

LE JEU DES NAINS ET DE BLANCHE-NEIGE

RÈGLE DE JEU

La méchante Reine s'est transformée en vieille sorcière. Elle part à la recherche de Blanche-Neige pour lui donner une pomme empoisonnée. Avertis par les animaux de la forêt, les 7 nains quittent la mine et courent prévenir leur amie.

Mais arriveront-ils à temps ?

Un parcours plein d'embûches les attend.

BUT DU JEU

Atteindre Blanche-Neige avant la Sorcière.

MATÉRIEL

Le plateau de jeu.
8 figurines (les 7 Nains et la Sorcière).
2 dés (jaune, blanc).
8 cartes « Joker ».

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un nain et le pose sur la mine, devant la case 19t. La sorcière est posée sur les souterrains du château devant la case 1. À 2 joueurs, on prend le dé jaune, à 3 ou 4 le dé blanc.
À 2 ou 3 joueurs tous les joueurs reçoivent une carte « Joker », à 4 joueurs ils reçoivent tous deux cartes « Joker ».

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence.

À son tour, on lance le dé.

« Si le résultat est rouge on avance son nain du nombre de cases indiqué en suivant bien le chemin ».

« Si le résultat est noir on avance la sorcière du nombre de cases indiqué en suivant bien le chemin ».

• COHABITATION SUR UNE MÊME CASE

Plusieurs nains peuvent se trouver sur une même case. Mais la cohabitation est impossible entre les nains et la sorcière.

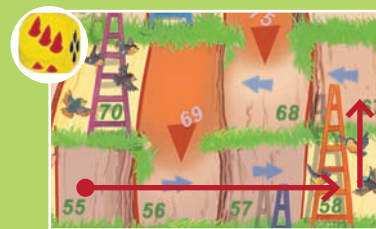
Si la sorcière doit finir son déplacement sur une case occupée par un nain, elle ne bouge pas.

Si un nain doit finir son déplacement sur une case occupée par la sorcière, il ne bouge pas.

• CASES PARTICULIÈRES

Les cases « raccourcis »

Les animaux aident les nains à rejoindre Blanche-Neige en leur faisant prendre des raccourcis (les échelles). La sorcière n'a pas le droit de les prendre, c'est uniquement pour les nains ! Quand un nain finit sa course sur une case « raccourci » (jaune), il monte directement sur la case du haut de l'échelle.



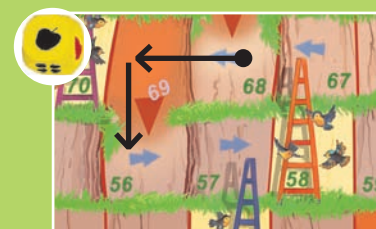
Le nain avance de 3 cases. Il arrive sur la case « raccourci » 58 et termine son mouvement en montant en haut de l'échelle case 67.

Les cases « pièges »

Les pièges retardent la sorcière et les nains. Si un nain ou la sorcière finissent leur course sur une case « piège » (orange et violette), ils descendent directement à la case inférieure en suivant la flèche.



Le nain avance de 2 cases. Il arrive sur la case « piège » 42 et termine son mouvement sur la case 37.



La sorcière avance de 1 case. Elle arrive sur la case « piège » 69 et termine son mouvement sur la case 56.

• LES CARTES « JOKER »

La carte « JOKER » permet de relancer une fois le dé d'un autre nain dont le résultat est défavorable.

On ne peut pas l'utiliser pour soi.

Une carte « JOKER » ne sert qu'une fois par partie, une fois utilisée elle doit être défaussée.

Tous les joueurs doivent réfléchir ensemble si une carte « JOKER » doit être jouée.

Un « JOKER » peut éviter à un nain de tomber dans un piège, mais il peut aussi éviter que la sorcière avance trop vite.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès qu'un nain ou la sorcière arrive sur la case de Blanche-Neige (la case 90).

Si le premier arrivé est un nain, Blanche-Neige est sauvée. Tous les joueurs gagnent la partie.

Si la première arrivée est la sorcière, Blanche-Neige croque la pomme empoisonnée. Tous les joueurs perdent la partie.

VARIANTE

Pour favoriser les nains, à deux ou trois joueurs on peut décider que tous les joueurs reçoivent deux cartes « Joker ».

UN JEU DE COOPÉRATION !

SOIT TOUS LES JOUEURS GAGNENT ENSEMBLE, SOIT TOUS LES JOUEURS PERDENT

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

PIONS
Nains



CASE ARRIVÉE

A

CASES
« PIÈGES »

B

CASES
« RACCOURCIS »
(échelles)



Cartes JOKER



PION
Sorcière

CASE DÉPART
Sorcière

dé Jaune



dé Blanc



CASE DÉPART
Nains



Auteur : Anne Cayla
Illustrations : Denis Viougeas
Maquette : Hélène Bergaz
Ce jeu est édité par Sweet November
dans la collection « Ballon Bleu »

14, rue de l'aleu
78730 - Saint-Arnoult en Yvelines
France
© 2012 Sweet November
www.jeuxsweetnovember.com

