

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)

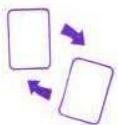
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



Si il y a un symbole sur la case où tu t'es arrêtée, suis les instructions ci-dessous.



**a) Echange de cartes**

Tu peux échanger une carte portant le même numéro avec une autre joueuse. Ne leur donne pas les cartes dont elles ont besoin: tu ne veux pas qu'elles arrivent au château avant toi.



**b) Relance le dé**

Relance le dé et déplace-toi à nouveau sur le plateau de jeu, en suivant les instructions de la prochaine case où tu t'arrêtes.



**c) Case livre**

Si tu as la bonne carte quand tu t'arrêtes sur cette case, lis à haute voix la phrase de ton livre, puis insère la carte à l'emplacement correspondant.

Tu dois placer les cartes dans l'ordre de 1 à 4. Tu ne peux pas placer la carte 2 si tu n'as pas encore mis la carte 1.

**Remarque :** tu ne peux placer qu'une carte quand tu t'arrêtes sur cette case.

**Complète ton livre et retrouve ton prince**

Dès que ton livre est complet, prends la clé enchantée dans le compartiment secret à l'arrière de celui-ci. Grâce à elle, tu vas pouvoir délivrer ton prince charmant. Lance le dé et déplace-toi jusqu'à l'un des chemins qui mènent à chaque tourelle. Essaie d'atteindre l'une d'elles. Pour cela, tu n'as pas besoin d'obtenir le nombre de cases exact. Lorsque ta princesse arrive devant une des portes, tente de l'ouvrir à l'aide de ta clé. Si la porte s'ouvre, tu as trouvé ton prince. Sinon, attends ton prochain tour pour atteindre une autre tourelle, et tenter ta chance une nouvelle fois.

**LA GAGNANTE**

La première joueuse à rejoindre son prince gagne la partie. Maintenant, l'heureux couple peut vivre heureux pour toujours.

Plus tard, on dira de ce couple formidable :

"ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants !"

**RANGER LE JEU**

Quand tu ranges le jeu, retire les tourelles, et plie le plateau de jeu en deux.

# Un Jour Mon Prince Viendra



**CONTENU DU JEU**

1 plateau de jeu, 1 feuille prédécoupée avec : 8 pages de livres, le toit du château, 4 pions, 16 cartes.

1 château rose, 4 portes de château violettes, 4 tours violettes, 4 livres de contes, 4 clés, 4 supports, 1 dé, 1 feuille d'autocollants.

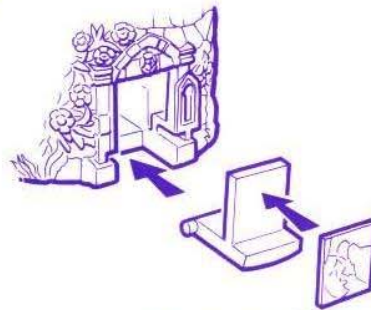
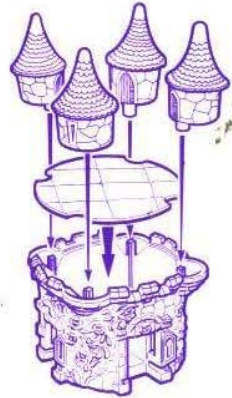
## BUT DU JEU

Compléter ton livre de contes, et à l'aide de ta clé enchantée, ouvrir la porte qui te permettra de rejoindre ton prince charmant et de vivre avec lui pour toujours !

*Tu es l'une des quatre princesses, Blanche Neige, Cendrillon, La Belle au bois Dormant ou Belle, et tu dois trouver ton prince charmant. Pour cela, tu dois compléter l'histoire de ton livre de contes pour pouvoir ouvrir le compartiment secret et trouver ta clé enchantée. Quand tu l'auras, va jusqu'au château pour chercher ton prince qui t'attend dans l'une des tours. Ta clé n'ouvre qu'une serrure, et donc la porte qui vous unira, ton prince et toi, pour toujours !*

## ASSEMBLAGE

1. Avant de jouer pour la première fois, détache les pièces en plastique de leur support. Utilise des ciseaux si nécessaire.
2. Détache tous les éléments de carton de leur support.
3. Place le toit sur le haut du château, les quatre rainures alignées sur les tourelles, de façon qu'il repose sur les murs du château.
4. Colle un autocollant "prince" à l'intérieur de chaque porte, puis pousse les portes, comme indiqué.
5. Insère les pions dans leur support.
6. Assemble les livres.



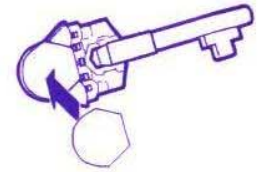
Remarque : il est important que chaque livre soit assorti à la bonne clé et à la bonne porte durant l'assemblage. Chacun d'eux étant composés de trois parties de la même couleur, assemble-les comme indiqué.



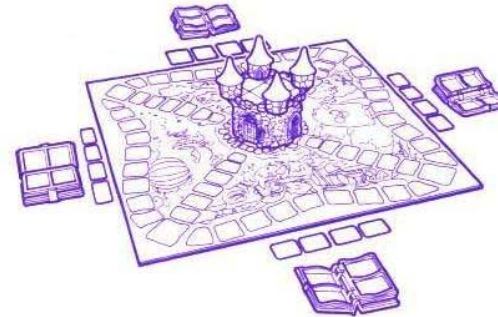
7. Insère deux pages d'une couleur dans le livre de la même couleur. La page portant les chiffres 1 et 2 doit être placée à gauche et la page portant les chiffres 3 et 4 à droite.



8. Avec chaque clé, tente d'ouvrir les serrures du château. Dès que tu as réussi à ouvrir une porte, colle l'autocollant correspondant sur la clé utilisée, comme indiqué ci-contre. Fais de même pour les autres clés.



## PRÉPARATION



1. Avant de commencer, place le château au centre du plateau de jeu, avec les tourelles à leur place.
2. Cache chacune des clés dans le compartiment secret à l'arrière du livre de la même couleur.
3. Chaque joueuse choisit la princesse qu'elle désire être et prend le livre et le pion qui lui correspondent.
4. Place ta princesse sur sa case départ.
5. Sépare les cartes en paquets suivant le nombre indiqué au dos des cartes. Toutes les cartes numérotées "1" doivent être regroupées, les cartes numérotées "2" également, etc... Mélange bien chaque paquet et donne une carte de chaque paquet à chaque joueuse, même s'il y a moins de quatre joueuses. Dans ce cas, mets les cartes restantes de côté.
6. La joueuse la plus jeune commence la partie, qui se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LE JEU

Regarde discrètement chacune de tes quatre cartes. Tu peux avoir des cartes qui te concernent, et d'autres qui appartiennent à d'autres joueuses.

### 1. Les cartes

Dans ton livre de contes figurent quatre phrases. Chacune d'elles décrit une carte et raconte l'histoire de ta princesse. Pour compléter ton livre, tu dois regrouper les cartes qui correspondent. Chaque carte et chaque phrase ont un numéro et un symbole pour t'aider.

### 2. Les cases

Quand vient ton tour, lance le dé et déplace ta princesse du même nombre de cases, dans la direction que tu souhaites. Si tu t'arrêtes sur une case vide, ton tour est terminé.