

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Ball der Prinzessin



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Le bal des princesses



Un jeu de mémoire fabuleux, pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.  
Avec variante coopérative et des variantes pour débutants et experts.

**Idée :** Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra  
**Illustration :** Antje Flad  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes

FRANÇAIS

Les six princesses du château Bellami sont dans tous leurs états ! Elles ont appris que le ravissant prince Charms cherchait une épouse et qu'il venait d'annoncer sa visite pour aujourd'hui ! Elles décident donc d'organiser un magnifique bal en son honneur. Evidemment, chacune des six sœurs aimerait bien être l'élue du prince.

Pourras-tu aider le prince Belle Boucle à trouver la bonne épouse parmi les six princesses ?

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu en quatre pièces
- 1 miroir
- 6 princesses
- 1 prince
- 6 bougies
- 20 couronnes dorées
- 2 feuilles d'autocollants (robes des princesses)
- 1 dé
- 1 plaquette (nécessaire uniquement pour la variante)
- 1 règle du jeu



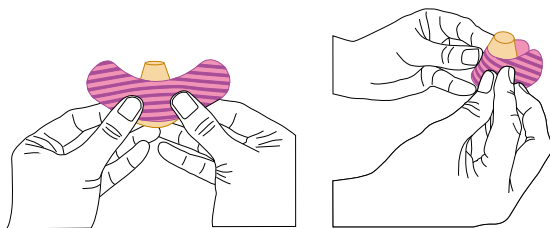
*récupérer en premier  
5 couronnes*

## Idée

Revêtues de leurs longues capes, les six princesses se ressemblent toutes. Mais quand elles dansent et qu'elles tournent sur elles-mêmes, on peut voir les différentes robes qui se reflètent dans le miroir de la piste de danse. Le dé indique avec quelle princesse le prince Belle Boucle aimerait danser. Si tu trouves la bonne princesse, tu récupères une couronne dorée en récompense. Mais fais bien attention car les princesses changent de place sans arrêt ! Le but du jeu est de récupérer en premier quatre couronnes dorées.

### Les robes des princesses

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez « habiller » les princesses. Pour cela, collez un autocollant de l'une des feuilles (l'autre feuille d'autocollants sert de réserve) sur la partie inférieure d'un pion-princesse. Chacune des princesses aura alors une robe différente.



### Répétition de danse

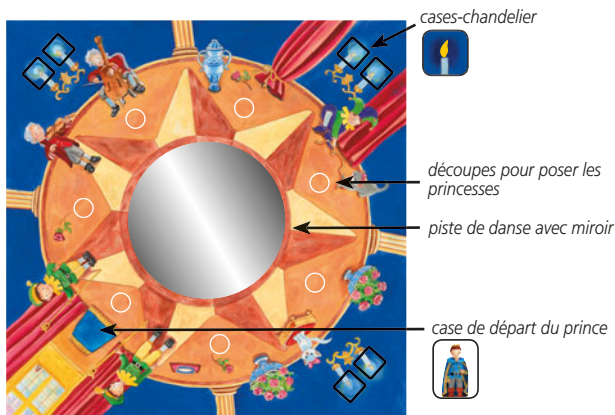
Avant de jouer, chaque joueur doit essayer une fois de faire tourner une princesse. Poser la princesse sur le miroir et la faire tourner avec précaution en la tenant par la couronne. Dès que la princesse se met à tourner, il faut essayer de reconnaître le motif de sa robe dans le miroir. Plus la princesse tournera lentement, plus il sera facile de reconnaître le motif. Mais attention, la princesse ne doit pas tomber.

## Préparatifs

Assembler le plateau de jeu, le poser au milieu de la table et coller le miroir sur la piste de danse qui se trouve au centre du plateau de jeu.

Le plateau de jeu a sept découpes. Dans chacune d'entre elles, poser une princesse. La découpe située à l'entrée de la salle de bal reste inoccupée. Bien faire attention à ce que les robes des princesses soient cachées par les capes.

Poser les plaquettes-bougies sur les six cases chandeliers, de manière à voir les flammes allumées. Poser le prince sur le tapis bleu à l'entrée de la salle de bal. Préparer les couronnes dorées et le dé.



*poser le miroir au milieu du plateau de jeu, les princesses dans les découpes*

*les bougies sur les chandeliers, le prince sur la case de départ, préparer les couronnes et le dé*

**Attention :** Quand vous aurez fini de jouer, retirez le miroir du plateau de jeu et faites-le de nouveau adhérer à la feuille correspondante.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut tourner le plus longtemps sur lui-même a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé. Le dé indique le motif d'une robe. Le joueur doit alors trouver la princesse à la robe correspondante.

Pose le prince devant la princesse de ton choix et invite-la à danser :

**Bonjour chère princesse, veux-tu m'accorder cette danse ?**

Prends la princesse et pose-la au milieu de la piste de danse, puis fais-la tourner avec précaution pour qu'elle se mette à danser.

*lancer le dé*

*prince devant une princesse*

*tourner la princesse avec précaution sur la piste de danse*

*Motif représenté  
dans le miroir ?*

*Que penses-tu ?*

*Oui ?*

*bonne princesse =  
une couronne en  
récompense,  
mauvaise princesse =  
retourner une  
plaquette-bougie,  
poser la princesse sur  
la découpe libre sans le  
prince devant*

*Non ?*

*poser la princesse,  
sans vérifier la robe,  
sur la découpe libre  
sans le prince devant*

*dernière plaquette-  
bougie retournée :  
gagnant = le plus de  
couronnes  
ou  
4 couronnes en  
premier : gagnant*

**N. B. :** Si la princesse tombe en tournant, ton tour s'arrête.

Regarde vite dans le miroir de la piste de danse et essaye de voir si la robe de la princesse est identique au motif du dé.

**Penses-tu que c'est la bonne princesse ?**

• **Oui ?**

**Alors tu dis : « Tu es ma princesse ! »**

Tu contrôles en regardant sous la cape. Si c'est la bonne princesse, tu prends une couronne en récompense. Si ce n'est pas la bonne princesse, tu retournes une plaquette avec une bougie allumée.

Ensuite, tu poses la princesse sur la découpe libre du plateau de jeu, devant laquelle le prince ne se trouve pas. Au début de la partie, c'est la découpe qui se trouve à l'entrée de la salle de bal.

• **Non ?**

**Alors tu dis : « Je regrette, tu n'es pas ma princesse ! »**

Pose la princesse, sans regarder sous la cape, directement sur la découpe libre du plateau.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il lance le dé, prend le prince et invite une princesse à danser.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès que ....

- ... la sixième et dernière bougie est retournée : le bal est terminé. Le joueur qui aura récupéré le plus de couronnes gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants
- ou
- ... dès qu'un joueur récupère sa quatrième couronne et gagne ainsi la partie.

Tous les autres joueurs font une révérence devant le gagnant et l'applaudissent bien fort pour le récompenser !

## Variantes :

- **Pour les plus jeunes :**

Le jeu sera plus facile si les princesses, après avoir dansé, sont remises à la même place. Dans cette variante, on pourra boucher la découpe à l'entrée de la salle de bal.

- **Variante pour super danseurs :**

Le jeu sera plus compliqué si l'on choisit un motif du dé et que l'on passe le dé au joueur suivant en laissant ce motif visible.

- **Variante coopérative :**

Si le jeu est joué en équipe, il faudra appliquer les règles suivantes :

- Au début de la partie, on fait danser toutes les princesses l'une après l'autre et essaye de se rappeler la robe de chacune des princesses.
- Si, après avoir lancé le dé, on fait danser une mauvaise princesse, on retourne une plaquette-bougie.

Les joueurs gagnent la partie tous ensemble s'ils récupèrent dix couronnes, ou la perdent si les six plaquettes-bougies sont retournées avant.

## Les auteurs



**Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra** depuis leur rencontre il y a dix ans à Paris, travaillent ensemble dans les domaines du design de la photo et de l'illustration. En 2008, ils se sont établis en Allemagne et vivent depuis avec leurs enfants dans la banlieue de Munich où ils développent de nouveaux jeux pendant leur temps libre.

Après les *Petits magiciens*, *Le bal des princesses* est le deuxième jeu qu'ils ont publié pour HABA.

*Nous dédions ce jeu à Eliot, Louise et Jérémie, nos aides à l'enthousiasme débordant.*



FRANÇAIS

## L'illustratrice



**Antje Flad** est née à Merseburg. Elle a fait des études à Halle à l'école supérieure d'art et de design. Depuis l'obtention de son diplôme, elle travaille pour différentes maisons d'édition et illustre des livres et des jeux. Elle travaille comme illustratrice indépendante et créatrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son mari et son fils Philippe. Pour HABA, elle a, entre autres, illustré les jeux *Petits magiciens* et *La vache équilibriste*.