

F Règle du jeu

Marguerite melody

Jeu de rapidité musical.

Qui sera la première habillée pour partir au bal avec son prince charmant avant que la musique ne se termine ?

Age : A partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 minutes



But du jeu :

La première princesse à avoir revêtu 7 accessoires différents non cassés et à être accompagnée d'un prince, reçoit un carrosse pour se rendre au bal.

Lorsqu'une princesse a gagné 3 carrosses, elle emporte la partie.

Préparation du jeu :

On mélange toutes les cartes. On pose en tas au centre de la table les cartes face cachées (la pioche) ainsi que la grenouille.

La boîte à musique est remontée au maximum : la musique commence et la partie peut démarrer.

(Pour rendre le jeu plus difficile et plus rapide, on peut ne pas remonter la boîte à musique au maximum).

Déroulement du jeu :

Une partie se joue en plusieurs manches. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au joueur le plus jeune de commencer.

- A tour de rôle, chaque princesse retourne une carte qu'elle pose **OBLIGATOIREMENT**, au centre de la table.

1) La carte retournée est une carte accessoire :

Chaque princesse (y compris celle qui vient de poser la carte) peut dès lors, si elle le désire, attraper cette carte. (Toute princesse ayant touché ou posé la main sur une carte est obligée de la prendre !!)

Plusieurs possibilités pour la princesse qui vient de prendre une carte accessoire :

- **c'est un accessoire qu'elle ne possédait pas** : elle pose cette carte, face découverte, devant elle,
- **elle prend un accessoire qu'elle possédait déjà** : elle remet au centre de la table l'accessoire pioché + son double (ex : une princesse a devant elle une couronne et vient d'en prendre une autre, elle doit remettre ces deux cartes),
- **elle prend un accessoire cassé** : elle remet cet accessoire cassé + un de ses « bons » accessoires au centre de la table.

Dans ce dernier cas, si la princesse n'a pas encore de carte devant elle, elle doit faire 3 bisous à la grenouille en la

reposant sur la table entre chaque bisou. Pendant ce temps, les autres princesses continuent à jouer et la princesse revient dans le jeu lorsque c'est à son tour de retourner une carte.

2) La carte retournée est une carte spéciale :

- **Un prince charmant** : la princesse qui l'a retourné le garde car la voilà accompagnée pour se rendre au bal ! Si elle a déjà un prince, elle laisse cette carte au centre de la table et une autre princesse peut alors si elle le désire s'en saisir.



- **Une fée** : la princesse qui retourne cette carte la garde. Celle-ci lui permettra de remplacer un des 7 accessoires ou bien d'annuler une carte sorcière (*dans ce cas, la princesse pose au centre de la table la carte sorcière + la fée*).



- **Une sorcière** : si la princesse qui retourne cette carte a déjà un prince charmant, elle pose au centre de la table la sorcière + le prince. Si elle n'a pas de prince, elle embrasse la grenouille 3 fois, pendant que les autres princesses continuent à jouer et la princesse revient dans le jeu lorsque c'est à son tour de retourner une carte,



(si elle possède une carte fée, elle place cette dernière + la carte sorcière au centre du jeu).

- Aussitôt que la carte a été prise, c'est au tour de la princesse suivante de piocher une carte et de la poser au centre de la table.

Si la carte n'intéresse aucune des princesses, elle reste sur la table et c'est à la princesse suivante de piocher une carte et de la poser par-dessus.

Fin de la partie :

- Une princesse réunit les 7 accessoires + le prince charmant avant que la musique ne soit terminée, elle gagne cette manche. Elle reçoit alors un pion carrosse et une nouvelle manche démarre.

- La musique s'arrête mais personne n'a gagné : on redémarre une nouvelle manche.

La première princesse à avoir 3 carrosses gagne la partie.

N.B : A chaque nouvelle manche, les princesses mélangent de nouveau les cartes tout en ayant pris soin de remonter la boîte à musique.

