

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





La Petite Sirène

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 5 cloisons matérialisant les grottes, 4 petites sirènes avec leur socle plastique, 1 roulette, 36 disques mémo : 30 disques huîtres perlières + 6 disques vieilles chaussures.



Figure 1

But du jeu

Tout comme la Petite Sirène, les joueurs plongeront dans les profondeurs de la mer traversant différentes grottes à la recherche de perles rares dissimulées dans des huîtres.

Le premier joueur qui réussira à collecter 10 perles fines gagne la partie.

Préparation du jeu

Installer le plateau de jeu sur la table et placer les cloisons comme mentionné en **Figure 1**. Positionner chaque petite sirène sur son socle de couleur. Détacher délicatement les disques de leur support. Assembler les pièces de la roulette.

Chaque joueur choisit sa petite sirène et la place sur la case départ de sa couleur respective. Les disques mémo sont mélangés et répartis dans chacune des grottes (3 à l'intérieur de chaque grotte), face huître perlière ou vieille chaussure cachée. Voir figure 2.

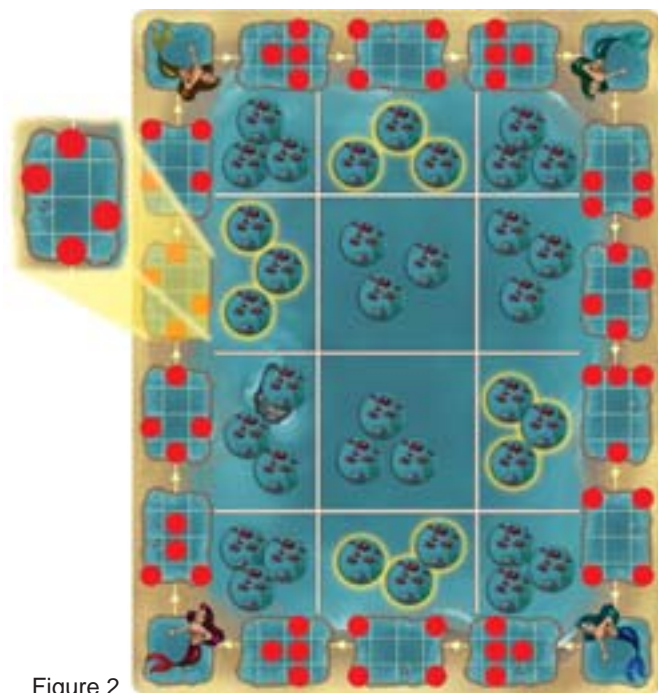


Figure 2

Comment jouer

Le plus jeune joueur commence par faire tourner la roulette. Il déplace sa petite sirène dans le sens des flèches du plateau, du nombre de cases indiqué par la roulette (la petite sirène s'arrêtera alors sur une des cases en bordure de plateau).

Lorsqu'un joueur arrive sur une case en bordure de plateau, une carte illustrée de pastilles rouges lui précise les emplacements grottes dans lesquelles il a le droit de retourner et prendre un disque pour collecter des perles.

Voir figure 2.



Si le disque illustre une huître perlière :

Le joueur prend ce disque et le pose sur la table devant lui en ayant soin de compter à chaque fois toutes les perles collectées depuis le début de la partie.



Si le disque illustre une vieille chaussure, le joueur prend le disque et le repose face cachée dans n'importe quelle grotte.

La case départ compte pour une case. Au cours de la partie, si un joueur tombe sur une case départ, son tour s'arrête. Au joueur suivant de continuer !

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Variante pour les plus jeunes joueurs :

Dans ce cas, les joueurs ne tiennent pas compte des cartes illustrées de pastilles rouges et choisissent de retourner les disques de leur choix dans les grottes de leur choix.

Le gagnant

Le premier joueur qui totalise 10 perles fines gagne la partie.

La Petite Sirène

Il était une fois un roi veuf depuis de longues années, père de six filles bien élevées par leur grand-mère. Tous habitaient un royaume au fond de la mer, dans un magnifique château de corail au toit de coquillages, un pays imaginaire plein de richesses. Chacune des princesses sirènes s'occupait de son petit jardin secret attendant avec impatience l'âge de quinze ans. Car à cet âge leur grand-mère les autorisait à nager jusqu'à la surface de l'eau où pour elle le spectacle était merveilleux : ce monde où règnent le soleil et la lune, ce monde qui appartient aux êtres humains.

La plus jeune sirène mais aussi la plus ravissante de toutes était dotée d'une voix exceptionnelle. Elle questionnait sans cesse ses sœurs sur le spectacle inégalable qu'elles avaient pu admirer là-bas au-dessus des eaux.

Vint enfin le moment où elle put se parer de sa couronne de lys blanc et monter à la surface de l'eau. Ce jour-là, elle assista à une grande fête donnée sur un bateau, à l'occasion de l'anniversaire d'un prince. Mais la fête ne devait pas durer : une tempête fit rage et le navire coula. La petite sirène vint au secours du jeune garçon de

seize ans dont elle tomba immédiatement amoureuse. Elle affronta le courant, la mer déchaînée et le conduisit sur une plage où elle le confia à une jeune fille qui partit chercher du secours.

De retour chez les siens au palais des eaux, elle raconta à ses sœurs son aventure au pays des hommes. Ce qui la rendait malheureuse, c'est que ce jeune homme ne savait rien d'elle, il ne pouvait pas rêver d'elle alors que la petite sirène, obsédée par son souvenir, n'avait de cesse de retourner à la surface de l'eau pour le revoir. Plusieurs fois, elle avait tenté de le retrouver dans les différents endroits où ils étaient passés mais aucune trace de son jeune prince aux yeux noirs ! Cependant, un jour, aidée de ses sœurs, elle finit par le retrouver dans son palais princier. Chaque jour pendant plusieurs semaines, elle parvenait à l'épier guettant ses regards avec l'espoir qu'ils croisent le sien. Elle commença à réaliser qu'elle serait la plus heureuse des jeunes filles si elle pouvait avoir le bonheur de rejoindre la terre des hommes, celle où l'on marche debout. Qu'importe de vivre trois cents ans comme les sirènes, elle était prête à tout pour rejoindre celui qu'elle avait sauvé de la mort.

Elle décida alors d'aller consulter la sorcière des mers qui habitait un très dangereux domaine où les tourbillons sévissaient, où les algues cherchaient à l'attraper, où les poissons étaient dangereux et voraces. La sorcière des mers qui connaissait son désir accepta de transformer sa queue de poisson en deux jolies jambes. Mais à quel prix ! Elle devrait se laisser couper la langue par cette vieille sorcière et lui donner en échange sa merveilleuse voix. Après avoir pris l'apparence humaine, chaque pas lui infligerait d'affreuses souffrances ; jamais plus elle ne pourrait redevenir sirène pour rejoindre les siens au fond de l'eau. Et si elle ne gagnait pas l'amour du prince, elle se transformerait en écume des mers : c'était le prix à payer.

Elle décida de prendre ce risque, but le breuvage magique et se transforma en une très belle jeune fille. Puis elle retrouva le prince qui de jour en jour s'attachait à elle tant elle était douce et belle, même si elle ne pouvait parler. Elle l'accompagnait partout, dansait avec lui lors des soirées au château malgré les douleurs qu'elle ressentait dans ses jambes car à chaque pas, elle sentait comme des aiguilles lui transpercer les pieds. Mais son amour pour le prince était si fort qu'elle supportait son mal.

Vint alors le jour où le roi, père du jeune homme, lui proposa de rencontrer une princesse d'un royaume voisin pour l'épouser. La petite sirène était très inquiète à l'idée que le prince pourrait lui échapper mais comment pouvait-elle tout lui raconter ? Arriva ce fameux moment de la rencontre avec cette jeune fille que le prince reconnut comme celle qui l'avait sauvé et recueilli sur la plage. Son cœur chavira dans les bras de la belle princesse et la petite sirène sut que tout était perdu pour elle.

Ses sœurs ne pouvaient pas laisser la petite sirène dans cette situation. D'un commun accord, elles décidèrent de consulter la sorcière des mers. Celle-ci leur proposa un dernier pacte en échange de leurs cheveux coupés : la petite sirène devrait, avant le lever du jour, tuer le prince ce qui lui permettrait de redevenir sirène et de vivre au milieu des siens. Mais au moment de passer à l'acte, la petite sirène ne put se décider à tuer le prince et une dernière fois elle contempla l'amour de sa vie et se laissa tomber dans la mer où tout son corps disparut sous forme d'écume. Elle se sentit alors enveloppée et emportée par des nuages roses et s'éleva pour toujours dans le ciel de l'aube pour devenir éternelle.