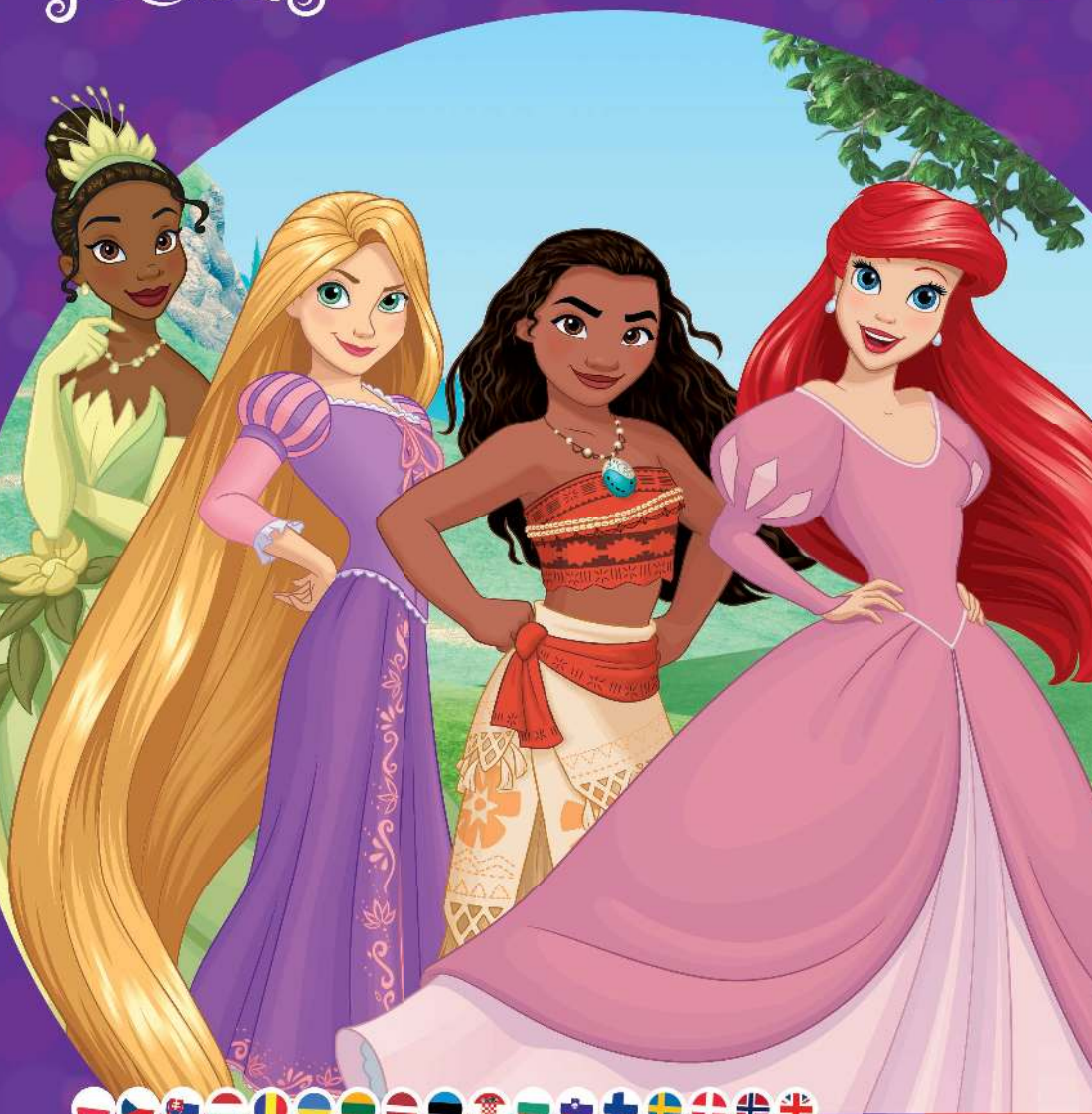


Disney
PRINCESS

3+



The
Princess
Party

Trefl

Księżniczki dostały zaproszenia na Bal Przyjaźni. Przed nimi wspaniała impreza, ale muszą dotrzeć do zamku. **The Princess Party** to gra kooperacyjna, w której gracze wspólnie starają się, aby wszystkie Księżniczki zdążyły na czas. Gracze muszą pamiętać, że w przyjaźni jest siła i że to ona pomoże im szybciej dotrzeć do celu.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:



PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóżcie planszę i włóżcie do niej tekturowy zamek.



Wybierzcie po jednym pionku Księżniczki dla każdego z graczy. Następnie umieśćcie je na polach startowych.



Obok planszy rozłóżcie wszystkie żetony gwiazdkami do góry.







CEL GRY

Dotarcie do zamku przed upływem wyznaczonego czasu (zanim odkryty zostanie ostatni żeton z gwiazdkami).

ROZGRYWKA

Gra ma charakter kooperacyjny, to znaczy, że wszyscy gracze grają przeciwko grze. Celem wszystkich będzie doprowadzenie Księżniczek do zamku nim skończy się czas. Podczas swojej tury gracze rzucają kostką i w zależności od symbolu, który na niej wypadnie wykonują różne akcje. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na kostce znajdują się cztery symbole oznaczające następujące akcje:

-  Przesuń pionek swojej Księżniczki o jedno pole do przodu.
-  Przesuń swój pionek i wybrany pionek Księżniczki innego gracza o jedno pole do przodu.
-  Przesuń pionek innego gracza o jedno pole do przodu. W tej turze nie możesz poruszyć swojego pionka.
-  Czas umyka, zegar tyka. Odwróć na drugą stronę jeden z żetonów z gwiazdkami.




*** Jeśli gracz odwróci 12 żetonów z gwiazdkami, gra się kończy. Niestety Księżniczki nie zdążyły dotrzeć do zamku na czas.**



Jeśli gracz dotarł do zamku swoim pionkiem Księżniczki, nadal może uczestniczyć w grze pomagając innym Księżniczkom przybyć na czas! Kontynuuje rzucanie kostką jak poprzednio.

W momencie wyrzucenia na kostce akcji  – nie porusza żadnym pionkiem, a w przypadku akcji

 – porusza pionkiem tylko innego gracza. Pozostałe akcje nie zmieniają się.

ZAKOŃCZENIE

Wygrana – gracze wygrywają, jeśli wszystkie Księżniczki dotrą do zamku zanim odwrócone zostaną wszystkie żetony z gwiazdkami.



Przegrana – gracze przegrywają, jeśli nie uda im się dotrzeć do zamku, a odwrócony zostanie ostatni żeton z gwiazdkami.

WARIANT DLA MNIejsZEJ LICZBY GRACZY

Jeśli w grze bierze udział mniejsza liczba graczy, to zmniejsza się również liczba żetonów z gwiazdkami.

Jeśli grają trzy Księżniczki – bierzemy 10 żetonów.

Jeśli grają dwie Księżniczki – bierzemy 8 żetonów.

Gracze wygrywają, jeśli wszystkie Księżniczki przekroczą bramy zamku i znajdą się w środku, nim zostanie odwrócony ostatni żeton z gwiazdkami.

CS

Konečně nastal ten výjimečný den. Princezny se od rána připravují na každoroční ples přátelství, který se koná na nedalekém zámku. Cesta k zámku je plná překvapení a ony musí být na plesu včas. Princezny si navzájem pomáhají tak, aby tam také včas dorazily a aby se dnes večer dobře bavily. **The Princess Party** je kooperativní hra, ve které se hráči vžijí do role Princezen, společně se vydávají na cestu na zámek a přitom nezapomínají, že přátelství je síla a že jim pomůže rychleji dosáhnout cíle.

OBSAH BALENÍ:



PŘÍPRAVA NA HRU

Rozložte desku a vložte do ní kartonový zámek.



Vyberte jeden žeton Princezny pro každého hráče. Poté tyto umístěte na startovací pole.



Vedle hrací plochy položte všechny žetony s hvězdičkami nahoru.







CÍL HRY

Dosáhnout zámku před uplynutím stanoveného času (než bude odhalen poslední žeton s hvězdičkami).

PRŮBĚH HRY

Hra je kooperativní, to znamená, že všichni hráči hrají proti hře. Cílem všech je dostat Princezny na zámek před uplynutím času. Hráči během svého tahu házejí kostkou a v závislosti na symbolu, který se na ní objeví, provádějí různé akce. Hra se hraje ve směru hodinových ručiček. Na kostce jsou čtyři symboly představující následující akce:

-  Posuň figurku Princezny o jedno pole dopředu.
-  Posuň svou figurku a zvolenou figurku Princezny jiného hráče o jedno pole dopředu.
-  Posuň figurku jiného hráče o jedno pole dopředu. V tomto kole nemůžeš pohnout svou figurkou.
-  Čas utíká, hodiny tikají. Otočte jeden z žetonů s hvězdičkami na druhou stranu.



*** Pokud hráč otočí 12 žetonů s hvězdičkami, hra končí. Bohužel Princezny nestihly dojít na zámek včas.**



Pokud hráč dorazil na zámek se svou figurkou Princezny, stále se může zúčastnit hry tím, že pomůže ostatním Princeznám dorazit včas! Pokračuje házením kostkou jako předtím.

Jestliže na kostce padne akce  - nehýbe se žádnou figurkou. V případě akce  - se pohne figurkou jen jednoho hráče. Ostatní akce se nemění.

KONEC

Výhra – hráči vyhrávají, pokud se všechny Princezny dostanou do zámku dříve, než se odkryjí všechny žetony s hvězdičkami.



Prohra – hráči prohrají, pokud se jim nepodaří dosáhnout a odhalí se poslední žeton s hvězdičkami.

VARIANTA PRO MÉNĚ HRÁČŮ

Pokud se hry účastní menší počet hráčů, zmenší se rovněž počet žetonů s hvězdičkami.

Pokud hrají tři Princezny - vezměte si 10 žetonů.

Pokud hrají dvě Princezny, vezměte si 8 žetonů.

Hráči vyhrávají, pokud všechny Princezny přejdou přes hradní brány a budou uvnitř dříve, než se obrátí poslední žeton s hvězdičkami.

Nastal tento jedinečný deň. Princezné sa od rána chystajú na každoročný ples priateľstva, ktorý sa koná v neďalekom zámku. Cesta do zámku je plná prekvapení a na ples sa treba dostaviť načas. Princezné si navzájom pomáhajú, aby sa tam dostali a mohli príjemne stráviť tento večer. **The Princess Party** je hra o spolupráci, v ktorej sa hráči menia na Princezné, spoločne sa vydávajú na cestu do zámku a pamätajú, že v kamarátsťve je sila a že práve tá im pomôže rýchlejšie sa dostať do cieľa.

HRA OBSAHUJE:



PRÍPRAVA NA HRU

Rozložte hraciu dosku a vložte do nej kartónový zámok.



Každý hráč si vyberie jednu figúrku Princeznej a postaví ju na štartovacie políčko.



Vedľa hracej plochy položte všetky žetóny s hviezdčkami nahor.







CIEĽ HRY

Doraziť do zámku pred uplynutím vyznačeného času (skôr ako sa odkryje posledný žetón s hviezdčkami).

ZÁBAVA

Účelom hry je spolupráca, čo znamená, že všetci hráči hrajú proti hre. Cieľom všetkých bude doviest Princeznú do zámku, skôr ako sa skončí čas. Hráči hádžu kockou a v závislosti od symbolu, ktorý na kocke hodia, vykonávajú rôzne činnosti. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Na kocke sa nachádzajú štyri symboly označujúce nasledujúce akcie:


-  Presuňte figúrku o jedno políčko dopredu.
-  Presuňte svoju figúrku a figúrku iného hráča o jedno políčko dopredu.
-  Presuňte figúrku iného hráča o jedno políčko dopredu. V tomto kole nemôžete hýbať svojou figúrkou.
-  Čas uteká, hodiny tikajú. Otočte jeden zo žetónov s hviezdčkami na druhú stranu.



*** Ak hráč otočí 12 žetónov s hviezdčkami, hra sa končí. Žiaľ, Princezná sa nestihla dostať do zámku včas.**



Ak sa hráč dostal so svojou figúrkou Princeznej do zámku, naďalej môže v hre hrať, pomáhajúc iným Princeznám dostať sa do zámku načas! Hádže kockou ako predtým.

V momente hodenia na kocke úlohy  – nehýbe žiadnou figúrkou a v prípade úlohy  – pohne figúrkou iba iného hráča. Ostatné úlohy sa nemenia.

UKONČENIE

Výhra – hráči vyhrajú, ak sa všetky Princezны dostanú do zámku skôr, ako sa odkryjú všetky žetóny s hviezdčkami.



Prehra -- hráči prehrajú, ak sa im nepodarí dosiahnuť a odhali sa posledný žetón s hviezdčkami.

VARIANT PRE MENŠÍ POČET HRÁČOV

Ak hru hrá málo hráčov, znižuje sa aj počet žetónov s hviezdčkami.

Ak hrajú tri Princezны – berieme 10 žetónov.

Ak hrajú dve Princezны – berieme 8 žetónov.

Hráči vyhrajú, ak všetky Princezны prejdú cez hradné brány a budú vo vnútri skôr, než sa obráti posledný žetón s hviezdčkami.

Elérkezett hát a különleges nap. A Hercegnők reggeltől készülnek az éves barátságballra, amelyet egy közeli kastélyban rendeznek. A várba vezető út tele van meglepetésekkel, a bálban pedig pontosan kell megjelenni. A Hercegnők segítenek egymásnak, hogy időben odaérjenek, és jól érezzék magukat ezen az estén.

The Princess Party egy kooperatív játék, amelyben a játékosok mint Hercegnők együtt elindulnak a kastély felé vezető úton, emlékezve arra, hogy a barátságban olyan erő rejlik, ami segít nekik gyorsabban elérni rendeltetési helyüket.

A CSOMAGOLÁS TARTALMA:



A JÁTÉK ELŐTTI TEENDŐK

Hajtsd szét a játéktáblát, és helyezd bele a kartonvárat.



Minden játékos válasszon egy Hercegnőbábut. Ezután helyezték őket a kiindulási mezőkre.



A tábla mellé tegyék ki az összes zsetont csillagokkal felfelé.







A JÁTÉK CÉLJA

A vár elérése az idő lejártá előtt (mielőtt az utolsó csillagzseton felfedésre kerül).

A JÁTÉK

A játék kooperatív jellegű, ami azt jelenti, hogy minden játékos maga a játék ellen játszik. Mindenkinek az a célja, hogy a Hercegnőket a kastélyba kísérvé, mielőtt lejár az idő. A körök során a játékosoknak dobniuk kell a kockával, és a dobott szimbólumtól függően különböző műveleteket kell végrehajtaniuk. A játékot az óramutató járásával megegyező irányban kell játszani. A kockán négy szimbólum található, amelyek a következő műveleteket képviselik:



-  Mozgasd a Hercegnőbábudat egy mezővel előre.
-  Mozgasd a bábudat és egy másik játékos Hercegnőbábuját egy mezővel előre.
-  Mozgasd egy másik játékos bábuját egy mezővel előre. Ebben a körben nem mozgathatod a bábudat.
-  Az idő elszáll, az óra ketyeg. Fordítsd fel az egyik csillagos zsetont.



*** Ha a játékos felfordít 12 csillagos zsetont, a játéknak vége. Sajnos a Hercegnők nem értek oda időben a várba.**



Ha a játékos eléri a kastélyt a Hercegnőbábujával, továbbra is részt vehet a játékban, segítve a többi Hercegnőt időben megérkezni! Továbbra is dobhat a kockával, mint korábban is.

Amikor a  kerül dobásra – nem mozdulhat egyik bábu sem, és  esetében – csak egy másik játékos bábuját mozgathatja. A hátralevő akciók nem változnak.

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem - a játékosok akkor nyernek, ha az összes Hercegnő eléri a kastélyt, mielőtt az összes csillagos zseton megfordításra kerül.



Vesztés - a játékosok akkor veszítenek, ha nem érik el a várat, és az utolsó csillagos zseton is megfordításra kerül.

JÁTÉKVÁLTOZAT KEVESEBB JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Ha kevesebb játékos vesz részt a játékban, a csillagos zsetonok száma is csökken.

Ha három Hercegnő játszik – 10 zsetont használunk.

Ha három Hercegnő játszik – 8 zsetont használunk.

A játékosok akkor nyernek, ha az összes Hercegnő átlépi a várkaput, és bent van, mielőtt az utolsó csillagos zseton is megfordításra kerül.

RO

A sosit ziua specială! De dimineață, Prințesele se pregătesc pentru Balul Prieteniei, organizat anual în palatul din apropiere. Drumul spre palat este plin de surprize, iar la bal nu pot întârzia. Prințesele se ajută reciproc ca să ajungă la timp și să poată petrece o seară plăcută. **The Princess Party** este un joc de cooperare, în care jucătorii preiau rolul prințeselor și pornesc împreună spre palat, ținând cont de puterea prieteniei, care îi va ajuta să ajungă mai repede la țintă.

CONȚINUTUL CUTIEI:



PREGĂTIREA JOCULUI:

Desfaceți planșa de joc și montați palatul din carton.



Fiecare jucător/jucătoare își alege câte un pion Prințesă. Așezați toți pionii pe câmpurile de pornire.



Alături de planșa de joc așezați toate jetoanele cu stelutele în sus.







OBIECTIVUL JOCULUI

Prințesele trebuie să ajungă la palat înainte de a se termina timpul (înainte de a fi întors ultimul jeton cu stelute).

DESFĂȘURAREA JOCULUI:

Jocul are caracter de cooperare, adică toți jucătorii joacă împreună. Toți au același scop: să le ajute pe Prințese să ajungă la palat înainte de a se termina timpul. Când le vine rândul, jucătorii dau cu zarul și, în funcție de simbolul aruncat, trebuie să realizeze diferite acțiuni. Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Zarul are pe el patru simboluri, care simbolizează următoarele activități:



-  Mută pionul Prințesei tale cu un câmp înainte.
-  Mută cu un câmp înainte pionul Prințesei tale și pionul Prințesă al unui alt jucător ales de tine.
-  Mută cu un câmp înainte pionul unui alt jucător ales de tine. În această tură nu poți muta propriul pion.
-  Timpul trece, ceasornicul bate. Întoarceți unul din jetoanele cu steluțe.



*** Jocul se termină dacă jucătorul întoarce 12 jetoane cu steluțe. În acest caz, din păcate, Prințesele nu au reușit să ajungă la palat la timp.**



Dacă vreunul din jucători a ajuns cu Prințesa sa la palat, poate continua jocul ajutându-le pe celelalte Prințese să ajungă la timp. Va da cu zarul, așa cum a procedat anterior.

În momentul aruncării cu zarul a activității  – nu va muta niciun pion, iar dacă va arunca activitatea  – va muta numai pionul unui alt jucător. Celelalte activități rămân neschimbate.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Când se câștigă jocul - jucătorii câștigă dacă toate Prințesele ajung la castel înainte să fie întoarse toate jetoanele cu steluțe.



Când se pierde jocul – jucătorii pierd dacă nu reușesc să ajungă la castel, iar ultimul jeton cu steluțe este întors.

VERSIUNEA PENTRU MAI PUȚINI JUCĂTORI

Dacă la joc participă mai puțini jucători, se va micșora și numărul de jetoane cu steluțe.

Dacă joacă trei Prințese – se vor folosi 10 jetoane.

Dacă joacă două Prințese – se vor folosi 8 jetoane.

Jucătorii câștigă dacă toate Prințesele reușesc să treacă de poarta castelului și să se aple în interior, înainte să fie întors ultimul jeton cu steluțe.

Нарешті цей день настав! Принцеси готуються до щорічного балу дружби, який проходить в замку неподалік. Дорога туди сповнена несподіванок, а на бал потрібно з'явитися без запізнення. Принцеси допомагають одна одній вчасно туди потрапити і приємно провести вечір. **The Princess Party** — це кооперативна гра, в якій гравці приміряють на себе роль принцес і разом вирушають в дорогу до замку, пам'ятаючи, що дружба — це сила і що вона допоможе їм швидше дістатися до місця призначення.

ВМІСТ УПАКОВКИ:



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розкладіть ігрове поле і встановіть на ньому картонний замок.



Виберіть одну фішку Принцеси для кожного гравця. Потім поставте їх на початкових полях.



Поруч з ігровим полем розкладіть всі жетони зірочками вгору.







МЕТА ГРИ

Прибути до замку раніше вказаного часу (до відкриття останнього жетона з зірочками).

ГРА

Гра має кооперативний характер, що означає – всі гравці грають проти гри. Метою кожного буде привести Принцес до Замку до того, як закінчиться час. Під час своєї черги гравці кидають кубик і, в залежності від символу, який випадає, виконують різні дії. Гра відбувається за годинниковою стрілкою. На кубики є чотири символи, що вказують на наступні дії:



-  Перемістіть свою Принцесу на один крок вперед.
-  Перемістіть свою і фішку Принцеси ще одного з гравців на один крок вперед.
-  Перемістіть фішку іншого одного гравця на один крок вперед. Протягом цієї черги не можна ходити своєю фішкою.
-  Час летить, годинник мчить. Переверніть один з жетонів із зірочками.



*** Якщо гравець перевертає 12 жетонів із зірочками, гра закінчується. На жаль, Принцеси не встигли дістатися до замку вчасно.**



Якщо гравець дістався замку зі своєю фішкою Принцеси, він все ще може грати, допомагаючи іншим Принцесам прибути вчасно! Продовжує кидати кубик, як і раніше.

Коли на кубики випадає дія  – гравець не ходить жодною фішкою, а в разі  – переміщує лише фішку одного із гравців. Решта дій не змінюються.

ЗАВЕРШЕННЯ

Перемога - гравці виграють, якщо всі Принцеси потрапляють до замку до того, як будуть розкриті всі жетони із зірочками.



Поразка – гравці програють, якщо їм не вдасться дістатися до замку, а останній жетон із зірочками вже буде відкритим.

ВЕРСІЯ ДЛЯ МЕНШОЇ КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

Якщо в грі бере участь менша кількість гравців, кількість жетонів із зірочками також зменшується.

Якщо грають три Принцеси, потрібно взяти 10 фішок.

Якщо грають дві Принцеси, потрібно взяти 8 фішок.

Гравці виграють, якщо всі Принцеси пройдуть через ворота замку і опиняться всередині до того, як буде перевернутий останній жетон із зірочками.

Atėjo ilgai lauktoji diena. Princesės nuo pat ryto ruošiasi kasmetinei draugystės švente, kuri vyks netoliese esančioje pilyje. Kelias į pilį kupinas netikėtumų, o į puotą vėluoti nevalia. Princesės padeda viena kitai, kad suspėtų atvykti laiku ir džiugiai praleistų šį vakarą. **The Princess Party** yra bendradarbiavimo žaidimas, kurio dalyviai įsikūnija į Princesių personažus ir drauge leidžiasi kelionėn į pilį, kurios metu įsitikina, jog draugystė yra stipriausia jėga ir būtent ji padės joms greičiau pasiekti tikslą.

PAKUOTĖS TURINYS:

medinis žaidimo kauliukas



4 medinės Princesių figūrėlės



12 žetonų su žvaigždutėmis



instrukcija



žaidimo kilimėlis su pilimi



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Paklokite žaidimo kilimėlį ir įstatykite į jį kartoninę pilį.



Kiekvienas žaidėjas pasirenka po vieną Princesės figūrėlę. Figūrėles reikia išdėstyti pradiniuose laukeliuose.



Šalia lentos išdėliokite visus žetonus žvaigždutėmis į viršų.







ŽAIDIMO TIKSLAS

Pasiekti pilį iki pasibaigiant nustatytam laikui (iki bus atidengtas paskutinis žetonas su žvaigždutėmis).

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimas yra bendradarbiavimo pobūdžio, kas reiškia, jog visi žaidėjai žaidžia prieš žaidimą. Visų tikslas yra atvesti Princeses į pilį iki pasibaigs laikas. Savo ėjimų metu žaidėjai meta kauliuką ir, priklausomai nuo iškritusio ženkle, atlieka įvairius veiksmus. Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Ant kauliuko yra pavaizduoti keturi ženklai, kurie reiškia tokius veiksmus:



-  Perkelkite savo Princesės figūrėlę vienu laukeliu į priekį.
-  Perkelkite savo figūrėlę ir pasirinktą kito žaidėjo Princesės figūrėlę vienu laukeliu į priekį.
-  Perkelkite kito žaidėjo figūrėlę vienu laukeliu į priekį. Šiame ėjime negalite judėti savo figūrėle.
-  Laikas plaukia - nieko nelaukia. Apverskite vieną iš žetonų su žvaigždutėmis.



*** Ja spėlētājs atklās 12 žetonus ar zvaigznītēm, spēle ir beigsies. Deja, Princesēms nepavyko laiku pasiekti pilies.**



Jei žaidėjas savo Princesės figūrėle pasiekė pilį, jis gali toliau dalyvauti žaidime, padėdamas kitoms Princesėms suspėti laiku. Jis ir toliau mēto kauliuką.

Kai ant kauliuko iškrenta veiksmas  – neina jokia figūrėle, o jei iškrenta veiksmas  – eina tik kito žaidėjo figūrėle. Kiti veiksmai nesikeičia.

PABAIGA

Pergalė – žaidėjai laimi, jei visos Princesės pasiekia pilį anksčiau nei atskleidžiami visi žvaigždučių žetonai.



Pralaimėjimas – žaidėjai pralaimi, jei nepavyksta pasiekti pilies, kai atverčiamas paskutinis žvaigždučių žetonas.

VARIANTAS MAŽESNIAM ŽAIDĖJŲ SKAIČIUI

Jei dalyvauja mažiau žaidėjų, naudojamas mažesnis skaičius žetonų su žvaigždutėmis.

Jei žaidžia trys Princesės – naudojama 10 žetonų.

Jei žaidžia dvi Princesės – naudojami 8 žetonai.

Žaidėjai laimi, jei visos Princesės praeina pro pilies vartus ir atsiduria viduje prieš tai, kai yra atverčiamas paskutinis žetonas su žvaigždute.

Šī paša diena ir pienākusi. Princeses jau no rīta gatavojas ikgadējai draudzības ballei, kas notiek tuvējā pilī. Ceļš uz pili ir pārsteigumu pilns, un ballē jāierodas laikus. Princeses palīdz viena otrai pilī nokļūt laicīgi, un šovakar labi pavadīs laiku. **The Princess Party** ir sadarbības spēle, kurā spēlētāji iejūtas Princesu lomā un kopā dodas uz pili, atceroties, ka draudzība ir spēks un ka tā palīdzēs ātrāk sasniegt galamērķi.

IEPAKOJUMA SATURS:



SPĒLES SAGATAVOŠANA

Atlociet spēles laukumu un ievietojiet tajā kartona pili.



Izvēlieties vienu Princeses kauliņu katram spēlētājam. Pēc tam novietojiet kauliņus starta pozīcijās.



Blakus tabulai novietojiet visus žetonus, ar zvaigznītēm uz augšu.







SPĒLES MĒRĶIS

Pils sasniegšana, pirms ir beidzies laiks (pirms tiek atklāts pēdējais žetons ar zvaigznēm).

SPĒLES GAITA

Spēlei ir sadarbības raksturs – visi spēlētāji ir viena komanda. Ikviens mērķis ir nogādāt Princeses pili, pirms beidzas laiks. Savas kārtas laikā spēlētāji met metamo kauliņu un atkarībā no simbola, kas uz tā parādās, veic dažādas darbības. Spēle tiek veikta pulkstenrādītāju kustības virzienā. Uz metamā kauliņa ir četri simboli, kas apzīmē šādas darbības:



-  Pārvietojiet savu Princeses kauliņu vienu lauku uz priekšu.
-  Pārvietojiet savu Princeses kauliņu un cita spēlētāja Princeses kauliņu vienu lauku uz priekšu.
-  Pārvietojiet cita spēlētāja Princeses kauliņu vienu lauku uz priekšu. Šajā gājienā jūs nevarat pārvietot savu Princeses kauliņu.
-  Laiks iet uz beigām, pulkstenis tikš. Pagrieziet vienu no žetoniem ar zvaigznītēm otrādi.



*** Ja spēlētājs apgriez 12 laika žetonus, spēle ir pabeigta. Diemžēl Princeses pili neredās laicīgi.**



Ja spēlētājs ir sasniedzis pili ar savu Princeses kauliņu, viņš joprojām var piedalīties spēlē, palīdzot pārējām Princesēm ierasties laikā! Viņš turpina mest metamo kauliņu tāpat kā iepriekš.

Ja, metot metamo kauliņu, simbols ir  – nepārvietojiet nevienu Princeses kauliņu bet, ja simbols ir  – pārvietojiet tikai cita spēlētāja Princeses kauliņu. Pārējās darbības nemainās.

PABEIGŠANA

Uzvarēšana – spēlētāji uzvar, ja visas Princeses sasniedz pili, pirms tiek atklāti visi žetoni ar zvaigznītēm.



Zaudēšana – spēlētāji zaudē, ja viņiem neizdodas sasniegt pili un tiek atklāti pēdējais žetons ar zvaigznītēm.

VARIANTS MAZĀKAM SPĒLĒTĀJU SKAITAM

Ja spēlē ir mazāk spēlētāju, samazinās arī žetonu ar zvaigznēm skaits.

Ja spēlē ir trīs Princeses – paņemiet 10 žetonus.

Ja spēlē ir divas Princeses – paņemiet 8 žetonus.

Spēlētāji uzvar, ja visas Princeses pāries cauri pils vārtiem un ir iekšā, pirms tiek atklāts pēdējais žetons ar zvaigznītēm.

ET

Saabunud on eriline päev. Printsessid on hommikust saadik valmistunud iga-aastaseks sõprusballiks, mis toimub lähedalasuvas lossis. Tee lossi poole on täis üllatusi, aga ballile tuleb jõuda õigeaegselt. Printsessid aitavad üksteist, et jõuda õigel ajal kohale ja veeta õhtupoolikul aega mõnusalt. „**The Princess Party**” on koostöömäng, milles mängijad võtavad Printsesside rolli ja asuvad ühiselt teele lossi, pidades meeles, et sõpruses peitub tugevus ja just see aitab neil jõuda kiiremini sihtkohta.

PAKEND SISALDAB:



MÄNGUKS ETTEVALMISTAMINE

Võtke alus lahti ja asetage sisse papist loss.



Valige igale mängijale üks Printsessi mängunupp. Seejärel asetage need stardiväljadele.



Asetage kõik žetoonid mängulaua kõrvale tähtedega ülespoole.







MÄNGU EESMÄRK

Lossi saabumine enne määratud aega (enne viimase ajažetooni avamist).

MÄNGU KULG

Mäng põhineb koostööl, mis tähendab, et kõik mängijad mängivad mängu vastu. Igaühe eesmärk on viia Printsessid lossi, enne kui aeg otsa saab. Mängijad viskavad oma käigu ajal täringut ja sõltuvalt saadud sümbolist sooritavad nad erinevaid tegevusi. Liikumine mängus toimub päripäeva. Täringul on neli sümbolit, mis tähistavad järgmisi tegevusi:



-  Liigu oma Printsessi nupuga ühe välja võrra edasi.
-  Liiguta oma ja teise valitud mängija Printsessi nuppu ühe välja võrra edasi.
-  Liigu teise mängija nupuga ühe välja võrra edasi. Selle käigu ajal ei saa sa oma nuppu liigutada.
-  Aeg ruttab, kell tiksub. Keerake üks tähtedega žetoonidest ringi.



*** Kui mängija keerab ringi 12 tähtedega žetooni, on mäng lõppenud. Kahjuks ei jõudnud Printsessid õigeaegselt lossi.**



Kui mängija on oma Printsessi nupuga lossi jõudnud, saab ta mängus edasi osaleda, aidates teistel Printsessidel õigeks ajaks kohale jõuda! Ta jätkab täringu viskamist nagu varemgi.

Kui täringuga visatakse  - ei liiguta ühtegi nuppu ning juhul, kui visatakse  - liigutab ainult teise mängija nuppu. Ülejäänud tegevused jäävad samaks.

LÕPETAMINE

Võit – mängijad võidavad, kui kõik Printsessid jõuavad lossi, enne kui avatakse kõik tähtedega žetoonid.



Kaotus - mängijad on kaotanud, kui nad ei ole jõudnud lossi ja viimane tähtedega žetoon avastatakse.

VARIANT VÄIKSEMALE MÄNGIJATE ARVULE

Kui mängus osaleb vähem mängijaid, väheneb ka tärnidega žetoonide arv.

Kui mängivad kolm Printsessi - võtke 10 žetooni.

Kui mängivad kaks Printsessi - võtke 8 žetooni.

Mängijad on võitnud, kui kõik Printsessid on läbinud lossi väravad ja on lossis enne viimase tähtedega žetooni ümberpöörast.

HR

Došao je taj poseban dan. Princeze se od jutra pripremaju za godišnji bal prijateljstva koji se održava u obližnjem dvorcu. Put do dvorca pun je iznenađenja, a na bal morate stići točno na vrijeme. Princeze pomažu jedna drugoj da stignu na vrijeme i da se večeras lijepo provedu. **The Princess Party** je kooperativna igra u kojoj se igrači pretvaraju u Princeze i zajedno kreću na put do dvorca, znajući da snaga leži u prijateljstvu i da će im ono pomoći da brže stignu na određište.

SADRŽAJ PAKIRANJA:



PRIPREMA ZA IGRO

Rasklopite ploču i umetnite u nju kartonski dvorac.



Svaki igrač bira jednu figuricu Princeze. Zatim ju postavlja na početno polje.



Postavite sve žetone pokraj ploče, tako da je strana sa zvjezdicama okrenuta prema gore.




CILJ IGRE


Doći do dvorca prije isteka predviđenog vremena (prije nego što se otkrije posljednji žeton sa zvjezdicama).


TIJEK IGRE

Igra je kooperativnog karaktera, odnosno svi igrači igraju zajedno protiv igre (dakle, ne igraju jedan protiv drugog). Cilj je da svi igrači dovedu Princeze u dvorac prije nego što istekne vrijeme. Kada je igrač na potezu, baca kockicu i izvodi različite radnje, ovisno o simbolu koji dobije bacanjem kockice. Igra se odvija u smjeru kazaljke na satu. Postoje četiri simbola na kocki koji označavaju sljedeće radnje:

 Pomakni figuricu svoje Princeze za jedno polje naprijed.

 Pomakni svoju figuricu i odabranu figuricu Princeze drugog igrača za jedno polje naprijed.

 Pomakni figuricu drugog igrača za jedno polje naprijed. Tijekom ovog poteza ne smiješ pomaknuti svoju figuricu.



 Vrijeme ističe, sat otkucava. Okreni na drugu stranu jedan od žetona sa zvjezdicama.



*** Ako igrač okrene 12 žetona sa zvjezdicama, igra završava. Nažalost, Princeze nisu stigle u dvorac na vrijeme.**



Ako je igrač stigao do dvorca sa svojom figuricom Princeze, još uvijek može sudjelovati u igri pomažući ostalim Princezama da stignu na vrijeme! Nastavlja s bacanjem kockice kao prije.

Kad na kockici ispadne radnja  – ne pomiče niti jednu figuricu, a u slučaju radnje  – pomiče figuricu, samo drugog igrača. Ostale se radnje ne mijenjaju.

KRAJ IGRE

Pobjeda – igrači pobjeđuju ako sve Princeze stignu do dvorca prije nego što se otkriju svi žetoni sa zvjezdicama.



Gubitak – igrači gube ako ne uspiju doći do dvorca i kada se otkrije posljednji žeton sa zvjezdicama.

VARIJANTA ZA MANJI BROJ IGRAČA

Ako u igri sudjeluje manji broj igrača, smanjuje se i broj žetona sa zvjezdicama.

Ako igraju tri Princeze – uzimamo 10 žetona.

Ako postoje dvije Princeze – uzimamo 8 žetona.

Igrači pobjeđuju ako sve Princeze prođu kroz kapiju dvorca i budu unutra prije nego što se okrene posljednji žeton sa zvjezdicama.

Настъпи този специален ден. Принцесите от ранно утро се приготвят за ежегодния бал на приятелството, който се провежда в близкия замък. Пътят до замъка е пълен с изненади, а за бала не бива да се закъснява. Принцесите си помагат, за да пристигнат там навреме и да прекарат приятно тази вечер. **The Princess Party** е кооперативна игра, в която играчите се превъплъщават в ролята на принцеси и заедно тръгват на път към замъка, като не забравят, че силата е в приятелството и точно то ще им помогне по-бързо да достигнат целта.

СЪДЪРЖАНИЕ НА ОПАКОВКАТА:



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Разгънете полето и поставете в него картонения замък.



Изберете по една пионка Принцеса за всеки от играчите. Поставете ги на стартовите полета.



Разположете до полето всички жетони със звездите нагоре.







ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да пристигнете в замъка, преди да изтече определеното време (преди да бъде обърнат и последният жетон със звезди).

ИГРА

Играта е с кооперативен характер, което означава, че всички играчи играят срещу нея. Целта на всички е да доведат принцесите до замъка, преди времето да изтече. Когато са на ред, играчите хвърлят зара и в зависимост от символа, който им се падне, извършват различни действия. Играта върви по часовниковата стрелка. Върху зара има четири символа, които означават следните действия:



-  Преместете пионката на своята Принцеса с едно поле напред.
-  Преместете пионката на своята и избрана пионка Принцеса на друг играч с едно поле напред.
-  Преместете пионката на друг играч с едно поле напред. В този случай не можете да местите своята пионка.
-  Времето изтича, часовникът тиктака. Обърнете на другата страна един от жетоните със звезди.



*** Ако играчът обърне 12 жетона със звезди, играта приключва. За съжаление, Принцесите не са успели да пристигнат навреме в замъка.**



Ако играчът е достигнал до замъка със своята пионка Принцеса, може да продължи да играе, като помага на другите Принцеси да пристигнат навреме! Продължава да хвърля зарчето, както преди.

Ако хвърли действие  - никоя пионка не се премества, ако хвърли действие  - премества се само другият играч. Останалите действия не се променят.

КРАЙ НА ИГРАТА

Победа - участниците печеля играта, ако всички Принцеси пристигнат в замъка преди да бъдат отворени всички жетони със звезди.



Загуба - участниците губят играта, ако не успеят да стигнат до замъка и бъде отворен последният жетон със звезди.

ВАРИАНТ ЗА ПО-МАЛЪК БРОЙ ИГРАЧИ

Ако в играта участват по-малко играчи, тогава се намалява и броят на жетоните със звезди.

Ако играят три Принцеси, вземаме 10 жетона.

Ако играят две Принцеси, вземаме 8 жетона.

Играчите побеждават, ако всички Принцеси преминават през портите на замъка и застанат в средата, преди да бъде обърнат и последният жетон със звезди.

Princeske se že od ranega jutra pripravljajo na vsakoletni ples prijateljstva, ki se bo odvijal v bližnjem gradu. Pot do gradu je polna presenečenj, na ples je treba prispeti pravočasno. Princeske si medsebojno pomagajo, da bi priskele na grad pravočasno in preživele prijeten večer. **The Princess Party** je sodelovalna igra, v kateri se igralci vživijo v vloge Princes in se skupaj odpravijo na pot do gradu, pri čemer se zavedajo, da je v prijateljstvu moč in da jim bo le-to pomagalo hitreje prispeti na cilj.

VSEBINA V EMBALAŽI:



PRIPRAVA NA IGRO

Razložite igralno ploščo in vstavite vanjo grad iz kartonskega papirja.



Za vsakega igralca izberite po eno figurico Princese. Nato jih postavite na začetna polja.



Ob igralni plošči razmestite vse žetone z zvezdicami obrnjenimi navzgor.







CILJ IGRE

Prispeti na grad pravočasno (pred odkritjem zadnjega žetona z zvezdicami).

IGRA

Igra je kooperativna, kar pomeni, da vsi igralci igrajo proti igri. Cilj vseh je, da vse Princese prispejo na grad do vnaprej določene ure. Igralci eden za drugim mečejo kocko in izvajajo različna dejanja, odvisno od vsakokratnega simbola, ki se pojavi na kocki. Prehajanje metanja kocke z igralca na igralca se odvija v smeri hoda urinih kazalcev. Na kocki se nahajajo štirje simboli, ki predstavljajo naslednja dejanja:



-  Pomakni figurico svoje Princese za eno polje naprej.
-  Pomakni figurico svoje in figurico Princese drugega igralca za eno polje naprej.
-  Pomakni figurico drugega igralca za eno polje naprej. V tem primeru ne moreš pomakniti svoje figurice.
-  Čas beži, ura tiktaka. Obrni na drugo stran enega izmed žetonov z zvezdicami.



*** Če igralec obrne 12 žetonov z zvezdicami, je igre konec. Žal Princesam ni uspelo pravočasno prispeti na grad.**



Če igralec s svojo figurico Princese prispe na grad, lahko še vedno sodeluje v igri tako, da pomaga prispeti pravočasno tudi drugim Princesam! Meče kocko kot prej.

Kadar pri metanju kocke vrže , ne pomakne nobene figurice, kadar pa vrže , pomakne le figurico drugega igralca. Pri preostalih možnostih ni spremembe.

KONEC IGRE

Zmaga - igralci zmagajo, če vsem Princesam uspe prispeti na grad, še preden so odkriti vsi žetoni z zvezdicami.



Poraz – igralci izgubijo, če jim ne uspe prispeti na grad, ko je odkrit zadnji žeton z zvezdicami.

VARIANTA ZA MANJŠE ŠTEVILO IGRALCEV

Če v igri sodeluje manj igralcev, bo ustrezno manjše tudi število žetonov z zvezdicami.

Če igrajo tri Princese - vzamemo 10 žetonov.

Če igrata dve Princesi, vzamemo 8 žetonov.

Igralci zmagajo, če vse Princese prekoračijo prag grajskih vrat in se znajdejo v notranjosti gradu, še preden je obrnjen zadnji žeton z zvezdicami.

FI

On koittanut erityinen päivä. Prinsessat valmistautuvat aamusta alkaen vuosittaisiin ystäväysjuhliin, jotka järjestetään läheisessä linnassa. Reitti linnaan on täynnä yllätyksiä, ja juhliin täytyy saapua täsmälliseen aikaan. Prinsessat auttavat toisiaan ehtiäkseen linnaan ajoissa ja viettääkseen mukavan illan. **The Princess Party** on yhteistyöhön perustuva peli, jossa pelaajat ovat Prinsessoita ja käyvät kohti linnaa muistaen samalla, että ystävyudessa piilee suurin voima ja että sen avulla he pääsevät nopeimmin määränpäähänsä.

PAKKAUKSEN SISÄLTÖ:



VALMISTAUTUMINEN PELIIN

Levittäkää pelilautaa ja asettakaa sen päälle pahvinen linna.



Valitkaa yksi prinsessanappula kullekin pelaajalle. Asettakaa ne seuraavaksi alkupisteeseen.



Levitä kaikki laatat pelilaudan viereen tähdet ylöspäin.





PELIN TAVOITE


Linnaan pääseminen ennen ajan loppumista (ennen kuin viimeinen tähtipoletti nostetaan).


PELIN KULKU

Peli perustuu yhteistyöhön, eli kaikki pelaajat pelaavat peliä vastaan. Kaikkien yhteisenä tavoitteena on saattaa Prinsessat linnaan ennen ajan päättymistä. Kukin pelaaja heittää vuorollaan nopaa ja suorittaa erilaisia toimia riippuen merkistä, jonka noppa näyttää. Peli etenee myötäpäivään. Nopassa on neljä merkkiä, jotka merkitsevät seuraavia toimia:

 Siirrä prinsessanappulaasi yksi askel eteenpäin.

 Siirrä omaa nappulaasi ja vapaavalintaista toisen pelaajan prinsessanappulaa yksi askel eteenpäin.

 Siirrä toisen pelaajan nappulaa yksi askel eteenpäin. Tällä vuorolla et voi siirtää omaa nappulaasi.



 Aika kuluu, kello tikittää. Käännä yksi tähtilaatoista toisin päin.



*** Jos pelaaja saa käännettyä 12 tähtilaattaa, peli loppuu. Silloin Prinsessat eivät valitettavasti pääse linnaan ajoissa.**



Jos pelaaja pääsee linnaan omalla prinsessanappulallaan, hän voi edelleen osallistua peliin auttamalla muita prinsessoja pääsemään sinne ajoissa! Pelaaja heittää edelleen omalla vuorollaan nopaa kuten aiemminkin.

Jos noppa näyttää merkkiä , pelaaja ei liikuta mitään nappulaa, mutta jos näkyviin tulee merkki , hän liikuttaa vain toisen pelaajan nappulaa. Muut toimet pysyvät samoina.

LOPETUS

Voitto – pelaajat voittavat, jos kaikki Prinsessat ehtivät linnaan ennen kaikkien tähtilaattojen löytymistä.



Häviö – pelaajat häviävät, jos he eivät ehdi linnaan ennen kuin viimeinen tähtilaatta löydetään.

VAIHTOEHTO PIENEMMÄLLE PELAAJAMÄÄRÄLLE

Jos peliin osallistuu pienempi määrä pelaajia, niin myös tähtipolettien määrää vähennetään.

Jos pelissä on kolme Prinsessaa, 10 tähtipolettia riittää.

Jos pelissä on kaksi Prinsessaa, 8 tähtipolettia riittää.

Pelaajat voittavat, jos kaikki Prinsessat kulkevat linnan porteista ja ovat sisällä ennen kuin viimeinen tähtilaatta on käännetty.

SV

Den speciella dagen är här. Prinsessorna har förberett sig hela morgonen inför den årliga vänskapsbalen som hålls på ett närliggande slott. Vägen till slottet är full av överraskningar och man måste komma i tid till balen. Prinsessorna hjälper varandra att hinna i tid och ha en trevlig kväll. **The Princess Party** är ett samarbetspel där spelarna tar på sig rollen som Prinsessor och tillsammans ger sig iväg till slottet utan att glömma att det finns styrka i vänskap och att det hjälper dem att nå målet snabbare.

FÖRPACKNINGEN INNEHÅLLER:



SPELFÖRBEREDELSE

Vik upp spelbrädet och placera kartongslottet på det.



Varje spelare väljer en Prinsesspjäs. Placera spelpjäserna på startrutorna.



Lägg ut alla brickor bredvid spelbrädet, med stjärnorna uppåt.







SPELETS MÅL

Spellet går ut på att nå slottet innan tiden är slut (innan den sista brickan med stjärnor vänds).

SPELFÖRLOPP

Spelet är ett samarbetspel, vilket betyder att spelarna spelar mot spelet. Allas mål är att få Prinsessorna till slottet innan tiden går ut. Under sin tur kastar spelaren tärningen och utför olika handlingar beroende på vilken symbol som tärningen visar. Spelet går medurs. Det finns fyra symboler på tärningen som motsvarar följande handlingar:



-  Flytta din Prinsesspjäs en ruta framåt.
-  Flytta din pjäs och någon annan spelares pjäs en ruta framåt.
-  Flytta någon annans pjäs en ruta framåt. Du får inte flytta din pjäs under den här omgången.
-  Tiden går, klockan slår. Vänd en av stjärnbrickorna.



*** När en spelare vänder på 12 stjärnbrickor slutar spelet. Tyvärr lyckades Prinsessorna inte komma till slottet i tid.**



Om en spelare har nått slottet med sin Prinsesspjäs kan spelaren fortfarande delta i spelet för att hjälpa andra Prinsessor att komma fram i tid! Spelaren fortsätter att kasta tärningen som tidigare.

När handlingstärningen visar  flyttar spelaren ingen pjäs, och när den visar  flyttar spelaren bara någon annan spelares pjäs. De övriga handlingarna förändras inte.

AVSLUTNING

Vinst – spelarna vinner om alla Prinsessor når slottet innan alla stjärnbrickor vänds.



Förlust – spelarna förlorar om de inte lyckas nå slottet innan den sista stjärnbrickan vänds.

VARIANT FÖR FÄRRE SPELARE

Om färre spelare deltar ska antalet stjärnbrickor också vara mindre.

Om tre Prinsessor spelar – använd 10 brickor.

Om två Prinsessor spelar – använd 8 brickor.

Spelarna vinner om alla Prinsessor passerar genom slottets portar och är inne innan den sista stjärnbrickan vänds.

DA

Den specielle dag er kommet. Prinsesserne forbereder sig til det årlige venskabsbal, som finder sted på et nærliggende slot. Vejen til slottet er fuld af overraskelser, og man skal være punktlig til ballet. Prinsesserne hjælper hinanden med at ankomme til tiden og hygge sig i aften. **The Princess Party** er et samarbejdsspil, hvor spillerne spiller rollen som Prinsesser og sammen tager til slottet med tanken om, at venskab gør stærk, og at det vil hjælpe dem til at nå deres mål hurtigere.

INDHOLD:

terning af træ



4 Prinsesser - spillefigurer af træ



12 brikker med stjerner



spilleregler



spillebræt med slot



FORBEREDELSE TIL SPILLET

Fold brættet ud, og sæt slottet op på det.



Vælg en Prinsessefigur for hver spiller. Placér dem derefter på startfelterne.



Placér alle brikker ved siden af brættet, med stjerner opad.







FORMÅLET MED SPILLET

At nå slottet før tiden løber ud (før den sidste brik med stjerne er vendt om).

SPIL

Spillet er baseret på samarbejde, det vil sige, at alle spillere spiller sammen mod spillet. Målet for alle er at bringe Prinsesserne til slottet, inden tiden løber ud. Under deres tur kaster spillerne terningen og udfører forskellige handlinger afhængigt af det symbol, der er vist på terningen. Spillet spilles med uret. Der er fire symboler på terningen, der repræsenterer følgende handlinger:



-  Flyt din Prinsessefigur et felt fremad.
-  Flyt din figur og en anden spillers Prinsessefigur et felt fremad.
-  Flyt den anden spillers figur et felt fremad. Du må ikke flytte din figur denne tur.
-  Tiden løber ud, uret tikker. Vend en af brikkerne med stjerner om.



*** Hvis spilleren vender 12 brikker med stjerner, er spillet slut. Desværre nåede prinsesserne ikke slottet i tide.**



Hvis spilleren når slottet med sin Prinsessefigur, kan spilleren stadig deltage i spillet ved at hjælpe de andre prinsesser med at komme til tiden! Spilleren fortsætter med at kaste med terningen som før.

Hvis terningen viser , flytter spilleren ingen figur, og hvis terningen viser , flytter spilleren kun en anden spillers figur. De andre handlinger ændrer sig ikke.

AFSLUTNING

Sejr – spillere vinder, hvis alle Prinsesserne når slottet, før alle brikker med stjerner er vendt om.



Nederlag – spillere taber, hvis de ikke når slottet, og den sidste brik med stjerner er vendt om.

VERSION FOR FÆRRE SPILLERE

Hvis der er færre spillere i spillet, er antallet brikker med stjerner også mindre.

Hvis tre Prinsesser spiller – tag 10 brikker.

Hvis to Prinsesser spiller – tag 8 brikker.

Spillerne vinder, hvis alle Prinsesserne kommer ind ad slottets porte og er inde, før den sidste brik med stjerner er vendt om.

NO

Denne spesielle dagen er kommet. Prinsessene har siden morgenen forberedt seg til det årlige vennskapsballet, som finner sted på et slott i nærheten. Veien til slottet er full av overraskelser, og du må ikke komme for sent. Prinsessene hjelper hverandre med å komme frem i tide og ha en hyggelig kveld.

The Princess Party er et samarbeidsspill der spillere tar på seg roller som Prinsesser og sammen drari til slottet. De husker at vennskap gir styrke og at det er nemlig vennskap som vil hjelpe dem å nå målet raskere.

INNHOOLD I PAKKEN:



FORBEREDELSE TIL SPILLET

Brett ut brettet og sett pappslottet på det.



Velg én Prinsessefigur for hver spiller. Plasser figurene på startplassene.



Plasser alle sjetonger ved siden av brettet med stjernesiden opp.







HENSikten MED SPILLET

Å nå slottet før tiden er ute (før den siste sjetongen med stjerne vendes).

SPILL

Spillet er et samarbeidsspill, det vil si at alle spiller mot spillet. Alle spilleres mål er å få alle Prinsessene til slottet før tiden er ute. Løpet av sin tur kaster spillerne terningen og utfører forskjellige handlinger avhengig av symbolet som vises på den. Spillet spilles med klokken. Terningen har fire symboler som representerer følgende handlinger:



-  Flytt din Prinsesse ett felt fremover på brettet.
-  Flytt din og en annen spillers Prinsesse ett felt fremover på brettet.
-  Flytt en annen spillers Prinsesse ett felt fremover på brettet. Du kan ikke flytte figuren din under denne turen.
-  Tiden renner ut, klokken tikker. Vend en av stjernesjetongene.



*** Hvis en spiller vender 12 stjernesjetonger, er spillet over. Prinsessene kom dessverre ikke frem til slottet i tide.**



En spiller som har nådd slottet med sin Prinsessefigur, kan fortsatt delta i spillet ved å hjelpe de andre Prinsessene med å komme frem i tide! Spilleren fortsetter å kaste terningen som før.

Hvis terningen viser , flytter spilleren ingen figur, og hvis terninger viser , flytter spilleren en annen spillers figur. De øvrige handlingene endres ikke.

SPILLETS SLUTT

Seier – Spillere vinner hvis alle Prinsessene når slottet før alle stjernesjetonger er vendt.



Tap – Spillere taper hvis de ikke klarer å nå slottet og den siste stjernesjetongen er vendt.

VARIANT FOR FÆRRE SPILLERE

Hvis det er færre spillere, reduseres også antallet stjernesjetonger.

Hvis tre Prinsesser spiller, bruk 10 sjetonger.

Hvis to Prinsesser spiller, bruk 8 sjetonger.

Spillerne vinner hvis alle Prinsessene passerer gjenom slottsporten og er inne før den siste stjernesjetongen er vendt.

EN

The Princesses are invited to a party at the castle, but don't have much time to get there before the celebrations begin!

The Princess Party is a cooperative game, in which players must work together to help all the Princesses arrive at the castle in time for the celebrations.

BOX CONTENTS:



SETUP

Open the game board and put the cardboard castle on it.



Each player should choose one Princess pawn. Then, place them on the starting positions.



Next to the board, place all of the star tokens in a line, star side up.







OBJECT OF THE GAME

Reaching the castle before the time runs out (before the last star token is revealed).

PLAYING THE GAME

Players must work together to help the Princesses travel to the castle, and arrive at the party on time, before the last token is revealed! During their turn, players roll the die and perform different actions depending on the result. The game is played clockwise. There are four symbols on the die representing the following actions:



-  Move your pawn one space forward.
-  Move your pawn and another player's Princess pawn one space forward.
-  Move another player's pawn one space forward. You cannot move your pawn during this turn.
-  The clock is ticking, time is running out. Flip one of the star tokens over.



*** If a player turns over the 12th token, the game is over. Unfortunately, the Princesses did not make it to the castle in time for the celebrations.**



Once a player has successfully helped their Princess arrive at the castle for the party, they can still participate in the game by helping the other Princesses make it there in time too!

If the result is  – they do not move any pawn, and in the case of  – they move only another player's pawn. Other actions remain unchanged.

GAME END

Won – the players win if all the Princesses reach the castle before all star tokens are flipped over.



Lost – the players lose if they fail to reach the castle and the last star token is flipped over.

VARIANT FOR FEWER PLAYERS

If there are fewer players playing the game, the number of star tokens decreases as well.

If three Princesses are playing – use 10 tokens.

If two Princesses are playing – use 8 tokens.

The players win if all the Princesses pass through the castle gate and get inside before the last token is flipped over.

Disney
PRINCESS



Copyright © by Trefl SA, 2023

**Trefl S.A.,
ul. Kontenerowa 25,
81-155 Gdynia
www.trefl.com**

**©Disney
www.Disney.com**

02434