

PRINSESSA

Osanottajien määrä: 2-6
Peliäika: 15 min

Peli sisältää:

- 1 pelilaut, jossa on 33 ruutua
- 3 laatua, joissa on prinsessa
- 1 laatua, jossa on lohikäärme
- 4 laatua, joissa on taikajuoma, joka siirtää lohikäärmettä 1 ruudun taaksepäin
- 2 laatua, joissa on taikajuoma, joka siirtää lohikäärmettä 2 ruutua taaksepäin
- 1 arpakuutio, jossa on seuraavat sivut:



Siirrä lohikäärmettä
1 ruutu



Siirrä prinsessaa
1 ruutu



Siirrä prinsessaa
3 ruutua



Siirrä lohikäärmettä
2 ruutua



Siirrä prinsessaa
2 ruutua



Siirrä prinsessaa
4 ruutua

Pelin tarkoitus:

Prinsessat on kutsuttu takaisin linnan jokavuotisiin tanssiaisiin. Mutta lohikäärme on huomannut, että linnassa on tanssaiset, ja aikoo nyt tehdä kaikkensa pilatakseen juhlat. Sitä prinsessat eivät missään nimessä tahdo. Pelin tarkoitus on siksi saada kaikki prinsessat kotiin linnan, jotta he voivat estää lohikäärmettä pilaamasta juhlaa.

Yhteistyö:

Pelaajien on tehtävä yhteistyötä niin, että kaikki pelaajat voittavat, jos kaikki prinsessat saadaan linnan ennen lohikäärmettä. Vastaavasti kaikki pelaajat häviävät, jos lohikäärme ehtii linnan ennen yhtä tai useampaa prinsessaa. Siksi on tärkeää, että pelaajat tekevät yhteistyötä, jotta prinsessat ehtivät linnan ensiin.

Ennen pelin alkua:

Avaa pelilautaa ja aseta se pelaajien eteen. Kolme prinsessaa asetetaan lähtöön, ja lohikäärme laitetaan lohikäärmeen luolaan.

Kuusi laatua, joissa on kruunu ja lohikäärmettä taaksepäin vievä taikajuoma, sekoitetaan ja asetetaan satunnaisesti taikajuomaruutuihin kruununpuoli ylöspäin, niin etteivät pelaajat tiedä, onko yksittäisissä laatoissa 1 vai 2 taikajuomaa.

Pelisäännöt:

Se pelaaja, jolla on viimeksi ollut syntymäpäivä, aloittaa pelin. Pelaaja heittää noppan, ja sen jälkeen kierros etenee myötäpäivään pelaajalta toiselle. Kaikkien pelaajien on heitettävä noppaa kerran joka kierroksella.

Jos noppa osoittaa yhtä tai useampaa, siirretään mitä tahansa prinsessaa nopan näyttämän luvun verran eteenpäin. Koska pelaajien tarvitsee tehdä yhteistyötä saadakseen prinsessat perille linnan, he valitsevat yhdessä, mitä prinsessaa liikutetaan. Prinsessoja voidaan siirtää ruutuihin, joissa on jo muita prinsessoja, mutta ei ruutuun, jossa on lohikäärme. Jos prinsessa kuitenkin siirretään ruutuun, jossa on lohikäärme, prinsessa joutuu heti takaisin alkuun. Pelaajien täytyy käyttää kaikki heitot ja siirrot, eikä heittoa tai siirtoa saa siis jättää väliin.

Pelilaudalla on useita oikoteitä. Jos prinsessa päättyy ruutuun, jossa on oikotie, se siirretään heti siihen ruutuun, johon oikotie johtaa. Jos toisella oikotietä yhdistävistä ruuduista on lohikäärme, prinsessa siirretään sen sijaan takaisin alkuun. Lohikäärme ei voi käyttää oikoteitä.

Jos noppa näyttää yhtä tai useampaa lohikäärmettä, lohikäärmettä siirretään eteenpäin joko 1 tai 2 ruudun verran riippuen siitä, kuinka monta lohikäärmettä nopan kuvassa on. Jos lohikäärme etenee ruutuun, jossa on yksi tai useampi prinsessa, kaikki kyseisessä ruudussa olevat prinsessat siirretään takaisin alkuun.

Jos prinsessa etenee ruutuun, jossa on kruunun kuvalla varustettu laatua, laatua poimitaan mukaan. Laatan takapuolella on joko 1 tai 2 taikajuomaa. 1 taikajuoman laatua käytetään lohikäärmeen siirtämiseen 1 ruudun verran taaksepäin, kun taas 2 taikajuoman laatua siirtää lohikäärmeen 2 ruutua taaksepäin. Kaikki prinsessat voivat käyttää laatua milloin tahansa pelin aikana, mutta sitä voidaan käyttää vain kerran. Tämän jälkeen käytetty laatua poistetaan pelistä. Taikajuomia ei voi käyttää prinsessojen siirtämiseen taaksepäin. Jos lohikäärme etenee ruutuun, jossa on 1 tai 2 taikajuoman kuvalla varustettu laatua, tämä laatua poistetaan pelistä, eivätkä prinsessat voi käyttää sitä.

Pelin päättyminen:

Peli voi päättyä kahdella tavalla. Jos kaikki prinsessat ehtivät linnan ennen lohikäärmettä, peli päättyy, ja kaikki pelaajat voittavat. Jos lohikäärme ehtii linnan ennen yhtä tai useampaa prinsessaa, peli päättyy myös, ja kaikki pelaajat häviävät.

Hyviä vinkkejä:

- Älkää jättäkö yhtä tai useampaa prinsessaa jälkehen. Huolehtikaa sen sijaan siitä, että kaikki prinsessat ovat mukana.
- Tehkää yhteistyötä ja sopikaa, milloin tahdotte käyttää taikajuomia.
- Pitäkää silmällä oikoteitä ja käyttäkää niitä niin usein kuin voitte.
- Muistakaa työskennellä yhdessä ja pitää hauskaa!

Peli-iloa!

PRINSESSE

Antal deltagere: 2-6
Spilletid: ca. 15 minutter

Spillet indeholder:

- 1 spilleplade med 33 felter
- 3 brikker med prinsesser
- 1 brik med dragen
- 4 brikker med en trylledrik, der rykker dragen 1 felt tilbage
- 2 brikker med to trylledrikke, der rykker dragen 2 felter tilbage
- 1 terning med følgende sider:



Drage ryk 1 felt



Prinsesse ryk 1 felt



Prinsesse ryk 3 felter



Drage ryk 2 felter



Prinsesse ryk 2 felter



Prinsesse ryk 4 felter

Spillets formål:

Prinsesserne er blevet kaldt tilbage til slottet til det årlige slotsbal. Men dragen har opdaget, at der er bal på slottet, og vil nu forsøge at spolere festen. Det vil prinsesserne for alt i verden undgå. Spillet går derfor ud på at få alle prinsesserne hjem til slottet, så de kan forhindre dragen i at ødelægge festen.

Samarbejde:

Deltagerne i spillet skal arbejde sammen således, at alle deltagere vinder, hvis det lykkes alle prinsesser at nå frem til slottet før dragen. Omvendt taber alle deltagere, hvis det lykkes dragen at nå frem til slottet inden en eller flere af prinsesserne. Det er derfor vigtigt, at deltagerne arbejder sammen, så alle prinsesserne når frem til slottet først.

Før spillet starter:

Slå spillepladen ud og placer den foran deltagerne. De tre prinsesser placeres på start, og dragen placeres på dragens hule. De seks brikker med prinsessekroner og trylledrikke, der rykker dragen tilbage, blandes og placeres vilkårligt på felterne med trylledrikke med prinsessekronerne opad således, at deltagerne ikke ved, om de enkelte brikker viser 1 eller 2 trylledrikke.

Spilleregler:

Den deltager, der senest har haft fødselsdag, starter spillet. Deltageren slår med terningen, og herefter går turen rundt med uret deltager for deltager. Alle deltagere skal slå med terningen én gang i hver runde.

Lander terningen på en eller flere prinsesser, rykkes en vilkårlig prinsesse et antal felter frem svarende til det antal, terningen viser. Da deltagerne skal samarbejde om at få prinsesserne frem til slottet, vælger deltagerne sammen hvilken prinsesse, der skal rykkes. Prinsesserne kan rykkes frem til felter, hvor andre prinsesser allerede er placeret, men kan ikke rykkes frem til et felt, hvor dragen er placeret. Rykkes en prinsesse alligevel frem til det felt, hvor dragen er placeret, flyttes prinsessen straks tilbage til start. Deltagerne skal gøre brug af samtlige slag og ryk, og kan således ikke springe et slag eller et ryk over.

På spillepladen findes der flere genveje. Lander en prinsesse på et felt med en genvej, rykkes prinsessen straks frem til det felt, hvor genvejen fører hen. Er dragen placeret på et af de to felter, der forbinder genvejen, flyttes prinsessen i stedet tilbage til start. Dragen kan ikke bruge genvejene.

Lander terningen på en eller flere drager, rykkes dragen enten 1 eller 2 felter frem afhængigt af det antal drager, terningen viser. Rykker dragen frem til et felt, hvor en eller flere prinsesser placeret, flyttes alle prinsesser på det pågældende felt tilbage til start.

Hvis en prinsesse rykker frem til et felt, hvor der er placeret en brik med en prinsessekroner på, samles brikken op. På bagsiden af brikken vil der enten være 1 eller 2 trylledrikke. En brik med 1 trylledrik bruges til at rykke dragen 1 felt tilbage, mens en brik med 2 trylledrikke bruges til at rykke dragen 2 felter tilbage. Brikken kan bruges af samtlige prinsesser når som helst i spillet, men kan kun bruges én gang. Herefter udgår den anvendte brik af spillet. Trylledrikkerne kan ikke bruges til at rykke prinsesser tilbage. Rykker dragen frem til et felt, hvor der er placeret en brik med 1 eller 2 trylledrikke, udgår denne brik fra spillet, og prinsesserne kan dermed ikke bruge brikken.

Spillets afslutning:

Spillet kan slutte på to måder. Når alle prinsesser frem til slottet før dragen, slutter spillet, og alle deltagere har vundet. Når dragen frem til slottet før en eller flere af prinsesserne, slutter spillet også, og alle deltagere har tabt.

Gode tips:

- Efterlad ikke en eller flere prinsesser i stikken. Sørg i stedet for, at alle prinsesser er med.
- Arbejd sammen og bliv enige om, hvornår i vil bruge trylledrikke.
- Hold øje med genvejene og brug dem så ofte, i kan.
- Husk at arbejde sammen og have det sjovt!

God fornøjelse!

Spillet inneholder:

- 1 spilleplate med 33 felt
- 3 brikker med prinsesser
- 1 brikke med dragen
- 4 brikker med en trylledrikk, som flytter dragen 1 felt tilbake
- 2 brikker med to trylledrikker, som flytter dragen 2 felter tilbake
- 1 terning med følgende sider:



Drage rykk frem 1 felt



Prinsesse rykk frem 1 felt



Prinsesse rykk frem 3 felt



Drage rykk frem 2 felt



Prinsesse rykk frem 2 felt



Prinsesse rykk frem 4 felt

PRINSESSE

Antall deltakere: 2-6
Spilletid: 15 min

Spillets formål:

Prinsessene er kallet tilbake til slottet for det årlige slottsballet. Men dragen har oppdaget at det er ball på slottet og nå vil han forsøke å ødelegge festen. Det vil prinsessene gjøre alt de kan for å unngå. Spillet går derfor ut på å få alle prinsessene trygt hjem til slottet, slik at de kan hindre dragen fra å ødelegge festen.

Samarbeid:

Deltagerne i spillet skal arbeide sammen, slik at alle deltakerne vinner dersom de lykkes med å få alle prinsessene frem til slottet før dragen. Motsatt, taper alle deltakerne dersom dragen kommer frem til slottet før en eller flere av prinsessene. Derfor er det viktig at deltakerne samarbeider, slik at prinsessene kommer frem til slottet først.

Før spillet starter:

Legg spillplaten ut og plasser den foran deltakerne. De tre prinsessene plasseres på startfeltet. Dragen plasseres i dragens hule. De seks brikkene med prinsessekroner og trylledrikke, som sender dragen bakover, blandes og legges vilkårlig på feltene med trylledrikke med prinsessekronene pekende opp, slik at deltakerne ikke vet om brikkene viser en eller to trylledrikker.

Spilleregler:

Den deltaker som sist hadde bursdag, starter spillet. Deltakerne slår deretter terningen etter tur i klokken retning. Alle deltakerne skal slå med terningen en gang i hver runde.

Dersom terningen lander på en eller flere prinsesser, sendes en valgfri prinsesse frem det antall felter som terningen viser. Siden deltakerne skal samarbeide om å prinsessene frem til slottet, er det deltakerne som velger hvilken prinsesse som skal flyttes. Prinsessene kan flyttes frem til felter hvor det allerede står en prinsesse, men kan ikke flytte til et felt der dragen står. Flyttes en prinsesse likevel til feltet der dragen står, skal prinsessen straks flytte tilbake til start. Deltakerne skal benytte alle kast og flyttinger og kan dermed ikke stå over et slag eller en flytting.

På spillebrettet finnes det flere snarveier. Dersom en prinsesse lander på et felt med en snarvei, flyttes prinsessen frem til feltet der snarveien ender. Dersom dragen står på ett av de to feltene som forbinder snarveien, flyttes prinsessen tilbake til start. Dragen kan ikke bruke snarveiene.

Dersom terningen lander på en eller flere drager, flyttes dragen enten ett eller to felter frem, avhengig av det antall drager som vises på terningen. Flyttes dragen frem til et felt der en eller flere prinsesser står, flyttes alle prinsessene på det feltet tilbake til start.

Dersom en prinsesse kommer til et felt der det er en brikke med en prinsessekrona på, så plukkes brikken opp. På baksiden av brikken vil det ente være en eller to trylledrikker. En brikke med en trylledrikk brukes til å sende dragen ett felt tilbake, mens en brikke med to trylledrikker brukes for å sende dragen to felter tilbake. Brikken kan benyttes av samtlige prinsesser når som helst i løpet av spillet, men hver brikke kan bare benyttes en gang. Etter bruk får brikken ut av spillet. Trylledrikkene kan ikke brukes for å sende prinsesser bakover. Dersom dragen kommer frem til et felt der det er plassert en brikke med en eller to trylledrikker, så utgår denne brikken fra spillet og prinsessene kan dermed ikke bruke den.

Spillets avslutning:

Spillet kan avsluttes på to måter. Når alle prinsessene har nådd frem til slottet før dragen, avsluttes spillet og alle deltakerne har vunnet. Dersom dragen når frem til slottet før en eller flere av prinsessene, avsluttes spillet og deltakerne har tapt.

Gode tips:

- Ikke etterlat en eller flere prinsesser. Sørg for at alle blir med fremover.
- Samarbeid og bli enige om når dere skal bruke trylledrikk.
- Følg med på snarveiene og bruk dem så ofte dere kan.
- Husk å samarbeide og ha det moro!

Kos deg med spillet!

Spelet inneholder:

- 1 spelbråde med 33 fält
- 3 brickor med prinsessor
- 1 bricka med draken
- 4 brickor med en trolldryck, som flyttar draken 1 fält tillbaka
- 2 brickor med två trolldrycker, som flyttar draken 2 fält tillbaka
- 1 tärning med följande sidor:



Draken flyttar 1 steg



Prinsessan flyttar 1 steg



Prinsessan flyttar 3 steg



Draken flyttar 2 steg



Prinsessan flyttar 2 steg



Prinsessan flyttar 4 steg

PRINCESSA

Antal deltagare: 2-6
Speltid: 15 min

Spelets syfte:

Prinsessorna har kallats tillbaka till slottet för den årliga slottsbalen. Men draken har upptäckt att det finns en ball på slottet och kommer nu att försöka förstöra festen. Det vill prinsessorna för allt i världen undvika. Spelet handlar därför om att få alla prinsessorna hem till slottet så att de kan förhindra draken från att förstöra festen.

Samarbete:

Deltagarna i spelet måste arbeta tillsammans, så att alla deltagare vinner om alla prinsessor lyckas nå slottet före draken. Omvänt förlorar alla deltagare om draken lyckas nå slottet före en eller flera av prinsessorna. Det är därför viktigt att deltagarna arbetar tillsammans så att prinsessorna når slottet först.

Innan spelet starter:

Slå ut spelbrädet och placera det framför deltagarna. De tre prinsessorna placeras på starten och draken placeras i dragens grotta. De sex brickorna med prinsessekronor och trolldryck, som flyttar tillbaks draken, blandas och placeras ut på fälten med trolldrycken med prinsessekronorna på ett sånt sätt att deltagarna inte vet, om brickorna visar 1 eller 2 trolldrycker.

Spelregler:

Deltagaren som senast har haft födelsedag börjar spelet. Deltagaren slår tärningen, och sedan går turen medurs från deltagare till deltagare. Alla deltagare måste slå tärningen en gång i varje omgång.

Om tärningen landar på en eller flera prinsessor, flyttas en valfri prinsessa ett antal fält som motsvarar antalet på tärningen. Eftersom deltagarna måste samarbeta för att få prinsessorna till slottet, väljer deltagarna tillsammans vilken prinsessa de vill flytta. Prinsessorna kan flyttas fram till fält där det redan finns andra prinsessor, men de kan inte flyttas till ett fält där draken står. Men om en prinsessa flyttas till fältet där draken står, måste prinsessan flyttas strax tillbaka till starten. Deltagarna måste använda alla slag och flyttar, och kan därför inte hoppa över ett slag eller en flytt.

Det finns flera genvägar på spelbrädet. Om en prinsessa landar på ett fält med en genväg, flyttas prinsessan strax fram till fältet som genvägen leder till. Om draken står på ett av de två fälten som förbinder genvägen, flyttas prinsessan i stället tillbaka till starten. Draken kan inte använda genvägarna.

Om tärningen landar på en eller flera drakar, flyttas draken framåt antingen 1 eller 2 fält beroende på antalet drakar som tärningen visar. Om draken flyttas fram till ett fält där det finns en eller flera prinsessor, flyttas samtliga prinsessor på det fältet tillbaka till starten.

Om en prinsessa flyttar fram till ett fält, där det finns en bricka med prinsessekrona på, tas brickan upp. På baksidan av brickan finns där antingen 1 eller 2 trolldrycker. En bricka med 1 trolldryck används till att flytta tillbaks draken 1 steg, medan en bricka med 2 trolldrycker på används till att flytta tillbaks draken två steg. Brickan kan användas av samtliga prinsessor när som helst i spelet, men kan bara användas en gång. Därefter utgår brickan från spelet. Trolldrycken kan inte användas till att flytta tillbaks prinsessan. Flyttas draken fram till ett fält där det finns en bricka med 1 eller 2 trolldrycker, utgår denna bricka från spelet, och prinsessorna kan därmed inte röra brickorna.

Spelets slut:

Spelet kan avslutas på två sätt. Om alla prinsessor når fram till slottet före draken, slutar spelet och alla deltagare har vunnet. Om draken når fram till slottet före en eller flera av prinsessorna, slutar spelet också och alla deltagare har förlorat.

Bra tips:

- lämna inte en eller flera prinsessor efter. Se i stället till att alla prinsessor är med.
- Arbeta tillsammans och kom överens om när ni vill använda trolldrycker.
- Ha tillsyn över genvägarna och använd dem så ofta ni kan.
- Kom ihåg att samarbeta och ha kul!

Mycket nöje!