

Grandir avec **Nathan**.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les jeux « coopératifs »
- ▶ Son univers, entre réel et imaginaire...
- ▶ Fabriquer un jeu de mikado

www.grandiravec Nathan.com



le + Internet

Photo © Gorilla / Shutterstock



Nathan

Nathan

© 2012 Diset

Sous licence marque Nathan®.

Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

© Disney

Visit the Disney Web site at www.disneyprincess.com

réf. 31 309



Jeu de l'Oie

4+

Contenu

- 1 grand plateau de jeu (48 x 48 cm)
- 4 Princesses
- 4 socles en plastique
- 1 dé



Ariel



Cendrillon



Blanche-Neige



Belle



But du jeu

Être la première Princesse à atteindre la dernière case du parcours (**Château Magique**), en évitant tous les obstacles.

Comment jouer ?

- Chaque joueur choisit une Princesse et la pose sur la case **1**.
- Tous les joueurs lancent le dé, celui qui fait le plus grand nombre commence.
- Il relance le dé, avance du nombre de cases indiqué et suit les instructions qui correspondent à la case, s'il y en a (dans ce cas, le numéro de la case est sur une pastille rose).
- Puis c'est au tour du suivant de jouer.
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cases : si le joueur avance sa Princesse sur la case...



Princesses : cases **5**, **9**, **14**, **18**, **23**, **27**, **32**, **36**, **41**, **45**, **50**, **54** et **59**.
Le joueur avance jusqu'à la prochaine case **Princesses** et relance le dé.



Pont : cases **6** et **12**.
Le joueur emprunte le **Pont** et avance (ou recule) jusqu'à l'autre case **Pont** puis relance le dé.



Château Endormi : case **19**.
Le joueur passe 2 tours sans jouer.



Dés Magiques : cases **26** et **53**. Le joueur avance (ou recule) jusqu'à l'autre case **Dés Magiques** puis relance le dé.



Puits : case **31**.
Pour sortir du **Puits**, le joueur doit attendre qu'un autre joueur tombe sur la même case. Après 3 tours sans jouer, il peut relancer le dé.



Labyrinthe : case **42**.
Le joueur retourne à la case **30** et passe un tour.



Pantoufle Perdue : case **52**. Le joueur passe 3 tours sans jouer.



Sorcière Maléfique : case **58**. Dommage !
Le joueur retourne à la case départ.



Château Magique : case **63**.
Le premier joueur à l'atteindre gagne la partie. Attention, il doit faire le nombre exact de points avec le dé ! S'il en fait trop, il recule du nombre de points en excès.