

# LA PETITE SIRENE

De 6 à 10 ans  
De 2 à 4 joueurs

**Contenu:** 1 plateau  
montable  
4 rochers  
13 cartes  
8 personnages

4 supports  
plastiques de  
couleur différente  
et 1 dé

Ariel était une jolie petite sirène aux yeux rêveurs qui mourait d'envie de connaître le monde des humains. Un jour, alors qu'elle regardait des marins qui s'amusaient, un orage terrible éclata. L'équipage du bateau fut projeté dans la mer et grâce à son intervention rapide, un beau jeune homme put sauver sa vie. La Petite Sirène tomba profondément amoureuse de lui et le jeune garçon, qui n'était autre que le Prince Eric, s'éprit de la voix de la sirène. En essayant d'obtenir l'amour du Prince, Ariel courut voir la sorcière de la mer pour lui demander de la transformer en femme. La sorcière accepta, mais en revanche Ariel devrait lui donner sa belle voix. En plus, la Petite Sirène ne disposerait que de trois jours pour obtenir l'amour du Prince. Si, une fois ce temps écoulé, Ariel n'avait pas encore reçu un baiser d'amour du prince, elle deviendrait esclave de la sorcière de la mer.

## Objectif

Les joueurs doivent atteindre le Palais du Prince avec la carte de la voix de la Petite Sirène.

## Préparation

Placer le plateau sur la table, avec les 4 rochers sous la base qui représente la vie dans la mer. Au-dessus, il faudra insérer le pla-

teau qui représente le Palais du Prince. Chaque joueur reçoit 2 personnages: une Petite Sirène et une jeune fille. Les cartes représentent les objets qu'Ariel collectionne: il faut les placer couvertes et en tas sur le vaisseau qui a coulé et qui figure sur le plateau. La carte du coquillage, qui garde la voix de la Petite Sirène doit être découverte près du plateau. Les joueurs prendront leur Petite Sirène, l'enchâsseront dans un support en plastique et la situeront dans le royaume de Triton.

Le marqueur sera placé de telle manière qu'un de ses orifices reste ouvert.

### **Début de la partie**

C'est le joueur le plus jeune qui commencera la partie. Ce joueur lancera le dé et avancera avec sa Petite Sirène sur les cases que le dé indiquera vers le vaisseau naufragé. Ensuite ce sera le tour du joueur suivant qui réalisera les mêmes opérations. Le joueur qui, en lançant le dé a une étoile, aura droit à la carte du coquillage qui représente «la voix» de la Petite Sirène et avancera de 5 cases. Quand une case est occupée, les Petites Sirènes peuvent sauter et passer à la suivante. «La voix» de la Petite Sirène passera très facilement d'un joueur à l'autre. Avec une étoile, un joueur pourra arracher «la voix» à celui qui la possèdera.

### **Les cases du plateau**



La Petite Sirène qui arrive à une de ces cases pourra prendre une carte du vaisseau.



La Petite Sirène avancera de 4 cases.

### **BATEAU COULE**

La Petite Sirène ne peut aller au-delà, elle doit s'arrêter là. En échange, elle reçoit une carte pour compléter sa collection.

**LA GROTTTE DE LA PETITE SIRENE** La Petite Sirène doit s'arrêter là et déposer les cartes obtenues. Chaque Petite Sirène doit déposer trois cartes pour pouvoir continuer son parcours. Si elle n'a pas obtenu les trois cartes, elle devra retourner au vaisseau pour obtenir celles qui lui manquent.

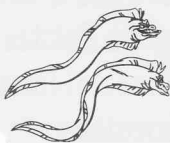
Lorsque les Petites Sirènes s'engagent vers la Grotte de la Sorcière, elles peuvent décider, en lançant le dé, soit d'avancer sur cet itinéraire, soit de faire tourner la roulette du plateau supérieur. Quand un joueur se trouve dans la grotte de la Petite Sirène, un 1 avec le dé lui fera perdre «la voix» au profit de la sorcière, et la roulette du plateau supérieur devra avancer de 4 positions.



Le roi oblige la Petite Sirène à retourner à sa grotte.



La Petite Sirène doit reculer d'une case.



La Petite Sirène qui atteint une de ces cases se déplacera immédiatement à la grotte de la sorcière, et si elle a la carte de «la voix» elle se transformera en femme.

**LA GROTTTE DE LA SORCIERE** La Petite Sirène qui arrive là, pourra se transformer en femme, à condition de posséder la carte de «la voix». Autrement, elle restera dans la grotte de la sorcière jusqu'à ce qu'elle obtienne l'étoile. Quand une sirène est transformée en femme, le joueur doit placer sa jeune fille sur le support en plastique et la situer sur la case marquée d'une flèche sur le plateau supérieur.

## **Le chemin vers le Palais du Prince** (plateau supérieur)

Les joueurs qui se trouvent sur cet itinéraire pourront choisir, quand ce sera leur tour, entre avancer sur ce parcours ou utiliser la roulette. Les joueurs se trouvant dans la grotte avec leur Petite Sirène peuvent aussi se servir de la roulette.

Le joueur qui tombera dans l'un de ces pièges, devra échanger la jeune fille contre une Petite Sirène et devra attendre dans la grotte de la sorcière jusqu'à ce qu'une étoile lui permette à nouveau de se transformer en femme. Les Petites Sirènes ne pourront pas sauter sur les pièges ouverts et devront faire tourner la roulette pour les refermer.

Si une Petite Sirène tombe dans un des pièges, quand la sorcière est en possession de «la voix», elle est éliminée du jeu.

Quand un joueur est dans une des cases marquées par un coquillage et obtient l'étoile, il n'a pas à avancer de 5 positions. Tout simplement il reçoit la carte de «la voix» et gagne la partie.

## **Fin de la partie et gagnant**

La partie s'achève quand un joueur arrive à la case marquée d'un coquillage, avec «la voix» de la Petite Sirène. Si toutes les Petites Sirènes étaient éliminées de la partie, la sorcière gagnerait. Il faut alors recommencer la partie et essayer de battre la sorcière.

