

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



Piles

Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez des piles neuves de 1.5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours à un adulte de t'aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que des piles de 1,5 V du même type que recommander.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.



© 2008 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B,
Zona Franca 08040 Barcelona (ESPAGNE) - Groupe JUMBODISET
e-mail : info@diset.com - www.diset.com.Design européen.

Fabriqué en Chine.

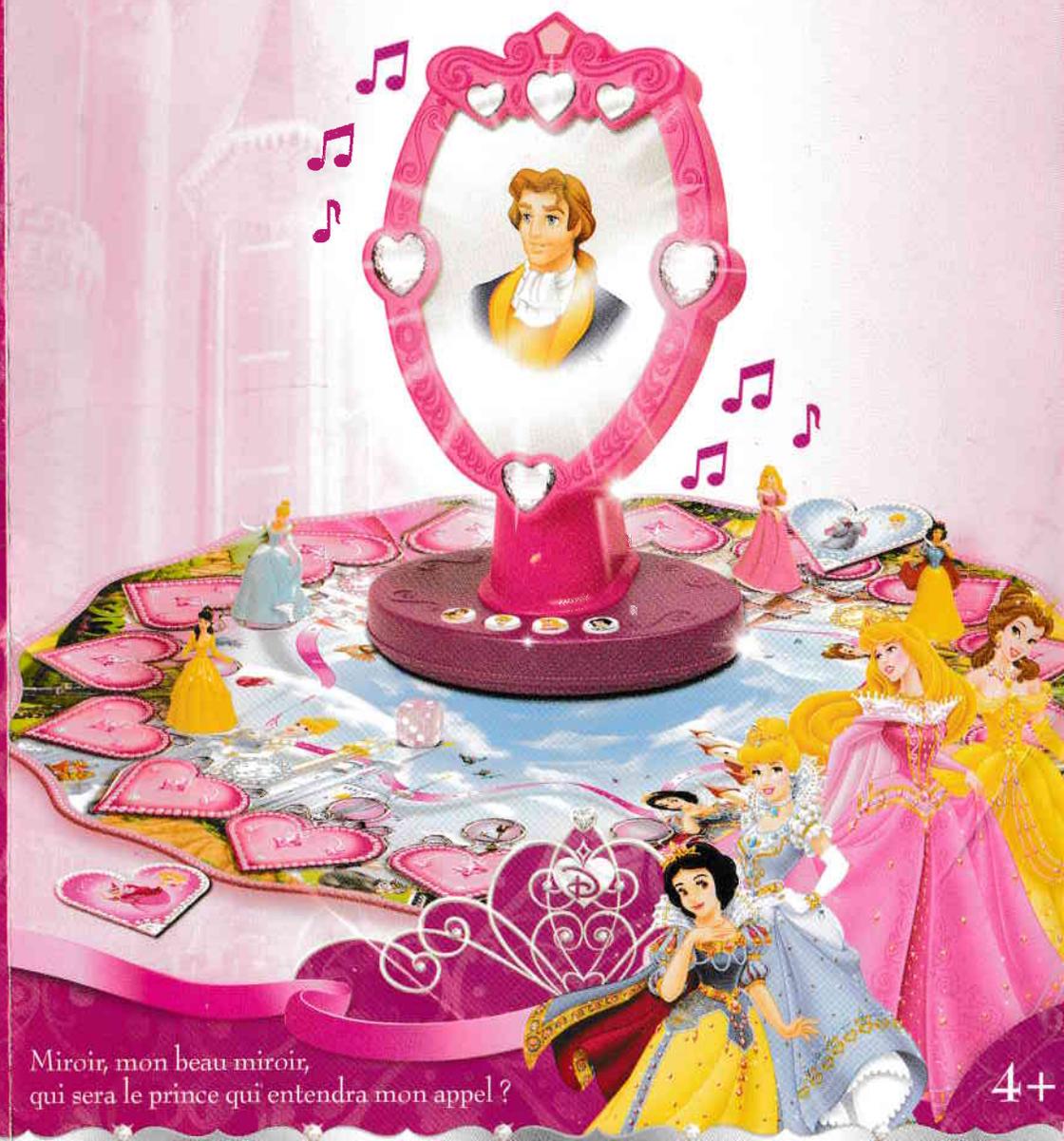
Diset

46126

Diset



Le jeu du Miroir Magique Instructions



Miroir, mon beau miroir,
qui sera le prince qui entendra mon appel ?

4+

Imagine que tu es une jolie Princesse ...

Laquelle voudrais-tu être ? Cendrillon, Blanche Neige, la Belle au Bois Dormant ou Belle ? Avec ta princesse tu feras le tour du plateau de jeu à la recherche de ton Prince Charmant ! Mais pour rencontrer, la première, ton Prince Charmant tu dois gagner 4 cœurs.

Mais, ce n'est pas aussi simple qu'on le pense ! A chaque fois que tu trouveras un cœur qui appartient à ta Princesse, tu demanderas au Miroir Magique si tu peux le garder. Si ton Prince apparaît dans le miroir, chance ! Tu gardes ta carte cœur ! Mais si c'est la méchante Reine qui apparaît, alors là... pas de chance : tu reposes ta carte !

♥ Que contient ton jeu ?

1 Miroir Magique lumineux et sonore: le miroir révélera un Prince Charmant ou la méchante Reine.

4 figurines : Cendrillon, Blanche Neige, la Belle au Bois Dormant, Belle.



1 support à insérer au centre du plateau de jeu (le miroir magique se place dessus et tourne ainsi très aisément).

♥ Avant de jouer

Sous la base du Miroir Magique, tu trouveras le compartiment des piles. Demande à un adulte de placer ces piles. Consulter la notice jointe à ce sujet (Dévisser le couvercle et insérer trois piles AA/LR6).

♥ Installer le jeu

Insérer le support dans le trou au centre du plateau de jeu. Placer le Miroir Magique au centre du plateau de jeu, sur ce support.

Avec tes amies, mélange les cartes « cœur » et place-les faces cachées ; une carte sur chaque emplacement « cœur » du plateau de jeu (poser les 16 cartes, même s'il y a moins de 4 joueurs). Place la couronne tout près du plateau de jeu.

La plus jeune des joueuses est la première à choisir sa Princesse. La joueuse suivante, à sa gauche, fait aussi son choix et ainsi jusqu'à ce que toutes les joueuses aient choisi leur Princesse. Chacune recherche alors, le château de sa Princesse sur le plateau de jeu : tout à côté, il y a un cercle décoré de gemmes. Place ta Princesse dessus : c'est ton point de départ. Toutes les joueuses peuvent alors s'asseoir face à leurs points de départ.

Voilà, tout est prêt... il est de temps de jouer !

♥ Quel est le but du jeu ?

Être la première joueuse à réunir les 4 cartes « Cœur » correspondant à sa Princesse et découvrir son Prince Charmant dans le Miroir Magique. Quatre cartes « cœur » et ton Prince Charmant dans le Miroir Magique... C'est gagné !

♥ Comment jouer

La plus jeune des joueuses commence : ensuite, chacune à son tour joue, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lance le dé et déplace ta Princesse du nombre de cases indiquées. A chaque fois, tu décides dans quelle direction tu veux aller. Attention, les Princesses se déplacent sur les cases rondes et pas sur celles en forme de cœur. S'il y a déjà une princesse sur ta case d'arrivée, tu partages simplement la case.

♥ Qui porte la couronne ?

Au cours du jeu, si tu t'arrêtes ou si tu passes sur ton point de départ (la case avec des gemmes proche de ton château), prends la couronne et place-le sur ta tête ! La couronne a des pouvoirs magiques ! Non seulement tu seras la plus belle..., mais en plus il te protégera de la méchante Reine. Si une joueuse porte déjà la couronne, elle doit te le passer. Si tu oublies de demander la couronne, tu devras repasser une nouvelle fois sur ton point de départ pour l'obtenir. Attention, tu ne peux pas porter la couronne quand ta Princesse est à son point de départ et au début de son tour.

♥ Comment gagner les cartes « Cœur »

Quand tu tombes sur une case avec une carte « Cœur » : retourne-la et montre-la à tout le monde. Sur la carte il y a l'illustration d'une Princesse. Si c'est ta Princesse, tourne le Miroir Magique pour qu'il soit face à toi et presse ton bouton – celui de ta Princesse. Et maintenant, observe bien ce qui se passe...



Si ton Prince Charmant apparaît, tu gardes ta carte « cœur » – place-la sur la table afin que toutes les joueuses puissent voir combien de cartes tu as réussi à réunir. Joue à nouveau, lance le dé et déplace ta Princesse.

Si c'est la méchante Reine qui apparaît dans le miroir, pas de chance ! Repose la carte « Cœur » face cachée où elle se trouvait sur le plateau de jeu : ton tour est fini. Mais n'oublie pas que si tu portes la couronne, la méchante Reine n'aura aucun effet – tu pourras ainsi garder la carte « cœur » et jouer un autre tour.

Si ce n'est pas ta Princesse qui est représentée sur la carte « cœur » que tu viens de retourner, montre la carte aux autres joueuses et replace-la face cachée sur le plateau de jeu : ce n'est pas grave... Au tour suivant, tu auras plus de chance ! C'est alors à la joueuse suivante.

♥ Oups, pas de carte « cœur » sur la case

Vers la fin de jeu, il y a moins de cartes « cœur » sur le plateau de jeu. Si ta case d'arrivée est vide : ce sera pour le prochain tour !

♥ Qui gagne ?

La première joueuse à réunir les 4 cartes « cœur » de sa Princesse et à faire apparaître son Prince Charmant, gagne le jeu !

Elle est déclarée la plus heureuse des Princesses ! Toutes les autres joueuses se tourneront vers elle et diront « Belle princesse vous êtes celle qui règne... Mais nous voulons jouer une nouvelle fois ! »

