

Si la tour dégringole en posant une pièce dessus ou en en retirant une, le joueur qui l'a fait tomber prend toutes les pièces tombées par terre et les pose devant lui.

Si la tour se renverse, bien que personne ne l'ait touchée, tout les joueurs la reforme ensemble.

## **Fin de la partie**

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus rien devant lui.

---

## La princesse au petit pois

Il était une fois un prince qui cherchait une princesse. Il avait parcouru de nombreux pays pour trouver l'épouse qui lui conviendrait. Il avait rencontré beaucoup de princesses, mais aucune ne lui avait plu. Désespéré, il était revenu à son château.

Un soir d'orage, on frappa à la porte du château. Le roi fit ouvrir la porte et une jeune fille apparut. Ses vêtements et ses cheveux étaient mouillés et désordonnés. Elle dit qu'elle était une vraie princesse. Pour vérifier ses dires, la reine, méfiante, lui prépara un lit bien particulier : elle mit un petit pois au fond du lit et empila plusieurs matelas les uns sur les autres. Sur chaque matelas, elle mit en plus un édredon en duvet\*. La princesse devait se coucher sur cette tour branlante : « une vraie princesse, pensa la reine, sentirait bien que quelque chose était caché là en dessous ».

Le lendemain matin, on demanda à la jeune fille comment elle avait dormi. « Très mal, répondit-elle. Je n'ai pas fermé l'œil de la nuit parce qu'il y avait quelque chose de très très dur dans mon lit ». La famille royale sut alors que cette jeune fille était la bonne princesse. Le prince lui demanda sa main et on célébra un superbe mariage.

\* Le duvet de l'eider provient des petites plumes molles et légères qui poussent sur le corps des petits canards. Le duvet sert à la confection de doudounes, couettes et édredons. Les canards eux-mêmes l'utilisent aussi pour faire leur nid : ils tapissent le fond du nid avec ce duvet pour garder leurs petits bien au chaud.



# La princesse au petit pois

*(règles tirées du jeu La princesse au petit pois de Haba)*

Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 99 ans ! Durée de la partie : 10 min environ

## **Contenu**

- 1 princesse
- 1 petit pois
- 1 matelas, 1 couverture et 1 oreiller par couleur
- 1 plateau de jeu
- 1 lit (en 4 parties)
- 1 dé
- 1 règle du jeu

## **\* Jeu N°1 :**

Vous essayez tous ensemble de faire le lit de la princesse en y empilant les matelas, couvertures et oreillers.

## **Préparatifs**

Assembler d'abord le lit et le poser au milieu de la table.



Mettre le petit pois au milieu du lit. Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre la princesse sur n'importe quelle case.

Mélanger les matelas, couvertures et oreillers et les poser à côté du plateau de jeu pour en faire une réserve dans laquelle on piochera.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence en lançant une fois le dé. Il avance alors la princesse dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.

→ **A quoi correspondent les symboles des cases ?**



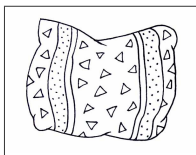
**Le lit :**

Le joueur pioche un matelas, une couverture ou un oreiller dans la réserve et la pose sur le lit.



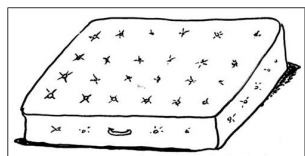
**La machine à laver :**

Le joueur prend un matelas, une couverture ou un oreiller posé sur le lit et le remet dans la réserve.



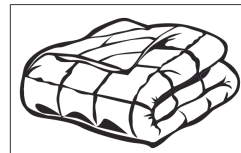
**L'oreiller :**

Le joueur pose un oreiller sur le lit.



**Le matelas :**

Le joueur pose un matelas sur le lit.



**La couverture :**

Le joueur pose une couverture sur le lit.

## Fin de la partie

Si les pièces empilées sur le lit dégringolent avant qu'elles ne soient posées, vous perdez la partie tous ensemble.

Si vous réussissez à empiler toutes les pièces sans que rien ne dégringole, vous gagnez tous ensemble.

**\* Jeu N°2 :**

## Préparatifs

Mettre le lit au milieu de la table. Poser le petit pois au milieu du lit. Poser le plateau de jeu sur la table et mettre la princesse sur n'importe quelle case. Chaque joueur choisi une couleur et prend un matelas, un oreiller et une couverture correspondants à la couleur choisie. Préparer le dé.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lance une fois le dé et avance la princesse dans n'importe quel sens du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.

Les cases ont la même signification que dans le jeu n°1.

Le joueur doit poser la pièce désignée par l'image sur le lit. S'il ne possède plus la pièce, il passe son tour.

**ATTENTION ! Les pièces empilées dégringolent !**