

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)





# le Bal



Winxclub™©2006 Rainbow S.r.l. All Rights Reserved



# Le Bal

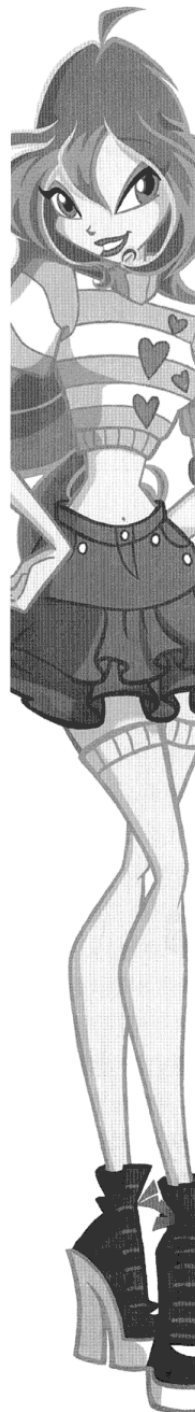


Jeu de société  
2 / 4 joueurs à partir de 6 ans

*Les joueuses les plus jeunes ne sachant pas encore lire pourront être secondées par un adulte qui leur permettra de profiter du jeu et de s'amuser avec les Winx.*

**Les Winx ont été invitées au grand bal qui aura lieu au palais de Sir.Valinor, dans la ville de Magix. Ce soir, les Spécialistes iront à Alfea et accompagneront les fées à la fête en les faisant monter à bord de leur magnifique moto "Windrider".**

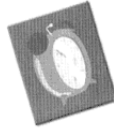
**Il est très tard et les Winx doivent se préparer rapidement pour le bal. Elles doivent se laver, s'habiller et se maquiller au mieux pour accumuler le moins de retard possible. Attention, seulement une d'entre elles, accompagnée de son Spécialiste, réussira à arriver à temps pour le grand bal. Les autres fées et leurs chevaliers arriveront sûrement en retard. Quelle panique !!!**



## Contenu de la boîte

---

- Un plateau de jeu
- 132 cartes
- 6 personnages en carton des Winx
- 6 supports en plastique
- 1 dé
- 120 symboles Étoile
- 120 symboles Retard (en forme de réveil)
- 1 jeton "Temps"



## Le Plateau de jeu

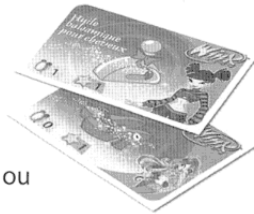
---

Le plateau de jeu représente le collège d'Alfea. Le hall principal se trouve au centre, constitué de cases hexagonales roses. 6 pièces (Salles de Bains, Salles de Maquillage et Garde-Robe) et 4 chambres se trouvent sur les bords du plateau de jeu.

## Les cartes

---

Sur chacune des cartes des trois tas Salle de Bains, Salle de Maquillage et Garde-Robe est représenté un objet particulier auquel correspond un nombre précis d'Étoiles et de Retards. Les cartes Maléfice et Enchantement servent à entraver la progression des autres joueuses et favoriser ses alliées, ou soi-même, durant la partie.

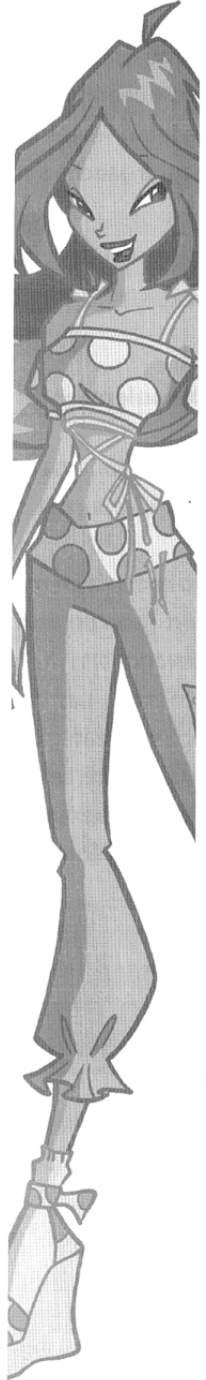


## Préparation du jeu

---

Chaque figurine des Winx doit être insérée sur une base en plastique. Les cartes doivent être divisées pour former 5 pioches différentes au bord du plateau de jeu : Salle de Bains, Salle de Maquillage, Garde-Robe, Maléfice et Enchantement.

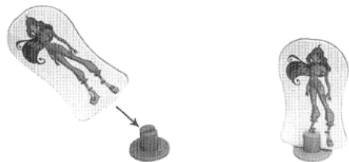
Chaque joueuse reçoit 3 cartes Maléfice et 3 cartes Enchantement



qu'elle ne dévoile pas à ses adversaires.

Avant de commencer, chaque participante choisit son pion, parmi l'une des figurines WINX, et le place à l'intérieur de l'une des 4 chambres.

Le jeton Temps doit être placé sur la case numéro 1, située en haut à gauche sur le plateau de jeu.



## Déroulement du jeu

C'est la joueuse la plus jeune qui commence la partie, puis le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

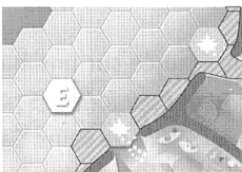
*Au cours du premier tour*, chaque joueuse lance le dé pour faire sortir son personnage de la chambre en parcourant les cases hexagonales du hall.

Il n'existe pas de parcours prédéfini, chacun peut établir sa propre stratégie en choisissant l'itinéraire qui lui semble le plus adapté. Les pions peuvent être déplacés du même nombre de cases hexagonales que le chiffre inscrit sur le dé.

La case d'entrée et de sortie d'une pièce est indiquée par une étoile



Les cases hexagonales incomplètes ne peuvent pas être utilisées pour se déplacer.



*Dans la Salle de Bains les Winx se laveront et veilleront à leur hygiène personnelle en espérant y arriver en un laps de temps réduit. Dans le Garde-Robe, les Winx s'habilleront et se prépareront pour la fête. Dans la Salle de Maquillage, les Winx se tiendront prêtes pour différents soins de beauté. Là aussi, elles devront essayer de se faire belles sans perdre de temps...*

**À chaque fois qu'une joueuse entre dans une pièce, Salle de Bains, Salle de Maquillage et Garde-Robe, elle doit aussitôt piocher la carte correspondante .**

Au cours du jeu, selon les cartes piochées et les interactions entre les adversaires, chaque joueuse devra regrouper ses Étoiles, ses Retards et les cartes Salle de Bains, Salle de Maquillage et Garde-Robe.

À partir du second tour, le jeton Temps devra être déplacé d'une case supplémentaire et toutes les joueuses pourront réaliser une des actions suivantes :

● **Si le pion se trouve dans le hall au début du tour, la joueuse peut :**

- **Utiliser une des cartes** Enchantement ou Maléfice en sa possession et, avant ou après, lancer le dé et déplacer son pion.

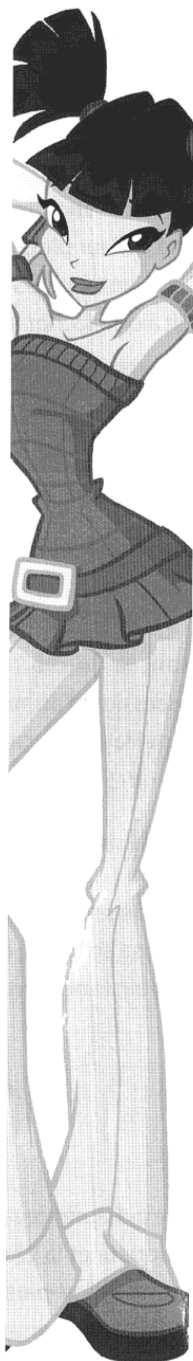
*Ou bien*

- **Utiliser deux cartes** Enchantement ou Maléfice en sa possession

● **Si le pion se trouve à l'intérieur d'une pièce au début du tour, la joueuse peut :**

- **Piocher une carte** du tas correspondant à la pièce, lancer le dé et **déplacer** son pion du nombre de cases indiqué.

*Ou bien*



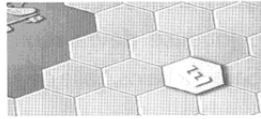
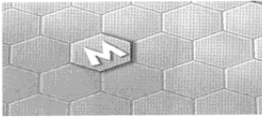
• **Piocher une carte** du tas correspondant et **utiliser une carte** Enchantement ou Maléfice en sa possession.

*Ou bien*

• **Utiliser deux cartes** Maléfice ou Enchantement en sa possession

Les cartes Enchantement et Maléfice doivent être remises au fond de leur pioche respective une fois jouées.

Si un pion termine son déplacement sur une case E ou M, la joueuse doit alors piocher une carte Enchantement (E) ou Maléfice (M).



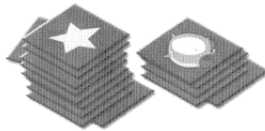
Quand toutes les joueuses ont agi, le tour se termine et le jeton Temps peut alors être déplacé.

Avant la fin du 10ème tour, chaque joueuse devra être en possession d'au moins 1 carte Salle de Bains, 1 carte Salle de Maquillage et 1 carte Garde-Robe.

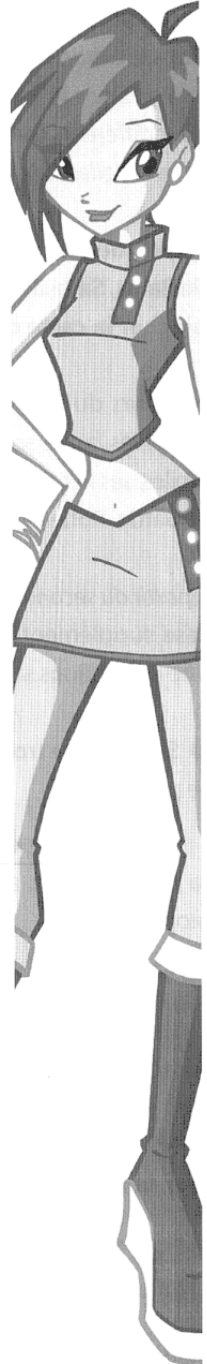
## **Conclusion du jeu**

---

Pour déterminer la gagnante, à la fin du 10ème tour, chaque joueuse soustrait du nombre total de symboles Étoile en son pouvoir, le nombre total de symboles Retard accumulés.



Celle qui, après ce rapide calcul, aura le plus d'Étoiles, sera déclarée vainqueur et la Winx qui lui est associée sera la première prête à temps pour partir avec son Spécialiste au grand bal. En cas d'égalité, la gagnante sera celle qui aura le plus grand nombre de cartes Salle de Bains, Salle de Maquillage et Garde-Robe.



## Règles optionnelles pour les joueuses plus âgées ( 9 ans et plus)

- Revenir dans une pièce déjà visitée entraîne automatiquement une pénalité de 2 Retards supplémentaires.

- Deux pions ne peuvent pas se retrouver sur la même case.

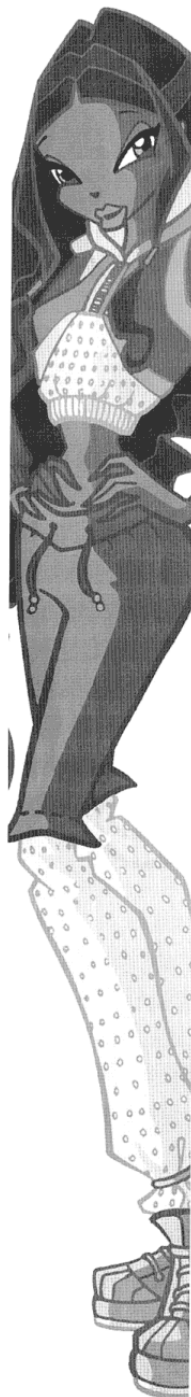
- Il est possible de se retrouver à plusieurs dans la même pièce mais dans ce cas chaque joueuse se trouvant à l'intérieur de la pièce accumulera un Retard supplémentaire lorsqu'une carte du tas correspondant sera piochée.

- Deux Salles de Bains, deux Salles de Maquillage et deux Garde-Robe sont représentés sur le tableau de jeu. Chaque joueuse sortant d'une pièce peut choisir de se rendre dans la Salle de Bains, la Salle de Maquillage ou le Garde-Robe le plus proche pour ne pas perdre de temps ou peut décider de se rendre dans l'une de ces pièces se trouvant de l'autre côté du plateau de jeu, bénéficiant ainsi de quelques avantages : la joueuse acquiert alors les Étoiles de la carte correspondant à la pièce mais n'accumule pas les Retards. Cette règle ne peut s'appliquer que pour la première carte piochée lors du premier passage dans la pièce ; pour les cartes suivantes, les règles normales du jeu s'appliquent.

- Nous recommandons de terminer la partie au bout du 30ème tour et de limiter le nombre de cartes à avoir en sa possession à 3 : trois cartes Salle de Bains, trois cartes Salle de Maquillage et trois cartes Garde-Robe.

Si l'une des joueuses n'est pas en possession, au minimum, de ces 9 cartes, elle perd automatiquement la partie.

Amusez-vous bien !







Clementoni France  
Z.A.C. de la Bérangerais  
10 rue de Fionie  
44240 La Chapelle sur Erdre  
Instructions à conserver

[www.clementoni.fr](http://www.clementoni.fr)

S90587

 **Clementoni**