

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le Jeu de Blanche-Neige et les Sept Nains

Contenu:

- Plateau de jeu avec parcours et pièges
- Scène de fond illustrée
- 7 nains (pions de jeu)
- 7 socles
- 1 dé
- Instructions

Age:

A partir de 3 ans

Nombre joueurs:

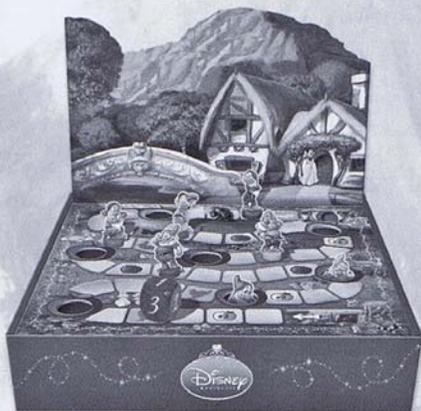
De 2 à 7

Objectif du jeu:

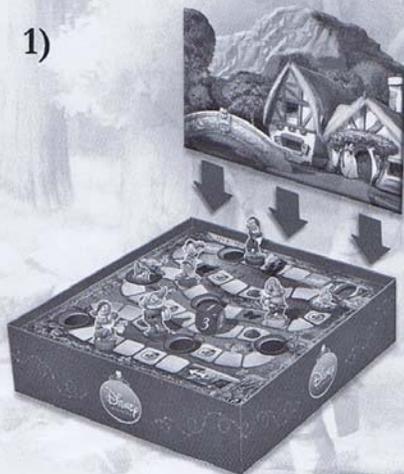
Être le premier à atteindre la porte de la maison, en évitant tous les pièges que la sorcière a tendus sur le parcours.

Préparation:

Monte le plateau de jeu comme indiqué sur le dessin et place un nain sur chaque socle.



1)



2)



SnowWhite
AND THE SEVEN DWARFS

● Début du jeu:

Chaque joueur choisit son nain et le place au point de départ (flèche). Les joueurs lancent le dé chacun son tour : celui qui obtient le chiffre le plus grand commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (de gauche à droite).

● Comment Jouer ? :

Chaque joueur, à son tour, lance le dé et avance du nombre de cases indiquées par le dé. Mais attention ! La sorcière a tendu des pièges tout au long du parcours. Voici ce que tu dois faire si tu tombes dans l'un des pièges :

Case pomme :



Case Piège :



Si ton nain tombe dans le piège tu passes un tour.

Cases Animaux :



Case Sorcière :



Si tu tombes sur cette case, le sort de la sorcière te fera retourner à la case de départ.

● Fin de la partie:

Le premier nain qui arrive à la porte de la maison, où Blanche-Neige l'attend, gagne. Les autres joueurs poursuivront la partie pour savoir qui arrivera 2ème, 3ème, etc. La partie est terminée lorsque tous les joueurs arrivent à la maison et se retrouvent sains et saufs avec Blanche-Neige.

Tout est bien qui finit bien !

Diset

© Disney Visit the Disney Web site at www.disney.com

© 2009 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona (ESPAGNE) - Groupe JUMBODISET
e-mail: info@diset.com - www.diset.com

46171F