

## Le jeu de la véritable fiancée : règles

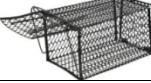
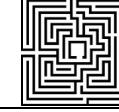
Jeu de parcours inspiré du jeu de l'oie sauf que les pions sont déplacés en fonction des résultats d'un seul dé (mais à partir de +/- 5 joueurs : 2 dés).

Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur. Celui-ci comprend 63 cases disposées en deux spirales correspondant aux deux phases du conte.

La première spirale s'enroule vers l'extérieur, c'est-à-dire vers la fin des multiples épreuves imposées par la marâtre à la jeune fille : celle-ci habitera désormais son magnifique château.

La deuxième spirale s'enroule vers l'intérieur, à partir de la disparition du fiancé et de sa recherche par la jeune fille. Le jeu se termine avec l'entrée dans le château de la jeune fille et de son fiancé enfin retrouvé.

Le gagnant est le joueur qui arrivera le premier à cette dernière case 63.

|   |   |
|---|---|
|    | Si tu tombes sur une <u>case déjà occupée</u> , tu <u>envoies celui/celle qui y est sur la case où tu te trouvais</u> avant de jouer. (Si, en jouant, tu as dû encore avancer ou reculer et viens d'une case « jamais satisfaite », « vieille femme » ou de la case 6, l'autre reste sur cette case-là.)  |
| <b>JAMAIS ASSEZ</b>   | Les cases « <b>ELLE N'EST JAMAIS SATISFAITE, CE N'EST JAMAIS ASSEZ.</b> » :<br><u>Recule</u> (à partir de la case que tu occupais avant de jouer) du nombre de cases que t'a attribué le dé. S'il est écrit 2 fois « <b>JAMAIS ASSEZ</b> », tu recules de 2 fois le nombre qui figure sur le dé.  |
|    | Les cases de la vieille femme, « <b>SOIS CONFIANTE</b> » :<br>La vieille femme t'aide, <u>avance</u> de nouveau du nombre de cases indiqué par le dé.   |
|     | Case 6, le pont :<br>Tu t'es acquitté(e) d'une tâche difficile, <u>avance</u> à la case 12.   |
|  | Case 19, « <b>UNE VOLEE DE COUPS T'ATTENDS</b> » :<br>Tu as failli à ta tâche, tu reçois des coups et tu <u>retournes à la case départ</u> .  |
|   | Case 31, « <b>LA MARATRE LUI FAIT TOUTES LES MISERES DU MONDE</b> »<br>Tu subis une misère de plus. Elle ne se terminera qu'au tour où <u>tu feras un 6</u> avec ton dé.  |
|   | Case 42, « <b>ELLE LUI FAISAIT FAIRE DES TACHES DIFFICILES MAIS ELLE S'Y ATTELAIT AVEC PERSEVERANCE ET FAISAIT TOUT SON POSSIBLE.</b> » « <b>AH, SI SEULEMENT ELLE POUVAIT ENFIN ETRE SATISFAITE.</b> » Tu te perds dans le labyrinthe des tâches difficiles, <u>recule</u> jusqu'à la case 30.   |
|   | Case 49, <b>Le château</b> – « <b>TU POURRAS Y HABITER TOI-MEME</b> ». Et plus jamais tu ne retourneras en arrière ni n'auras à faire à la méchante marâtre.<br>Savoure ton bonheur dans ton château et au <u>tour suivant, au lieu de jouer</u> , dis :<br>« J'habite le château qui m'appartient à moi toute seule. »<br>Celui qui entre dans le château y reste, il n'utilise pas les points excédentaires indiqués par le dé. Plusieurs joueurs peuvent se trouver ensemble sur cette case. |
|   | Case 52, « <b>ELLE SILLONNE LE MONDE A PERTE DE VUE.</b> »<br><u>Pendant 2 tours, au lieu de jouer</u> , dis :<br><b>« JE PARS A SA RECHERCHE ET JE NE RENTRERAI PAS AVANT DE L'AVOIR RETROUVE. »</b>   |
|   | Case 58, « <b>ELLE VIT DANS LA SOLITUDE ET LE CHAGRIN</b> » :<br><u>Retourne à la case 53</u>   |
|  | Case 59, « <b>A présent, JE VAIS TENTER MA DERNIERE CHANCE</b> ».<br>Avance à la case 61 en disant, au choix : « <b>Je mets ma robe aux soleils d'or</b> » OU « <b>aux croissants de lune argentés</b> » OU « <b>aux étoiles scintillantes</b> » OU <b>ce que tu désires</b> .  |
|   | Case 63, <b>le château</b> :<br>Pour entrer avec le fils de roi dans le château et gagner la partie, il faut que tu tombes exactement sur la dernière case 63. Sinon, tu recules d'autant de points en trop.  |