

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**



# COMMENT JOUER A

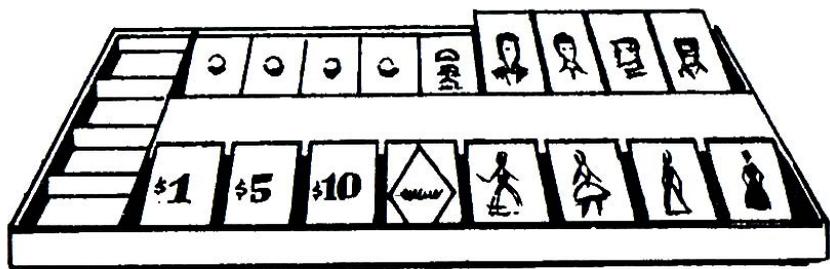
## “REINE DES DEBUTANTES”

### (Pour 2 ou 4 joueurs)

Dans ce jeu, vous êtes « BARBIE »! Vous gagnez si vous êtes la première joueuse qui soit élue « REINE DES DEBUTANTES! ». Mais, pour gagner, vous devez avoir un bon camarade, posséder une robe habillée et être élue présidente d'un club de votre école. « MIDGE », votre meilleure amie, et votre petite soeur « SKIPPER » ainsi que « KEN » participent également à cette amusante aventure.

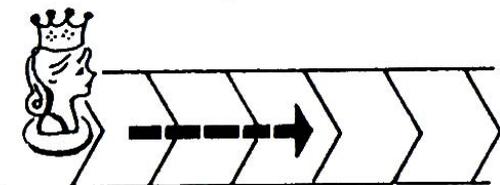
**REGLE DU JEU:** 1. Désignez un banquier, (pour ranger l'argent factice, les anneaux, les insignes et les cartes dans la boîte) qui fera les opérations nécessaires durant la partie.

2. La personne, tenant le rôle de banquier, met les 4 insignes du club dans les fentes qui leur sont destinées dans la boîte et met les 4 anneaux dans les fentes marquées « bonne camaraderie ». Elle installe les 4 cartes de robes habillées, image apparente, dans la partie « BOUTIQUE HAUTE COUTURE » et les cartes des 4 cavaliers dans le coin « CAVALIERS » avec, également, l'image apparente. Elle bat les 30 cartes surprises et les range dans leur case, le côté marqué « surprise » sur le dessus. Elle donne, à chacun des joueurs, 25 dollars en billets factices pour commercer le jeu puis dépose le reste de l'argent avec les cartes marquées « dettes » à la banque.



3. Chacune des joueuses prend une silhouette « BARBIE » et la place dans la case « MAISON ».

**COMMENT JOUER:** 1. Jeter le dé une fois. 2. Déplacez votre silhouette « BARBIE » vers la droite jusqu'à la case correspondant au nombre inscrit sur le dé. (Chaque case est orientée dans la direction à suivre).



3. Chaque fois que vous arrivez dans une case, vous devez suivre, immédiatement, les indications qu'elle contient. Les mots « MAISON », « SNACK-BAR », « COIFFEUR » mis entre guillemets indiquent les cases correspondantes.

4. C'est alors à la prochaine joueuse de lancer le dé.

**CASE SURPRISE:** Lorsque vous tombez sur une case marquée « SURPRISE! », le banquier vous remet la carte surprise qui se trouve sur le haut de la pile. Lisez-là à haute voix puis suivez ses directives. Remplacez cette carte renversée en dessous de la pile, à moins qu'il soit indiqué que vous ne deviez

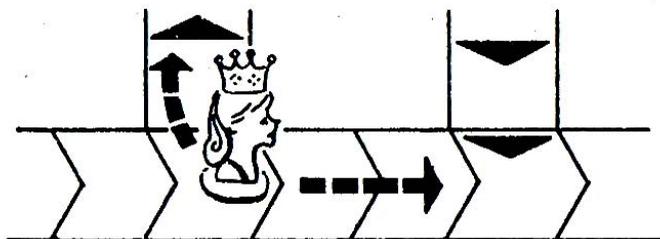
la garder. Attention! s'il est marqué, sur une carte surprise, que vous **pouvez** faire quelque chose, vous avez le choix de l'exécuter ou non.

### **PASSAGE A LA « MAISON » ET OBTENTION D'UNE PRIME:**

Chaque fois que vous passez la case marquée « MAISON », ou que vous tombez dessus, vous touchez 5 dollars (ainsi que tout autre argent supplémentaire auquel vous avez droit).

**Note:** plusieurs cases du jeu (et un certain nombre de cartes surprises) portent l'inscription « allez à la maison ». Lorsque vous ALLEZ à la maison, vous encaissez votre prime. D'autres cases (et cartes surprises) indiquent « retournez à la maison »; lorsque vous RETOURNEZ à la maison, vous ne touchez pas de prime.

**RENDEZ-VOUS DANS UNE CASE EXTERIEURE:** Si vous recevez cette directive, vous pouvez vous rendre dans la case de votre choix à condition qu'elle borde l'extérieur du jeu (c'est-à-dire les cases jaunes et les 4 cases d'angles blanches). Vous pouvez passer une fois par la case MAISON pour vous y rendre, toutefois, vous n'avez pas droit à la prime. Si vous choisissez une case extérieure, qui porte la mention « REJOUER », vous pouvez rejouer.



**ZONES SPECIALES:** Si vous tombez EXACTEMENT sur «RENDEZ-VOUS DE VINGT HEURES», «BOUTIQUE HAUTE COUTURE», «PRESENTATIONS», «CLUB DU COLLEGE», vous pouvez rejouer et pénétrer dans ces zones en forme d'arceau. Si, lorsque c'est votre tour, vous atteignez une de ces cases vous pouvez finir vos points en pénétrant dans la zone en forme d'arceau ou vous pouvez éviter cette zone et continuer autour du jeu.

**ENTREE DU COLLEGE:** Vous ne pouvez pas passer «ENTREE DU COLLEGE». Vous devez entrer dans la zone «AU COLLEGE» et y finir de compter vos points à moins que vous ne soyez en possession de la carte surprise qui vous autorise à ne pas entrer au collège.

**MOUVEMENTS D'ARGENT:** Lorsque vous «gagnez» de l'argent, le banquier vous règle. Quand une case, ou une carte surprise, indique «payez», vous devez verser l'argent au banquier; celui-ci fait aussi la monnaie.

**DETTES:** A n'importe quel tour, vous pouvez emprunter 10 dollars (mais pas plus) à la banque; le banquier vous donnera une carte «DETTE». Lorsque vous remboursez votre prêt, rendez la carte au banquier. Vous pouvez emprunter à nouveau si nécessaire.

**Note:** Vous pouvez vous servir d'une carte «DETTE» pour compléter l'achat d'une robe de débutante.

**COMMENT AVOIR UN CAVALIER:** Si vous tombez dans une case «CAVALIER», vous avez droit à la carte du cavalier correspondant, si une autre joueuse ne l'a pas. Le banquier vous remettra votre carte «CAVALIER». Aucune joueuse n'a droit à plus d'un cavalier. Vous pouvez, également, trouver

un cavalier en tirant une carte surprise.

**BONNE CAMARADE:** Lorsque vous tombez sur une case (ou tirez une carte surprise) qui déclare que vous êtes une « BONNE CAMARADE », et si vous avez un cavalier, le banquier vous remet une « BAGUE DE L'AMITIE » qui prouve que vous êtes une amie sympathique.

**ELECTION DE LA PRESIDENTE DU CLUB:** Si vous tombez sur une case qui vous proclame présidente d'un club, vous pouvez demander l'insigne de ce club au banquier (à moins qu'une autre joueuse ne le possède déjà).

**BOUTIQUES « HAUTE COUTURE »:** Si vous tombez sur une case « FAITES VOTRE CHOIX » (portant une robe habillée) vous pouvez acheter cette robe au prix indiqué, si vous possédez suffisamment d'argent et si la robe est « encore en vente! ». Payez au banquier qui vous remettra la carte correspondante.

**ENTREE DES INVITES:** Vous pouvez entrer dans la salle de réception à partir de la case « ENTREE DES INVITES » dès que vous êtes en possession d'un insigne de club, un cavalier, une bague de l'amitié et une robe de soirée. Si vous ne possédez pas tout cela ou si vous avez une carte « DETTE », l'entrée vous reste interdite. Vous devez continuer à tourner autour du jeu.

**PROCLAMATION DE LA « REINE DES DEBUTANTES »:** Si vous êtes la première joueuse à tomber sur la case finale, celle qui porte l'inscription « VOUS ETES LA REINE DES DEBUTANTES », vous avez gagné! Vous êtes BARBIE, REINE DES DEBUTANTES! Mais vous devez être tombée juste sur la dernière case! Bonne chance!