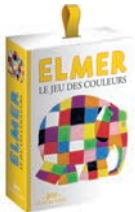


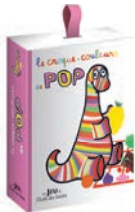
Retrouvez dans la même collection :

Dès 3 ans



2 à 4 joueurs

Dès 4 ans



1 joueur et +



2 joueurs et +

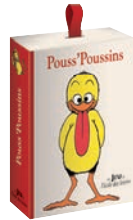
Dès 4 ans



2 à 4 joueurs



1 à 6 joueurs



2 à 4 joueurs

Dès 5 ans



2 joueurs et +



2 à 4 joueurs



2 à 6 joueurs



Le jeu de la princesse coquette

D'après l'univers de **Christine Naumann-Villemin** et **Marianne Barcion**



Dès 4 à 104 ans
De 2 à 6 joueurs

Contenu du jeu :

- 6 plateaux
- 18 cartes « Garde-Robe » (verso rose)
- 32 cartes « Action » (verso bleu)

But du jeu :

Devenir la princesse coquette en accumulant le plus de points !

Préparation du jeu :

Distribuer un plateau à chaque joueur.

Placer les 18 cartes « Garde-Robe » (verso rose), faces visibles, au milieu des joueurs.

Faire une pioche avec les cartes « Action » (verso bleu).

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



*Pioche cartes
« Action »*

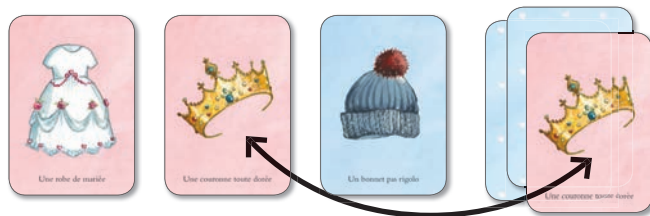
Déroulement du jeu :

Le joueur qui imite le mieux la princesse coquette se charge de la pioche constituée des cartes « Action ».

Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, ils désignent celui qui sera en charge de la pioche.

À chaque tour, ce dernier retourne une carte « Action » de façon à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps.

Le premier joueur qui tape sur la carte « Garde-Robe » représentant le même objet, qu'elle soit au milieu des joueurs ou sur un des plateaux, la remporte.



Le premier joueur qui tape sur la carte « Garde-Robe » qui représente aussi la couronne toute dorée la remporte !

- Si c'est une carte représentant un objet de la princesse coquette, il la garde et la pose sur son plateau, côté « Princesse ».
- Si c'est une carte représentant une tenue d'hiver, il s'en débarrasse et la donne au joueur de son choix, qui la pose sur son plateau, côté « Hiver ».

À noter, les joueurs peuvent taper sur une carte « Garde-Robe » (qu'elle soit sur le plateau d'un autre joueur ou sur le leur) même si elle est cachée par d'autres cartes.

Dans le cas où un joueur tape sur son propre plateau, soit il conserve sa carte « Princesse », soit il se débarrasse d'une carte « Hiver » en la donnant au joueur de son choix.

Si un joueur tape par erreur sur une carte, il ne peut plus jouer durant ce tour.

Le tour se termine quand la carte « Garde-Robe » est acquise par un des joueurs.

La carte « Action » est alors remise sous la pioche et une nouvelle carte « Action » est retournée.

Cartes spéciales :

Les cartes spéciales permettent au dernier joueur ayant remporté une carte « Garde-Robe » de retourner, faces cachées, une, deux ou trois cartes « Garde-Robe ».



Les joueurs doivent se souvenir de l'habit caché pour taper sur la bonne carte. Attention, il va falloir faire preuve de mémoire !

La partie continue alors normalement.

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes « Garde-Robe » ont été gagnées.

Les joueurs comptent leurs points : +2 pour chaque habit de princesse et -1 pour chaque habit d'hiver.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie et devient la princesse coquette.

Rendez-vous sur le site de *l'école des loisirs* (www.ecoledesloisirs.fr) pour réaliser votre couronne de princesse coquette et l'offrir au gagnant de la partie !