

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 (Saône-et-Loire), 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



Blanche-Neige

et les 7 nains WALT DISNEY

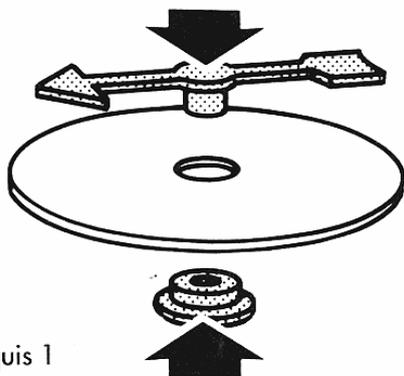


JEUX NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu avec des sentiers-parcours.
- 1 roulette avec des cases chiffres, prince, sorcière.
- Blanche-Neige et les 7 nains prédécoupés.
- 8 socles.
- Des jetons "fleurs" (bleu, jaune, rouge et vert).
- Des jetons "pommes".
- La maison à monter.

Lors de la première utilisation, détacher tous les éléments prédécoupés et monter la flèche sur la roulette selon le croquis 1.

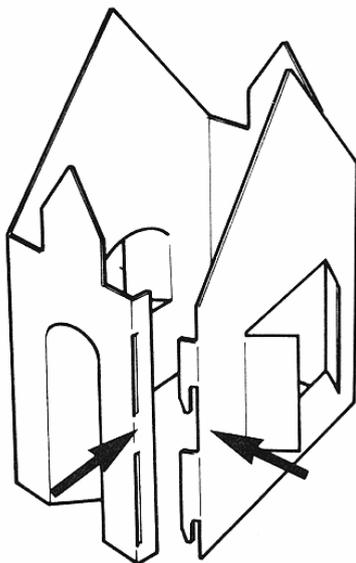


PRÉPARATION DU JEU

- Montage de la maison

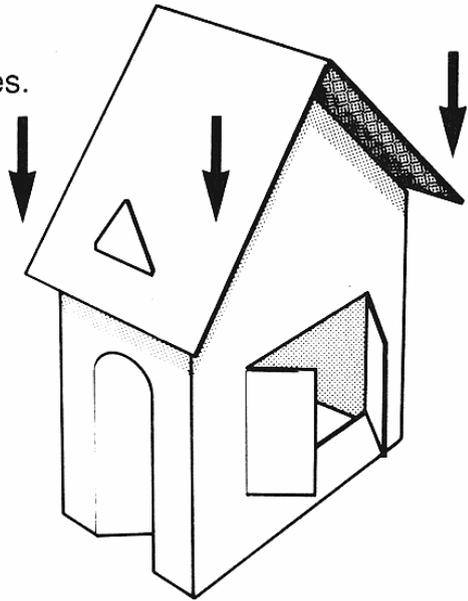
- Marquer les pliures et monter la maison en insérant les languettes dans les encoches (croquis 2).

croquis 2



- Puis fixer le toit (croquis 3).
Ouvrir les portes et les fenêtres.

croquis 3



- Mise en place des éléments (croquis 4).

- Placer la maison sur le plan de jeu, à l'emplacement entouré de 2 cases "arrivée".
- Choisir les jetons "fleurs" selon le nombre de joueurs:
 - à 7 joueurs : 7 fleurs de chaque couleur (soit 28 jetons);
 - à 6 joueurs : 6 fleurs de chaque couleur (soit 24 jetons);
 - à 5 joueurs : 5 fleurs de chaque couleur (soit 20 jetons);
 - à 2, 3 et 4 joueurs: 4 fleurs de chaque couleur (les jetons restants sont écartés).
- Utiliser dans tous les cas les 3 jetons "pommes".
- Répartir les jetons "fleurs" et "pommes" à l'envers au hasard sur la partie feuillage du plan de jeu, en regard des cases du chemin.
- Placer les nains sur les socles.
A 4, 5, 6 et 7 joueurs en choisir un chacun; à 2 et 3 joueurs en choisir 2.
- Placer les nains au choix sur la ligne "départ".
- Poser Blanche-Neige sur un socle et la placer dans la maison.

case arrivée

case arrivée

maison
de
Blanche-Neige

jetons



 zone destinée
aux jetons
pommes
et fleurs

case départ

croquis 4

BUT DU JEU

Cueillir 4 fleurs différentes et être le premier à les offrir à Blanche-Neige, et surtout éviter les pommes !

Pour cela, bien mémoriser l'emplacement des jetons qui change en cours de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE A 4, 5, 6, 7 JOUEURS

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence et chaque joueur, à son tour, fait tourner la roulette pour déplacer son nain.

LA ROULETTE :

- Si elle **s'arrête sur 1, 2, 3, 4, 5 ou 6**, le joueur déplace son nain à droite, à gauche, en avant, en arrière du nombre de cases indiqué, et toujours sur le chemin tracé.
- Si elle indique **le Prince Charmant**, le joueur fait tourner à nouveau la roulette, **double les points** ainsi obtenus et déplace son nain d'autant.
- Si elle indique **la Sorcière**, le joueur **passe un tour**. S'il tombe sur la Sorcière après avoir obtenu le Prince, le coup est nul et **il passe son tour**.

Nota :

- Lors d'un même déplacement, un nain n'a pas le droit de passer 2 fois sur la même case.
 - Si un nain est bloqué par d'autres nains et ne peut bouger, il passe son tour.
 - Un nain ne peut ni s'arrêter, ni passer sur une case occupée par un autre nain.
-

Les jetons "fleurs" et "pommes"

En chemin, les nains passent à côté des jetons disposés sur le "feuillage". Quand ils s'arrêtent sur **une case située contre un jeton**, le joueur **retourne le jeton** et le montre aux autres joueurs.

- Si c'est une fleur et que le joueur n'en a pas encore de cette couleur, il la prend.
- S'il a déjà une fleur de cette couleur, il la replace à l'envers sur le feuillage à l'emplacement de son choix, et ceci à la vue des autres joueurs.
- Si c'est une pomme, le joueur doit la replacer à l'envers, n'importe où sur le feuillage, à la vue de tous. En plus, il doit remettre sur le chemin, à l'envers, une de ses fleurs déjà gagnées.

Nota :

lorsque le nain d'un joueur se trouve entre 2 jetons, le joueur retourne l'un des deux au choix.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un des joueurs a réuni 4 fleurs différentes et qu'il parvient sur l'une des cases "arrivée", il a gagné et offre ses fleurs à Blanche-Neige.

Règle du jeu à 2 et 3 joueurs

- Le déroulement du jeu est le même, mais chaque joueur possède 2 nains qu'il déplace en faisant tourner la roulette pour chacun.
- Les fleurs ramassées par les 2 nains servent à l'un ou à l'autre pour favoriser l'entrée du nain qui est le plus près de l'arrivée.



JEUX NATHAN

056779