

NL Spelregels

Net als in het sprookje proberen alle prinsen uit de wijde omtrek het kasteel van Doornroosje binnen te gaan. Maar het kasteel is betoverd en omringd door een rozenhaag. Een prins kan alleen het kasteel binnengaan als hij zijn paard, ridderhelm, en het magische zwaard in zijn bezit heeft. Ben jij de ware prins en kus jij als eerste Doornroosje wakker uit haar diepe slaap?

Inhoud

- 1 speelbord (4 puzzelstukken)
- 4 houten speelfiguren
- 1 kasteel (onderstuk, interieur & 4 torens)
- 5 ronde kaarten; (2x boze fee, 2x slapende ridder, 1x prinses)
- 12 vierkante kaarten; (4x paard; 4x zwaard; 4x ridderhelm)
- 1 dobbelsteen

Vorbereiding van het spel:

Voor het spel kan beginnen bouw je eerst samen het kasteel in de onderkant van de doos. Kijk hiervoor naar de afbeelding. Schud de 5 ronde kaarten en leg ze met de beeldzijde naar beneden op de binnenplaats van het kasteel. Sorteert de vierkante kaarten en leg ze in 3 stapels van 4 kaarten langs het speelbord.

Begin van het spel:

Elke speler kiest een houten speelfiguur en zet deze op het beginvak, dat is het vakje vóór de ophaalbrug. De speler die het eerst jarig is begint, dan is de speler links aan de beurt, enz. Je gaat zoveel vakjes vooruit als je met de dobbelsteen hebt gegooid. Kom je op een vak met een afbeelding, dan kun je op de lijst hieronder zien wat je moet doen:



- **Paard:** Neem een paard van het stapeltje. Heb je al een paard, dan heb je geen recht meer op een tweede.



- **Ridderhelm:** Neem een ridderhelm van het stapeltje. Heb je al een ridderhelm, dan heb je geen recht meer op een tweede.



- **Magisch zwaard:** Neem een magisch zwaard van het stapeltje. Heb je al een magisch zwaard? Dan heb je geluk. Het zwaard bezit toverkracht waarmee je door het bos bij het kasteel kunt komen. Je kunt ermee naar een vakje van je keuze gaan. Je kunt bijvoorbeeld naar een vakje gaan waarop je een kaart kunt krijgen. Of ga naar de ophaalbrug en betreed het kasteel,

als je alle daarvoor benodigde kaarten al hebt. Heb je al een zwaard, dan heb je geen recht meer op een tweede.

- **Goede fee:** Een goede fee is de beste vriendin van een prins. Je mag een kaart naar keuze pakken van de stapeltjes.

- **Rozendoornen:** Rozendoornen beletten je de doorgang. Je slaat een beurt over.

- **Raaf:** De raaf is het hulpje van de boze fee en voorspelt niet veel goeds. Je moet al je kaarten weer terugstoppen in de stapeltjes.

- **Het toernooi:** Alle prinsen doen eraan mee. Elke speler gooit één keer met de dobbelsteen. De speler die het hoogst gooit mag een kaart van een stapel nemen. Als meerdere spelers het hoogst hebben gegooid, dan gooien ze onderling net zo lang tot er één winnaar is.

- **De ophaalbrug:** Vanaf dit vakje mag je het kasteel binnenlopen, als je tenminste de drie daarvoor benodigde kaarten hebt: paard, zwaard en ridderhelm.

Je moet door het bos blijven lopen totdat je de drie kaarten hebt die nodig zijn om het kasteel binnen te kunnen gaan. De andere spelers mogen je kaarten proberen te stelen, zolang je in het bos bent. Kom je op hetzelfde vakje als een andere speler, dan mag je een van diens kaarten pakken. Staan er al twee spelers op dat vakje, dan mag je van allebei een kaart pakken. Staan die spelers op een vakje met de afbeelding van een goede fee, dan mag je zelfs drie kaarten van elk van hen pakken!

Kom je bij de ophaalbrug met de drie verschillende kaarten die je nodig hebt (paard, zwaard en ridderhelm), doe ze dan terug op de stapels en stap de ophaalbrug op. Wacht hier op je volgende beurt. Bij je volgende beurt kun je het kasteel binnengaan op zoek naar de prinses. Pak een kaart, draai

hem om en laat hem aan de andere spelers zien.



- Is het de prinses, dan heb je gewonnen en is het spel voorbij!



- Is het de slapende ridder, dan heb je pech! Maar je mag op de ophaalbrug blijven en bij je volgende beurt weer een kaart nemen.



- Is het de boze fee, dan is het foute boel. Ze gooit je met behulp van een toverspreuk uit het kasteel. Je moet de ronde kaart terugleggen en van de ophaalbrug op het beginvakje van het spel stappen. Heb je nog enkele kaarten over, dan mag je die houden. Je moet weer opnieuw beginnen en proberen bij de ophaalbrug te komen met de drie kaarten die je nodig hebt om naar binnen te komen, voordat een van de andere spelers de prinses vindt.



F Règles du jeu

Comme dans l'illustre conte de fées, tous les princes de la région essaient d'entrer à l'intérieur du château de la Belle au Bois Dormant. Mais le château est ensorcelé et entouré d'une haie de roses. Un prince peut seulement pénétrer à l'intérieur du château s'il est accompagné de son cheval, de son casque et de l'épée magique. Quel est le beau prince qui réussira le premier à tirer la Belle au Bois Dormant de son profond sommeil ?

Contenu :

- 1 plateau de jeu (2 pièces de puzzle)
- 4 pions en bois
- 1 château (support, cour intérieure & 4 tours)
- 5 cartes rondes ; (2 fées maléfiques, 2 serviteurs endormis, 1 princesse)
- 12 cartes carrées ; (4 chevaux, 4 épées, 4 casques de chevalier)
- 1 dé

Avant de commencer :

En s'aidant des illustrations les joueurs construisent d'abord ensemble le château à l'intérieur de la boîte. Les joueurs mélangent ensuite les 5 cartes rondes et les placent face cachée sur la cour intérieure du château. Ils trient les cartes carrées et les disposent le long du plateau de jeu en 3 piles de 4 cartes.

But du jeu :

Chaque joueur choisit un pion en bois et le pose sur la case départ située devant le pont-levis. Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche, commence. Puis c'est au tour du joueur qui est à sa gauche de jouer, et ainsi de suite. Le joueur avance du nombre de cases indiqué par le dé. S'il tombe sur une case illustrée par une image, voici les différentes actions possibles :



• **Cheval** : Le joueur prend une carte avec un cheval de la pioche. S'il possède déjà une carte avec un cheval, il n'a pas le droit d'en avoir une deuxième.



• **Casque de chevalier** : Le joueur prend une carte avec un casque de chevalier de la pioche. S'il possède déjà une carte avec un casque de chevalier, il n'a pas le droit d'en avoir une deuxième.



• **Épée magique** : Le joueur prend une carte avec l'épée de la pioche. Grâce à l'épée, le joueur a le pouvoir de traverser la forêt pour atteindre le château. Elle lui permet de se déplacer vers la case de son choix. Le joueur peut par exemple choisir d'aller sur une case où il pourra ramasser une carte. Ou d'aller jusqu'au pont-levis pour entrer dans le château s'il a déjà ramassé toutes les cartes dont il a besoin. Se le joueur possède déjà une carte avec l'épée magique, il n'a pas le droit d'en avoir une deuxième.

- **La Bonne Fée** : La Bonne Fée est la meilleure amie du prince. Le joueur peut prendre la carte de son choix dans la pioche.
- **Épines de rose** : Les épines de rose empêchent le joueur de continuer à avancer. Il doit passer son tour.
- **Le corbeau** : Le corbeau est l'animal de compagnie de la fée maléfique et n'apporte au joueur que des malheurs. Le joueur doit remettre toutes ses cartes dans la pioche.
- **Le tournoi** : Tous les princes y participent. Chaque joueur lance le dé une fois. Le joueur qui a lancé le nombre le plus élevé peut prendre une carte de la pioche. En cas d'égalité, les joueurs concernés jettent de nouveau le dé jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- **Le pont-levis** : À partir de cette case, le joueur peut entrer à l'intérieur du château, à condition toutefois d'avoir les trois cartes nécessaires pour le faire : le cheval, l'épée et le casque de chevalier.

Le joueur doit continuer à se déplacer dans la forêt jusqu'à ce qu'il possède les trois cartes nécessaires pour entrer à l'intérieur du château. Les autres joueurs ont le droit d'essayer de lui voler ses cartes aussi longtemps qu'il reste dans cette forêt. Si le joueur tombe sur une case déjà occupée par un autre joueur, il a le droit de prendre une carte à ce joueur. Si deux joueurs se trouvent sur cette case, il a le droit de prendre une carte à chacun des joueurs. Et si ces joueurs occupent une case illustrée par la Bonne Fée, le joueur peut même leur prendre trois cartes à chacun !

Lorsqu'un joueur arrive au pont-levis avec les trois cartes différentes dont il a besoin (cheval, épée et casque de chevalier), il les remet dans la pioche et franchit le pont-levis. Il attend ensuite son prochain tour. Quand c'est de nouveau à son tour de jouer, le joueur entre à l'intérieur du château et essaie de trouver la princesse. Il choisit une carte, la retourne et la montre aux autres joueurs.



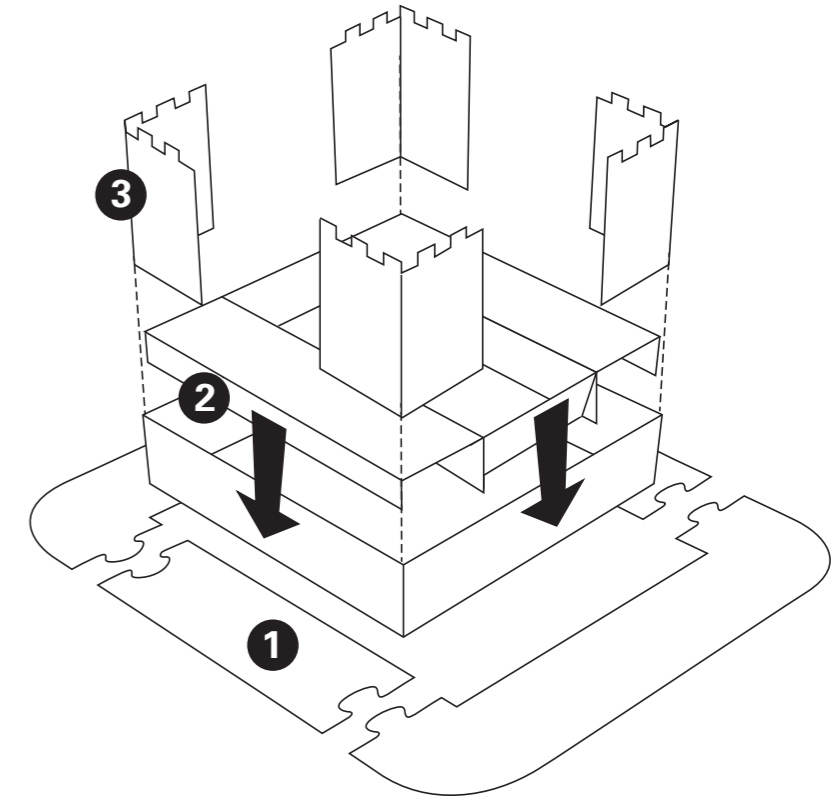
- Si c'est la princesse, le joueur a gagné et la partie est terminée !



- Si c'est le serviteur endormi, le joueur n'a pas de chance ! Mais il peut rester sur le pont-levis et choisir une autre carte au prochain tour.



- Si c'est la fée maléfique, le joueur est dans une fâcheuse situation. Elle lui jette un sort qui l'éloigne du château. Le joueur doit alors remettre la carte ronde et quitter le pont-levis pour revenir à la case départ du plateau de jeu. S'il a encore des cartes en sa possession, il peut les garder. Le joueur doit maintenant refaire le tour du château et essayer d'arriver jusqu'au pont-levis avec les trois cartes nécessaires pour entrer, avant que les autres joueurs trouvent la princesse.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK, Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu



NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst. **FR Attention :** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. **DE Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.