

• **Action: Défausser une ou plusieurs cartes** pour en piocher d'autres. Il y a 3 façons différentes de procéder :

1- Défaussez n'importe quelle carte et piochez-en une

2- Défaussez une paire de cartes identiques et piochez-en 2

3- Défaussez 3 cartes ou plus qui forment une addition et piochez-en autant (que défaussées).

Par exemple, si vous avez un 2, un 3 et un 5, vous pouvez défausser les 3 cartes et en piocher 3 car $2+3=5$. De même, si vous avez un 1, un 3, un 4 et un 8, vous pouvez toutes les défausser car $1+3+4=8$.

Annoncez tout haut votre opération quand vous défaussez.

Rappel : à la fin de chaque tour, piochez pour compléter votre main à 5 cartes.

Fin du jeu:

Le vainqueur est le premier joueur à collecter 5 princesses ou 50 points (dans une partie à 2 et 3 joueurs), ou bien 4 princesses ou 40 points (dans une partie à 4 et 5 joueurs). Les points sont comptés en additionnant les points sur les princesses éveillées. Alternativement, la partie s'arrête quand il n'y a plus de princesses au centre de la table. Celui qui a alors le plus de points gagne la partie.

Variante : caprices de princesses.



Vous pouvez apporter au jeu les variations suivantes. Quelques princesses ont des pouvoirs spéciaux quand elles s'éveillent.

La Princesse Rose, qui ne vaut que 5 points, a le pouvoir de réveiller une autre princesse avec elle quand elle est tirée au centre de la table. Si vous trouvez la Princesse Rose, choisissez une autre princesse endormie et mettez les 2 devant vous face visible.



Vous ne pouvez pas détenir en même temps la Princesse Chien et la Princesse Chat car elles s'entendent comme chien et chat ! Par exemple, si vous avez l'une devant vous et que vous réveillez la seconde, vous devez remettre cette dernière face cachée au centre et finir votre tour.

Questions de princesses :

♦ **Que faire si la pioche est épuisée ?**

Mélangez la défausse pour reformer une pioche.

♦ **Avec la variante, si un joueur enlève la Princesse Rose chez un adversaire grâce à un chevalier, peut-elle prendre avec elle une autre princesse comme quand elle est réveillée ?**

Non, la Princesse Rose prend une autre princesse avec elle seulement si on la réveille au centre. Si elle a été remise au centre puis est réveillée une 2^e fois, elle réveille une autre princesse.

♦ **Que faire si on oublie de jouer immédiatement une carte dragon pour contrer un chevalier ou une carte baguette pour contrer une potion ? Peut-on la jouer un peu plus tard quand on y pense ?**

Non, vous avez malheureusement raté votre chance.

♦ **Doit-on avoir le montant exact de points pour gagner ?**

Non, vous pouvez dépasser.

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com
jeux.cocktailgames



Licensed with
permission
from Gamewright,
a division of Ceaco.co



Réveillez les 12 princesses !

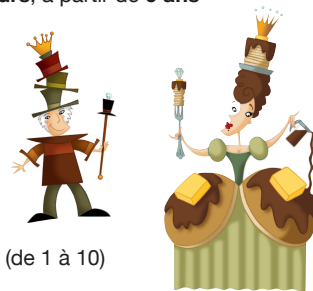
Un jeu de Miranda, Madeleine, Denise et Max Evarts,
illustré par Jimmy Pickering

De 2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans

Matériel:

79 cartes :

- 12 princesses
- 8 princes
- 5 bouffons
- 4 chevaliers
- 4 potions
- 3 baguettes
- 3 dragons
- 4 pour chaque valeur (de 1 à 10)



1 règle du jeu

But du jeu:

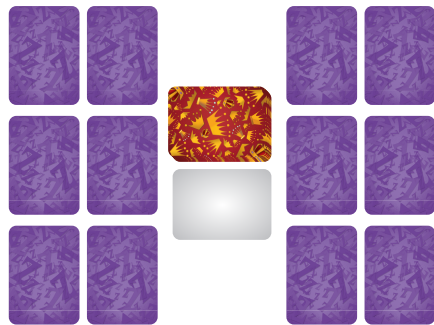
Être le premier à :

- Collecter 5 princesses ou avoir 50 points (à 2 et 3 joueurs) ou,
- Collecter 4 princesses ou avoir 40 points (à 4 et 5 joueurs) ou,
- Avoir le plus de points quand toutes les princesses ont été réveillées.

Mise en place :

La première fois que vous jouez, familiarisez-vous avec les différentes cartes du paquet. Notez que les princesses ont différentes valeurs.

Séparez les cartes en 2 piles selon leur dos. Mélangez les 12 cartes princesse (dos violet) et placez-les face cachée (elles sont endormies) au centre de la table en 4 colonnes de 3 (voir schéma).



Puis, mélangez la pile au dos rouge, distribuez 5 cartes face cachée à chacun et empilez le reste face cachée au milieu des princesses : c'est la pioche. Une défausse sera constituée juste à côté.

Prenez vos cartes en main sans les montrer aux autres joueurs.

Le jeu :

Le voisin de gauche du joueur qui a distribué joue en premier, puis, on tourne en sens horaire. À son tour, on effectue l'une des actions suivantes puis on pioche pour compléter sa main à 5 cartes :

• Action : Jouer un prince pour réveiller



une princesse endormie. Placez votre prince face visible sur la défausse, prenez une des princesses au centre de la table et mettez-la devant vous face visible. Elle est à présent « réveillée ».

• Action : Jouer un chevalier pour enlever



une princesse éveillée chez un adversaire. Placez le chevalier sur la défausse, choisissez l'une des princesses d'un adversaire et mettez-la (face visible) devant vous.

Dragons : votre adversaire peut contrer votre chevalier



en jouant immédiatement une carte dragon de sa main. Défaussez le dragon et le chevalier. Chaque joueur pioche une carte pour compléter sa main. Cela ne prend pas son tour au joueur jouant le dragon. Le jeu reprend avec le voisin de gauche du joueur jouant la carte chevalier.

• Action : Jouer une potion pour rendormir l'une des



princesses éveillées d'un adversaire. Mettez la carte potion sur la défausse, prenez l'une des princesses d'un adversaire et remettez-la, face cachée, au centre de la table sur l'un des emplacements libres.

NB : pour les tours à venir, essayez de vous souvenir de la valeur de la princesse et où elle est remplacée.

Baguettes : votre adversaire peut se défendre contre une potion en jouant immédiatement une carte baguette



de sa main. Défaussez la potion et la baguette. Chaque joueur pioche une carte pour compléter sa main. Cela ne prend pas son tour au joueur jouant la baguette. Le jeu reprend avec le voisin de gauche du joueur jouant la carte potion.

• Action : Jouer un bouffon et tenter sa chance ! Mettez le bouffon sur la défausse et retournez la première carte de la pioche. Si c'est une carte avec un pouvoir (prince, chevalier, dragon, potion, baguette ou bouffon), prenez-la en main et rejouez.



Si c'est une carte avec un numéro (1 à 10), comptez en commençant par vous et en tournant en sens horaire jusqu'à atteindre le numéro de la carte. Le joueur sur qui finit votre compte peut réveiller et prendre pour lui une princesse au centre !