

Schnell, Prinzessin Sissi!



Spielmaterial:

- 1 Prinzessin Sissi (mit Steckfüßchen)
- 36 Accessoire-Karten (inklusive Blumentopf-Barriere)
- 4 Würfel
- 17 rosa Diamanten-Chips

Ein schnelles Spiel für 2-4 Freundinnen der Prinzessin ab 6 Jahren.
Spieldauer: 15 min, Spielautor: Wolfgang Dirscherl



Der große Ball im Prinzessinnenschloss steht vor der Tür und Prinzessin Sissi möchte sich dafür zurecht machen. Doch ausgerechnet heute hat die kleine Prinzessin in ihrem Ankleidezimmer gespielt und ein fürchterliches Chaos hinterlassen. Die Zeit drängt! Wer Prinzessin Sissi helfen kann, schnellstmöglich das passende Accessoire zu finden, erhält von ihr einen rosa Diamanten als Belohnung. Wer als Erster fünf rosa Diamanten gesammelt hat, ist der Gewinner und darf Prinzessin Sissi zum großen Ball begleiten.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel drückt ihr vorsichtig die rosa Diamanten und Prinzessin Sissi aus der Stanztafel. Steckt die Prinzessin auf das Steckfüßchen.



Zu Beginn jedes Spiels veranstaltet die kleine Prinzessin ein wildes Chaos, dafür legt ihr die 36 Accessoire-Karten offen und gemischt zu einem Quadrat (6 x 6 Karten) auf dem Tisch aus. Anschließend stellt ihr Prinzessin Sissi auf eine beliebige Karte.

Spielablauf:

Während des Spiels spielt ihr immer **alle gleichzeitig**. Der älteste Spieler würfelt **alle vier Würfel** und schon kann die rasante Suche beginnen. Alle Spieler suchen jetzt gleichzeitig nach einem Weg, der Sissi das gewürfelte Accessoire finden lässt.

Der Lösungsweg:

- Auf dem weißen Würfel sind 6 unterschiedliche Accessoires abgebildet (Herz, Stern, Schleife, Fächer, Krone und Feder). Das gewürfelte Accessoire sucht Sissi in dieser Runde. Die Spieler

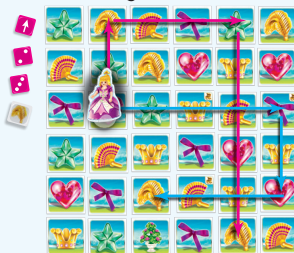


versuchen, möglichst schnell einen passenden Weg für Sissi zu einer Karte dieses Accessoires zu finden.

- Auf den 3 pinken Würfeln sind Würfelaugen (1-3) und ein Pfeil-Symbol abgebildet.
1. Mit den Würfelaugen zieht Sissi exakt entsprechend viele Karten **waagrecht** oder **senkrecht** in eine **beliebige Richtung** weiter. Dabei dürft ihr keine Züge verfallen lassen. Diagonales Ziehen ist nicht erlaubt!
 2. Beim Pfeil-Symbol zieht Sissi **waagrecht** oder **senkrecht bis zur letzten Karte** einer Reihe. Auch hier ist das diagonale Ziehen nicht erlaubt!

Wichtige Zugregeln:

- In welcher Reihenfolge ihr die 3 pinken Würfel einsetzt, bleibt selbstverständlich euch überlassen.
- Ein Hin- und Herziehen ist nicht erlaubt, d.h. Sissi darf pro Spielrunde jede Karte maximal einmal betreten.
- Sonderkarte „**Blumentopf**“: Über den Blumentopf kann Sissi nicht gehen.



Wenn du einen passenden Lösungsweg für Sissi gefunden hast, rufst du laut „Schnell, Sissi!“ und zeigst den Mitspielern den Lösungsweg.

- Stimm die Lösung, ziehst du Sissi auf den Karten vorwärts. Außerdem bekommst du von Sissi 1 rosa Diamanten geschenkt und legst diesen vor dir ab.

Hast du Sissi dabei auf oder über eine Karte mit dem Sondersymbol „Schatztruhe“ gezogen, erhältst du sogar noch einen zweiten rosa Diamanten.



In einem Spielzug kann ein Spieler somit **maximal** bis zu **2** rosa Diamanten erspielen.

- War die Lösung falsch, musst du zur Strafe einen bereits erspielten rosa Diamanten abgeben. Wenn du noch keinen besitzt, hast du Glück gehabt!

Achtung: Wenn ihr einmal keinen passenden Lösungsweg findet, wird einfach noch einmal neu gewürfelt!

Anschließend beginnt eine neue Runde und der Sieger der letzten Runde würfelt die 4 Würfel neu.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 5 rosa Diamanten vor sich gesammelt hat und somit als Gewinner Prinzessin Sissi zum großen Ball begleiten darf.



Hurry up, Princess Sissi!



Materials for the game:

- 1 Princess Sissi (with mounting foot)
- 36 jewellery cards (including flowerpot barrier)
- 4 dice
- 17 diamond chips

A fast game for 2-4 friends of the princess, from 6 years of age.
Duration of game: 15 minutes, Author: Wolfgang Dirscherl



The big ball is about to be held in the princess castle, and Princess Sissi wants to get ready for it. However, today of all days, the little princess has been playing in her dressing room and left behind a frightful mess! Time is running out: whoever helps Princess Sissi to find the right piece of jewellery as soon as possible will be rewarded with a diamond. The first player to collect five diamonds is the winner and can accompany Princess Sissi to the big ball.

Preparing to play:

Before playing for the first time, carefully remove the diamonds and Princess Sissi from the punched board. Put the princess onto the mounting foot.



At the start of the game, the little princess makes a terrible mess: to represent this, shuffle the cards and deal out the 36 jewellery cards face-up in a square (6 x 6 cards) on the table. Then position Princess Sissi on any card.

Then position Princess Sissi on any card.

How to play:

You **all play at the same time** throughout the game. The oldest player throws **all four dice**, and the fast search can begin. Simultaneously, all players now look for a path for Sissi to find the piece of jewellery thrown on the dice.

How to find the path:

- Six different pieces of jewellery are depicted on the white die (heart, star, bow, fan, crown and feather). Sissi looks for the piece of jewellery thrown in this round. The players try to find the right path for Sissi to a card depicting this piece of jewellery as quickly as possible.

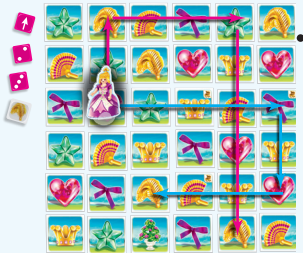


- Pips (1-3) and an arrow symbol are depicted on the three pink dice.
1. Sissi moves the same number of cards, **horizontally or vertically**, in any direction according to the number of pips on the dice. You are not allowed to forfeit any points. Moving across the cards in a diagonal direction is not allowed!
 2. In the event of an arrow symbol, Sissi moves a row horizontally or **vertically until the last card**. Here too, moving across the cards in a diagonal direction is not allowed!

Important rules for moving across the cards:

Naturally, it is up to you to decide the order in which you apply the three pink dice.

- Moving backwards and forwards is not allowed, i.e. Sissi may only go onto each card maximum once per round.
- **“Flowerpot”** special card → Sissi may not go onto the flowerpot.



If you have found the right path for Sissi, shout out loud, “Hurry up Sissi!” and show the other players the path.

- If the path is the right way, move Sissi forwards on the cards. Plus Sissi rewards you with one diamond, which you put in front of you.

If you have moved Sissi to or across a card depicting the special symbol “treasure chest”, you are even rewarded with a second diamond.



Hence, a player can receive a **maximum of 2** diamonds per turn.

- If the solution was wrong, you have to return 1 diamond you had already collected as a penalty. If you don’t have any, you are in luck!

Caution: If you don’t find any suitable path, you simply throw the dice again!

A new round then begins and the winner from the last round throws the four dice again.

End of game:

The game ends as soon as a player has collected five diamonds and, as the winner, this player is allowed to accompany Princess Sissi to the big ball!



Vite, Princesse Sissi !



Matériel du jeu :

- 1 princesse Sissi (sur pied)
- 36 cartes de bijoux (y compris pot de fleurs servant de barrière)
- 4 dés
- 17 jetons diamant

Un jeu rapide pour 2 à 4 amies de la princesse, à partir de 6 ans.
Durée du jeu : 15 min, Auteur du jeu : Wolfgang Dirscherl



Le grand bal organisé au château de la princesse va bientôt commencer et la princesse Sissi veut s'y préparer. Mais justement aujourd'hui, la petite princesse a joué dans son boudoir et y a laissé un chaos inimaginable. L'heure tourne. Qui arrive à aider la princesse Sissi à retrouver le plus rapidement possible les bijoux voulus, reçoit d'elle un diamant en récompense. Le premier à réunir cinq diamants gagne la partie et a l'honneur d'accompagner la princesse Sissi au bal.

Préparatifs :

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les diamants et la princesse Sissi de la planche prédécoupée. Placez la princesse sur le pied.

Au début du jeu, la petite princesse met un chaos inimaginable. Posez par conséquent les 36 cartes de bijoux bien mélangées et face visible sous forme de carré (de 6 fois 6 cartes) sur la table. Après quoi, vous posez la princesse Sissi sur une carte quelconque.



Déroulement du jeu :

Pendant le jeu, vous jouez toujours **tous en même temps**. Le joueur le plus âgé lance les **quatre dés à la fois** et voilà que la recherche fébrile commence. Tous les joueurs recherchent en même temps le chemin menant Sissi au joyau représenté par le dé.

La solution :

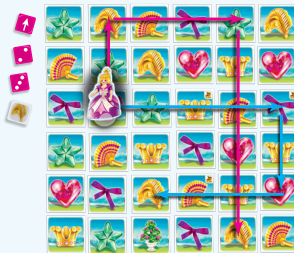
- 6 bijoux différents (cœur, étoile, nœud, éventail, couronne et plume) sont illustrés sur le dé blanc. Sissi recherche le joyau indiqué par le dé pendant ce tour. Les joueurs essaient de trouver rapidement pour Sissi le chemin correct menant à une carte représentant ce joyau.



- Les 3 dés roses indiquent des points (de 1 à 3), ainsi qu'un symbole représentant une flèche.
1. En fonction du résultat, Sissi se déplace exactement à l'**horizontale** ou à la **verticale**, dans une **direction quelconque**, sur autant de cartes que les dés indiquent de points. Il n'est pas permis de laisser tomber des points. Et il n'est pas non plus autorisé de se déplacer en diagonale !
 2. Si le dé indique le symbole représentant la flèche, Sissi doit se déplacer à l'horizontale ou à la **verticale, jusqu'à la dernière carte** d'une rangée. Ici non plus, un déplacement en diagonale est interdit !

Règles importantes pour le jeu :

- À vous de décider l'ordre dans lequel vous souhaitez utiliser les 3 dés roses.
- Il n'est pas permis de faire aller et venir Sissi. Autrement dit, elle ne doit se poser qu'une seule fois au maximum par tour sur chaque carte.
- Carte spéciale « **pot de fleurs** » : Sissi ne peut pas aller au-delà du pot de fleur.



Dès que tu as trouvé le moyen de diriger Sissi au but, tu cries bien fort « Vite, Sissi ! » et tu montres aux autres le chemin que tu as cogité.

- Si ton raisonnement est correct, tu fait avancer Sissi sur les cartes. En outre, Sissi te donne en récompense 1 diamant que tu poses devant toi.

Si tu as fait passer Sissi pour cela sur ou par une carte portant le symbole d'un « coffre », tu as même droit à un deuxième diamant.



Au cours d'un tour, un joueur peut donc arriver à réunir **2 diamants au maximum**.

- Si ton raisonnement n'est pas correct, tu dois redonner, en guise de punition, 1 des diamants que tu as déjà reçus. Si tu n'en a encore aucun, tu as alors de la chance !

Attention : S'il vous arrive de ne trouver aucune solution, relancez tout simplement une nouvelle fois les dés !

Après quoi, un nouveau tour commence et celui ayant remporté le tour précédent lance les 4 dés.

Fin du jeu :

Le jeu s'achève immédiatement dès qu'un joueur a réussi à réunir 5 diamants. Il gagne alors la partie et accompagne alors la princesse Sissi au bal.



playmobil®

Snel, Prinses Sissi!



Spelmateriaal:

- 1 prinses Sissi (met steekvoetjes)
- 36 sieraad-kaarten (inclusief bloempothindernis)
- 4 dobbelstenen
- 17 diamant-chips

Een snel spel voor 2-4 vriendinnen van de prinses vanaf 6 jaar.
Speelduur: 15 min, Spelauteur: Wolfgang Dirscherl



Het grote bal in het prinsessenslot staat voor de deur en prinses Sissi wil zich daarvoor klaarmaken. Maar uitgerekend vandaag heeft de kleine prinses in haar kleedkamer gespeeld en een onge-looflijke chaos achtergelaten. De tijd dringt. Wie prinses Sissi kan helpen om zo snel mogelijk het juiste sieraad te vinden, krijgt van haar een diamant als beloning. Wie als eerste vijf diamanten heeft verzameld, is de winnaar en mag prinses Sissi naar het grote bal begeleiden.

Spelvoorbereiding:

Voor het eerste spel moet je voorzichtig de diamanten en prinses Sissi uit de sjabloonplaat drukken. Steek de prinses op de steekvoetjes.

Voor het begin van elk spel maakt de kleine prinses een wilde chaos. Leg daarvoor de 36 sieraad-kaarten open en schudt deze in een vierkant (6 x 6 kaarten) op de tafel. Vervolgens zet je prinses Sissi op een willekeurige kaart.



Spelverloop:

Tijdens het spel speelt **iedereen altijd tegelijkertijd**. De oudste speler werpt **de vier dobbelstenen** en dan kan de zoektocht beginnen. Alle spelers zoeken nu tegelijkertijd naar een route om het geworpen sieraad voor Sissi te vinden.

De oplossingsroute:

- Op de witte dobbelsteen zijn 6 verschillende sieraden afgebeeld (hart, ster, strik, waaier, kroon en veer). In deze ronde zoekt Sissi het geworpen sieraad. De spelers proberen om zo snel moge-



lijk voor Sissi een juiste route te vinden naar een kaart met dit sieraad.

- Op de 3 roze dobbelstenen zijn ogen (1-3) en een pijlsymbool afgebeeld.
 1. Met de dobbelogen loopt Sissi exact het aantal kaarten **horizontaal** of **verticaal** in een **bepaalde richting** verder. Daarbij mogen er geen punten worden overgeslagen. Diagonaal verplaatsen is niet toegestaan!
 2. Bij het pijlsymbool loopt Sissi horizontaal of **verticaal naar de laatste kaart** van een rij. Ook hier is het diagonaal verplaatsen niet toegestaan!

Belangrijke regels:

- Je mag zelf bepalen in welke volgorde je de drie roze dobbelstenen gebruikt.
- Het heen en weer verplaatsen is niet toegestaan, d.w.z. Sissi mag per spelronde elke kaart maximaal een keer betreden.
- Speciale kaart „**Bloempot**“: Sissi kan niet over de bloempot heen.



Als je een geschikte oplossingsroute voor Sissi hebt gevonden, roep je luid „Snel, Sissi!“ en laat je de oplossingsroute aan jouw medespelers zien.

- Als de oplossing klopt, verplaatst je Sissi voorwaarts over de kaarten. Vervolgens krijg je van Sissi 1 diamant en leg je deze voor je neer.

Als je Sissi daarbij op of over een kaart met het speciale symbool „Schatkist“ hebt verplaatst, krijg je nog een tweede diamant.



In een speelbeurt kan een speler **maximaal 2** diamanten ontvangen.

- Als de oplossing niet klopt, moet je voor straf 1 al ontvangen diamant afgeven. Als je nog geen diamant hebt ontvangen, heb je geluk gehad!

Opgelet: Als je een keer geen juiste oplossingsroute vindt, wordt er nog een keer gegooid!

Vervolgens begint er een nieuwe ronde en de winnaar van de laatste ronden werpt opnieuw de 4 dobbelstenen.

Speleinde:

Het spel eindigt direct als een speler 5 diamanten heeft verzameld en als winnaar prinses Sissi naar het grote bal mag begeleiden.



¡Apúrate, Princesa Sissi!

Material de juego:

- 1 princesa Sissi (con zapatas de sujeción)
- 36 tarjetas de joyas (incl. barrera de maceta)
- 4 dados
- 17 chips de diamantes

Un juego rápido para 2-4 amigas de la princesa a partir de 6 años.
Duración del juego: 15 minutos, Autor del juego: Wolfgang Dirscherl

El gran baile en el castillo de la princesa ya está por comenzar y la princesa Sissi desea prepararse para esta gran ocasión. Pero la pequeña princesa pasó la tarde entera jugando en el vestidor y dejó un desorden tremendo. El tiempo apremia. Si puedes ayudar a la princesa Sissi en hallar la joya adecuada, recibirás de ella un diamante como premio. El jugador que acumula primero un total de 5 diamantes, será el ganador y podrá acompañar a la princesa Sissi al gran baile.

Preparación del juego:

Antes de comenzar a jugar por primera vez, hay que sacar cuidadosamente los diamantes y la princesa Sissi de la tabla estampada. Luego hay que fijar la princesa en las zapatas de sujeción.

Al inicio de cada juego, la pequeña princesa produce todo un desorden de locos. Para ello deben colocarse las 36 tarjetas de joyas



con la cara indicando hacia arriba y bien mezcladas, en un cuadrado (6 x 6 tarjetas) sobre la mesa. A continuación hay que posicionar la princesa Sissi en una de las tarjetas que se puede elegir libremente.

Desarrollo del juego:

Durante el juego, todos **juegan siempre en forma simultánea**. El jugador de más edad **echa los cuatro dados** y ya puede comenzar la búsqueda acelerada. Todos los jugadores buscan simultáneamente por una vía que permite a Sissi hallar la joya buscada, la cual se indica en el dado.

Vía de solución:

- En el dado blanco se indican 6 joyas diferentes (corazón, estrella, cinta, abanico, corona y pluma). La joya buscada es la que Sissi

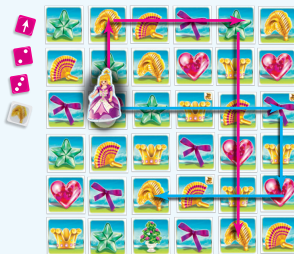


necesita en esta ronda. Los jugadores intentan hallar lo más rápido posible la vía que lleva a Sissi a una tarjeta de esta joya.

- En los 3 dados de color rosado se indican los números (1-3) y el símbolo de flecha.
 1. Según los números de dado, Sissi se mueve **en dirección discrecional**, en forma **horizontal** o **vertical**, sobre la cantidad correspondiente de tarjetas. No se permite desaprovechar algunos puntos. ¡No se permite una movida en dirección diagonal!
 2. En el caso del símbolo de flecha, Sissi se mueve en dirección horizontal o vertical, **hasta la última tarjeta de una fila**. ¡Aquí tampoco se permite una movida en dirección diagonal!

Importantes reglas adicionales:

- Cada jugador define por cuenta propia el orden en el cual aprovecha los 3 dados de color rosados.
- No se permite una movida de ida y vuelta, es decir, Sissi puede tocar cada tarjeta una sola vez en cada ronda.
- Tarjeta especial „**Maceta**“: Sissi no puede cruzar la maceta.



Cuando has encontrado una vía adecuada de solución, debes gritar rápidamente „¡Apúrate, Sissi!“ para luego presentar la vía de solución a tus contrincantes.

- Cuando la solución es correcta, debes mover a Sissi hacia adelante, sobre las tarjetas. Además recibirás un diamante por parte de Sissi y lo guardas.

Cuando has movido a Sissi hacia o sobre una tarjeta con el símbolo especial „Cofre del tesoro“, recibirás un segundo diamante.



Es decir, en una sola jugada, un jugador puede obtener un **máximo** de **2** diamantes.

- Cuando la solución es errónea, como castigo deberás devolver uno de los diamantes previamente ganados. ¡Pero tienes suerte en caso que aún no tengas ninguno!

Atención: ¡Si no pueden hallar una vía adecuada de solución, deben volver a echar los dados!

A continuación comienza una nueva ronda y el ganador de la última ronda vuelve a tirar los dados nuevamente.

Fin del juego:

El juego termina inmediatamente cuando un jugador ha acumulado 5 diamantes, por lo cual como ganador le corresponde acompañar a la princesa Sissi al gran baile.



playmobil®



Svelta, Principessa Sissi!

Materiale del gioco:

- 1 principessa Sissi (con piedini a incastro)
- 36 carte di gioiello (compresa la barriera del vaso di fiori)
- 4 dadi
- 17 gettoni diamante

Un gioco di velocità per 2-4 amiche della principessa, a partire dai 6 anni. Durata del gioco: 15 min
Autore: Wolfgang Dirscherl

Il grande ballo nel castello delle principesse è ormai alle porte e la principessa Sissi vorrebbe prepararsi per bene. Come sempre, anche oggi la principessa ha giocato in camera sua lasciando un caos incredibile. Il tempo stringe. Chi riesce ad aiutare la principessa a ritrovare il prima possibile il gioiello abbinato sarà ricompensato con un diamante. Vince chi guadagna per primo cinque diamanti, e potrà accompagnare la principessa al ballo.

Preparativi:

Prima di iniziare il gioco per la prima volta, staccate con attenzione i diamanti e la principessa Sissi dalla plancia pretranciata. Inserite la principessa sui piedini.

All'inizio di ogni giro, la principessa mette in scena un disordine incredibile, per fare questo, mescolate le 36 carte di gioiello scoperte a formare un quadrato (6 x 6 carte) sul tavolo. Mettete quindi la principessa Sissi sopra una carta a scelta.



Svolgimento del gioco:

Durante il gioco, si gioca sempre **tutti insieme**. Il giocatore più vecchio tira **tutti e quattro i dadi** e dà il via alla turbinosa ricerca. Tutti i giocatori cercano contemporaneamente di individuare il percorso che porterà al gioiello di Sissi indicato sui dadi.

La soluzione:

- Sul dado bianco sono riportati 6 gioielli diversi (cuoricino, stella, fiocco, ventaglio, corona e piuma). Sissi cerca in ogni giro il gioiello del dado. I giocatori tentano quindi di trovare il prima possibile il percorso per Sissi verso la carta di quel gioiello.



- Sui 3 dadi rosa sono indicati i numeri (1-3) e un simbolo-freccia.
 1. Secondo il risultato sul dado, Sissi procede in modo corrispondente con le carte **in senso orizzontale o verticale** secondo la **direzione preferita**. Non si possono saltare i punti. E non è consentito procedere in diagonale!
 2. Se esce il simbolo-freccia, Sissi procede in senso orizzontale o verticale **fino all'ultima carta** di una fila. Anche qui non è consentito procedere in diagonale!

Importanti regole per tirare:

- È indifferente l'ordine in cui decidete di tirare i 3 dadi rosa.
- Non si può andare avanti e indietro, cioè ad ogni giro Sissi può passare su ogni carta solo una volta.
- Carta speciale **"vaso di fiori"**: Sissi non può andare sopra il vaso di fiori.



Quando hai trovato il percorso giusto per Sissi, grida "Svelta, Sissi!" e mostra la soluzione agli altri giocatori.

- Se la soluzione è corretta, sposta Sissi sulle carte giuste. Ricevi quindi da Sissi 1 diamante in regalo, che conservi davanti al tuo posto.

Se poi fai passare o fermare Sissi su una carta con il simbolo del "scrigno", ricevi addirittura un secondo diamante.



Ad ogni giro, ogni giocatore può ottenere **al massimo 2** diamanti.

- Se la soluzione è sbagliata, devi restituire 1 dei diamanti già guadagnati. Se non ne possiedi nemmeno uno, ti è andata bene!

Attenzione: Se non riuscite a trovare la soluzione corretta, dovrete ritirare i dadi nuovamente!

Inizia quindi un nuovo giro e tira i 4 dadi il vincitore del giro precedente.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando un giocatore ha davanti a sé 5 diamanti e può quindi accompagnare la principessa Sissi al Grande Ballo.

51287

© 2014 by geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf/Deutschland;

® PLAYMOBIL "pronounced: plāy - mō - bēēl"
www.playmobil.com; licensed by BAVARIA MEDIA GmbH,
 Bavariafilmplatz 7, 82031 Geiselgasteig

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

