

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 FERMMENT 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

Attention ! Informations à conserver



Attention !
Petits éléments
Danger d'étouffement.

0-3

oxybul.com



oxybul éveil et jeux

Oxybul éveil et jeux
2, rue Alfred de Vigny
78112 Fourqueux
FRANCE

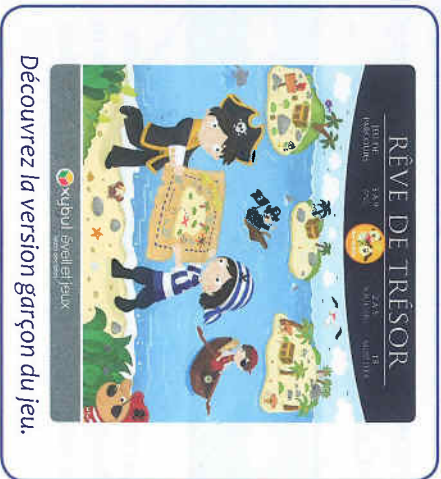
Zoé Yatéka Créations

Auteurs du jeu :
Andréa et Jean-Luc RENAUD

Illustration : Panka Páztóhy
www.pankamanki.com



Découvrez nos jeux sur zoeyateka.com



Découvrez la version garçon du jeu.

© - 2010 ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS, TOUS DROITS RÉSERVÉS

RÊVE DE PRINCESSE

5 À 9 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.

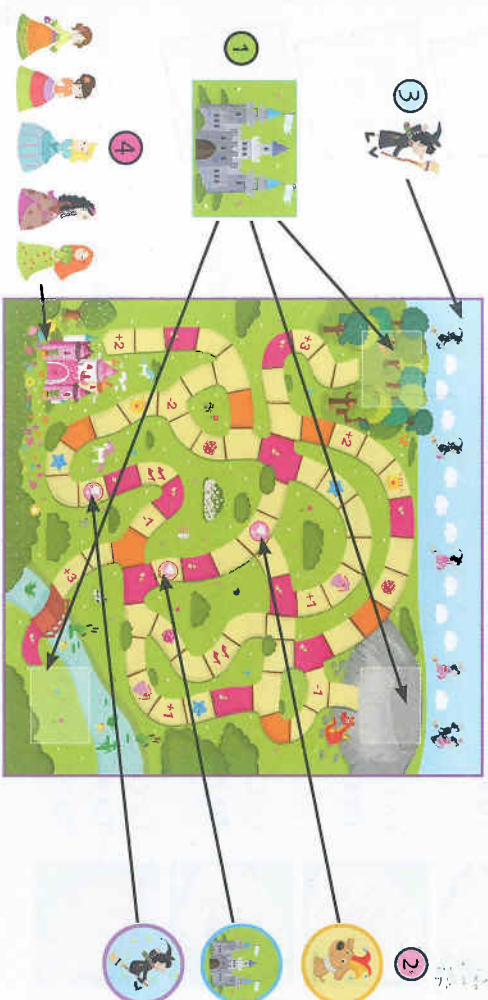
LE BUT DU JEU

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

- 1 MÉLANGE LES TROIS CARTES «CHÂTEAU» ET POSE LES, SANS LES REGARDER, SUR LES EMPLACEMENTS PRÉVUS, FACE «CHÂTEAU» VISIBLE.
- 2 POSE, SUR LES EMPLACEMENTS PRÉVUS, LES TROIS CARTES BONUS : «LE JOKER», «LA SORCIÈRE» ET «LE CHÂTEAU».
- 3 PLACE LA FIGURINE «SORCIÈRE» SUR LA CASE DÉPART DU PARCOURS DE LA SORCIÈRE.
- 4 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 POSSEDER 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 CHANGE, 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 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 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 PROCHAÎNE 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 !

