manège Doré de Cendrillon. Survole le cirque avec Dumbo, l'éléphant volant. Fais un vœu dans le puits aux souhaits de Blanche-Neige, et promène-toi dans la Mine des Sept Nains. Mais ne te laisse pas surprendre par la Sorcière en chemin. Lance-toi dans un tour endiablé avec Alice, le Chapelier

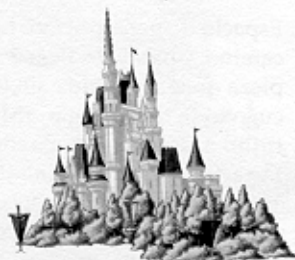
Fou et bien d'autres habitants du Pays des Merveilles à l'heure folle du thé. Avant de commencer ton voyage sur l'air de "it's a small world," prends le temps de t'arrêter et d'écouter Belle te lire une histoire dans le Jardin des Contes de Fées, ou croque une friandise en compagnie de Pinocchio. En cours de route, Peter Pan t'emmènera dans les airs jusqu'à son vaisseau pirate avec le Vol de Peter Pan. Et si la chance est de ton côté, tu entendras peut-être Ariel, la petite sirène, chanter depuis sa grotte juste avant que tu n'arrives au Château de Cendrillon, où Mickey Mouse et tous ses amis sont prêts à t'accueillir à Fantasyland!

OBJECTIF

Être le premier à atteindre le Château de Cendrillon.

CONTENU

- 1 plateau de jeu coloré
- 4 pions Enfants en Pain d'Épices
- 64 cartes



COMMENT PRÉPARER LE JEU

1. Ouvre la planchette de jeu et pose-la sur une surface plane.
2. Mêle bien les cartes et empile-les, côté face cachée hors de la planchette, mais à la portée des joueurs.
3. Chaque joueur choisit un Enfant en Pain d'Épices et le pose sur la case START de la planchette.

COMMENT JOUER

1. Le plus jeune joueur commence. Ensuite, c'est le tour du joueur qui se trouve à sa gauche.
2. Lorsque vient ton tour, tire une carte du talon, puis déplace ton Enfant en Pain d'Épices à l'endroit du jeu indiqué par la carte. Dès que tu as déposé ton pion, c'est au tour du joueur suivant. Place la carte sur une pile à part. Voici la signification des indications données par les cartes :

- **Cartes comportant un bloc de couleur** – Lorsque tu tires une carte comportant un bloc de couleur, avance ton pion sur le sentier jusqu'à la première case de la couleur correspondante.

- **Cartes comportant deux blocs de couleur** – Lorsque tu tires une carte comportant deux blocs de couleur, avance ton pion sur le sentier jusqu'à la deuxième case de la couleur correspondante.
 - **Cartes comportant une image** – Lorsque tu tires une carte montrant une image, avance ou recule ton pion sur le sentier jusqu'à la case ROSE avec l'image correspondant à celle du carré ROSE apparaissant sur la carte tirée. Par exemple, si tu tires une carte représentant une TASSE À THÉ/ALICE, déplace ton pion jusqu'à la case représentant la tasse à thé.
3. Quelques règles concernant les déplacements :
- A. Déplace toujours ton pion dans la direction des panneaux indicateurs, à moins qu'une carte comportant une image ne t'indique de reculer sur le sentier.
 - B. Une même case peut être occupée par deux Enfants en Pain d'Épice ou plus en même temps.
 - C. Raccourcis : le sentier comporte 2 raccourcis – le Pixié Dust Trail (Sentier de Poussière Enchantée) et le Diamond Mine Pass (Col de la Mine de Diamants). Si ton pion se retrouve exactement sur la case orange en dessous du Sentier de Poussière Enchantée ou sur la case violette en dessous du Col de la Mine de Diamants, tu peux immédiatement emprunter le raccourci en déplaçant ton pion sur la case violette au-dessus du Sentier de Poussière Enchantée ou sur la case violette au-dessus du Col de la Mine de Diamants.
 - D. **Cases de pénalité**: le sentier comporte 3 cases de pénalité. Lorsque ton pion se retrouve par un compte exact sur n'importe laquelle de ces cases, il y est bloqué jusqu'à ce que tu tires une carte d'une certaine couleur quand vient ton tour. **IMPORTANT: Tu ne peux tirer qu'une seule carte par tour.** Les trois cases sont:
 - **Dwarfs' Diamond Mine (La Mine de Diamants des Nains)** – si tu es bloqué à cet endroit, tu dois y rester jusqu'à ce que tu tires une carte comportant un ou deux blocs jaunes. Dans ce cas, tu peux avancer jusqu'à cette case jaune.
 - **Fairy Tale Garden (Le Jardin des Contes de Fées)** – si tu es bloqué à cet endroit, tu dois y rester jusqu'à ce que tu tires une carte comportant un ou deux blocs bleus. Dans ce cas, tu peux avancer jusqu'à cette case bleue.
 - **Pinocchio's Village House (La Maison de Pinocchio)** – si tu es bloqué à cet endroit, tu dois y rester jusqu'à ce que tu tires une carte comportant un ou deux blocs rouges. Dans ce cas, tu peux avancer jusqu'à cette case rouge.
4. Joue en suivant les règles indiquées ci-dessus, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la dernière case multicolore près du Château de Cendrillon ou jusqu'à ce qu'un joueur tire une carte de couleur qui lui indique de dépasser la dernière case.

COMMENT GAGNER LA PARTIE

Si tu es le premier à atteindre la dernière case, tu es arrivé au Château de Cendrillon et tu as gagné la partie!