

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



 Nathan



Le jeu des petites Princesses

Contenu : 4 planches princesses, 12 vêtements,
4 colliers en organdi avec médaillon,
2 dés en bois et une horloge



But du jeu :

Habiller sa princesse avec les vêtements de la bonne couleur, avant que l'horloge n'indique l'heure du bal...

Le dé « vêtements » :

Il indique le vêtement que le joueur peut prendre dans la pioche, ou une action à effectuer : la baguette magique permet de choisir un vêtement, la lune indique qu'il faut faire tourner d'une case l'aiguille de l'horloge.



la coiffure



le corsage



la baguette magique



la jupe



le collier



la lune

Le dé « couleurs » :

Il précise une couleur, correspondant à chaque princesse (rose, bleue, verte ou orange), ou bien un motif :



rayures



pois

Les planches princesses :

Chaque princesse a sa couleur et son motif :

- Les vêtements bleus ou oranges à pois



la coiffure



le corsage



la jupe



le médaillon

- Les vêtements roses ou verts à rayures



la coiffure



le corsage



la jupe



le médaillon

Mise en place :

On choisit un meneur de jeu, chargé de faire tourner l'aiguille quand le dé tombe sur l'image de la lune. On place l'horloge dans la boîte de jeu, verticalement, au-dessus du côté représentant la princesse choisie par le meneur de jeu.

Les vêtements sont étalés sur la table face visible : c'est la pioche. Pour les plus petits, on peut préalablement trier les vêtements par couleur.

Mode de jeu 1 : individuel

Chaque joueur choisit une princesse (rose, bleue, verte ou orange).

Le joueur le plus jeune commence. Il lance d'abord le dé « **vêtement** » :

- Si le dé indique un vêtement (coiffure, corsage, jupe ou collier) que sa princesse n'a pas encore, il lance le dé « **couleurs** ». Si le dé indique la couleur ou le motif de sa princesse, il peut alors prendre le vêtement et le mettre sur sa planche (sauf pour le collier : l'enfant le met autour de son cou). Puis, c'est au joueur suivant de jouer.

- Si le dé tombe sur l'image de la baguette magique, le joueur prend n'importe quel vêtement de la couleur de sa princesse et le pose sur sa planche (ou il met le collier).
- Si le dé tombe sur l'image de la lune, le meneur de jeu fait tourner l'aiguille d'une case, le joueur ne prend pas de vêtement et c'est au suivant de lancer les dés.

La partie est finie :

- soit quand un des joueurs a entièrement habillé sa princesse (coiffure, corsage et jupe) et qu'il porte le collier avec le médaillon de la même couleur : il a gagné.
- soit quand l'aiguille de l'horloge est arrivée sur la dernière case, le croissant de lune : le bal commencera sans les petites princesses...

Mode de jeu 2 : collectif

On rassemble les 4 petites princesses les unes à côté des autres. Tous les joueurs se mettent ensemble pour les habiller avant l'heure du bal.

Le premier joueur lance les 2 dés en même temps :

- les dés indiquent une couleur (ou motif) + un vêtement : si le vêtement de cette couleur (ou motif) est encore dans la pioche, le joueur le pose sur la bonne princesse.
- les dés indiquent une couleur + la baguette magique : le joueur pose le vêtement de son choix sur la princesse de cette couleur (ou une des 2 princesses avec ce motif).
- un des 2 dés indique la lune : le meneur de jeu fait tourner l'aiguille d'une case.

La partie est finie :

- soit quand les 4 princesses sont habillées (coiffure, corsage et jupe) et que les joueurs portent les 4 colliers. Les princesses sont prêtes à aller danser...
- soit quand l'aiguille de l'horloge est arrivée sur la dernière case, le croissant de lune : Dommage ! Les petites princesses ne pourront pas aller au bal cette fois-ci...

