

Prinzessin MIX-MAX

Ein zuckersüßes Legespiel für 2 - 4 kleine Prinzessinnen von 3 - 10 Jahren.

Autorin: Kristin Mückel
Illustration: Christine Faust
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt

- 36 Prinzessinnen-Plättchen
- 1 Hund Charly
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Die vier kleinen Prinzessinnen wollen Geburtstag feiern. Sie haben sich im Schlossgarten zum Picknick verabredet. Doch irgendwie ist etwas durcheinandergeraten. Der kleine Hund Charly muss die Prinzessinnen und alles, was man für eine Party braucht, im Garten suchen, bevor die Feier beginnen kann. Wer kann zuerst neun Teile zu einem kompletten Prinzessinnen-Puzzle zusammensetzen?

Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich ein Plättchen mit einem Prinzessinnenbauch. Der Bauch ist der Beginn von deinem Prinzessinnen-Puzzle. Mischt die restlichen Prinzessinnen-Plättchen und legt sie offen als Kreis in der Tischmitte aus. Stellt Hund Charly auf ein beliebiges Prinzessinnen-Plättchen. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war zuletzt in einem Schloss? Du beginnst und würfelst. Was hast du gewürfelt?

• 1, 2 oder 3 Punkte:

Setze Hund Charly entsprechend viele Plättchen vor. Auf welchem Prinzessinnen-Plättchen ist Charly gelandet?

- Kannst du dieses Plättchen mit mindestens einer Kante passend an dein bereits ausliegendes Prinzessinnen-Puzzle anlegen? Dann darfst du das Plättchen zu dir nehmen und anlegen. Stelle Charly auf die entstandene Lücke.
- Passt dieses Plättchen nicht an dein Prinzessinnen-Puzzle, bleibt Charly auf dem Plättchen stehen.
- Landet Charly auf einem Plättchen, das du schon hast, darfst du selbst entscheiden, ob du die beiden Plättchen austauschen möchtest.

- **Stern:** Setze Charly auf ein beliebiges Plättchen, das du anlegen kannst, und puzzle es an deine Prinzessin.



Wichtige Prinzessin-Regeln:

- Entstandene Lücken werden beim Laufen nicht mitgezählt
- Jedes neue Prinzessinnen-Plättchen muss mindestens mit einer Kante an ein vorhandenes Plättchen deiner Prinzessin passen.
- Die Zusammenstellung der Prinzessinnen-Plättchen ist beliebig; das Kleid kann beispielsweise aus verschiedenfarbigen Teilen bestehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind ein komplettes Prinzessinnen-Puzzle vor sich liegen hat und damit gewinnt.



Princess MIX-MAX

A sweet arranging game for 2 to 4 little princesses from 3 to 10 years old.

Author: Kristin Mückel
Illustrator: Christine Faust
Length of the game: approx. 10 minutes

Contents

- 36 princess tiles
- 1 Charlie the dog
- 1 die
- 1 set of instructions



Game idea

The four princesses want to have a birthday party. They have arranged to meet in the castle garden for a picnic. But somehow things have gotten mixed up. Before the celebration can begin, Charlie the little dog needs to search in the garden for the princesses and everything they need for their party. Who will be able to put together the nine pieces of a complete princess puzzle first?

Preparation

Every player takes a tile with a princess' torso. The torso is the start of your princess puzzle. Shuffle the rest of the princess tiles and place them face-up in a circle in the center of the table. Place Charlie the dog on any one of the princess tiles. Have the die ready.



How to play

Play in a clockwise direction, taking it in turns. Who last visited a castle? You begin, and roll the die. What did you roll?

• 1, 2 or 3 dots:

Move Charlie forward by the appropriate number of tiles. Which princess tile did Charlie land on?

- Can you place this tile with at least one edge matching the tiles that are already on your princess puzzle? Then you can take the tile and place it. Place Charlie on the gap that is created.
- If this tile doesn't fit in your princess puzzle, Charlie stays sitting on the tile.
- If Charlie lands on a tile that you already have, then you can decide whether you want to exchange the tiles.

- **Star:** Place Charlie on a tile of your choice, one that you can add to your princess puzzle.



Important princess rules:

- Gaps are not counted when moving forward
- Every new princess tile you take must have at least one edge touching the princess tiles that are already in your puzzle.
- The combination of princess tiles is random; for example the dress can be made up of pieces that are different colors.

Then the next child takes their turn.

End of the game

The game ends as soon as one child completes a princess puzzle, winning the game.



Princesses Pêle-mêle

Un jeu d'assemblage plein de douceur pour 2 à 4 petites princesses de 3 à 10 ans.

Auteure : Kristin Mückel
Illustration : Christine Faust
Durée du jeu : env. 10 minutes



Contenu du jeu

- 36 tuiles « princesse »
- 1 chien Charly
- 1 dé
- 1 règle du jeu

But du jeu

Les quatre princesses vont fêter un anniversaire en organisant un pique-nique dans le jardin du château. Mais, elles ne sont pas encore prêtes. Quel pêle-mêle dans leurs vêtements et les accessoires de fête ! Dans le jardin, le petit chien Charly doit retrouver les princesses et tout ce qu'il faut pour la fête avant qu'elle ne puisse commencer. Qui sera le premier à assembler neuf pièces et à composer un puzzle de princesse complet ?

Préparatifs

Chacun prend une tuile représentant le torse d'une princesse. Le torse est la première pièce de ton puzzle de princesse. Mélange les autres tuiles « princesse » et posez-les en cercle faces visibles au milieu de la table. Placez le chien Charly sur la tuile « princesse » de votre choix. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir visité un château ? Tu commences en lançant le dé. Quel nombre de points as-tu obtenu ?

• 1, 2 ou 3 points :

Avance le chien Charly du nombre de tuiles correspondant. Sur quelle tuile « princesse » Charly se trouve-t-il ?

- Peux-tu assembler cette tuile avec au moins un bord touchant le puzzle de princesse que tu as déjà formé ? Tu peux alors prendre la tuile et l'assembler aux autres. Dépose Charly sur l'emplacement qui est désormais vide.
- Si cette tuile ne peut pas venir s'assembler à ton puzzle de princesse, Charly reste sur cette tuile.
- Si Charly se trouve sur une tuile que tu as déjà, tu peux choisir d'échanger les deux tuiles ou pas.

- **Etoile :** place Charly sur la tuile de ton choix, que tu peux assembler à ton puzzle de princesse.



Règles importantes pour les princesses :

- Les vides qui apparaissent ne comptent pas lorsque le chien avance.
- Chaque nouvelle tuile « princesse » doit toucher au moins un bord d'une tuile déjà posée pour former ta princesse.
- L'assemblage des tuiles « princesse » se fait comme on le souhaite : par exemple, la robe peut être de deux couleurs différentes.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a complété son puzzle de princesse : il a gagné !



Prinsessen MIX-MAX

Een suikerzoet legspel voor 2 tot 4 kleine prinsessen van 3 tot 10 jaar.

Auteur: Kristin Mückel
Illustraties: Christine Faust
Speelduur: ca. 10 minuten



Inhoud van het spel

36 prinsessenkaartjes
1 hond Charly
1 dobbelsteen
1 handleiding

Spelidee

De vier kleine prinsesjes willen een verjaardag vieren. Ze hebben afgesproken om in de tuin van het kasteel te picknicken. Er is echter iets verkeerd gelopen. De kleine hond Charly moet de prinsessen en alles voor het partijtje in de tuin, zoeken voor het feest kan beginnen. Wie slaagt erin als eerste een hele prinsessenpuzzel van de negen delen te maken?

Spelvoorbereiding

Elke speler neemt een kaartje met een prinsessenbuik. De buik is het begin van je prinsessenpuzzel. Meng de overige prinsessenkaartjes en leg ze open in een kring in het midden van de tafel. Zet hond Charly op een willekeurig prinsessenkaartje. Houd de dobbelsteen bij de hand.



Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie was als laatste in een kasteel? Jij begint en gooit de dobbelsteen. Hoeveel heb je gegooit?

• 1, 2 of 3 ogen:

Zet hond Charly evenveel kaartjes vooruit. Op welk prinsessenkaartje is Charly terechtgekomen?

- Past minstens één kant van dat kaartje aan een stuk van de prinsessenpuzzel voor je? Dan mag je het kaartje nemen en op de juiste plaats leggen. Zet Charly op de vrijgekomen plaats.
- Als het kaartje niet aan een stuk van je prinsessenpuzzel past, blijft Charly erop staan.
- Komt Charly terecht op een kaartje dat je al hebt, mag je zelf beslissen of je de kaartjes wil omruilen.

- **Ster:** Zet Charly op een willekeurig kaartje dat aan je puzzel past en leg het bij je prinses.



Belangrijke prinsessenregels:

- Bij het verplaatsen worden lege plaatsen niet meegeteld.
- Elk nieuw prinsessenkaartje moet minstens met één kant aan een aanwezig puzzelstuk van je prinses passen.
- De samenstelling van de prinsessenpuzzel heeft geen belang; de jurk kan bijvoorbeeld uit stukken van verschillende kleuren bestaan.

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een kind een volledige prinsessenpuzzel voor zich heeft en dus winst.



Princesa MIX-MAX

Un simpático juego de composición para 2 - 4 príncipes y princesas con edades comprendidas entre los 3 y 10 años.

Autora: Kristin Mückel
Ilustración: Christine Faust
Duración del juego: aprox. 10 minutos



Contenido del juego

36 piezas
1 perro Charly
1 dado
1 instrucciones del juego

Idea de juego

Las cuatro pequeñas princesas quieren celebrar un cumpleaños, y han quedado en el jardín del castillo para hacer un picnic. Pero, todo se ha liado un poco. El pequeño Charly tiene que buscar en el jardín a las princesas y todo lo necesario para una fiesta antes de empezar la celebración. ¿Quién será el primero en unir nueve piezas para conformar un rompecabezas de princesas?

Preparación del juego

Cada uno de vosotros coge una ficha con el tronco de una princesa. El tronco es el principio de tu rompecabezas. Mezclad el resto de las piezas y colocadlas en círculo boca arriba en el centro de la mesa. Colocad al perro Charly en la ficha que prefiráis. Preparad el dado.



Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha sido el último en visitar un castillo? Tú empiezas tirando el dado. ¿Qué has sacado?

• 1, 2 ó 3 puntos:

haz avanzar a Charly tantas casillas como puntos hayas sacado. ¿En qué ficha ha caído?

- ¿Puedes colocar esta ficha en el trozo de rompecabezas que ya tienes haciéndola coincidir por al menos un lado? En ese caso, puedes coger la ficha y colocarla. Coloca a Charly en el hueco que ha quedado.
- Si la ficha no coincide con tu princesa, Charly se quedará dónde está.
- En caso de que Charly caiga en una ficha que tú ya tienes, debes decidir si quieres intercambiarlas.

- **Estrella:** sitúa a Charly en una ficha que te sirva y colócala en tu rompecabezas.



Reglas de princesa importantes:

- Los huecos que vayan quedando no se contarán al mover.
- Las piezas deben coincidir al menos por un lado con otra de las piezas que ya tengas.
- La disposición de las piezas es libre, de modo que el vestido puede componerse de piezas de distintos colores, por ejemplo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina tan pronto como un jugador haya completado su rompecabezas y se proclame, con ello, ganador.



Patchwork di principesse

Un dolcissimo gioco di composizione per 2-4 principessine da 3 a 10 anni.

Autrice: Kristin Mückel
Illustrazioni: Christine Faust
Durata del gioco: circa 10 minuti



Dotazione del gioco

36 tessere delle principesse
1 cane Charly
1 dado
1 istruzioni di gioco

Idea di gioco

Le quattro principessine hanno organizzato una festa di compleanno con pic-nic nel giardino del castello. Ma sembra che qualcosa sia andato storto. Prima di poter dare inizio ai festeggiamenti, il cagnolino Charly deve setacciare il giardino per trovare le principesse e tutto l'occorrente per la festa. Chi riesce per primo a disporre nove pezzi così da formare un puzzle di principessa completo?

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende una tessera con raffigurato un pancino di principessa, che rappresenta il pezzo iniziale del puzzle. Mescolate le tessere delle principesse rimaste e disponetele scoperte in cerchio al centro del tavolo. Sistemate il cane Charly su una tessera delle principesse a piacere. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha visitato più di recente un castello inizia e tira il dado. Cosa è uscito sul dado?

• 1, 2 o 3 punti:

fai avanzare il cane Charly di un numero corrispondente di tessere. Su quale tessera delle principesse si è fermato?

- Uno dei bordi della tessera in questione combacia con il tuo pezzo di puzzle già piazzato? In tal caso prendi la tessera e attaccala. Metti Charly sullo spazio libero lasciato dalla tessera.
- Se la tessera non si può attaccare al tuo puzzle della principessa, Charly rimane sopra di essa.
- Se Charly finisce su una tessera che si trova già in tuo possesso, sei libero di decidere se scambiare le tessere o meno.

- **Stella:** metti Charly su una tessera a piacere che sia adatta al tuo puzzle e attaccala alla tua principessa.



Regole importanti delle principesse:

- Gli spazi vuoti non vengono contati durante il percorso.
- Ogni nuova tessera delle principesse deve avere almeno un bordo che combacia con una delle tessere della tua principessa.
- Puoi combinare le tessere delle principesse a piacere; ad esempio, il vestito può essere formato da pezzi di diverso colore.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori completa il proprio puzzle della principessa e viene proclamato vincitore.

