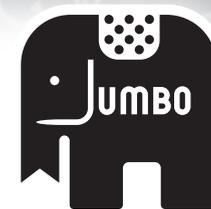




# Disney PRINCESS



## Glass Slipper Game

**Who will be the first princess to go to the ball?**

Just like Cinderella, you would very much like to go to the ball. Collect the 5 cards that, with the help of the Fairy Godmother, turn into the things you need to get to the Prince's castle. When you have magically transformed all of your cards, you will be the first princess to arrive at the ball.

### Contents:

1 Glass Slipper on a cushion, 1 Game board, 4 Glass Slipper game pieces, 20 Cards (4x Envelope, 4x Pumpkin, 4x Mice, 4x Bruno and 4x Cinderella) and 1 Die.

### Before you play:

Ask an adult to unscrew the lid on the base of the Glass Slipper's cushion and place two fully charged AA (LR6) batteries inside and close the lid. Turn on the Glass Slipper by flicking the switch to the "ON" position. Place the Glass Slipper onto the game board. After use, always turn off the Glass Slipper by flicking the switch back to the "OFF" position, to save battery power.

### How to play?

One by one, the players choose a Glass Slipper playing piece. Place your chosen Glass Slipper at the start (indicated by the arrow). Sort the cards and place them in 5 stacks next to the game board. Each stack should have 4 cards of the same colour. Place the cards so you can see the same pictures as those shown on the board. The player whose birthday comes next gets to go first. During your turn, roll the die and move your Glass Slipper in the direction indicated by the arrow.

- If you land on any of the following spaces: Envelope, Pumpkin, Mouse, Bruno, or Cinderella as a servant, you can take a card from the matching stack. Place the card in front of you with the picture from the board facing upwards. If you already have this card you cannot take another one, and your turn has finished.

- If you land on a Fairy Godmother space, you can press the Glass Slipper: if the lights start to flicker and music plays, you can turn over one of your cards. As if by magic, this 'transforms' the card into one of the special things Cinderella needs to go to the ball.

Sometimes when you press the Glass Slipper no lights will appear and instead, you will hear the sound of a clock striking. If this happens you cannot turn over a card and your turn has finished.

- If you arrive back at the start, you can roll the die again.

- If you land on a space already occupied by another player's Glass Slipper, you must move your playing piece one space ahead. If this space is also occupied, you must move one space ahead, and so on.

### Winning the Game:

The first person to collect and magically transform all of their cards has arrived at the ball first and is the winner!





# Disney PRINCESS

## Das magische Schuhspiel

### Wirst du die erste Prinzessin sein die zum Ball geht?

Ebenso wie Cinderella wünschst du dir den Ball im Schloss zu besuchen. Kannst du Cinderella dabei helfen und die 5 Karten sammeln, aus denen die gute Fee die Dinge zaubert, die Cinderella braucht, um zum Schloss des Prinzen gehen zu können? Wenn du alle deine Karten verzaubert hast, bist du die echte Cinderella, die zum Ball geht.

#### Inhalt:

1 Glasschuh auf einem Kissen, 1 Spielplan, 4 Glasschuh-Spielfiguren, 20 Karten (4x Umschlag, 4x Kürbis, 4x Mäuse, 4x Bruno und 4x Cinderella) und 1 Würfel.

#### Vorbereitung:

Bitte zuerst einen Erwachsenen, den Deckel an der Unterseite des Kissens des Glasschuhs aufzuschrauben und zwei aufgeladene AA (LR6)-Batterien einzulegen. Danach kann der Deckel wieder zugeschraubt werden. Wenn man den Schalter auf 'EIN' stellt, wird der Glasschuh eingeschaltet. Stelle den Glasschuh auf den Spielplan. Schalte den Glasschuh nach dem Spielen immer aus, indem du den Schalter wieder auf „AUS“ stellst. So gehst du sparsam mit den Batterien um.

#### Wie verläuft das Spiel?

Die Spieler wählen der Reihe nach einen Glasschuh als Spielfigur aus. Stelle deinen Glasschuh auf das Startfeld (das Feld mit dem Pfeil). Die Karten werden sortiert und in 5 Stapeln neben den Spielplan gelegt. Jeder Stapel enthält 4 gleiche Karten. Die Karten werden so auf den Tisch gelegt, dass die gleichen Abbildungen wie auf dem Spielplan zu sehen sind. Der Spieler, der als Erster Geburtstag hat, darf anfangen. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seinen Glasschuh in die Richtung des Pfeils.

- Wenn dein Schuh auf eine der folgenden Abbildungen kommt – Umschlag, Kürbis, Maus, Bruno oder Cinderella als Dienstmagd –, nimmst du die dazugehörige Karte vom Stapel. Lege die Karte mit der Abbildung des Spielplans nach oben vor dir auf den Tisch. Wenn du diese Karte schon hast, darfst du dir nicht noch eine weitere Karte nehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Wenn du auf eine Abbildung der guten Fee kommst, darfst du auf den Glasschuh drücken: Wenn die Lampe aufleuchtet und die Musik erklingt, darfst du eine deiner Karten umdrehen. Dadurch wird die Karte in eines der Dinge verzaubert, die Cinderella benötigt, um den Ball zu besuchen. Aber wenn du auf den Glasschuh gedrückt hast und die Lampen nicht aufleuchten und die Glocken zu hören sind, darfst du keine Karte umdrehen und ist der nächste Spieler am Zug.

- Wenn du wieder an den Start kommst, darfst du nochmals würfeln.

- Wenn du auf ein Feld kommst, auf dem schon ein Schuh eines anderen Spielers steht, darfst du deinen Schuh auf das Feld davor stellen. Ist dieses Feld auch besetzt, darfst du noch ein Feld weitergehen, bis du auf ein leeres Feld kommst.

#### Gewinner des Spiels:

Der erste Spieler, der die Einladung, die Kutsche, das Pferd, den Kutscher und das Ballkleid gesammelt und verzaubert hat, ist die echte Cinderella und geht auf den Ball.