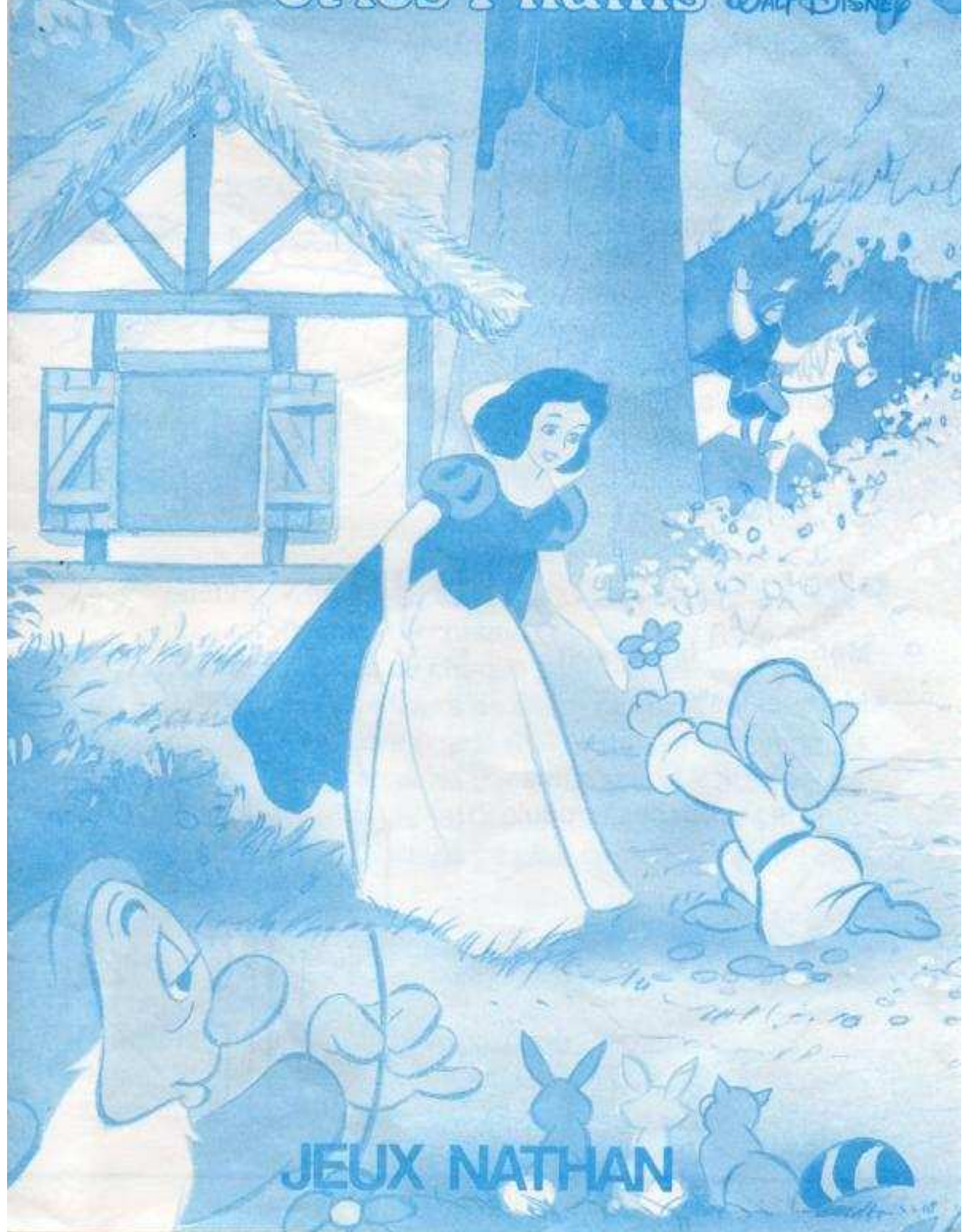


# Blanche-Neige

et les 7 nains WALT DISNEY



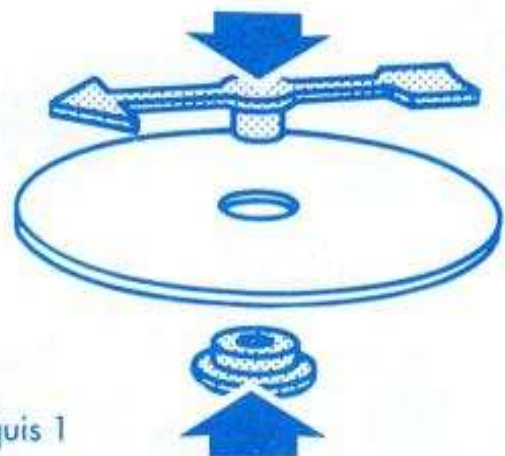
JEUX NATHAN



## CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu avec des sentiers-parcours.
- 1 roulette avec des cases chiffres, prince, sorcière.
- Blanche-Neige et les 7 nains prédécoupés.
- 8 socles.
- Des jetons "fleurs" (bleu, jaune, rouge et vert).
- Des jetons "pommes".
- La maison à monter.

Lors de la première utilisation, détacher tous les éléments prédécoupés et monter la flèche sur la roulette selon le croquis 1.



croquis 1

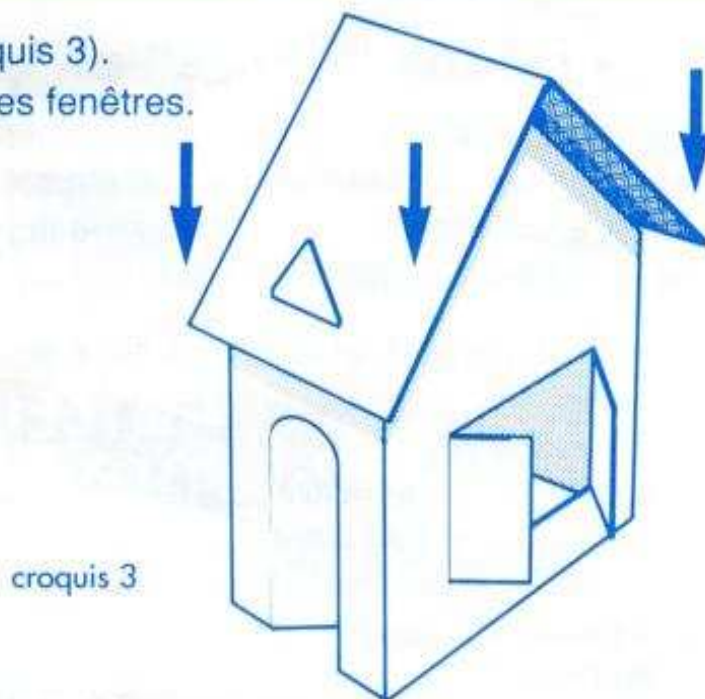
## PRÉPARATION DU JEU

- **Montage de la maison**
- Marquer les pliures et monter la maison en insérant les languettes dans les encoches (croquis 2).



croquis 2

- Puis fixer le toit (croquis 3).  
Ouvrir les portes et les fenêtres.



- **Mise en place des éléments** (croquis 4).

- Placer la maison sur le plan de jeu, à l'emplacement entouré de 2 cases "arrivée".
- Choisir les jetons "fleurs" selon le nombre de joueurs:
  - à 7 joueurs : 7 fleurs de chaque couleur (soit 28 jetons);
  - à 6 joueurs : 6 fleurs de chaque couleur (soit 24 jetons);
  - à 5 joueurs : 5 fleurs de chaque couleur (soit 20 jetons);
  - à 2, 3 et 4 joueurs: 4 fleurs de chaque couleur (les jetons restants sont écartés).
- Utiliser dans tous les cas les 3 jetons "pommes".
- Répartir les jetons "fleurs" et "pommes" à l'envers au hasard sur la partie feuillage du plan de jeu, en regard des cases du chemin.
- Placer les nains sur les socles.  
A 4, 5, 6 et 7 joueurs en choisir un chacun; à 2 et 3 joueurs en choisir 2.
- Placer les nains au choix sur la ligne "départ".
- Poser Blanche-Neige sur un socle et la placer dans la maison.

case arrivée

case arrivée

maison  
de  
Blanche-Neige

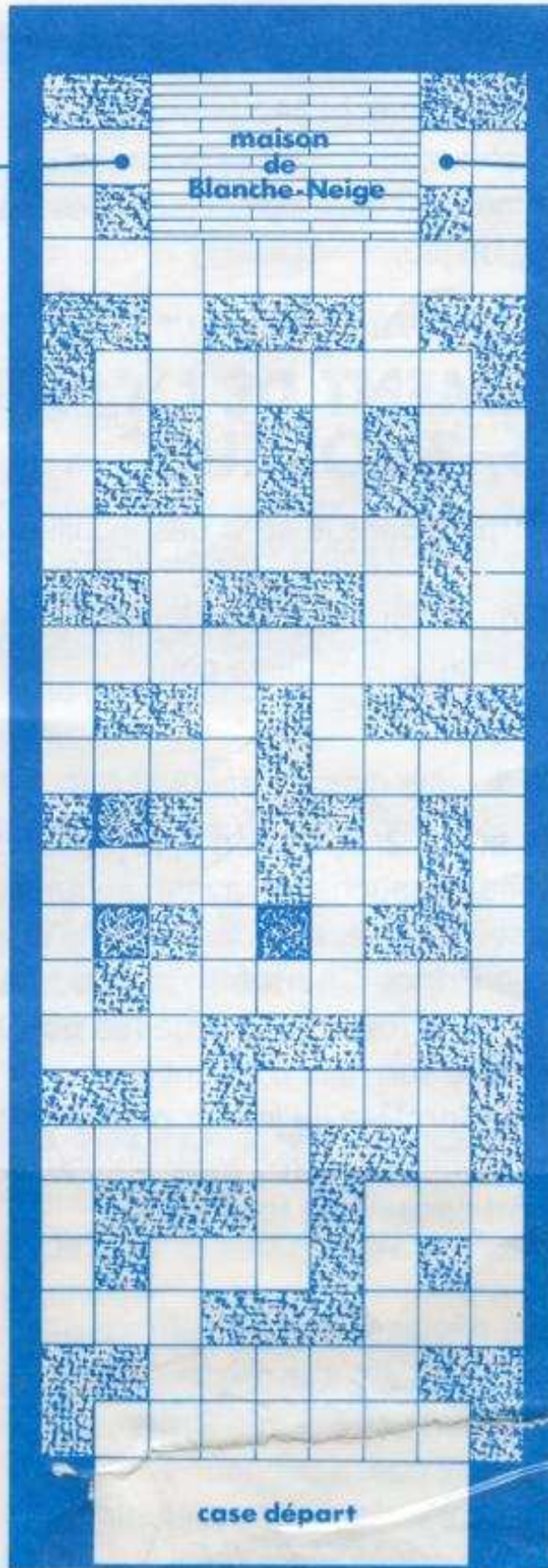
jetons



zone destinée  
aux jetons  
pommes  
et fleurs

croquis 4

case départ



## BUT DU JEU

Cueillir 4 fleurs différentes et être le premier à les offrir à Blanche-Neige, et surtout éviter les pommes !

Pour cela, bien mémoriser l'emplacement des jetons qui change en cours de jeu.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE A 4, 5, 6, 7 JOUEURS

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence et chaque joueur, à son tour, fait tourner la roulette pour déplacer son nain.

### LA ROULETTE :

- Si elle **s'arrête sur 1, 2, 3, 4, 5 ou 6**, le joueur déplace son nain à droite, à gauche, en avant, en arrière du nombre de cases indiqué, et toujours sur le chemin tracé.
- Si elle indique **le Prince Charmant**, le joueur fait tourner à nouveau la roulette, **double les points** ainsi obtenus et déplace son nain d'autant.
- Si elle indique **la Sorcière**, le joueur **passe un tour**. S'il tombe sur la Sorcière après avoir obtenu le Prince, le coup est nul et il **passe son tour**.

### Nota :

- Lors d'un même déplacement, un nain n'a pas le droit de passer 2 fois sur la même case.
- Si un nain est bloqué par d'autres nains et ne peut bouger, il passe son tour.
- Un nain ne peut ni s'arrêter, ni passer sur une case occupée par un autre nain.

## Les jetons "fleurs" et "pommes"

En chemin, les nains passent à côté des jetons disposés sur le "feuillage". Quand ils s'arrêtent sur **une case située contre un jeton**, le joueur **retourne le jeton** et le montre aux autres joueurs.

- Si c'est une fleur et que le joueur n'en a pas encore de cette couleur, il la prend.
- S'il a déjà une fleur de cette couleur, il la replace à l'envers sur le feuillage à l'emplacement de son choix, et ceci à la vue des autres joueurs.
- Si c'est une pomme, le joueur doit la replacer à l'envers, n'importe où sur le feuillage, à la vue de tous. En plus, il doit remettre sur le chemin, à l'envers, une de ses fleurs déjà gagnées.

### **Nota :**

lorsque le nain d'un joueur se trouve entre 2 jetons, le joueur retourne l'un des deux au choix.

## FIN DE PARTIE

Lorsqu'un des joueurs a réuni 4 fleurs différentes et qu'il parvient sur l'une des cases "arrivée", il a gagné et offre ses fleurs à Blanche-Neige.

## Règle du jeu à 2 et 3 joueurs

- Le déroulement du jeu est le même, mais chaque joueur possède 2 nains qu'il déplace en faisant tourner la roulette pour chacun.
- Les fleurs ramassées par les 2 nains servent à l'un ou à l'autre pour favoriser l'entrée du nain qui est le plus près de l'arrivée.



**JEUX NATHAN**

056779

