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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Glamour Girl Le Défi

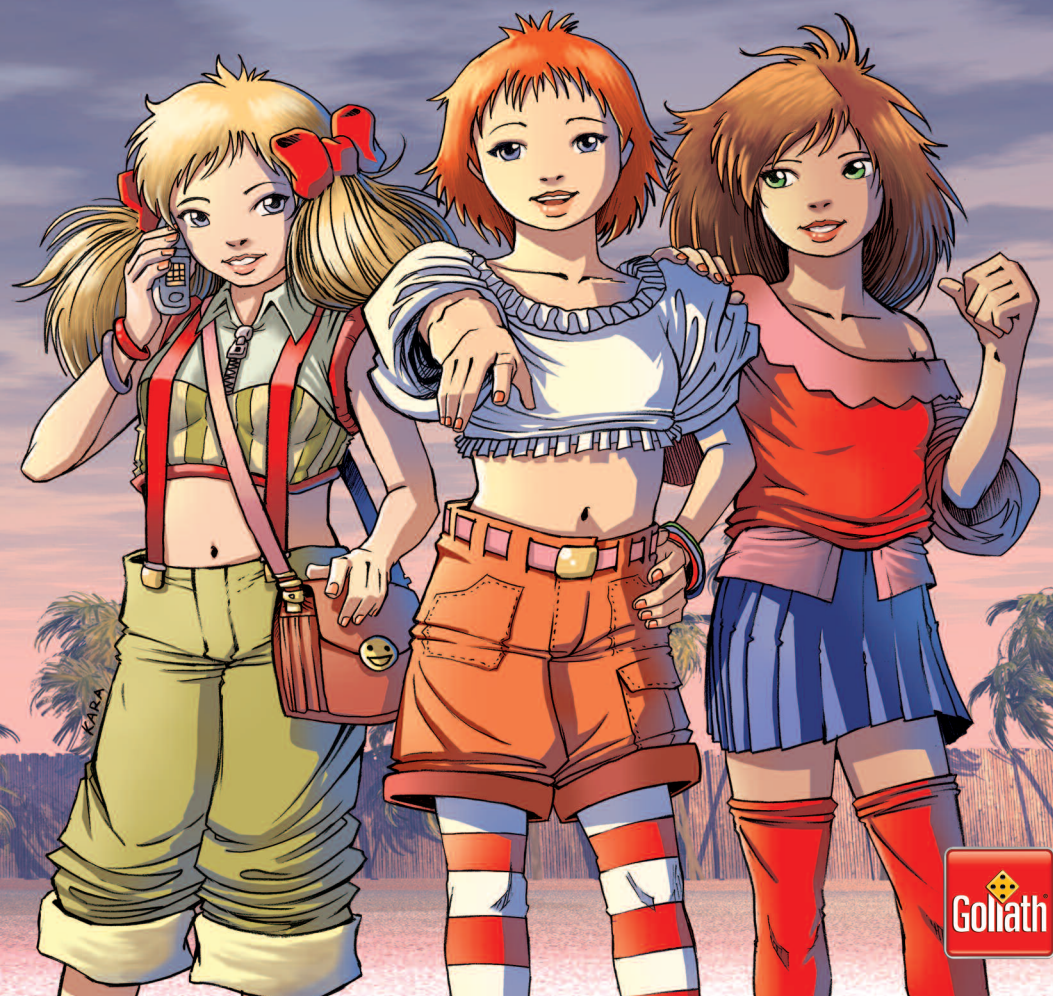
Règles du jeu

Chaque joueuse est une star qui doit créer son propre look.

Pour cela, elle doit emprunter un parcours semé de pièges qui la mènera au maquillage, à la préparation des ongles, à la pose de piercings, de tatouages et à la création de coiffure.

Mais attention, il faudra réaliser ces défis dans un temps limité.

La première à sortir du centre commercial en ayant réalisé au moins 2 défis par univers remportera la partie!!!



Tous droits réservés. Photos non contractuelles : les couleurs et le produit peuvent varier de ceux représentés.
Se conforme à EN-71 (1998) et aux prescriptions cosmétiques. MISE EN GARDE : Risque d'étouffement – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Peut souiller les vêtements et la garniture des meubles. À utiliser avec prudence.
Toutes les précautions d'utilisation sont décrites sur une notice à l'intérieur du coffret. La surveillance par un adulte est recommandée. Fabriqué en Chine.
Information à conserver. Notez notre adresse, au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement :
Goliath France, Service Consommateur, Zone d'Activité, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, FRANCE.
Visit our website /Visitez notre site : www.goliathgames.nl
© Goliath B.V., NL 8051 KR Hattem

Goliath

BUT DU JEU :

Chaque joueuse est une star qui doit créer son propre look. Pour cela, elle doit emprunter un parcours semé de pièges qui la mènera au maquillage, à la préparation des ongles, à la pose de piercings, de tatouages et à la création de coiffure. Mais attention, il faudra réaliser ces défis dans un temps limité. La première à sortir du centre commercial en ayant réalisé au moins 2 défis par univers (sur les trois proposés) remportera la partie.

NOMBRE DE JOUEUSES :

De 2 à 6, à partir de 6 ans.

COMPOSITION DU JEU :

- 1 plateau de jeu découpé en 4 univers (maquillage, tatouage/piercings, ongles et coiffure).
- 6 figurines.
- 1 dé rose (transparent).
- 30 cartes "HASARD".
- 1 sablier.
- 1 bloc "score".

Ensemble de "MAQUILLAGE" :

- 5 fards à joues.
- 10 fards à paupières.
- 1 tube de gel pailleté.

Ensemble "ONGLES" :

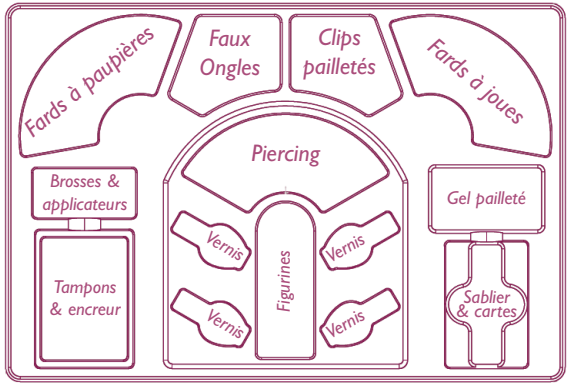
- 4 vernis.
- 3 sets de faux ongles.
- 2 sets de décalcomanies pour ongles.

Ensemble "PIERCINGS & TATOUAGES" :

- 6 piercings "nez".
- 4 piercings "oreille".
- 6 tampons avec encreur.

Ensemble "CHEVEUX" :

- 6 rajouts "studio star".
- 8 élastiques.
- 12 clips pailletés.



PREPARATION DU JEU :

Le thermoformage contenant les accessoires et le maquillage est positionné à côté du plateau de jeu. Les cartes "hasard" sont placées sur le plateau à l'endroit indiqué. Chaque joueuse choisit une figurine parmi les 6 proposées.

DEPART :

Les joueuses positionnent leurs figurines sur la case "DEPART" au centre du plateau. La plus jeune d'entre elles lance le dé la première. Puis, elles jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DU JEU :

La première à jouer avance sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Elle est libre de se rendre dans l'univers de son choix. Elle peut, alors, tomber sur 5 types de cases : les cases "DEFI" (avec pictogramme), les cases "HASARD", la case "MAUDITE", la case "CHANCE" ou les cases neutres.

1. Case "DEFI" :

La joueuse doit accomplir le défi proposé (mettre du fard à joues, se vernir les ongles, mettre un piercing…) sans dépasser la limite de temps fixée par le sablier. Pour considérer qu'un univers est terminé, il faut qu'au moins 2 défis sur les trois proposés soient réalisés. Si une joueuse tombe sur une case "défi" déjà réalisée, elle doit retourner sur la case "départ".

Case défi "MAQUILLAGE" :

- *Fard à joues : se mettre du fard sur les 2 joues.*
- *Fard à paupières : se mettre du fard sur les 2 paupières.*
- *Gel pailleté : se mettre du gel sur une partie du visage au choix.*

Case défi "TATOUAGES ET PIERCINGS" :

- *Piercing "nez" : se poser un faux anneau piercing sur une narine.*
- *Piercing "oreille" : se poser un faux piercing sur l'oreille.*
- *Tatouage : se faire un tatouage avec un tampon sur la main ou l'avant-bras.*

Case défi "ONGLES" :

- *Vernis : se vernir les ongles de la main gauche si l'on est droitier et inversement.*
- *Décoration : poser des décorations sur 2 ongles d'une même main. (Mouille abondamment le papier situé au dos du tatouage pour ongles et retire très délicatement).*
- *Faux ongles : poser 5 faux ongles sur la même main.*

Case défi "CHEVEUX" :

- *Rajout : se poser 1 rajout dans les cheveux.*
- *Elastiques : attacher ses cheveux avec un élastique.*
- *Clips : positionner 2 clips sur ses cheveux.*

2. Case "HASARD" :

Ces cases sont faites pour gêner ou aider les joueuses dans leur défis. Lorsqu'elle tombe sur une case "HASARD", la joueuse doit piocher une carte dans le tas proposé. Les cartes "HASARD" se répartissent en 2 familles : les pièges et les bonus. Après avoir effectué ce qui est indiqué sur la carte, elle repose cette dernière sous le tas (en dernière position).

3. Case "MAUDITE" :

Lorsqu'une joueuse tombe sur cette case, elle doit enlever la totalité de ses accessoires de mode (maquillage, tatouage/piercing, cheveux et ongles).

4. Case "CHANCE" :

Quand une joueuse tombe sur cette case, elle gagne tous les accessoires d'un univers de son choix (maquillage, tatouage/piercing, cheveux ou ongles).

5. Autres règles :

Si 2 figurines se retrouvent sur une même case, la seconde arrivée "chasse" la première qui retourne sur la case départ.

La joueuse qui réalise un "6" a le droit de rejouer (dans la limite de 3 lancés).

Pour remporter la partie, il faut impérativement être la première à sortir du centre commercial par les escalators. Si la joueuse obtient un nombre supérieur à celui dont elle avait besoin, elle doit reculer sa figurine et recommencer jusqu'à obtenir le nombre de points nécessaires.