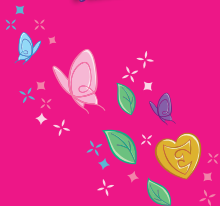


Prinzessin
Emmy
und ihre Pferde



Die Pferde sind los

Les chevaux sont lâchés
Alla ricerca dei cavalli



Die Pferde sind los

Ein Spiel für 2-4 Prinzessin Emmy-Fans
ab 4 Jahren von Inka und Markus Brand
Illustrationen: Fernando Güell

Emmy ist fast sieben Jahre alt und eine echte Prinzessin! Sie wohnt mit ihren Eltern und ihrem großen Bruder Moritz auf Schloss Kobalt im Königreich Kandis.

Im Stall des Schlosses stehen Emmys 26 Pferde, jedes ein Prachtstück auf seine eigene Weise. Aber das tollste ist: Emmy kann die Sprache ihrer Pferde verstehen - und sogar mit ihnen sprechen!

Sie kümmert sich um ihre Lieblinge, arbeitet im Stall, tobt, spielt und faulenzte mit ihnen - aber holt sich auch Rat und schüttet den vierbeinigen Freunden ihr Herz aus. Alle Pferde hat sie gleich gern; auch wenn sie manchen etwas nähersteht; und somit viereinhalb Lieblingspferde hat.

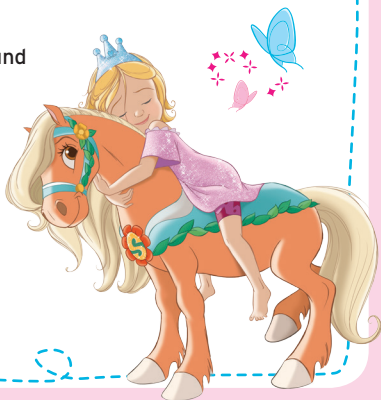
Prinzessin Emmy und ihre viereinhalb Lieblingspferde Cäsar, Otto, Rose, Sunny und Xaver spielen ein spannendes Versteckspiel in Kandis. Helft Emmy dabei, ihre Pferde zu finden. Sind sie vielleicht am Fluss? Auf dem Markt? Oder doch im Stall? Der Würfel gibt euch den Hinweis, wo ihr suchen dürft. Wer mit gutem Gedächtnis und etwas Würfelglück auf die Suche geht, gewinnt das Spiel.

Inhalt

1 Würfel, 25 Suchkärtchen, 30 Ortskärtchen

Spielziel

Ihr sucht nach den Pferden und sammelt die Suchkärtchen mit den Lieblingspferden von Prinzessin Emmy. Auf diesen findet ihr jeweils 1 bis 3 Hufeisen. Sieger ist, wer als Erster 10 Hufeisen gesammelt hat.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln.

Bevor das Spiel beginnt, sortiert ihr die Kärtchen nach ihren Rückseiten. Die Ortskärtchen werden nach ihren Orten sortiert, mit der Pferdeseite nach unten gemischt und anschließend jeweils als Rechteck angeordnet.

Die Suchkärtchen werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte platziert.

Das oberste Kärtchen wird aufgedeckt und neben dem Stapel abgelegt.



Auf den Suchkärtchen sind ein, zwei oder drei Hufeisen abgebildet, welche die Punkte für die jeweilige Suchkarte zeigen:



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du, um zu sehen, wo du das auf der Suchkarte abgebildete Pferd, suchen darfst. Jedes der viereinhalb Lieblingspferde ist einmal an jedem Ort zu finden. Manchmal findet man aber auch kein Pferd, sondern nur ein Gebüsch. Würfelst du Prinzessin Emmy, darfst du dir einen Ort aussuchen, an dem du nach dem Pferd suchst.

Hast du das gesuchte Pferd an dem gewürfelten Ort gefunden?

Toll! Du nimmst das Suchkärtchen aus der Tischmitte, legst es offen vor dir ab und drehst das Ortskärtchen wieder um. Dann deckst du ein neues Suchkärtchen auf. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Du hast nicht das gesuchte Pferd gefunden?

Schade! Du drehst das Ortskärtchen wieder um, der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler zehn oder mehr Hufeisen sammeln konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.



Les chevaux sont lâchés

Un jeu pour 2 à 4 fans de princesse Emmy
à partir de 4 ans d'Inka et Markus Brand
Illustrations : Fernando Güell

Emmy a presque sept ans et est une vraie princesse ! Elle vit avec ses parents et son grand frère Moritz au Château Cobalt au petit royaume de Candis.

À l'écurie du château, Emmy dispose de 26 chevaux, chacun d'eux étant un spécimen à sa façon. Mais le plus génial est qu'Emmy comprend la langue de ses chevaux et peut même communiquer avec eux !

Elle s'occupe de ses chéris, travaille à l'écurie, se défoule, joue et paresse avec eux - mais elle leur demande aussi conseil et leur confie tout ce qu'elle a sur le cœur. Elle aime tous les chevaux de la même manière, même si certains lui sont plus proches et qu'elle a par conséquent quatre chevaux et demi préférés.

La princesse Emmy et ses quatre chevaux et demi préférés, César, Otto, Rose, Sunny et Xavier jouent à cache-cache à Candis. Aidez Emmy à retrouver ses chevaux. Sont-ils au bord de la rivière ? Ou bien au marché ? Ou peut-être bel et bien à l'écurie ? Le dé vous indique l'endroit dans lequel vous devez les chercher. Qui part à leur rechercher avec une bonne mémoire et un peu de chance aux dés, remporte la partie.

Contenu

1 dé, 25 cartes de recherche, 30 cartes de lieux

But du jeu

Vous cherchez les chevaux et recueillez les cartes de recherche illustrant les chevaux préférés de la princesse Emmy. Ces cartes portent 1 à 3 fers à chevaux. Gagne, qui est le premier à rassembler 10 fers à chevaux.



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les cartes prédécoupées.

Avant de commencer à jouer, vous trie les cartes suivant leur verso. Les cartes de lieux sont triées suivant les lieux, bien mélangées avec la face cheval cachée, puis disposées en carré.

Les cartes de recherche sont également mélangées et posées en pile, face cachée, au milieu de la table. La carte tout à fait en haut de la pile est retournée et placée à côté de la pile.



Un, deux ou trois fers à chevaux sont illustrés sur les cartes de recherche et indiquent les points rapportés par la carte correspondante :



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour arrivé, tu lances le dé pour savoir où tu dois rechercher le cheval illustré sur la carte de recherche. Chacun des quatre chevaux et demi préférés se trouve une fois à chaque endroit. Parfois, on n'y trouve aucun cheval, mais un buisson. Si le dé t'indique la princesse Emmy, tu as le droit de choisir un endroit dans lequel rechercher le cheval.

Tu as trouvé le cheval recherché à l'endroit indiqué par le dé ?

Parfait ! Tu prends la carte de recherche se trouvant au milieu de la table, tu la poses face visible devant toi et tu retournes de nouveau la carte de lieu. Après quoi, tu retournes une nouvelle carte de recherche. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Tu n'as pas trouvé le cheval recherché ?

Dommage ! Tu retournes de nouveau la carte de lieu et c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur est arrivé à regrouper dix fers à chevaux ou plus. Ce joueur remporte ainsi la partie.



Alla ricerca dei cavalli

Un gioco per 2-4 fan della principessa Emmy
da 4 anni in su di Inka e Markus Brand
Illustrazioni: Fernando Güell

Emmy ha quasi sette anni ed è una vera principessa! Vive con i suoi genitori e suo fratello maggiore Moritz nel castello di Cobalt nel Regno di Candito.

La stalla del castello ospita i 26 cavalli di Emmy. Sono tutti magnifici esemplari ed ognuno è speciale a modo suo. Ma la cosa più incredibile è che Emmy capisce quello che dicono i suoi cavalli ed è addirittura capace di parlare con loro!

Si prende cura dei suoi amici a quattro zampe, fa dei lavori nella stalla, corre, gioca e ama trascorrere il tempo con loro, ma chiede anche consiglio e apre loro il suo cuore. Adora tutti i suoi cavalli allo stesso modo, anche se è più affezionata ad alcuni di loro, e per questo ha quattro cavalli e mezzo preferiti.

La principessa Emmy e i suoi quattro cavalli e mezzo preferiti, Cesar, Otto, Rose, Sunny e Xaver, si divertono a giocare a nascondino nelle terre di Candito. Aiutate Emmy a ritrovare i suoi cavalli. Sono forse al fiume? Al mercato? Oppure nella stalla? Il dado vi indicherà dove potete cercare. Chi si metterà alla ricerca dei cavalli, con buona memoria e un po' di fortuna ai dadi sarà il vincitore del gioco.

Contenuto

1 dado, 25 carte di ricerca, 30 carte dei luoghi

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di cercare i cavalli e di conquistare le carte di ricerca che raffigurano i cavalli preferiti della principessa Emmy. Su queste carte sono illustrati anche dei ferri di cavallo, da 1 a 3. Vince chi riuscirà a conquistare per primo 10 ferri di cavallo.



Preparativi

La prima volta che si gioca occorre staccare tutte le carte dalle tavole pretranciate.

Prima di iniziare a giocare, dividete le carte in base al motivo raffigurato sul dorso. Le carte che raffigurano i luoghi dove cercare i cavalli dovranno essere suddivise per luogo, con il lato illustrante il cavallo rivolto in basso, mischiate ed infine disposte sul tavolo in modo da formare un rettangolo.

Mischiate anche le carte di ricerca e formate un mazzo coperto da deporre al centro del tavolo. Scoprite la prima carta in alto e deponetela accanto al mazzo.



Sulle carte di ricerca sono raffigurati uno, due o tre ferri di cavallo che corrispondono ai punti conquistabili con quella carta di ricerca:



Svolgimento del gioco

Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quindi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, tira il dado per vedere dove devi cercare il cavallo raffigurato sulla carta di ricerca. In ognuno dei luoghi è nascosto uno dei quattro cavalli e mezzo preferiti. A volte però non si trova un cavallo ma solo un cespuglio. Se lanciando il dado esce la principessa Emmy, puoi scegliere un luogo a piacere dove vuoi cercare il cavallo.

Hai trovato il cavallo che cercavi nel luogo indicato dal dado?

Fantastico! Allora prendi la carta di ricerca dal centro del tavolo, la metti scoperta davanti a te e rigiri nuovamente la carta del luogo a faccia in giù. Poi scopri una nuova carta di ricerca. Il turno passa quindi al giocatore successivo che tira a sua volta il dado.

Non hai trovato il cavallo che cercavi?

Peccato! Rigiri quindi la carta del luogo a faccia in giù e il turno passa al giocatore successivo che lancerà il dado.

Fine del gioco

Il gioco termina appena un giocatore è riuscito a conquistare dieci o più ferri di cavallo. Questo giocatore è il vincitore.



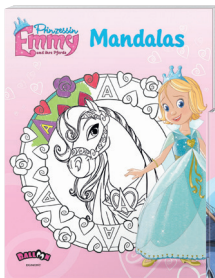
Kennst du schon die anderen tollen Prinzessin Emmy-Produkte?



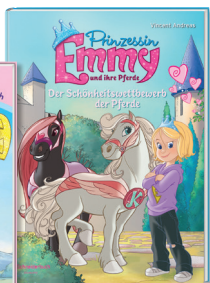
42163
Plüsch 23 cm



60 56072



BALLON
EGMONT



S Schneiderbuch
EGMONT

© Egmont Ehapa Verlag GmbH, Berlin, 2014,
Lizenz durch Studio 100 Media GmbH,
www.prinzessin-emmy.de

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

51285

