

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)



## LES BONUS

LES BONUS NE SONT VALABLES ET UTILISABLES QU'UNE SEULE FOIS, AU MOMENT OÙ ON LES OBTIENT. IL Y EN A TROIS, SI TU T'ARRÊTES SUR UNE DES CASES BONUS, TU RETIRES LA CARTE RONDE DU PLATEAU.

### LE JOKER

CE BONUS REMPLACE LA BOUSSOLE, LA CLEF OU LA CARTE AU TRÉSOR. SI TU OBTIENS CE BONUS, TU PRENDS LA CARTE JOKER. AUCUN JOUEUR NE PEUT TE REPRENDRE CE JOKER MÊME SUR LES CASES AVEC LE SABRE.



### LE PIRATE

GRÂCE À CE BONUS, LE PIRATE PERD ENCORE LA MÉMOIRE ET RETOURNE SUR LA CASE DÉPART. TRÈS UTILE SI LE PIRATE EST PROCHE DE GAGNER LA PARTIE ET D'ARRIVER SUR L'ÎLE OÙ SE TROUVE SON TRÉSOR.

### LE COFFRE

LES AUTRES JOUEURS FERMENT LES YEUX PENDANT QUE TU REGARDES UNE CARTE COFFRE. TU SERAS LE SEUL À SAVOIR CE QUI SE CACHE DERRIÈRE. REPOSE LA CARTE FACE «COFFRE FERMÉ» VISIBLE, ET GARDE TON SECRET. TU PEUX UTILISER CE BONUS MÊME SI TU NE POSSÈDES PAS LES TROIS OBJETS DE PIRATE.

## INFORMATIONS

FABRIQUÉ PAR FNAC ÉVEIL ET JEUX  
2, RUE ALFRED DE VIGNY  
78112 FOURQUEUX  
FRANCE  
[www.fnaceveiljetjeux.com](http://www.fnaceveiljetjeux.com)

Attention ! Informations à conserver.



UN JEU ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS  
CRÉATEURS DU JEU :  
ANDRÉA ET JEAN-LUC RENAUD

ILLUSTRATION DU JEU  
PANKA PÁSZTOHY  
[www.pankimanki.com](http://www.pankimanki.com)

Découvrez nos jeux sur notre site  
[WWW.ZOEYATEKA.COM](http://WWW.ZOEYATEKA.COM)

### CONTENU DU JEU

1 PLATEAU	5 PIRATES JUNIORS
16 CARTES OBJET	1 FIGURINE PIRATE
3 CARTES COFFRE	1 DÉ
3 BONUS	LA RÈGLE DU JEU

## RÊVE DE PRINCESSE



Découvrez la version fille du jeu,

© - 2010 ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS, TOUS DROITS RÉSERVÉS

# RÊVE DE TRÉSOR

5 À 7 ANS - 2 À 5 JOUEURS - 15 MINUTES ENV.

ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS VOUS REMERCIÉ D'AVOIR ACHETÉ CE JEU,  
ET VOUS SOUHAITE DE TRÈS AGRÉABLES PARTIES.

## LE BUT DU JEU

ÊTRE LE PREMIER À RETROUVER LE TRÉSOR DU PIRATE. POUR CELA, TU DEVRAS RÉCUPÉRER TROIS OBJETS DE PIRATE : LA CARTE AU TRÉSOR, UNE BOUSSOLE ET LA CLEF DU COFFRE. UNE FOIS QUE TU AURAS CES TROIS OBJETS, TU POURRAS CHERCHER LE TRÉSOR CACHÉ SUR L'UNE DES TROIS ÎLES. EST-IL SUR L'ÎLE AUX REQUINS, L'ÎLE AUX PERROQUETS OU SUR L'ÎLE AUX SINGES ? FAIS VITE CAR LE PIRATE RECHERCHE AUSSI SON TRÉSOR.

## LA PRÉPARATION DU JEU

PLACE LE PLATEAU DE JEU AU CENTRE DES JOUEURS

- 1 MÉLANGE LES TROIS CARTES «COFFRES», ET POSE LES, SANS LES REGARDER, SUR LES EMPLACEMENTS PRÉVUS, FACE «COFFRE FERMÉ» VISIBLE.
- 2 POSE, SUR LES EMPLACEMENTS PRÉVUS, LES TROIS CARTES BONUS : «LE JOKER», «LE PIRATE» ET «LE COFFRE».
- 3 PLACE LA FIGURINE «PIRATE» SUR LA CASE DÉPART DU PARCOURS DU PIRATE.
- 4 CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE FIGURINE DE PIRATE JUNIOR ET LA PLACE AU DÉPART DU PARCOURS, OÙ SE TROUVE LA PLAGE.



## LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LE PLUS JEUNE JOUEUR COMMENCE LA PARTIE, ENSUITE LES AUTRES JOUEURS JOUENT CHACUN LEUR TOUR. TU LANCES LE DÉ ET TU AVANCES TA FIGURINE «PIRATE JUNIOR» DU MÊME NOMBRE DE CASES QUE LE CHIFFRE INDiqué SUR LE DÉ. TU PEUX AVANCER DANS LE SENS QUE TU VEUX, TU DOIS SIMPLEMENT RESPECTER LES CHEMINS SUR LE PLATEAU. IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS FIGURINES SUR UNE MÊME CASE. SI LE DÉ INDIQUE UN POINT ROUGE, TU PASSES TON TOUR ET LE PIRATE AVANCE D'UNE CASE SUR SON PARCOURS.

UNE FOIS QUE TU AS RÉCUPÉRÉ LES TROIS OBJETS DE PIRATE (TU NE PEUX PAS POSSÉDER DEUX OBJETS IDENTIQUES), TU PEUX CHERCHER LE TRÉSOR. POUR CELA DIRIGE TOI, SUR LE PLATEAU, VERS LES CARTES «COFFRE» POUR LES RETOURNER. SI TU DÉCOUVRES LE PIRATE AU DOS D'UNE CARTE, CELUI-CI AVANCE D'UNE CASE. SI TU DÉCOUVRES LE COFFRE REMPLI DE PIÈCES D'OR, BRAVO ! TU AS GAGNÉ LA PARTIE. SI LE COFFRE EST VIDE, PAS DE CHANCE, CE N'EST PAS LA BONNE ÎLE, DIRIGE TOI VITE VERS UNE AUTRE ÎLE.

IL N'EST PAS OBLIGATOIRE DE FAIRE LE CHIFFRE EXACT POUR ARRIVER SUR UNE ÎLE. SI TU ES À DEUX CASES D'UNE ÎLE, ET QUE TU FAIS 6 AVEC LE DÉ, TU T'ARRÊTES SUR L'ÎLE.

## LE PIRATE



LE PIRATE CHERCHE SON TRÉSOR PERDU. IL SE DÉPLACE QUAND LE DÉ S'ARRÊTE SUR LA FACE ROUGE OU SI TU T'ARRÊTES SUR UNE DES CASES «PIRATE» DU PLATEAU. SUR SON PARCOURS, CHAQUE ÎLE ET CHAQUE VAGUE CORRESPONDENT À UNE CASE.

IL RETROUVE SON TRÉSOR, ET GAGNE LA PARTIE !

IL SE SOUVIENT SUR QUELLE ÎLE EST SON TRÉSOR !

DEUXIÈME ÎLE, MAIS PAS DE TRÉSOR

PREMIÈRE ÎLE, MAIS PAS DE TRÉSOR

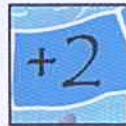
C'EST LA CASE DÉPART DU PIRATE



MOUVEMENTS



LA CASE DÉ  
AVEC CETTE CASE TU REJOUES.  
C'EST DONC ENCORE À TOI DE LANCER LE DÉ.



LA CASE AVANCE  
TU AVANCES D'AUTANT DE CASES QUE LE CHIFFRE INDiqué (DANS LE SENS DE TON DÉPLACEMENT).



LA CASE RECULE  
TU RECULES D'AUTANT DE CASES QUE LE CHIFFRE INDiqué (PAR RAPPORT AU SENS DE TON DÉPLACEMENT).



LA CASE ÉTOILE  
TU PEUX ALLER DIRECTEMENT SUR UNE AUTRE CASE ÉTOILE. TRÈS PRATIQUE POUR CHANGER DE LIEU.



LA CASE PIRATE  
LE PIRATE AVANCE D'UNE CASE SUR SON PARCOURS. ATTENTION, IL FAUT BIEN RÉFLÉCHIR POUR ÉVITER CETTE CASE.



LA CASE VIDE  
IL NE SE PASSE RIEN.  
C'EST AU PROCHAIN JOUEUR DE JOUER.

LES OBJETS DE PIRATE



LA CASE CARTE AU TRÉSOR  
TU PRENDS UNE CARTE «CARTE AU TRÉSOR».



LA CASE CLEF DU COFFRE  
TU PRENDS UNE CARTE «CLEF DU COFFRE».



LA CASE BOUSSOLE  
TU PRENDS UNE CARTE «BOUSSOLE».



LA CASE SABRE  
TU PRENDS, À UN AUTRE JOUEUR, UNE CARTE QUE TU NE POSSÈDES PAS, MAIS TU NE PEUX PAS LUI PRENDRE LE JOKER.



## LES BONUS

LES BONUS NE SONT VALABLES ET UTILISABLES QU'UNE SEULE FOIS, AU MOMENT OÙ ON LES OBTIENT. IL Y EN A TROIS, SI TU T'ARRÊTES SUR UNE DES CASES BONUS, TU RETIRES LA CARTE RONDE DU PLATEAU.



### LE JOKER

CE BONUS REMPLACE LA COURONNE, LA ROBE OU LA PAIRE DE CHAUSSURES. SI TU OBTIENS CE BONUS, TU PRENDS LA CARTE JOKER. AUCUNE JOUEUSE NE PEUT TE REPRENDRE CE JOKER MÊME SUR LES CASES ORANGES.



### LA SORCIÈRE

CE BONUS RENVOIE LA SORCIÈRE À SA CASE DÉPART. TRÈS UTILE SI ELLE EST PROCHE DE GAGNER LA PARTIE ET D'EMMENER LE PRINCE SUR SON BALAI.



### LE CHÂTEAU

LES AUTRES JOUEUSES FERMENT LES YEUX, TU PEUX REGARDER UNE CARTE «CHÂTEAU» ET TU SERAS LA SEULE À SAVOIR QUI SE CACHE DERRIÈRE. REPOSE LA CARTE FACE «CHÂTEAU» VISIBLE, ET GARDE TON SECRET. TU PEUX UTILISER CE BONUS MÊME SI TU NE POSSÈDES PAS LES TROIS HABITS DE LA TENUE DE PRINCESSE.

## INFORMATIONS

FABRIQUÉ PAR FNAC ÉVEIL ET JEUX  
2, RUE ALFRED DE VIGNY  
78112 FOURQUEUX  
FRANCE

[www.fnaceveiljeux.com](http://www.fnaceveiljeux.com)

Attention ! Informations à conserver.



UN JEU ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS  
CRÉATEURS DU JEU :  
ANDRÉA ET JEAN-LUC RENAUD

ILLUSTRATION DU JEU  
PANKA PÁSZTOHY  
[www.pankimanki.com](http://www.pankimanki.com)

Découvrez nos jeux sur notre site  
[WWW.ZOEYATEKA.COM](http://WWW.ZOEYATEKA.COM)

### CONTENU DU JEU

1 PLATEAU	5 FIGURINES PRINCESSE
16 CARTES OBJET	1 FIGURINE SORCIÈRE
3 CARTES CHÂTEAU	1 DÉ
3 BONUS	LA RÈGLE DU JEU



Découvrez la version garçon du jeu.

© - 2010 ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS, TOUS DROITS RÉSERVÉS

# RÊVE DE PRINCESSE

5 À 7 ANS - 2 À 5 JOUEUSES - 15 MINUTES ENV.

ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS VOUS REMERCIE D'AVOIR ACHETÉ CE JEU,  
ET VOUS SOUHAITE DE TRÈS AGRÉABLES PARTIES.

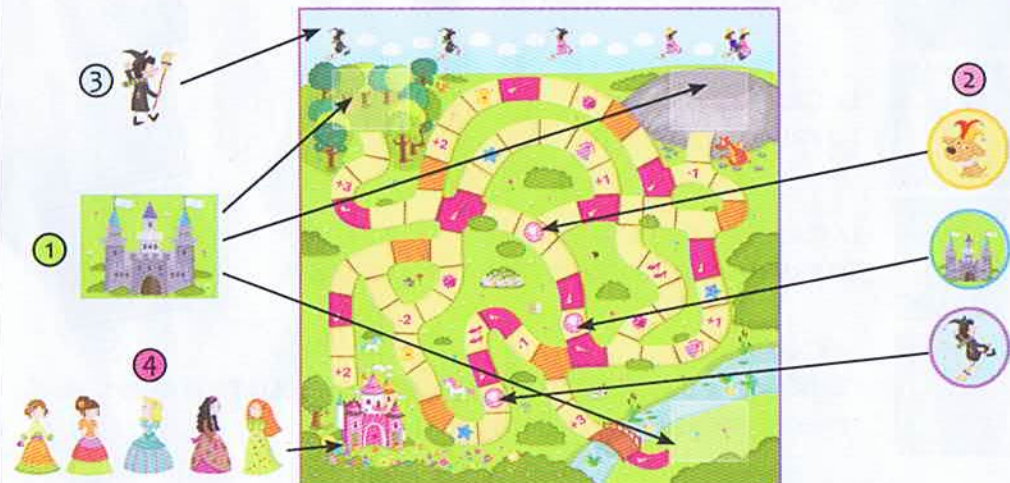
## LE BUT DU JEU

ÊTRE LA PREMIÈRE À RETROUVER LE PRINCE POUR ALLER AU BAL. POUR CELA, TU DEVRAS RÉCUPÉRER TROIS ACCESSOIRES DE PRINCESSE : UNE COURONNE, UNE ROBE ET UNE PAIRE DE CHAUSSURES. UNE FOIS QUE TU AURAS CES TROIS ÉLÉMENTS, TU POURRAS CHERCHER LE PRINCE QUI T'ATTEND DANS L'UN DE SES TROIS CHÂTEAUX. EST-IL AU CHÂTEAU DE LA FORÊT, AU CHÂTEAU DU DRAGON OU AU CHÂTEAU DE LA RIVIÈRE ? FAIS VITE CAR LA SORCIÈRE EST AUSSI À LA RECHERCHE DU PRINCE.

## LA PRÉPARATION DU JEU

PLACE LE PLATEAU DE JEU AU CENTRE DES JOUEUSES

- MÉLANGE LES TROIS CARTES «CHÂTEAU» ET POSE LES, SANS LES REGARDER, SUR LES EMBLEMES PRÉVUS, FACE «CHÂTEAU» VISIBLE.
- POSE, SUR LES EMBLEMES PRÉVUS, LES TROIS CARTES BONUS : «LE JOKER», «LA SORCIÈRE» ET «LE CHÂTEAU».
- PLACE LA FIGURINE «SORCIÈRE» SUR LA CASE DÉPART DU PARCOURS DE LA SORCIÈRE.
- CHAQUE JOUEUSE CHOISIT UNE FIGURINE DE FUTURE PRINCESSE, ET LA PLACE AU DÉPART DU PARCOURS, SUR LE CHÂTEAU ROSE.



## LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LA PLUS JEUNE JOUEUSE COMMENCE LA PARTIE, ENSUITE LES AUTRES JOUEUSES JOUENT CHACUNE LEUR TOUR. TU LANCES LE DÉ ET TU AVANCES TA FIGURINE «PRINCESSE» DU MÊME NOMBRE DE CASES QUE LE CHIFFRE INDIQUÉ SUR LE DÉ. TU PEUX AVANCER DANS LE SENS QUE TU VEUX, TU DOIS SIMPLEMENT RESPECTER LES CHEMINS SUR LE PLATEAU. IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS FIGURINES SUR UNE MÊME CASE. SI LE DÉ INDIQUE UN POINT ROUGE, TU PASSES TON TOUR ET LA SORCIÈRE AVANCE D'UNE CASE SUR SON PARCOURS.

UNE FOIS QUE TU AS RÉCUPÉRÉ LES TROIS ACCESSOIRES DE PRINCESSE (TU NE PEUX PAS POSSÉDER DEUX HABITS IDENTIQUES), TU PEUX ALLER RETROUVER LE PRINCE. POUR CELA DIRIGE TOI, SUR LE PLATEAU, VERS LES CARTES «CHÂTEAU» POUR LES RETOURNER. SI TU DÉCOUVRES LA SORCIÈRE AU DOS D'UNE CARTE, CELLE-CI AVANCE D'UNE CASE. SI TU DÉCOUVRES LE PRINCE SUR SON CHEVAL, BRAVO ! TU AS GAGNÉ LA PARTIE. SI C'EST UNE GRENOUILLE, PAS DE CHANCE, CE N'EST PAS LE BON CHÂTEAU, DIRIGE TOI VITE VERS UN AUTRE CHÂTEAU.

IL N'EST PAS OBLIGATOIRE DE FAIRE LE CHIFFRE EXACT POUR ARRIVER AU CHÂTEAU. SI TU ES À DEUX CASES DU CHÂTEAU ET QUE TU FAIS 6 AVEC LE DÉ, TU T'ARRÊTES SUR LE CHÂTEAU.

## LES CASES

SI TU T'ARRÊTES SUR CETTE CASE :



### LA CASE COURONNE

TU PRENDS UNE CARTE «COURONNE».



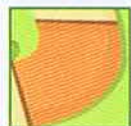
### LA CASE ROBE

TU PRENDS UNE CARTE «ROBE».



### LA CASE PAIRE DE CHAUSSURES

TU PRENDS UNE CARTE «PAIRE DE CHAUSSURES».



### LA CASE ORANGE

TU PRENDS À UNE AUTRE JOUEUSE, UNE CARTE QUE TU N'AS PAS, MAIS TU NE PEUX PAS LUI PRENDRE LE JOKER.



## LES CASES



### LA CASE DÉ

AVEC CETTE CASE TU REJOUES. C'EST DONC ENCORE À TOI DE LANCER LE DÉ.

### LA CASE AVANCE

TU AVANCES D'AUTANT DE CASES QUE LE CHIFFRE INDIQUÉ DANS LE SENS DE TON DÉPLACEMENT.

### LA CASE RECOLE

TU RECOLES D'AUTANT DE CASES QUE LE CHIFFRE INDIQUÉ PAR RAPPORT AU SENS DE TON DÉPLACEMENT.

### LA CASE ÉTOILE

TU PEUX ALLER DIRECTEMENT SUR UNE AUTRE CASE ÉTOILE. TRÈS PRATIQUE POUR CHANGER DE LIEU.

### LA CASE BALAI

LA SORCIÈRE AVANCE D'UNE CASE SUR SON PARCOURS. ATTENTION, IL FAUT BIEN RÉFLÉCHIR POUR ÉVITER CETTE CASE.

### LA CASE VIDE

IL NE SE PASSE RIEN. C'EST À LA PROCHAINE JOUEUSE DE JOUER.

## LA SORCIÈRE

LA SORCIÈRE CHERCHE À SÉDUIRE LE PRINCE. ELLE SE DÉPLACE QUAND LE DÉ S'ARRÊTE SUR LA FACE ROUGE OU SI TU T'ARRÊTES SUR UNE DES CASES «BALAI» DU PLATEAU. SUR SON PARCOURS, CHAQUE PERSONNAGE ET CHAQUE NUAGE CORRESPONDENT À UNE CASE.



C'EST LE DÉPART SORCIÈRE

ELLE MET LA PAIRE DE CHAUSSURES

ELLE MET LA ROBE DE PRINCESSE

ELLE MET LA BELLE COURONNE

ELLE EMPORTE LE PRINCE SUR SON BALAI ET GAGNE LA PARTIE !