

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



petite princesse



COMMENT TRANSFORMER CENDRILLON EN PRINCESSE ?

Cendrillon ne pourra pas aller au bal du Prince Charmant vêtue de haillons ! Il faut vite l'habiller ! Pour en faire une princesse.

Barbe Bleue, le Chaperon Rouge, le Petit Poucet, Peau d'Ane, le Chat Botté, Blanche-Neige, la Belle au Bois Dormant et le Prince Charmant vont vous y aider. C'est facile. Voici comment faire.

DANS LA BOITE, VOUS TROUVEREZ :

- Une planche de jeu avec huit rectangles vides sur les huit personnages de contes de fées.
- Un cadran représentant les 8 personnages de contes de fées.
- 32 cartes dont 24 représentant Cendrillon habillée en princesse (4 jeux de 6 cartes) et 8 lutins.

AVANT DE JOUER :

Battez les cartes et distribuez-les une par une, face contre table, en pile sur les 8 rectangles de la planche de jeu.

Pour savoir qui jouera le premier, faites tourner à tour de rôle l'aiguille du cadran. Celui qui tombe sur le Prince Charmant commence. Les autres jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER ?

1. Chaque joueur fait tourner le cadran à son tour ; l'aiguille s'arrête sur un personnage. Il tire alors une carte sur la pile de ce personnage.

2. Si la carte est une partie de la robe de princesse, le joueur la place devant lui à l'endroit, sauf dans le cas n° 5.

3. Si la carte représente un lutin, le joueur la place devant lui à l'envers ou la garde dans sa main de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas la voir.

4. Chacun compose devant lui son propre dessin de Cendrillon en princesse et garde à la main ou en pile les cartes supplémentaires.

5. Il arrive qu'un joueur tire une carte qu'il possède déjà. Il l'ajoute alors à celles qu'il a en main ou posées devant lui face contre table.

6. Quand il n'y a plus de cartes sur un personnage, on tire une carte chez un autre joueur. Pour faciliter ce choix, tous les autres joueurs doivent tenir leurs cartes en éventail dans leur main.

7. On peut aussi, quand on le veut, tirer une carte parmi celles d'un autre joueur au lieu de faire tourner le cadran.

8. Quand un joueur tire une carte chez un autre joueur, il doit :

- si c'est une carte de la Princesse qu'il peut utiliser, la placer dans son dessin.
- si c'est une carte de la Princesse qu'il a déjà, la garder dans sa main sans la montrer.
- si c'est un lutin, la mettre de côté, pour qu'elle ne soit plus dans le jeu.

QUI A GAGNÉ ?

Le premier joueur qui a assemblé les six morceaux de la robe de princesse de Cendrillon est le gagnant.