

Prinses



Jim Deacove





Des rencontres en chemin

Extension du jeu "La Princesse ensorcelée"

jeu d'imagination et de stratégie coopératif
2 à 4 joueurs • à partir de 6 ans • durée: environ 20 min.

Présentation

Sur le chemin du château, vous ferez encore des trouvailles utiles, mais vous ferez cette fois diverses rencontres. Certaines vous aideront, d'autres compliqueront votre mission. Chaque trajet sera différent. Qui rencontrerez-vous cette fois?

Préparation

Choisissez la série des 12 cartes "trouvailles" que vous utiliserez, puis ajoutez-y les 12 cartes jaunes ("rencontres"). Mélangez ensuite ces 24 cartes ensemble. Faites 4 piles de 6 cartes (face cachée) et disposez-les comme précédemment (village, forêt, champs et montagnes). Pour le reste, faites comme pour le jeu de base.

Le jeu

1. Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base.
2. Quand vous pouvez retourner une carte sur une des piles, si c'est une des "trouvailles", vous l'utilisez comme précédemment.
3. Si c'est une carte jaune, vous faites une rencontre. Voyez plus bas ce qui se passe alors. La carte est ensuite retirée du jeu.
4. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Les rencontres

- A: **La sorcière:** Pour un tour, elle vous change en ... (à vous d'imaginer en quel animal!). Dans cette situation, vous ne pouvez pas continuer: vous passez votre tour. Au tour suivant, les choses sont rentrées dans l'ordre, et vous pouvez continuer normalement.
- B: **Le bouffon:** Il chamboule tout! Toutes les cartes sur le plateau sont mélangées, puis remises en piles égales à leur place.
- C: **Le mendiant:** Donnez-lui une des cartes "trouvailles" retournées. Cette carte sera retirée du jeu. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le mendiant en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- D: **Le voleur:** "La bourse ou la vie!" Il fait main basse sur la dernière carte qui a été retournée. Celle-ci sera sortie du jeu. Ou alors, enfuyez-vous et retrouvez-vous 6 cases plus loin. Vous continuez à partir de là. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le voleur en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- E: **La reine:** Elle invite tout le monde à une party royale! Tous les pions vous rejoignent, là où vous êtes.
- F: **Le menestrel** (un musicien): Vous rêvez au son de sa merveilleuse musique. Quand vous rouvrez les yeux, vous voyez un arc-en-ciel! Prenez une nouvelle carte sur une des piles.
- G: **La comète:** Son éclat dans le ciel perce l'obscurité. Enlevez une carte nuit du plateau et remettez-là sur le côté, avec les autres. *S'il n'y a pas encore de carte nuit sur le plateau, mettez la comète en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- H: **Le fermier:** Il a dans sa grange des tas de choses intéressantes. Vous reprenez une des cartes qui a été retirée du jeu, et vous la posez sur l'une des 4 piles. *Si aucune carte n'a encore été retirée du jeu, mettez le fermier en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*

J: **Le magicien:** Grâce à ses pouvoirs magiques il peut transformer l'obscurité en clarté! Choisissez une des cases "lunes", posez-y le magicien. Désormais, quand vous y tombez, il fera disparaître une carte "nuit".

K: **L'aubergiste:** Après un moment de repos convivial, et un rafraîchissement, vous repartez plein d'énergie. Le joueur suivant pourra choisir où il veut aller, sans lancer le dé.

L: **La demoiselle de compagnie:** Elle vous aide à trouver le chemin. Tous les joueurs peuvent mettre leur pion sur la case de leur choix. C'est de là qu'ils repartiront. Votre tour est terminé.

M: **Le marchand:** Il a beaucoup d'outils qui pourraient nous être utiles et il souhaite faire un échange avec une de nos "trouvailles", qui se trouve retournée sur une des piles. Ensemble, vous réfléchissez à ce qu'il pourrait nous donner pour vaincre l'obstacle actuellement présent. Si tous sont d'accord, la carte obstacle est immédiatement retirée. La "trouvaille" que vous lui avez donnée est aussi sortie du jeu. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le marchand en bas de la pile et tirez la carte suivante.*

Colophon

© 2009 Z@nnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Princess» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version avec extension © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Z@nnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande. Merci à Jim pour la 'comète' et autres suggestions.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.

Illustrateurs: Jim Deacove (Family Pastimes) et Tim Mathijssen.

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Z@nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans
L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
À la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest - Alpinisme

2-6 joueurs, à partir de 7 ans
Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans
Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. À chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans
Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

La Princesse Ensorcelée



jeu coopératif féérique
2 à 4 joueurs • à partir de 4 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

La princesse a été ensorcelée, et se trouve endormie pour les 100 prochaines années. Vous cheminerez ensemble vers le château pour lui porter secours. Pour parvenir au château, il faudra franchir une douve remplie d'eau, puis passer un chien et un garde. Ensuite, vous rencontrerez une porte fermée, cachant un tunnel obscur. Il faudra finalement délivrer la princesse du sort qui lui a été jeté pour la réveiller! Vous aurez la chance de trouver différentes choses sur le chemin, qui vous seront très utiles. Vous pourrez réfléchir tous ensemble à la meilleure façon de les utiliser pour vaincre les obstacles. Mais, pendant ce temps, le jour baisse doucement. La nuit, nous ne sommes plus en sécurité! Parviendrez-vous à atteindre la princesse et à briser le sort à temps?

Contenu

Plateau de jeu, règles, 4 pions, 1 dé, 6 cartes "nuit", 6 cartes "obstacles", 24 cartes "trouvailles" (numérotées de 1 à 24), 12 cartes "affrontement" (A à M), et 12 cartes vierges.

Préparation

- Disposez le plateau sur la table
- Trouvez les 12 cartes roses "trouvailles", numérotées de 1 à 12. Les 36 autres petites cartes sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans ce jeu. Mélangez les cartes roses, face cachée, et répartissez les, sans les regarder, de la façon suivante: 3 près des 3 arbres, 3 près des montagnes, 3 près des maisons, 3 près des ballots de paille. Attention: personne ne doit savoir où se trouvent les cartes.
- Placer les 6 cartes "nuit" (formant un puzzle), près du plateau
- Les 6 autres grandes cartes sont posées en pile sur le plateau, sur l'image de la princesse souriante: d'abord la princesse endormie, puis, le tunnel, puis la porte, puis le garde, puis le chien, et enfin le chateau avec le fossé plein d'eau, qui sera donc seul visible. La couleur des cartes pourra vous aider à respecter le bon ordre.
- Chacun choisit un pion. Ils seront placés à chaque coin du plateau, sur une case "Lune". Décidez ensemble qui commencera.

Le jeu

1. Lancez le dé, et avancez d'autant de cases, sur le tour du plateau, dans le sens de l'horloge.
2. Si vous tombez dans un village (maisons), une forêt (arbres), des champs (ballots de paille) ou les montagnes, vous pouvez retourner une des cartes qui s'y trouvent, à l'intérieur du plateau. Décidez ensemble si vous voulez utiliser cet objet. Quand il n'y a plus de cartes, il ne se passe rien. Votre tour est maintenant terminé.
3. Les arc-en-ciel sont des cases "chance". Si vous y tombez, vous pouvez retourner une carte sur n'importe lequel des 4 endroits.
4. Si vous tombez sur une case "Lune", la nuit gagne du terrain. Prenez une des 6 cartes "nuit" (le dernière étant celle qui représente la porte), et placez la sur le château, au bon endroit.
5. C'est alors au tour du joueur suivant.

Les "trouvailles"

6. Quand vous retournez une carte, vous pouvez tenter de surmonter l'obstacle qui se présente à ce moment. Au début du jeu, c'est le fossé plein d'eau.

7. Comment donc vaincre l'obstacle avec ce que vous avez en main? Expliquez aux autres joueurs comment vous pensez y arriver. Imaginez une petite histoire. Demandez l'avis des autres.
8. Si tous pensent que vous avez trouvé la solution, vous pouvez enlever l'obstacle, et remettre le carte dans la boîte. La carte qui vous a apporté la solution, retournera aussi dans la boîte. Ces cartes ne serviront plus.
9. Attention: les objets lumineux (chandelle et luciole) peuvent être utilisés contre un obstacle, mais peuvent aussi servir à retirer une carte "nuit". Dans ce cas, la carte "nuit" pourra être réutilisée, alors que la carte "trouvaille" sera remise dans la boîte.
10. Une "trouvaille" peut aussi être gardée pour un usage ultérieur. La carte reste alors en place, face visible. Dès qu'un joueur passera par là, il pourra choisir de l'utiliser, au lieu d'en tirer une nouvelle.

Fin du jeu

11. Si vous avez réussi à réveiller la princesse de son sommeil magique, vous avez gagné. Et la princesse est très heureuse.
12. La nuit peut être elle-même belle et magique. Mais il fait alors trop sombre pour continuer l'aventure. Le jeu se terminera aussi si la dernière carte "nuit" est posée (la porte fermée) avant que vous ne soyez parvenus à réveiller la princesse. Vous avez échoué pour cette fois. Il est temps de rentrer et d'aller se coucher. Demain il fera jour, et vous essaierez de nouveau!

Memory

Pour plus de difficulté, laissez les cartes que vous souhaitez utiliser plus tard face cachée. Et entraînez-vous à vous souvenir de leur emplacement.

Cartes en supplément

Quand vous avez beaucoup joué avec les cartes roses, vous pouvez les remplacer par les cartes bleues (13 à 24). Vous pouvez aussi faire votre propre collection de 12 cartes, en conservant le nombre d'objets lumineux (3). Les cartes vierges peuvent être utilisées pour créer vos propres ressources ou compétences (par exemple patience, force, bon nageur, ...). Vous pouvez aussi les utiliser comme cartes de rechange.

Description des cartes

- | | | |
|-------------------|-----------------|----------------------------|
| 1. Chandelle | 13. Torche | A. Sorcière |
| 2. Chandelle | 14. Lanterne | B. Bouffon |
| 3. Luciole | 15. Ver luisant | C. Mendiant |
| 4. Fleur | 16. Plume | D. Voleur |
| 5. Potion magique | 17. Fée | E. Reine |
| 6. Laissez-passer | 18. Flûte | F. Ménestrel |
| 7. Clé | 19. Rondin | G. Comète |
| 8. Os | 20. Pain | H. Fermier |
| 9. Diamant | 21. Corde | J. Magicien |
| 10. Bateau | 22. Cape | K. Aubergiste |
| 11. Lunettes | 23. Pelle | L. Demoiselle de compagnie |
| 12. Cheval | 24. Carte | M. Marchand |

