

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 60 35 28 54**

**escaleajeux@gmail.com**





Un jeu coopératif de déduction pour 3 à 6 joueurs

**Auteur** Christophe Lauras

**Illustration** Radja

**Développement** Sables Prod. Stéphane & Virginie Lauhère

Retrouvez-nous sur [www.sablesproductions.com](http://www.sablesproductions.com)

Contact : [contact@sablesproduction.com](mailto:contact@sablesproduction.com)

Copyright ©2019 Sables Productions

### **Sauvez les princesses avec seulement 2 mots !**

*Le Roi est effondré ! Un infâme dragon est apparu dans le royaume et a enlevé ses princesses, les enfermant dans de hautes tours impénétrables... Notre bon Sire a promis richesses et mariage à quiconque pourrait sauver toutes ses filles !*

*Des héros et héroïnes prêts à relever le défi décident de sauver les captives. Non en combattant, mais en construisant une échelle suffisamment haute pour libérer chacune des filles du Roi. Gros problème : Ils ont juste des bouts d'échelles, qu'il va falloir assembler pour arriver à la hauteur de la fenêtre et vont devoir coopérer sans parler la même langue, la tâche va être ardue !*

## MATERIEL

102 cartes comprenant :

- 6 jeux de 8 cartes échelles numérotées de 1 à 8 (taille des échelles)
- 12 cartes Princesse
- 23 cartes Donjon indiquant la hauteur de la bâtisse
- 16 cartes Histoire, page du livre avec des contraintes
- 3 cartes Ecuyer, des jokers pour les premières parties

## BUT DU JEU

La Princesse aux échelles est un jeu de cartes coopératif de déduction à communication limitée. Avant que le livre ne se termine, les joueurs et joueuses vont devoir utiliser des cartes échelles de leur main pour atteindre les princesses prisonnières du donjon.

La partie est uniquement gagnée quand la 4ème princesse est sauvée.

Tout le monde perd si un joueur n'a plus de cartes échelles à jouer, si la dernière carte du livre est révélée ou si on ne peut (simplement) plus gagner.

## MISE EN PLACE



Chaque joueur prend un set de cartes échelles de la couleur de son choix.



On sélectionne les cartes donjons en fonction du nombre de joueurs. Mélangez les cartes donjons et placez le paquet au milieu de l'aire de jeu.



Sur l'exemple la carte est pour 3, 4 et 5 joueurs.



Prenez les cartes Histoire. Constituez un paquet avec la carte Début en haut du paquet, la carte Fin au bas du paquet, et prenez 7 cartes "Histoire" au hasard et placez-les au milieu, faces cachées. Ceci constitue de livre d'Histoire qui raconte votre aventure.



Prenez 4 cartes dans le paquet des princesses (au hasard, ou au choix, comme vous voulez), et posez-les, face cachée, l'une au-dessus de l'autre, avec la Princesse de plus faible valeur (le moins d'épées au verso) au-dessus et la plus forte valeur (le plus d'épées) en dessous.



Optionnel : Prenez ensuite les 3 cartes Ecuyer et placez-les face visible près des paquets d'Histoire, de donjons et de Princesses.

Le joueur le plus maniériste devient le **Prince**, les autres lui donnent un coup de main, ce sont les **héros**.

Par la suite, le rôle de Prince changera à tour de rôle, en passant le titre au joueur à sa gauche.

### Pour une première partie :

Dans le paquet des princesses, prenez Raymondine (1 épée), Cunégonde (2 épées), Rapunzel (3 épées) et Plectrude (4 épées). Ce sont les princesses de base. Une fois que vous maîtrisez le jeu avec elles, prenez-en 4 au hasard en mélangeant le paquet avant ! Prenez aussi les cartes Ecuyer.

## REGLE DU JEU

Il va falloir sauver les 4 Princesses les unes à la suite des autres avant que le livre ne se termine ou que le défi ne devienne impossible.

### Pioche des cartes de la manche

Le Prince, qui débute la partie et qui manipule les cartes pour la manche, procède de la façon suivante :

Au premier tour, et dans les suivants où la princesse a été sauvée à la manche précédente, le Prince retourne une nouvelle carte princesse. S'il n'y en a plus c'est que les 4 princesses sont sauvées, la partie est gagnée.

Le Prince tire la carte Histoire du dessus du paquet.

Si la carte "Fin" est retournée, la partie est perdue, cet effet ne peut être annulé.

Puis il décrit la carte Princesse révélée pour que tout le monde sache comment la sauver.

Admirez la première princesse de la pile, apprenez comment elle peut être sauvée.



On peut retrouver les icônes suivants sur les cartes princesses



Carte donjon



Cartes échelles jouées par les héros  
(mais pas celle du Prince)



Seul le Prince (le joueur qui a tiré la carte donjon) voit cette carte



Tous les joueurs (Prince et héros) voient la carte



Personne ne voit la carte jouée

En associant un icône de carte avec un icône de joueur, vous apprenez qui a le droit de voir ou non telle ou telle carte.

← *Pour Raymondine, par exemple, on peut lire : "Seul le Prince voit la carte donjon, tout le monde voit les cartes échelles."*

Enfin, le Prince tire une carte donjon sans la révéler aux joueurs dans un premier temps.

La Princesse indique si le Prince, ou tout le monde, peut voir la carte donjon.



## Echelle de référence

Le Prince va alors poser face visible au centre de la table une de ses cartes échelle. La valeur de cette carte va devenir la valeur de référence de la manche. Cette échelle de référence sera toujours visible, quelle que soit la requête de la Princesse ou de la page du livre d'Histoire.



Le Prince s'adresse alors au joueur à sa gauche, et lui annonce "Plus" ou "Moins". Il fera toujours référence à la carte qu'il a jouée.

Le héros joue donc une carte qu'il pense être celle demandée.

A partir de ce moment, le Prince :

- Ne peut dire que "plus" ou "moins" et qu'un seul mot, il doit donc jouer sur l'intensité du mot.

- N'a pas le droit de faire de geste explicite (montrer un 6 avec ses doigts par exemple est interdit, mais élever les bras au ciel en criant plussss permet de faire comprendre qu'on attend une grosse carte échelle),

Puis il s'adresse au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

*Exemple : **PLUS !!!!** S'il veut une carte de valeur largement supérieure à sa carte de référence, *plus* s'il veut une carte légèrement supérieure à celle de référence. Il n'a pas le droit de dire égal (Ce mot n'est pas commun aux langues des héros). Le joueur à sa gauche lui donne la carte qu'il pense être la bonne. Il en tient compte et demande une carte au joueur suivant...*

## Fin de la manche

Une fois que tous les joueurs ont donné une carte, la manche est finie, on calcule le total des échelles jouées (échelle de référence incluse) en les retournant face visible si nécessaire, et on le compare avec la valeur du donjon.

- Si la hauteur du donjon égale la somme des échelles, bravo, vous sauvez la princesse, vous remportez sa carte et pouvez jouer la princesse suivante en n'omettant pas de retourner une nouvelle carte Histoire, en débutant une nouvelle manche.

- Si le total de vos échelles diffère, que ce soit en plus ou en moins, de la hauteur du donjon, le dragon emporte la princesse dans un autre donjon, il faut alors poursuivre l'histoire en retournant une nouvelle carte Histoire et commencer une nouvelle manche.

La carte Princesse reste cependant sur l'aire de jeu.



**Important** : À chaque manche, les cartes échelles jouées ne sont pas reprises en main, elles sont posées face visible devant chaque joueur, elles ne pourront plus être utilisées dans cette partie.

Lors de la manche suivante, la personne située à gauche du Prince devient le nouveau Prince, les autres sont les héros (qui donnent un coup de main)...

Lorsque la 4ème princesse est sauvée, la partie est gagnée.

## Coup de corne de brume :

Si un Prince pense qu'une combinaison est impossible, il peut interrompre la manche avant que les héros ne jouent. Ceci réveille le dragon qui déplace la princesse (ce qui implique de tourner une page du livre), mais n'attaque pas les héros. Exceptionnellement, il reste Prince pour le nouveau tour qui s'annonce. Cela permet de ne pas dépenser d'échelle pour un tour que l'on sait perdu d'avance. Mais cela coûte un tour, donc une page du livre.

## AU SUJET DES PRINCESSES

### Les cadeaux

Sur chaque carte princesse, vous trouverez 2 objets en médaillon, ce sont les cadeaux que cette princesse rêve d'avoir.

En constituant le paquet Histoire, vous aurez certainement une page du livre qui exigera des héros de proposer un de ces cadeaux, et il faudra donc jouer une carte échelle qui contient cet objet.

En cas d'erreur, la princesse ne voudra pas vous rejoindre et il faudra de nouveau la sauver lors de la manche suivante !



### Niveaux de difficulté



Chaque Princesse possède une règle de sauvetage qui est sensiblement différente en fonction de son niveau de difficulté. Sur chaque dos de carte princesse, il y a un certain nombre d'épées, c'est son niveau. Détaillons chacun d'entre eux :

**Princesses de niveau facile (1)** : Dans ce niveau, seul le Prince voit la carte Donjon, mais tout le monde voit les cartes échelles jouées.



**Princesses de niveau intermédiaire (2)** : Dans ce niveau, tout le monde voit la carte Donjon, mais pour pimenter un peu, seul le Prince va pouvoir voir les cartes échelles jouées par les héros. Ces cartes seront posées face cachée au centre de la table, sauf la carte de référence du Prince, qui est toujours visible.

**Princesses de niveau difficile (3)** : A ce niveau, les héros (les joueurs sauf le Prince) sont dans le noir total, seul le Prince voit la carte donjon **ET** les cartes échelles jouées, qui seront posées face cachée sur la table (sauf la carte de référence bien sûr).

**Princesses de niveau difficile (4)** : Dernier niveau de difficulté, le Prince voit la carte donjon, mais hélas, personne, lui compris, ne voit les cartes échelles jouées ! La seule carte échelle visible sera donc celle de référence.

## **AU SUJET DES CARTES HISTOIRE**

Le jeu contient 14 cartes Histoire qui vont guider les joueurs au cours de la partie. De plus, 2 cartes spéciales encadrent le livre, ce sont le Début et la Fin. Lorsque la dernière carte du paquet (la Fin, donc) est tirée, on lit son texte et la partie se termine. Le jeu est alors perdu.

Ces cartes qui constituent le livre du conte vont demander aux joueurs de jouer leurs cartes d'une certaine façon, ou au Prince d'agir selon une certaine façon. Une fois la page tournée, les effets de la carte actuelle sont les seuls à agir, on oublie les précédents.

## AU SUJET DES ECUYERS

Vous trouverez 3 cartes « Ecuier » dans le jeu. Ces 3 cartes servent de joker pour vous aider dans vos premières parties. Une fois le jeu maîtrisé, vous pourrez les laisser dans la boîte.

Ces 3 jokers vous permettent de moduler le résultat d'un assemblage d'échelles pour que le total corresponde à la hauteur du donjon, en ajoutant ou en enlevant 1 au total des échelles, ou permet d'ignorer l'effet d'une carte Histoire. Vous pouvez décider d'ignorer cet effet à partir du moment où la carte Histoire est lue et vous avez jusqu'à la fin de la manche pour le décider. Ce sont des cartes à usage unique, une fois utilisée, remettez la carte dans la boîte.

## CONSEILS ET REGLES AVANCEES

**Conseil** : Avant de demander une carte, le Prince doit prendre en compte toutes les cartes inutilisables de tous les joueurs car parfois il n'y a qu'une seule combinaison d'échelles possible. Au Prince de bien regarder les échelles utilisées de tous les héros.

**Pluss et moinss** : Dans les contrées qui ont inspiré le jeu, le s à la fin est parlé, donc insistez bien sur pluss et moinss... Sinon vous ne comprendrez rien !

**Règle avancée : Point d'écuyer** Une fois que le jeu est maîtrisé (une à plusieurs parties), il est conseillé d'éliminer les cartes écuyers, on les laisse donc dans la boîte lors de la mise en place du jeu.

**Règle avancée : un mode extrême ?** Et si le Roi avait eu 7 filles ? Prenez 7 cartes princesses et non 4, mettez 8 cartes Histoire au lieu de 7, et tentez d'aller au bout de vos cartes échelles ! Si vous y parvenez, vous serez prêts à affronter le dragon, mais ceci est un autre jeu...

## CREDITS ET REMERCIEMENTS

**L'auteur** remercie Stéphane qui a cru en son projet dès le départ, l'équipe de Sables Prod, Radja, les princesses, les héros, le dragon et les échelles.

**L'illustrateur** remercie ses compagnons de création, à savoir l'auteur et l'éditeur.

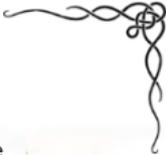
**Sables Prod** remercie tous les joueurs qui ont testé, évalué, commenté le jeu pendant son développement, lors des salons, conventions, festivals et aussi dans les foyers où le jeu a tourné. Merci aussi à toutes les personnes qui se sont impliquées dans le jeu, en donnant des conseils ou en relisant les textes.

Et merci surtout à Raymondine, qui nous a porté pendant tout le projet avec son sourire ravageur et son regard merveilleux !





## TOUR DE JEU



Le Prince pilote la manche en cours :

Retournez une carte princesse, si nécessaire

Tirez une carte Histoire. Si la carte "Fin" est retournée,  
la partie est perdue

Tirez une carte donjon. La Princesse indique si le Prince,  
ou tout le monde peut voir la carte donjon

Jouez une échelle de référence, face visible

Annoncez au joueur à votre gauche, "Plus" ou "Moins". La princesse  
indique qui peut voir la carte jouée. Puis adressez-vous au joueur  
suivant, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur

Lorsque le dernier héros a joué une carte, retournez la carte donjon  
et les cartes échelles jouées

Si le total des échelles correspond exactement à la valeur du donjon,  
la Princesse est sauvée

Sinon, la princesse reste pour la prochaine manche

Les cartes échelles jouées sont placées, face visible,  
devant chaque joueur

Le nouveau Prince est le joueur placé à la gauche du Prince actuel

On débute une nouvelle manche

## FIN DU JEU

Lorsque la 4<sup>ème</sup> princesse est sauvée,  
la partie est terminée et gagnée !

Si vous n'avez plus d'échelles en main, ou si vous retournez  
la carte Histoire nommée « Fin », la partie est perdue...

