

***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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# L'oreiller Enchanté

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 4 ans.

## But du jeu

Être le premier à transformer ses quatre dents de lait en pièces d'or.

## Préparation

Faites glisser une à une les pièces d'or dans la fente sur la tête de lit. Placez ensuite la baguette magique dans l'une des encoches situées de chaque côté du lit. Déglissez le plateau et placez le lit magique sur l'emplacement prévu à cet effet. Chaque joueur prend une bouche et quatre dents qu'il fixe dessus. Il la place devant lui. Chaque joueur choisit ensuite un pion et le place sur la case départ du plateau.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche et avance son pion sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis il suit les instructions de la case sur laquelle il s'est arrêté. Le jeu continuera avec le joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

## Les cases du plateau

Il existe quatre types de cases, et voici les actions à effectuer quand un pion s'arrête dessus :

### Case « Tu perds une dent »

Le joueur retire une dent de lait de sa bouche et l'accroche sur la petite poche arrière de son pion.

### Case « Va au lit »

Si le joueur a mis une dent de lait dans sa poche lors d'un précédent tour, il soulève l'oreiller enchanté

pour y déposer sa dent. Il repose l'oreiller et insère la baguette magique dans la fente. Il ramasse ensuite la pièce d'or qui apparaît comme par magie. Si le joueur n'a pas de dent de lait dans sa poche, son tour est terminé.

### Case « Avance de 2 cases »

Le joueur avance son pion de deux cases supplémentaires et suit les instructions de la nouvelle case sur laquelle il se trouve.

### Case « Départ »

Le joueur tourne à nouveau la flèche pour rejouer et déplacer son pion. Il suit les instructions de la nouvelle case sur laquelle il arrive.

## Le gagnant

Le premier joueur qui obtient quatre pièces d'or de la petite souris en échange de ses quatre dents de lait remporte la partie.

## Faire une autre partie :

Lorsqu'une partie est terminée et que vous souhaitez en commencer une nouvelle, vous devez d'abord préparer le lit. Pour cela, retournez-le, ouvrez le couvercle, faites sortir toutes les dents de lait et remplacez-les sur les bouches. Puis, remettez toutes les pièces d'or dans la fente et remplacez la baguette magique sur l'un des côtés du lit. L'oreiller enchanté est de nouveau prêt à recevoir la visite de la petite souris !

MISE EN GARDE: Risque d'étouffement - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Fabriqué en Chine. La présence d'un adulte est nécessaire.

Distribution : ©Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem - Holland

Informations à conserver.

Notez notre adresse au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement.

©Goliath France, Zone d'activité, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

