

Rebelles PRINCESSES

8+

3-6

40min



Règle du jeu

Blanche-Neige, la Petite Sirène, Cendrillon et bien d'autres princesses de contes de fées célèbrent une fête de cinq jours. Les Prince Charmants, qui n'ont pas été invités, tenteront pourtant de s'incruster pour demander la main des jeunes femmes. En tant que princesse libre et indépendante, vous tenterez d'éviter les demandes en mariage.

Qui parviendra à rester célibataire après la fête ?

Voici l'explication de quelques termes spécifiques aux jeux de plis et qui seront utilisés tout au long de la règle du jeu :

Pli : toutes les cartes jouées et ramassées lors d'un tour.

Écart : cartes que l'on doit passer à sa voisine de droite ou de gauche avant de débiter la manche.

Ouvrir : poser la première carte du tour.

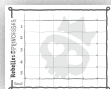
Couleur demandée : couleur de carte que les Princesses **doivent** jouer à leur tour si elles en ont.

Suivre : poser une carte de la couleur demandée.

Se défausser : poser une carte qui n'est pas de la couleur demandée lorsqu'on n'en a pas dans sa main.

Contenu

Note : les symboles ✨ 🗡️ 👑 🐾 aident les princesses daltoniennes à repérer les cartes!



1 Bloc de Score



10 cartes Pouvoirs de Princesses



12 cartes Fées ✨
(jaunes, de 1 à 12)



12 cartes Princes 🗡️
(bleues, de 1 à 12)



21 cartes de Manche



12 cartes Reines 👑
(rouges, de 1 à 12)



12 cartes Animaux 🐾
(vertes, de 1 à 12, y compris la Grenouille de valeur 8)

Mise en place

1. Participez à la fête.

Préparez le jeu avec les cartes des 4 couleurs :

Princes (bleue), **Reines** (rouge), **Animaux** (verte) et **Fées** (jaune).

En fonction du nombre de Princesses qui jouent, la composition du jeu sera différente.

Pour **3 Princesses**, laissez les valeurs 1, 11 et 12 dans la boîte.

Pour **4 / 5 Princesses**, laissez les valeurs 11 et 12 dans la boîte.

Pour **6 Princesses**, utilisez toutes les valeurs.

Exemple avec les Fées (jaune) :



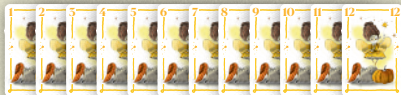
3 Princesses



4/5 Princesses



6 Princesses

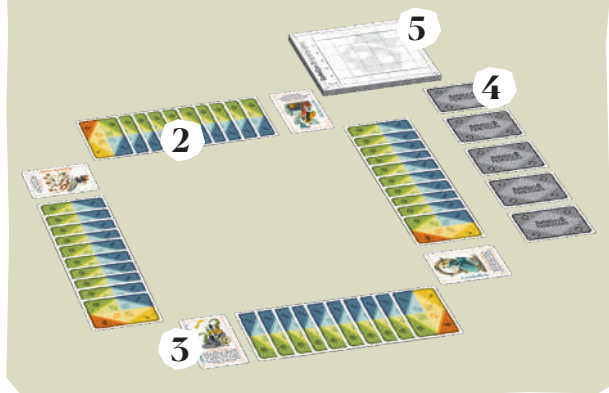


2. Une fois le jeu préparé, mélangez bien les cartes et distribuez-les toutes (le même nombre à toutes les Princesses), face cachée.
3. **Incarnez une Princesse.**

Chaque personne choisit l'une des cartes Pouvoirs de Princesses disponibles et la place sur la table, face visible et à la verticale. Chaque Princesse dispose **d'un pouvoir unique pour toute la durée de la partie** (voir «Cartes Pouvoirs de Princesses», p. 14). La personne qui choisit son Pouvoir en premier sera celle qui ouvre la partie.

Si vous préférez, vous pouvez distribuer les Pouvoirs aléatoirement. Dans ce cas, la personne qui a assisté à un mariage en dernier ouvrira la partie.

Exemple de mise en place à 4 Princesses :



4. Organisez la fête.

Choisissez **5 cartes de Manche** (voir «Cartes de Manche», p. 9), et placez-les en ligne dans un endroit visible, face cachée.

Vous pouvez choisir et disposer les 5 cartes de Manche comme vous le souhaitez, ou laisser faire le hasard.

Si c'est votre première partie, nous vous recommandons la combinaison suivante de cartes de Manche:

(1^{re}) **A** Il était une fois... / (2^e) **C** Bal masqué / (3^e) **B** Invitation / (4^e) **D** Décret royal / (5^e) **M** Cadeau de mariage.

5. Laissez le bloc de score et un crayon à portée de main.

Principe du jeu

Une partie de *Rebelles Princesses* se divise en **5 manches**.

Au début de de chaque manche, **retournez la carte de Manche correspondante face visible et lisez son effet** dans la section «Cartes de Manche» (page 9). Les effets sont résumés sur les cartes. Chaque carte de Manche déclenche un effet qui rend la manche unique par rapport aux autres.

Ensuite, selon l'écart, **donnez un certain nombre de cartes de votre main à la Princesse qui se trouve à votre gauche** ↻ ou à votre droite ↻, comme indiqué sur la carte de Manche. L'échange est simultané. Vous n'avez pas le droit de voir quelles cartes vous avez reçues avant de donner les vôtres !

La Princesse qui commence «ouvre» alors le premier pli (voir «Jouer un pli», ci-dessous). À chaque manche, **le nombre de plis** correspond **au nombre de cartes que vous avez main**. Lorsque tous les plis ont été joués, **la manche est terminée** et vous **comptez les demandes en mariage** (les points) que vous avez obtenues (voir «Demandes en mariage», p. 8).

Une fois la manche terminée :

1. Mélangez les cartes et redistribuez-les.
2. Réactiver les Princesses épuisées (voir «Cartes Pouvoirs de Princesses», p. 14).
3. Retournez une nouvelle carte de Manche et lisez son effet.
4. La Princesse qui a remporté le dernier pli démarre la nouvelle manche.

La partie se termine à la fin de la 5e manche. La Princesse qui a accumulé le moins de demandes en mariage, c'est-à-dire le moins de points, remporte la victoire !

• ✨ • Déroulement du jeu • ✨ •

Jouer un pli

Pour chaque pli, **chaque Princesse, en commençant par celle qui «ouvre» et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre,** doit jouer une carte face visible.

La première carte jouée annonce la couleur demandée et les autres Princesses **doivent la «suivre»**, c'est-à-dire qu'elles sont obligées de **jouer une carte de la même couleur**, si elles en ont une. La Princesse qui ne peut pas suivre la couleur demandée peut jouer une carte d'une couleur différente. C'est ce qu'on appelle « se défausser » d'une carte. Lorsque chaque Princesse a joué sa carte, vérifiez qui remporte le pli.

La Princesse qui a joué la carte de plus forte valeur de la couleur demandée remporte le pli, ramasse toutes les cartes de ce pli et les pose, face cachée sur la table.

Les plis remportés ne peuvent pas être consultés avant la fin de la manche. La Princesse qui a remporté le pli ouvre le suivant.

ATTENTION !

Les Princes ne sont pas invités à la fête. Par conséquent, **vous ne pouvez pas ouvrir un pli avec une carte de la couleur des Princes (bleue)**. Lorsqu'une Princesse doit « se défausser » d'une carte et joue un Prince (la Grenouille n'est pas prise en compte dans cette règle), on considère que les Princes se sont incrustés dans la fête !

À partir de ce moment, les Princesses sont autorisées à ouvrir les plis avec la couleur **bleue jusqu'à la fin de cette manche.**

Dans le cas improbable où une Princesse qui ouvre la manche n'a que des cartes Prince dans sa main, elle est autorisée à ouvrir le pli avec l'une d'entre elles.








Utiliser son Pouvoir de Princesse

Note : lors de votre première partie, vous pouvez ignorer les Pouvoirs de Princesses afin d'apprendre les bases du jeu.

Au maximum une fois par manche, une Princesse peut utiliser son Pouvoir si elle le souhaite (voir «Cartes Pouvoir de Princesses», p. 14). Pour ce faire, elle doit lire sa carte à haute voix **puis la placer à l'horizontale** (elle est alors considérée comme épuisée). Le Pouvoir sera réactivé à la fin de la manche.



Demandes en mariage

Une fois que les Princesses ont joué toutes leurs cartes et que la manche est terminée, il est temps de compter les demandes en mariage. **Chaque Prince compte pour 1 demande en mariage, soit 1 point** (). De plus, parmi les Animaux (couleur verte) se cache la Grenouille (valeur 8). Elle est très dangereuse, car elle est en fait un Prince ensorcelé ! La Princesse qui l'a remportée **marque 5 demandes en mariage, soit 5 points** (    ). Toutes les cartes qui ajoutent des points ont l'icône  à côté de leur nombre. Une fois que vous avez calculé le nombre de points accumulés par chaque Princesse, notez-les sur le bloc de score.



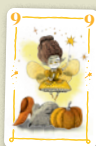
1^{re} Nelly



2^e Philippe



3^e Anthony



4^e Lionel



5^e Caroline

Exemple de pli : dans une partie à 6 Princesses, Nelly ouvre avec un 4 de Reines. La couleur demandée est donc le rouge et les Princesses doivent jouer des cartes de cette couleur, si elles en ont. Philippe joue ensuite avec un 7 rouge. Lionel n'a pas de Reines, doit donc «se défausser» d'une carte et joue un 12 bleu. Caroline n'a pas de Reines et choisit de poser un 9 jaune. Enfin, Anthony qui n'a pas non plus de Reines «se défausse» du 8 vert qui est la Grenouille !

Philippe remporte le pli, car bien qu'il y ait un 12, un 9 et un 8, sa carte a la valeur la plus élevée dans la couleur demandée (rouge). À la fin de la manche, ce pli comptera pour 6 demandes en mariage : 1 de la part des Princes... et 5 de la part de la Grenouille ! Philippe ouvre ensuite le pli suivant.

Fin de partie

Lorsque **les 5 manches ont été jouées**, la fête est terminée ! Il est temps de faire le bilan et de voir quelles Princesses se marieront dans cette histoire. **Celle qui a obtenu le moins de points**, c'est-à-dire le moins de demandes en mariage est la gagnante et se rebelle contre les mariages !

En cas d'égalité, **c'est la Princesse qui a obtenu le score « 0 » dans le plus grand nombre de manches qui l'emporte**. Si les Princesses sont toujours à égalité, elles se partagent la victoire.



• • • Carte de Manche • • •

Vous connaissez maintenant les bases du jeu. Cependant, chaque manche est régie par **une carte de Manche différente** qui impose **des règles spéciales qui prévalent sur les règles de base**. En outre, les cartes de Manche indiquent également « l'écart », c'est-à-dire **le nombre de cartes que chaque Princesse doit échanger en début de manche et dans quel sens**.



Exemple : ce symbole sur la carte «Cadeau de mariage» indique que les Princesses, avant de commencer la manche, doivent simultanément donner 1 carte à la personne à leur droite et 1 autre à la personne à leur gauche.

Vous trouverez un bref résumé des effets sur chaque carte, mais une description de toutes les cartes de Manche, classées par ordre de complexité est détaillée ci-dessous. **Lisez bien le texte pour chaque carte correspondante au début de chaque manche**.

Si l'effet d'une carte se produit au début d'une manche, il ne sera pas modifié ultérieurement par l'utilisation des Pouvoirs de Princesses. Pour identifier une carte de Manche, **référez-vous à la lettre** • • • 9

du coin supérieur gauche de chaque carte. Vous pouvez choisir les 5 cartes que vous souhaitez pour chaque partie, ou les sélectionner au hasard. Les cartes avec le symbole ⏳ sont recommandées pour la 5^e manche, car elles peuvent provoquer un rebondissement dans la partie qui rend la fin plus excitante.

A



Il était une fois

Carte d'initiation ; pas de règle additionnelle.

B



Invitation

Carte d'initiation ; pas de règle additionnelle.

C



Bal masqué

Durant cette manche, tout le monde, à part la Princesse qui ouvre le pli, joue sa carte face cachée, le reste des règles s'appliquant normalement. Quand toutes les Princesses ont joué leur carte, révélez-les pour déterminer qui remporte le pli.

D



Décret royal

Les cartes de la couleur rouge, les Reines, remportent toujours le pli. Si plusieurs cartes rouges sont jouées, c'est celle qui a la valeur la plus élevée qui l'emporte.

E



Chaises musicales

Après chaque pli, chacune des Princesses passe une carte de sa main à la personne qui se trouve à sa droite, simultanément.

10

F

La Forêt se rebelle !

À la fin de la manche, les cartes de la couleur verte, les Animaux, comptent également comme 1 demande en mariage (et donc la Grenouille vaut 6 points !).

G

En retard au Bal

Avant le premier pli de cette manche, après l'échange des cartes, chaque Princesse place une carte de sa main devant elle face cachée. Cette carte sera celle jouée lors du dernier pli de la manche en respectant les règles normales.

H

Pomme empoisonnée

Durant cette manche, lorsque vous devez « vous défausser » d'une carte, vous remportez le pli avec la carte que vous avez jouée. Si plusieurs Princesses doivent « se défausser » d'une carte, c'est la valeur la plus forte parmi celles-là qui l'emporte. Dans le cas d'une égalité, c'est la carte jouée en dernier qui gagne.

I

Clair comme du verre

Au début de cette manche, chaque Princesse choisit une des couleurs présentes dans sa main et place toutes les cartes de cette couleur devant elle, face visible. La manche se jouera avec ces cartes à la vue de toutes. Les cartes révélées font toujours partie de la main de chaque Princesse et les règles normales de jeu s'appliquent.

J

Sens dessus dessous

Dès qu'un 6 apparaît dans un pli, la hiérarchie des valeurs des cartes est inversée. Par exemple, un 12 serait la carte ayant la valeur la plus basse et un 1 la plus haute. Les règles normales de jeu s'appliquent le reste du temps. La hiérarchie serait à nouveau inversée pour chaque 6 qui apparaîtrait lors d'un même pli.

Reines de la danse

Lors du décompte des points, séparez les Princes et les Reines des autres cartes que vous avez gagnées. Si un Prince et une Reine ont la même valeur, ils rapportent alors ensemble 3 points. Des couples Prince-Reine de valeurs différentes rapportent 2 points. Si un Prince ne peut être associé à une Reine, il rapporte 1 point, comme d'habitude.

Deux demandes à la suite

Lorsque chaque Princesse a joué sa carte, le tour continue et chacune joue une deuxième carte, en suivant les règles de base. Pour savoir qui gagne le pli, faites le total de vos 2 cartes qui ont été jouées dans la couleur demandée. (Si une seule des 2 cartes est de la couleur demandée, l'autre n'est pas prise en compte.) En cas d'égalité, la Princesse qui a joué la carte la plus élevée dans une couleur demandée l'emporte.

Cadeau de mariage

Dans cette manche, au début de chaque tour, chaque Princesse place une autre carte de sa main face cachée dans une pile qui sera remise à la gagnante du pli. Par conséquent, dans cette manche, seule la moitié des tours seront joués.

Lendemain de fête

Chaque Princesse divise sa main de cartes en deux moitiés égales et en place une face cachée devant elle. Jouez d'abord la moitié de votre main, puis, l'autre moitié.

Pause boudoir

À la fin de la manche, les Princes valent deux fois plus de points, sauf pour la ou les Princesses qui ont accumulé le plus de points tout au long de la partie. (La Grenouille vaut toujours 5 points).



Fée du célibat

À la fin de cette manche, chaque carte Fée que vous avez gagnée élimine une demande en mariage de Princes et vous retire 1 point. Vous pouvez donc, lors de cette manche, marquer un nombre négatif de points.

Colin-maillard

Chaque Princesse divise sa main de cartes en deux moitiés égales et en place une de côté, face cachée. Jouez d'abord une moitié de la main, puis donnez l'autre moitié à la Princesse qui se situe à votre droite pour jouer la suite de la manche.

Métamorphose de minuit

Les Fées jouent le rôle de joker et peuvent «suivre» n'importe quelle couleur. Elles peuvent toujours être jouées, et vous ne pouvez pas «vous défausser» de cartes tant que vous avez des Fées. Celle qui a joué la valeur la plus élevée (de la couleur demandée ou des Fées) remporte le pli, et l'égalité est rompue en faveur de celle qui a joué sa carte en dernier. Si un pli est ouvert avec une Fée, la couleur demandée est le jaune.

Passez le bouquet !

Chaque carte jouée dans une nouvelle couleur mène. Par exemple, Pocahontas ouvre le pli avec une Reine. Si Mulan n'a pas de carte rouge et joue une carte Animaux, la couleur demandée devient alors le vert et les autres Princesse doivent jouer du vert si elles en ont. La carte la plus forte de cette dernière couleur remporte donc le pli.

Marché magique

La Princesse qui remporte le pli peut échanger une carte de sa main, qu'elle doit montrer, contre une carte du pli. La carte qu'elle récupère ne peut pas être celle qu'elle vient de jouer.



Pairs et impairs

En plus de suivre la couleur demandée, vous devez jouer des cartes paires ou impaires, selon la carte qui a ouvert le pli. Si vous ne pouvez pas suivre cette règle, posez une autre carte de la couleur demandée. Si vous n'en avez pas, vous devez «vous défausser» d'une carte paire ou impaire selon la carte d'ouverture (si ça vous est possible).

Cartes Pouvoirs de Princesses



Les Pouvoirs de Princesses peuvent être joués **une seule fois par manche**, lorsque la carte Princesse est active (verticale). Faites pivoter la carte Princesse de 90° pour montrer que vous avez utilisé le pouvoir (elle est alors considérée comme «épuisée» jusqu'à la manche suivante). Bien que les pouvoirs soient résumés sur chaque carte, ils sont expliqués plus en détail ci-dessous.



Cendrillon : tout change à minuit.

Avant le début du tour suivant, elle utilise son pouvoir pour inverser la hiérarchie des nombres. Désormais, et pour ce pli uniquement, le 12 est la carte la plus basse et le 1 la plus haute.



Blanche-Neige : les Sept Nains.

Lorsque vous jouez une carte de valeur 7 ou moins, vous pouvez décider qu'elle compte comme une carte de valeur 0.



La petite Sirène : chanson hypnotique.

Décidez de la couleur à jouer pour la Princesse qui doit ouvrir le pli. Si elle ne possède pas de cartes de cette couleur, elle joue la couleur de son choix. Notez que vous ne pouvez pas faire jouer la couleur des Princes s'ils ne sont pas encore apparus dans la manche (la Grenouille est bien considérée de la couleur verte des Animaux).



Pocahontas : guide de la nature sauvage.

Lorsque vous remportez un pli, désignez une autre Princesse qui ouvrira le pli suivant à votre place.



La Belle au bois dormant : le fuseau du destin.

Avant le début du tour suivant, toutes les Princesse, y compris vous, doivent choisir une carte de leur main. Récupérez toutes les cartes et regardez-les en secret. Gardez-en une au choix et redistribuez aléatoirement une carte à chaque Princesse sans les révéler.



Alice : chaos déjanté.

Juste après avoir remporté un pli qui ne contient pas la Grenouille, vous pouvez mélanger les cartes de ce pli et les redistribuer aléatoirement à toutes les Princesse (y compris vous) pour les rejouer.



Mulan : camouflage.

Avant que le pli ne soit réglé, une fois que toutes les Princesse ont joué leur carte, vous pouvez échanger la carte que vous aviez jouée contre une autre de votre main, de la même couleur, à condition qu'il ne s'agisse pas de la Grenouille.



Shéhérazade : le troc au bazar.

Avant le début du tour suivant, prenez une carte au hasard dans la main d'une Princesse et échangez-la contre une de vos cartes (ou rendez-la-lui).



La Princesse au petit pois : cinq minutes de plus !

Lorsque vous posez une carte, les Princesses qui n'ont pas encore joué dans ce tour doivent poser une carte de valeur supérieure à 5, si elles en ont une.



La Princesse des glaces : givre intense.

Avant qu'une Princesse n'ouvre un pli, vous piochez aléatoirement dans sa main la carte qu'elle va jouer. (Ce peut être un Prince même si c'est le premier de cette manche).



Daniel Byrne, Gerardo Guerrero, Kevin Peláez, Tirso Virgós



Alfredo Cáceres

Pour la version française : Suivi de projet : Aurélia Penhoat Graphiste : Zongoh

03-2024



**ZOMBI
PAELLA**

© 2023 Zombi Paella.
Tous droits réservés.

Adaptation et distribution
française



Gigamic

ZAL Les Garennes
F 62930

Wimereux - France
www.gigamic.com



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

16

Adresses sur quefairedemesdechets.fr