

Princesse

Un jeu-histoire à lire et à parcourir sans modération.

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

- 1 album illustré avec l'histoire et les règles du jeu
- 1 plateau **histoire**
- 10 **dés à 6 faces** (5 blancs, 5 rouges)
- 5 jetons **princesse** (1 blanc, 1 vert, 1 bleu, 1 jaune et 1 rouge)
- 1 jeton **sorcière**
- 10 marqueurs **beauté et gentillesse** (2 blancs, 2 verts, 2 bleus, 2 jaunes et 2 rouges)

Princesse est une histoire à lire et à regarder mais c'est aussi un jeu de parcours avec des dés, des combinaisons et du stop où encore pour 1 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

La durée d'une partie est de 20 minutes.

But du jeu :

Être la princesse qui épousera le prince charmant en le libérant des griffes du dragon avant les autres princesses et la sorcière du bois gris.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit 1 jeton princesse et 2 marqueurs de la couleur de son choix. Il place le jeton princesse sur la case départ, un marqueur sur la case 0 point de gentillesse et l'autre sur la case 0 point de beauté.

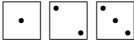
Le jeton sorcière est mis sur la case 2, 3 ou 4 en fonction de la difficulté souhaitée.

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.**

Le joueur lance les 10 dés :

- Les dragons () se placent en partant de la prochaine case à raison de 1 dé par case. Si l'on arrive à la douzième case et que l'on a encore des dragons à placer, on repart en sens inverse. Cela à hauteur du nombre maximum de dés par case.
- 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 case où il y a un dragon.
- Le petit chien, dame de compagnie et vieux chasseur () servent pour réaliser les combinaisons.

Il place les dragons comme indiqué et défaisse les lutins (*après chaque lancé de dés*).

Avec les dés restants, s'il arrive à faire la combinaison demandée pour la prochaine case, il place les dés en question sur cette dernière (*autant de bonne fée en supplément qu'il y a de dragons sur la case pour pouvoir s'arrêter dessus*), sinon il relance les dés de son choix autant de fois qu'il le désire jusqu'à soit avoir la combinaison, soit ne plus pouvoir la réaliser (*à cause des lutins et des dragons*).

- Si un joueur parvient à réaliser la combinaison demandée pour la case qui se trouve devant lui et qu'il pense pouvoir poursuivre son chemin, il annonce alors qu'il continue l'aventure et procède comme précédemment avec les dés qu'il lui reste.
S'il ne parvient pas à valider la case qu'il tente, alors il perd **la totalité de son avancée**.
- 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 transformer les dés restants en points de beauté et de gentillesse :

1 point de beauté par dé blanc restant (*les dragons et les lutins ne comptent évidemment pas*),
1 point de gentillesse par dé rouge restant (*les dragons et les lutins ne comptent évidemment pas*).

Duel de princesse :

Lorsqu'une princesse arrive sur une case sur laquelle il y a une autre princesse, elle peut la défier pour lui voler ses points de gentillesse ou de beauté.

Pour cela le joueur attaquant va prendre les 5 dés rouges, le joueur défenseur va prendre les 5 dés blancs.

Les joueurs lancent les dés de façon à ce que leur adversaire ne puisse pas voir les résultats.

Le joueur défenseur va choisir le personnage (, , , ,  ou ) qui selon lui est en plus grand nombre sur la totalité des dés joués. Le joueur attaquant fait ensuite de même.

Les deux joueurs révèlent simultanément leurs dés.

Si le personnage choisit par l'un des deux joueurs est présent plus de fois que celui choisit par l'autre joueur, le vainqueur peut alors piller tous les points de gentillesse ou de beauté du perdant.

Sinon rien ne se passe.

Points de beauté et points de gentillesse :

- En dépensant 5 points de gentillesse un joueur peut relancer une seule fois tous les lutins qu'il a devant lui.
- En dépensant 5 points de beauté un joueur peut s'arrêter sur une case avec 1 ou plusieurs dragons sans avoir besoin de la protection de la bonne fée.

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 case arrivée. Auquel cas tous les joueurs ont perdu et la sorcière épouse le prince charmant.

Soit à la fin du tour où une princesse s'arrête sur la case 12, elle passe alors directement sur la case arrivée et épouse le prince charmant.

Si plusieurs princesses s'arrêtent le même tour sur la case 12, c'est celle qui a le plus de points de beauté et de gentillesse qui l'emporte et épouse le prince charmant.

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

Par Lionel BORG
lioborg@free.fr

Commentaires :

Pour l'instant, le plateau intègre l'histoire faute d'illustration.

A terme, je souhaite présenter un prototype s'articule entre un album de jeunesse avec illustrations + histoire et un plateau de jeu qui pour chaque étape de l'histoire a une case avec l'illustration correspondante sans le texte.

De la même façon, les dés qui pour l'instant ont des valeurs numériques, seront remplacés par des dés avec les personnages de l'histoire sur chaque face.

Pour tester le jeu, vous pouvez imprimer le plateau/histoire qui se trouve à cette adresse :

<http://lioborg.free.fr/atelierjeu/Princesses/princessev2/plateauv3.pdf>