

Jeu Cendrillon et la pantoufle de verre

Qui sera la première Cendrillon à aller au bal ?

FR Comme Cendrillon, tu voudrais tellement aller au bal. Réunis les 5 cartes, et avec l'aide de la Fée Marraine, transforme les accessoires dont tu as besoin pour aller au château du Prince. Une fois tes cartes changées d'un coup de baguette magique, tu seras une vraie princesse pour aller au bal.

Contenu :

1 Pantoufle de verre sur un coussin, 1 Plateau de jeu, 4 Figurines en forme de pantoufle de verre, 20 Cartes (4 Enveloppes, 4 Citrouilles, 4 Souris, 4 Lézards et 4 Cendrillon) et 1 Dé.

Avant de commencer

Demande à un adulte de dévisser le couvercle du coussin de la pantoufle, d'insérer à l'intérieur deux piles AA (LR6) et de refermer le couvercle. Allume la pantoufle de verre en tournant le commutateur sur la position « ON ». Pose ensuite la pantoufle de verre sur le plateau de jeu. Après avoir joué, n'oublie pas d'éteindre la pantoufle de verre en tournant le commutateur sur la position « OFF », pour préserver l'autonomie des piles.

Déroulement du jeu

Chacune des joueuses choisit à tour de rôle sa figurine et la pose sur la case départ (indiquée par la flèche). Les joueuses trient ensuite les cartes en fonction de leur illustration et placent les 5 piles différentes à côté du plateau de jeu. Chaque pile doit donc contenir quatre fois la même carte. Les cartes doivent être posées de manière à ce que les joueuses voient les mêmes images que celles illustrées sur le plateau. La joueuse dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer. À chaque tour, tu lances le dé et déplace sa pantoufle dans le sens de la flèche.

• Si tu tombes sur une case illustrée par une enveloppe, une citrouille, une souris, un lézard ou Cendrillon habillée en servante, tu prends une carte identique dans la pile correspondante. Tu poses la carte devant toi, avec l'illustration vers le haut. Mais si tu possèdes déjà cette carte, tu n'as pas le droit de prendre une deuxième carte identique et c'est donc à la prochaine joueuse de jouer.

• Si tu tombes sur une case représentant la fée marraine, tu as le droit d'appuyer sur la pantoufle de verre. Si les lumières se mettent à clignoter et que la musique se déclenche, alors tu peux retourner une de tes cartes. Comme d'un coup de baguette magique, cette opération « transforme » ta carte en un des accessoires dont Cendrillon a besoin pour se rendre au bal. En revanche, si les lumières restent éteintes quand tu appuies sur la pantoufle de verre et que tu entends sonner la cloche, tu n'as pas le droit de retourner une carte et ton tour est terminé.

• Si tu retourne sur la case départ, tu peux de nouveau lancer le dé.

• Si tu tombes sur une case où se trouve la pantoufle d'une autre joueuse, tu peux avancer ta figurine d'une case supplémentaire. Si cette case est également occupée, tu avances encore d'une case supplémentaire et ainsi de suite.

La gagnante :

La joueuse qui réussit la première à réunir l'invitation, le carrosse, les chevaux, le cocher et la robe de princesse, est la véritable Cendrillon qui peut se rendre au bal !

