



# LA PRINCESSE (SABLES PRODUCTIONS) AUX ÉCHELLES



LE DRAGON A ENLEVÉ 4 PRINCESSES. VOUS INCARNEZ ALTERNATIVEMENT UN PRINCE ET SA TROUPE DE HÉROS TENTANT DE FABRIQUER L'ÉCHELLE QUI PERMETTRA DE DÉLIVRER LES JEUNES FEMMES. MALHEUREUSEMENT, LA COMMUNICATION SERA PERTURBÉE PAR LES CONTRAINTES LIÉES AUX PRINCESSES ET AU LIVRE D'HISTOIRE. TROUVEZ LA BONNE HAUTEUR D'ÉCHELLE POUR ATTEINDRE LA FENÊTRE DU DONJON ET DELIVREZ LA PRINCESSE À LA BARBE DU DRAGON.

## 1 / MISE EN PLACE



- Prenez un set de **cartes Échelles** de la couleur de votre choix.
- Sélectionnez les **cartes Donjon** selon le nombre de joueurs . Mélangez les cartes **Donjons** et placez le paquet sur la table.
- Constituez le Livre d'**Histoire** : Prenez **7 cartes Histoire** au hasard. Formez un paquet face cachée. Placez dessus, face cachée, la carte **Début** et tout en dessous la carte **Fin**.
- Prenez 4 cartes au hasard dans le paquet des **cartes Princesse**. Posez-les l'une sur l'autre, face cachée, dans l'ordre **croissant** (nombre d'épées au verso), la plus faible valeur sur le dessus. Pour une **1<sup>ère</sup> partie**, prenez Raymondine (1 épée), Cunégonde (2 épées), Rapunzel (3 épées) et Plectrude (4 épées).
- Optionnel : Prenez les **3 cartes Écuyer** et placez-les face visible près des différents paquets.
- Déterminez un **1<sup>er</sup> joueur** qui prend le rôle du **Prince**, les autres joueurs étant pour ce tour les **Héros**.

## 2 / TOUR DE JEU

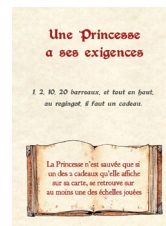
### 1) PRÉPARER LA MANCHE

- Au **1<sup>er</sup> tour** ou lorsqu'une **Princesse** a été **sauvée** au tour précédent, le **Prince** découvre une **nouvelle Princesse**. Il décrit la carte **Princesse** révélée, pour que tout le monde sache qui a le droit de voir ou non telle ou telle carte. :



- : Carte **Donjon**
- : Cartes **Échelles** jouées par les **Héros** (mais pas celle du **Prince**).
- : Seul le **Prince** voit la carte concernée.
- : Tous les joueurs (**Prince** et **Héros**) voient la carte concernée.
- : Personne ne voit la carte concernée.

- Le **Prince** tire la **carte Histoire** du dessus du paquet. Ces cartes qui constituent le **livre du conte** imposent de jouer avec certaines **contraintes**.



### 2) LES ÉCHELLES



- Le **Prince** pose une de ses cartes face **visible** au centre de la table. Il ne prend pas en compte la requête de la **Princesse** mais il doit tenir compte de la page du livre d'**Histoire**. La valeur de cette carte va devenir la **valeur de référence** de la manche.
- Le **Prince** s'adresse ensuite au joueur à sa gauche. Il va tenter d'influencer le choix de carte que son voisin va poser. Il ne peut dire que **PLUS** ou **MOINS** par rapport à la carte référence, néanmoins, il peut jouer sur **l'intonation et l'intensité** du mot mais **sans faire de geste**. Le **Héros** pose alors sa carte **selon les conditions** de la **Princesse**.
- Puis le **Prince** s'adresse au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.



- **Les Cadeaux** : Sur certaines pages du livre, vous serez obligé de jouer au moins une carte **Échelle** avec un certain type de **Cadeau** pour délivrer la **Princesse**. Si vous ne le faites pas, la **Princesse refusera** de quitter le **Donjon**.

- Si le **Prince** pense qu'une combinaison est **impossible**, il peut interrompre la manche avant que les **Héros** ne jouent. Il tourne alors une **nouvelle page** du livre.

- Les 3 **Écuyers** (facultatif) : Ce sont des **Jokers** qui permettent de moduler le résultat des **Échelles** en ajoutant ou en enlevant 1 au total des **Échelles**. Ils permettent aussi d'**ignorer l'effet** d'une carte **Histoire**. Une fois utilisée, remettez la carte dans la boîte.

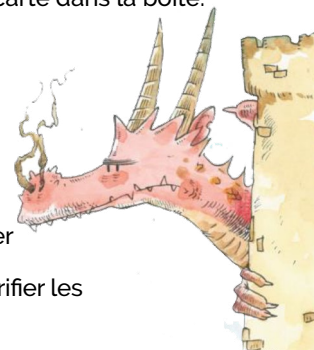
### 3) FIN DE MANCHE

- Une fois que **tous les joueurs** ont donné une carte, la manche est finie, on calcule le **total des Échelles** jouées par le **Prince** et les **Héros** :

- Si la somme des **Échelles** est **égale** à la hauteur du **Donjon**, vous **savez** la **Princesse**. Vous remportez sa carte et pouvez **Débuter** une nouvelle manche en jouant la **Princesse suivante** et en retournant une **nouvelle carte Histoire**.
- Si le total de vos **Échelles** est **différent** de la hauteur du **Donjon**, le dragon emporte la **Princesse** dans un autre **Donjon**, il faut alors poursuivre l'**Histoire** en retournant une **nouvelle carte Histoire** et commencer une nouvelle manche. La carte **Princesse reste la même**.

- Les cartes **Échelle** jouées sont ensuite **défaussées**. Elles restent **visibles** pour aider les futurs **Princes** à vérifier les combinaisons d'**Échelle** possibles.

- Le joueur à la gauche du **Prince**, devient le **nouveau Prince**.



## 3 / FIN DE PARTIE

- Lorsque la **4<sup>ème</sup> princesse** est sauvée, la partie est terminée et gagnée !
- Si toutes les **Princeses** n'ont pas été délivrées et que :
  - La dernière carte du paquet (la **Fin**, donc) est tirée, on lit son texte et la partie se termine. Le jeu est alors perdu.
  - Vous n'avez plus d'échelles en main, le jeu est alors perdu.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur [Ludovox.fr](http://Ludovox.fr) -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)