

Princes et Princesses

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 31 cartes **histoire**
- 10 **dés à 6 faces** (*illustrés*)
- 5 jetons **prince / princesse** (*1 blanc, 1 vert, 1 bleu, 1 jaune et 1 rouge*)
- 1 jeton **sorcière** (*violet*)
- 20 marqueurs (*2 blancs, 2 verts, 2 bleus, 2 jaunes et 2 rouges*)
- 1 tableau **beauté/bravoure** et **gentillesse**

Princes et Princesse est un jeu de parcours avec des dés, des combinaisons et du stop où encore qui raconte une conte merveilleux pour 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans.
La durée d'une partie est de 20 minutes.

But du jeu :

Terrasser le terrible dragon pour sauver et épouser son aimé(e) avant l'arrivée de la sorcière du bois gris.

Les personnages :



Le prince / la princesse (*jetons*)



Azel, la méchante sorcière du bois gris (*jetons*)



Mouche, le fidèle et intrépide compagnon à 4 pattes (*dés*)



Adèle, la courageuse et protectrice nourrice (*dés*)



Hector, le vieux chasseur toujours aux aguets (*dés*)



Fli, la bonne fée (*dés*)



Uzul, le vilain lutin toujours prêt à jouer un mauvais tour (*dés*)



Draco, le terrible dragon cracheur de feu (*dés*)

Mise en place :

- ✘ Les joueurs vont choisir s'ils sont tous des princes ou tous des princesses.
- ✘ Ils écrivent ensuite l'histoire qu'ils vont jouer : Ils placent les cartes dans l'ordre en commençant par « **Il était une fois ...** » (*face rose si ce sont des princesses, face bleu si ce sont des princes*) puis en suivant les numéros de page et en choisissant la carte à utiliser* jusqu'à « **Ils se marièrent ...** »
- ✘ Chaque joueur reçoit ensuite 1 jeton **prince / princesse** et 2 marqueurs de la couleur de son choix, 2 marqueurs par couleur utilisée sont également mis à côté des cartes histoires.
- ✘ Ils placent leur jeton du côté choisit précédemment sur la carte « **Il était une fois ...** ».
- ✘ Ils placent ensuite leurs marqueurs sur les cases 0 point de gentillesse/bravoure et 0 point de beauté (*plateau recto-verso*).
- ✘ Le jeton sorcière est mis face non barrée sur la carte 1, 2, 3 ou 4 en fonction de la difficulté souhaitée (*1 facile ...*).

* D'une manière générale une histoire avec beaucoup de cartes à 3 personnages augmente la difficulté de la partie par rapport avec des cartes à 2 personnages. Pour une partie de difficulté normale, privilégier une alternance 2 personnages / 3 personnages / 2 personnages ...

**NUMERO
DE PAGE**









PERSONNAGES QUI INTERVIENNENT

Le tour de jeu :

Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

✠ *La sorcière avance d'une case à chaque début de tour.*

Le joueur lance les 10 dés (*il peut les lancer 5 par 5, s'il a du mal avec les 10 d'un coup*) :

- Les dragons  se placent en partant de la carte suivant le jeton prince/esse à raison de 1 dé par carte. Si l'on arrive à la douzième carte et que l'on a encore des dragons à placer, on repart en sens inverse. Cela à hauteur du nombre maximum de personnages actifs par carte.
- Les lutins  se mettent de côté on ne peut plus les relancer.
- La bonne fée  sert à certaines combinaisons et permet de s'arrêter sur une carte où il y a un dragon (*il faut autant de fée protectrice que de dragons présents sur la carte*).
- Le petit chien, la nourrice et vieux chasseur    servent pour réaliser les combinaisons.

Le joueur place les dragons comme indiqué et défasse les lutins (*après chaque lancé de dés*).

Avec les dés restants, il place sur la carte qui suit son jeton prince/esse les personnages qu'il a obtenus et qui sont nécessaires à la combinaison ainsi que la bonne fée protectrice s'il y a un dragon sur la carte. S'il complète la combinaison et peut s'arrêter sur la carte il doit alors décider si avec les dés restants il tente de continuer son avancée ou non et l'annoncer clairement.

Attention ! S'il tente une autre carte et qu'il ne parvient pas à l'atteindre, il perd la totalité de son avancée.

S'il lui manque des personnages pour valider une carte et qu'il lui reste des dés disponibles, il peut relancer les dés restants autant de fois qu'il le désire tant qu'il ne fait pas de lutins ou de dragons.

Attention ! Il est autorisé de réserver des dés que l'on pourra relancer dans un second temps si ces derniers servent à la carte suivant celle que l'on essaie d'atteindre (*voir exemple*)

Exemple :



Le joueur vert a lancé les dés. Il a obtenu 2 dragons qu'il place sur les cartes 2 et 3 et retire le lutin. Il place ensuite le chien et la nourrice sur la carte 2. Il a le droit de garder un chasseur vu qu'il est nécessaire sur la carte 3 et une bonne fée, puisqu'elle est nécessaire pour s'arrêter sur une carte avec un dragon.

Il va donc relancer un chasseur, une nourrice et une bonne fée (il aurait très bien pu relancer 2 chasseurs au lieu d'un, ce choix n'a pas d'incidence sur le stop ou encore).

Il obtient maintenant un chien, une nourrice et un lutin. Il retire le lutin et pose le chien sur la carte 2 et possède la bonne fée pour s'arrêter sur cette carte.

Il doit maintenant décider s'il tente la carte 3 vu qu'il ne lui manque qu'un chien avec un dé (il a déjà le chasseur et la bonne fée pour se protéger du dragon) ou s'il s'arrête et utilise ses dés restants pour marquer des points de beauté et de gentillesse/bravoure.

Si un joueur parvient à réaliser la ou les combinaisons demandées et qu'il lui reste des dés en plus après s'être arrêté, il va pouvoir soit **marquer des points de beauté**, soit **faire preuve de gentillesse**.

Marquer des points de beauté : Le joueur peut décider d'échanger ses dés restants (*autres que dragon et lutins*) contre des points de beauté à raison d'1 point de beauté par dé.

Faire preuve de gentillesse / bravoure : Le joueur peut décider de faire profiter un autre joueur d'un ou plusieurs de ses dés restants (*autres que dragon et lutins*). Il va alors poser un marqueur de la couleur correspondant au joueur qu'il aide sur le personnage qu'il lui donne pour son prochain essai sur la première carte à tenter (*on peut faire avancer gratuitement un joueur d'une carte de cette façon*). Pour chaque dé ainsi utilisé, le joueur marque 2 points de gentillesse/bravoure.

Ralentir la sorcière :

Un ou plusieurs joueurs peuvent tenter de ralentir l'avancée de la **sorcière du bois gris** à la fin du tour de table. Chaque joueur qui prend part à la tentative doit disposer d'au moins 1 point de beauté et d'1 point de gentillesse/bravoure. L'un des joueurs lancent les dés, si le résultat indique autant ou moins de dragons que de joueurs impliqués dans cette tentative, la sorcière n'avance pas le tour prochain (*on place son jeton face barrée, cela indique qu'elle n'avance pas ce tour-ci*). Si le résultat n'indique aucun dragon, la sorcière recule d'une case et n'avance pas le tour prochain. Si le résultat indique plus de dragons que de joueurs impliqués dans cette tentative, chacun des joueurs perd 1 point de beauté et de gentillesse/bravoure.

Il est possible de réduire la difficulté de la tentative en sacrifiant avant le lancer de dés des points de beauté ou de gentillesse, pour chaque point sacrifié on a droit à un dragon

supplémentaire dans le résultat.

Points de beauté et points de gentillesse/bravoure :

- On peut une seule fois par tour décider de relancer des lutins au prix d'un point de gentillesse/bravoure par lutin. Les lutins ainsi relancés sont remis en jeu. En dépensant 5 points de gentillesse/bravoure un joueur peut relancer tous les lutins qu'il a devant lui (*on ne peut avoir plus de 10 points de gentillesse/bravoure*).
- En dépensant 5 points de beauté un joueur peut s'arrêter sur une case avec 1 dragon sans avoir besoin de la protection de la bonne fée (*pour plus de dragon, il faut la différence en bonne fée / on ne peut avoir plus de 10 points de beauté*).

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La partie se termine, soit à la fin du tour où la sorcière du bois gris est arrivée seule sur la tuile « **Ils se marièrent ...** ». Auquel cas tous les joueurs ont perdu et la sorcière épouse le prince charmant / ou prend l'apparence de la princesse après s'en être débarrassée.

Soit à la fin du tour où un seul joueur s'arrête sur la tuile 12, Il passe alors directement son jeton sur la tuile « **Ils se marièrent ...** », il a gagné.

Si plusieurs joueurs s'arrêtent le même tour sur la tuile 12, c'est celui qui a le plus de points de beauté et de gentillesse qui l'emporte et épouse le prince charmant/la princesse.

Les égalités sont possibles auquel cas, il faudra que le prince charmant ou la princesse ait des frères ou des sœurs à marier ☺

Visuels de jeu :

Les cartes histoire



Le tableau beauté / gentillesse



Le jeu en solo :

Le jeu solo se déroule comme le jeu à plusieurs, à l'exception des points de gentillesse/bravoure qui s'obtiennent de la même façon que les points de beauté Le joueur décide d'onc d'attribuer les dés restants soit en beauté, soit en gentillesse/bravoure.

Par Lionel BORG
lioborg@free.fr