

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 (Bourgogne du sud), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Disney

PRINCESSE

IL était une fois...

Blanche Neige
et les Sept Nains

2 à 4 joueurs
À partir de 5 ans



Jeu n° 1

La pomme empoisonnée

La méchante reine s'est transformée en vieille sorcière. Elle cherche Blanche-Neige pour lui donner une pomme empoisonnée et ainsi se débarrasser d'elle. Avertis par les animaux de la forêt, les 7 nains quittent leur mine et courent prévenir leur amie.

Mais arriveront-ils à temps ?

Un parcours plein d'embûches les attend.

Contenu du jeu

Le plateau de jeu

9 personnages (les 7 nains, Blanche-Neige, la sorcière) + 9 socles

La tournette et sa flèche

Avant de jouer pour la première fois, détache soigneusement les différentes pièces des planches. Insère les personnages dans les socles et la flèche dans la tournette.

Préparation du jeu

Déplie le plateau de jeu côté « La Pomme Empoisonnée ».

Tes amis et toi vous choisissez chacun un nain et le posez sur la mine :

- A 2 joueurs devant la case 19.

- A 3 ou 4 joueurs devant la case 40.

Puis pose la sorcière sur le château devant la case 1 et Blanche-Neige sur la chaumière (en haut à gauche du plateau).

Le joueur le plus jeune commence.



Préparation du jeu à 2 joueurs



Préparation du jeu à 3 joueurs

But du jeu

Atteindre Blanche-Neige avant la sorcière.

Déroulement du jeu

À ton tour, fais tourner la flèche de la tournette. Si la flèche indique :

- Lanterne 1, Lanterne 2 ou Lanterne 3 : avance ton nain de 1, 2 ou 3 cases en suivant bien le chemin.



- Pomme 2, Pomme 4 ou Pomme 5. avance la sorcière de 2, 4 ou 5 cases en suivant bien le chemin.



Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cohabitation sur la même case

Plusieurs nains peuvent se trouver sur la même case.



Mais la cohabitation est impossible entre les nains et la sorcière. Si le déplacement de la Sorcière la conduit à terminer son mouvement sur une case occupée par un nain, elle ne bouge pas. Idem pour un nain si la sorcière occupe sa case de destination.

(Les nains et la sorcière peuvent par contre se dépasser les uns les autres sans aucun problème).



Cases particulières

Les cases animaux

Les animaux t'aident à rejoindre Blanche-Neige en t'indiquant des raccourcis.

La sorcière n'a pas le droit de les prendre, c'est uniquement pour les nains !

Si tu termines ton déplacement sur une telle case, monte directement à la case supérieure en suivant le vol du petit oiseau.



Liste des cases raccourcis :

21 => 37

30 => 53

41 => 61

46 => 56

58 => 68

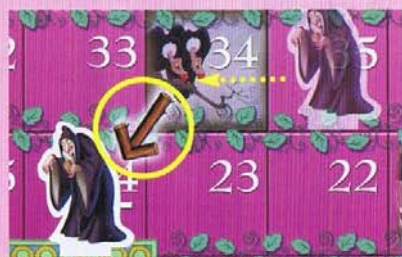
65 => 79

72 => 89

74 => 86

Les cases vautours

Les vautours retardent la sorcière et les nains. Si ton nain ou la sorcière terminent leur déplacement sur une telle case, ils descendent directement à la case inférieure en suivant la flèche de bois.



Liste des cases vautours :

11 => 5

16 => 12

34 => 24

59 => 43

66 => 60

80 => 63

85 => 77

Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès qu'un nain ou la sorcière parviennent sur la case de Blanche-Neige (après la case 89).

Si le premier arrivé est un nain, Blanche-Neige est sauvée et le joueur gagne la partie.



Si la première arrivée est la sorcière, Blanche-Neige croque la pomme empoisonnée et s'endort d'un sommeil magique. Tous les joueurs ont perdu.



Mais il suffit de retourner le plateau pour commencer un nouveau jeu et sauver Blanche-Neige...

Disney

PRINCESSE

IL était une fois...

Blanche Neige
et les Sept Nains

2 à 4 joueurs
À partir de 5 ans



Jeu n°2

Le lit de roses

Blanche-Neige, empoisonnée par la pomme de la vieille sorcière, demeure dans un cercueil de verre, veillée par les 7 nains. Le prince saura-t-il la réveiller grâce à un beau bouquet de roses ?


Contenu du jeu

Le plateau de jeu

Une figurine en carton du prince

Un dé

12 grands pions "fleur" 

9 petits pions "bouquet" 

9 pions "rose" de valeur : 1 point x 5 

2 points x 3 

3 points x 1 

Préparation du jeu

Déplie le plateau de jeu côté "Le Lit de Roses". Place les 12 pions "fleur" autour de Blanche-Neige sur les emplacements prévus à cet effet. Place les 9 pions "bouquet" au pied du cercueil. Tous les pions sont posés faces cachées.

Forme ensuite une pioche bien mélangée avec les 9 pions "rose" et place-les aussi faces cachées sur leur emplacement. Pose le Prince sur un pion "fleur" choisi au hasard. Le joueur le plus âgé commence.



But du jeu

Composer le plus beau bouquet de roses afin de réveiller Blanche-Neige. Pour cela, il faut gagner le plus possible de pions "rose". Les roses se gagnent en retrouvant parmi les pions "bouquet" celui qui possède la même image que le pion "fleur" retourné.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A ton tour, lance le dé et avance le Prince d'autant de cases "fleur" qu'indiqué par le dé. Tu peux déplacer le Prince dans le sens que tu veux : vers la droite ou vers la gauche.



Quand tu arrives sur une case, retourne le pion "fleur" qui se trouve dessus. Tu découvres alors une image. Tu dois maintenant trouver quel est le pion "bouquet" sur

- Pion "sorcière" : tu perds un pion "rose" (si tu en as) que tu replaces face cachée sous la pioche.

Si tu as plusieurs pions "rose", tu choisis celui que tu perds.

Retourne aussi face cachée un pion "fleur" de ton choix.



- Pion "Lanterne" : regarde secrètement un pion "bouquet" ou un pion "fleur". Puis replace-le au même endroit, toujours face cachée.



Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès que tous les pions "rose" ont été gagnés.

Le joueur qui possède le plus de roses l'emporte.

Attention ! Tous les pions "rose" ne sont pas identiques : certains comportent une rose, d'autres deux, voire trois...



C'est le joueur qui possède le plus de points sur ses pions roses qui gagne.

En cas d'égalité, les joueurs finissent ex-aequo.

Si tu es le gagnant, tu as le bonheur de réveiller Blanche-Neige...

Variante

Quand tu découvres le pion sorcière, tu donnes un de tes pions "rose" à un joueur de ton choix et tu ne touches pas aux pions "fleur". Cette variante permet d'accélérer le jeu.

Blanche Neige, Il était une fois...
est édité par

TILSIT
ÉDITIONS

Parc de l'Événement.
1 allée d'Effiat.
91165 Longjumeau Cedex

Auteur : TILSIT Team
Test et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio

©Disney
©TILSIT Éditions 2004

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur

notre site web :

www.tilsit.fr

