

# La Course au Palais

## RÈGLES DU JEU

### Contenu

- 1 plateau
- 4 figurines avec support
- 1 flèche
- 16 objets à collectionner
- règles du jeu

### But du jeu

Arriver au palais avant les autres, tout en ayant ramassé, le long de la route, les objets nécessaires pour devenir une princesse.

### Préparation

- Détachez les figurines et glissez-les dans les supports prévus à cet effet.
- Montez la flèche sur la roulette du plateau. Poussez le pied par le dessous à travers le trou et fixez la flèche par le dessus.
- Chaque joueur choisit une figurine.
- Détachez les objets à collectionner et faites un petit tas à côté du plateau.

## La partie commence...

- Les figurines sont placées sur la case 1.
- Le joueur le plus jeune commence et tourne la flèche.
- Il avance ensuite d'autant de cases que le nombre de fraises indiqué par la flèche (on peut également utiliser les chiffres).
- Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Objets à collecter

Sur le plateau figurent les 4 objets dont tu as besoin pour devenir une princesse : une couronne, une baguette magique, une chaussure et des bijoux.

Si tu atteinds une case représentant l'un de ces objets, tu dois t'arrêter dessus (même si tu devais encore avancer). Prends alors, dans le petit tas, l'objet correspondant à l'image.

Si tu repasses par une case dont tu as déjà gagné l'objet, continue ton chemin sans t'arrêter. A ce moment, cette case compte comme une case normale.

## Échelles & Toboggans

Sur le plateau se trouvent des images d'échelles et de toboggans.

Si tu finis au pied d'une échelle, utilise-la comme raccourci et rejoins la case au sommet de celle-ci.

Attention : Tu ne peux le faire que si tu finis pile sur la case où se trouvent les pieds de l'échelle !

Pour les toboggans c'est l'inverse : si tu termines ton déplacement sur la case où commence un toboggan, tu glisses et, malheureusement, recules sur le parcours.

Attention : tu ne peux utiliser les échelles que pour monter, jamais pour descendre ! Idem pour les toboggans : tu ne peux que glisser et reculer avec, jamais les remonter. On ne peut donc les emprunter que dans un seul sens.

Exemple : un joueur fait un 2 et finit sur la case avec le chiffre 29 : il peut alors monter l'échelle et arrivera sur la case 55. Ensuite son tour est fini. Si ce joueur avait fait un 3, son tour se terminerai sur la case 30 !

Les cases par dessus lesquelles passent une échelle ou un toboggan comptent pour des cases normales.

### **Le gagnant :**

Le joueur qui arrive le premier au palais, et qui a collecté tous les objets nécessaires pour devenir princesse est le gagnant.

Attention : tu ne peux gagner qu'en obtenant le nombre de fraises (ou le chiffre) exact dont tu as besoin pour arriver au palais. Si un joueur obtient un nombre trop élevé pour finir, il reste sur sa position et passe son tour.

*Deux joueurs sur la même case*

Deux figurines ne peuvent se trouver sur la même case.

Si tu devais arriver sur une case déjà occupée, tu t'arrêtes sur la case précédente. Si cette case est le début d'un toboggan ou d'une échelle, tu agis selon la règle classique.

Lorsque tu arrives à la case 15 ou 33, saute par-dessus la flèche et continue de l'autre côté. La flèche ne compte pas comme une case.



*Charlotte  
aux Fraises*



*Fleur  
d'Oranger*



*Cookinelle*



*Angélique*



Strawberry Shortcake™

©2005 These Characters from Cleveland.

Used under license by University Games Corporation.

American Greetings with rose logo is a trademark of AGC, Inc.

University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA.

University Games Europe B.V., Australiëlaan 52,

6199 AA Maastricht-Airport, The Netherlands.

E-mail: [info@ug.nl](mailto:info@ug.nl) [www.universitygames.fr](http://www.universitygames.fr)