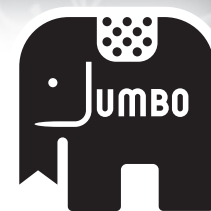




Disney PRINCESS



Glazen Muiltjesspel

Ben jij de eerste prinses die naar het bal mag?

Ga jij, net als Assepoester, dolgraag naar het bal? Verzamel dan de 5 kaartjes die, met de hulp van de Goede Fee, worden omgetoverd in alles wat je nodig hebt om naar het feest te gaan. Alleen wanneer alle kaarten door de Goede Fee zijn omgetoverd, word jij een echte Prinses!

Inhoud:

1 glazen muiltje op een kussen, 1 speelbord, 4 glazen-muiltje-speelfiguren, 20 kaarten (4 x envelop, 4 x pompoen, 4 x muizen, 4 x Bruno en 4 x Assepoester) en 1 dobbelsteen.

Voordat je begint:

Vraag een volwassene om het kapje aan de onderkant van het kussen van het Glazen Muiltje open te schroeven en er twee opgeladen AA (LR6) batterijen in te doen. Daarna kan het deksel weer dichtgeschroefd worden. Zet het Glazen Muiltje aan door de schakelaar op 'AAN' te zetten. Zet het Glazen Muiltje op het speelbord. Zet na het spel het Glazen Muiltje altijd uit door de schakelaar weer op 'UIT' te zetten. Zo spaar je de batterijen.

Hoe gaat het spel?

De spelers kiezen om de beurt een muiltje als speelfiguur. Zet je muiltje bij de start (de afbeelding van de pijl). Sorteert de kaarten en leg ze in 5 stapeltjes naast het speelbord. Elk stapeltje bevat 4 dezelfde kaarten. Leg de kaarten zo neer dat je dezelfde plaatjes ziet als op het speelbord. De speler die het eerst jarig is, mag beginnen. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verplaats je jouw muiltje evenveel stapjes in de richting van de pijl.

- Als je op een van de volgende plaatjes komt – envelop, pompoen, muis, Bruno of Assepoester als dienstmeisje – pak je de bijbehorende kaart van de stapel. Leg de kaart voor je neer met het plaatje van het speelbord naar boven. Als je de kaart al hebt, mag je er niet nog een pakken. Je beurt is dan voorbij.

- Als je op een plaatje van de Toverfee komt, mag je op het glazen muiltje drukken: als het lampje gaat knipperen en de muziek begint te spelen, mag je een van je kaarten omdraaien. Hiermee wordt de kaart omgetoverd in een van de dingen die Assepoester nodig heeft om naar het bal te gaan. Maar als de lampjes niet gaan knipperen en je de klok hoort slaan nadat je hebt gedrukt, mag je geen kaart omdraaien en is je beurt voorbij.

- Als je weer bij de start komt, mag je de dobbelsteen nog een keer gooien.

- Als je op een vakje komt waar al een muiltje van een andere speler staat, mag je jouw muiltje een vakje verder zetten. Als die plaats ook bezet is, mag je nog een vakje verder gaan tot je op een leeg vakje komt.

Wie wint:

De speler die als eerste alle kaartjes heeft omgetoverd in de uitnodiging, de koets, het paard, de koetsier en de baljurk, is de echte Prinses en mag naar het bal.





Disney PRINCESS

La Pantoufle Magique

Qui sera la première princesse à aller au bal ?

Comme Cendrillon, tu voudrais tellement aller au bal. Réunis les 5 cartes, et avec l'aide de la Fée Marraine, transforme les accessoires dont tu as besoin pour aller au château du Prince. Une fois tes cartes changées d'un coup de baguette magique, tu seras une vraie princesse pour aller au bal.

Contenu :

1 pantoufle de verre sur un coussin, 1 plateau de jeu, 4 figurines en forme de pantoufle de verre, 20 cartes (4x enveloppes, 4x citrouilles, 4x souris, 4x Pataud et 4x Cendrillon) 1 dé et les règles du jeu.

Avant de commencer

Demande à un adulte de dévisser le couvercle du coussin de la pantoufle, d'insérer à l'intérieur deux piles AA (LR6) et de refermer le couvercle. Allume la pantoufle de verre en tournant le bouton sur la position « ON ». Pose ensuite la pantoufle de verre sur le plateau de jeu. Après avoir joué, n'oublie pas d'éteindre la pantoufle de verre en tournant le bouton sur la position « OFF », pour préserver l'autonomie des piles.

Déroulement du jeu

Chacune des joueuses choisit à tour de rôle sa figurine et la pose sur la case départ (indiquée par la flèche). Les joueuses trient ensuite les cartes en fonction de leur illustration et placent les 5 piles différentes à côté du plateau de jeu. Chaque pile doit donc contenir quatre fois la même carte. Les cartes doivent être posées de manière à ce que les joueuses voient les mêmes images que celles illustrées sur le plateau. La joueuse dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer. À chaque tour, tu lances le dé et déplace sa pantoufle dans le sens de la flèche.

- Si tu tombes sur une case illustrée par une enveloppe, une citrouille, une souris, Pataud ou Cendrillon habillée en servante, tu prends une carte identique dans la pile correspondante. Tu poses la carte devant toi, avec l'illustration vers le haut. Mais si tu possèdes déjà cette carte, tu n'as pas le droit de prendre une deuxième carte identique et c'est donc à la prochaine joueuse de jouer.

- Si tu tombes sur une case représentant la fée marraine, tu as le droit d'appuyer sur la pantoufle de verre. Si les lumières se mettent à clignoter et que la musique se déclenche, alors tu peux retourner une de tes cartes. Comme d'un coup de baguette magique, cette opération « transforme » ta carte en un des accessoires dont Cendrillon a besoin pour se rendre au bal. En revanche, si les lumières restent éteintes quand tu appuies sur la pantoufle de verre et que tu entends sonner la cloche, tu n'as pas le droit de retourner une carte et ton tour est terminé.

- Si tu retournes sur la case départ, tu peux de nouveau lancer le dé.

- Si tu tombes sur une case où se trouve la pantoufle d'une autre joueuse, tu peux avancer ta figurine d'une case supplémentaire. Si cette case est également occupée, tu avances encore d'une case supplémentaire et ainsi de suite.

La gagnante :

La joueuse qui réussit la première à rassembler les cartes invitation, carrosse, cheval, cocher et la robe de princesse, est la véritable Cendrillon qui peut se rendre au bal !