

contenu

- 4 miroirs de sirène
- 28 éléments de sirène (8 chevelures, 8 fonds marins, 4 visages, 4 corps, 4 queues)
- 1 roue de la chance
- 1 notice



but du jeu

Être la première joueuse à transformer la petite fille de son miroir en sirène, prête à aller au bal des sirènes.

préparation

1. Chaque joueuse choisit un miroir avec le personnage qu'elle doit préparer pour le bal.
2. Placer la roue de la chance au centre de l'espace de jeu.
3. Disposer les vingt-huit éléments de sirène face visible tout autour de la roue de la chance.

déroulement du jeu

1. La plus jeune joueuse commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. La première joueuse fait tourner la roue de la chance.
3. Si la flèche indique un élément de sirène, la joueuse prend celui indiqué par la flèche et le place sur son miroir.
4. Si la flèche indique une chevelure, la joueuse ne peut prendre qu'un des deux éléments de la chevelure lors de ce tour, mais elle peut choisir la couleur. La joueuse n'est pas obligée de prendre une chevelure de la même couleur que celle du personnage de son miroir.
5. Si la flèche indique un fond marin, la joueuse ne peut prendre qu'un des deux éléments du fond marin lors de ce tour.
6. Si la flèche indique une queue, un visage ou un corps, la joueuse peut prendre l'élément de son choix.
7. Si la flèche indique la sorcière des mers, la joueuse doit donner l'un de ses éléments à la joueuse assise à sa gauche. Si cette dernière n'a pas besoin de cet élément, il est remis au milieu près de la roue de la chance.
8. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'une des joueuses ait réuni les sept éléments nécessaires pour compléter son miroir de sirène.

le gagnant

La première joueuse qui transforme le personnage de son miroir en sirène pour aller au bal des sirènes a gagné.