

Princici-Princesslà

2 à 4 joueurs
à partir de 4 ans

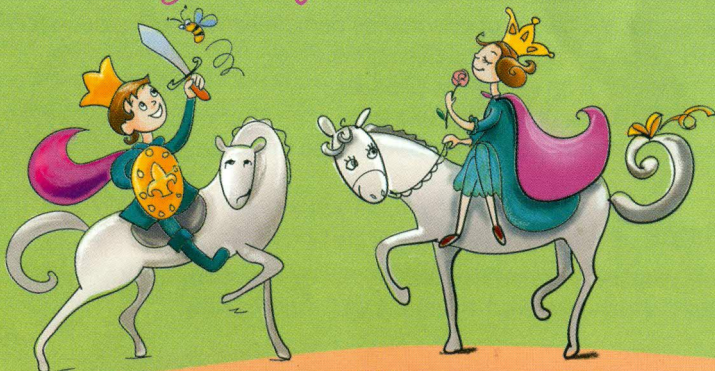
*Des princes et des princesses
s'amuse à changer de couleur
pour mieux se cacher.*

Essaie de les retrouver !

2 to 4 Players
4 years old and up

*Princes and princesses
have fun switching colour
to hide for you to seek.*

Try to find them!



DUJARDIN



Qu'y a-t-il dans la boîte ?

- ★ 4 Plateaux, illustrés recto en violet et verso en vert. (Du côté vert, les illustrations des petits objets sont en couleur ce qui rend le jeu plus difficile).
- ★ 1 Jeu de 33 cartes avec des princes, des princesses, un sorcier, une sorcière, un dragon, un serpent et la fée « chaussette »
- ★ 1 Sabot à cartes ★ 4 Tours
- ★ 4 Cœurs ★ des Jetons pailletés pour récompenser les joueurs.

A quoi allons-nous jouer ?

Nous allons chercher sur les plateaux : les princes et princesses, ainsi que les sorciers, sorcières, serpent et dragon qui apparaissent sur les cartes. Mais, attention, le **cœur** se pose sur les **gentils** et la **tour** sur les **méchants** !



Préparons le jeu :

- Retournons les plateaux de jeu pour voir le côté violet.
 - Plaçons un plateau devant chaque joueur.
 - **Tous les joueurs vont jouer sur tous les plateaux.**
 - Regardons les cartes des princes et des princesses : certaines illustrations se ressemblent mais aucune n'est exactement la même. Attention à l'emplacement des couleurs !
 - Mélangeons les cartes et posons-les dans le sabot, côté pioche (côté échancre) de manière à ne voir que le dos des cartes.
 - Posons le sabot au milieu des plateaux.
 - Prenons, chacun, un cœur et une tour.
- À deux joueurs, on pose une seule tour au milieu du jeu.

Jouons !

La ou le plus jeune tire une carte et la place face visible à côté du sabot. Tous les joueurs regardent la carte et se tiennent prêts.

★ C'est un prince ou une princesse ?

Quelle est la couleur des habits et de la couronne ? Il faut retrouver cette image, avec exactement les mêmes couleurs, sur l'un des plateaux. Vite, pose ton **cœur** dessus ! Tu as posé ton cœur le premier ? Tu as **gagné un jeton** pailleté et tu reprends ton cœur.



★ C'est un sorcier, une sorcière, un serpent ou un dragon ?

Alors pose la **tour** dessus ! Tu n'as pas réussi à poser ta tour ? Si tu en as un, tu as **perdu un jeton** pailleté. Les joueurs qui ont posé leur tour, la reprennent. Les cartes sont rejetées dans le sabot, face cachée, côté cartes rejetées.

★ C'est la fée « Chaussette » ! Attention au changement !

Toutes les cartes, rejetées ou à piocher et y compris la fée « Chaussette » sont mélangées puis replacées du côté pioche.

Selon l'envie des joueurs, on décide en début de partie que :

- Chaque joueur passe le plateau situé devant lui au voisin de gauche.
- Chaque joueur se lève pour s'asseoir à la place du voisin de gauche.
- On retourne les plateaux pour jouer sur le côté vert, plus difficile. (Pour les plus jeunes joueurs ou les débutants, mieux vaut continuer du côté violet).

C'est ensuite au joueur placé à gauche de celui qui a joué de tirer une carte.



Variantes :

- ★ Pour les plus jeunes, on donne un jeton aux joueurs qui ont posé leur tour sur la bonne image.
- ★ Au début du jeu, chaque joueur reçoit un jeton pailleté. Chaque joueur devra rendre un jeton (s'il en a un) :
 - ★ S'il touche son cœur ou sa tour avant que la carte ne soit retournée.

★ S'il prend le cœur au lieu de la tour ou l'inverse.

★ S'il pose son cœur ou sa tour sur une image qui ne correspond pas à l'image de la carte.

3 ★ Quand un sorcier, une sorcière, un serpent ou un dragon apparaît sur une carte, si c'est le joueur qui l'a retournée qui pose sa tour dessus en premier, il reçoit deux jetons au lieu d'un seul.

4 ★ Le joueur qui pioche la fée « Chaussette » prend un jeton au joueur de son choix.

QUI GAGNE ?

Le gagnant est celui ou celle qui aura :

★ 10 jetons à 2 joueurs

★ 8 jetons à 3 joueurs

★ 6 jetons à 4 joueurs,

ou ... le plus de jetons quand le temps de la partie (décidé au début du jeu) est écoulé.

*Toute l'équipe DUJARDIN,
avec ses usines en Gironde et en Corrèze, vous souhaite de joyeuses parties.*