



4 in 1 Games



Contents:

- 2 double-sided game boards
 - 10 playing cards; 1 x Prince card; 9 x object cards - 3 x green, 3 x blue, 3 x red.
 - 1 Double-sided spinner with plastic arrow
 - 6 Counters with plastic feet; 4 x Princess, 1 x Evil Witch
- Rules of the game.

GAME A: "Find your Prince" (4+)

Before you begin:

Place the game board marked with the letter 'A' in the centre of the table. Select the card with the Princes on and 6 others showing an object of any colour. Shuffle these cards, and place them face-down on the special spaces in the castle's courtyard. Each player chooses a Princess and puts them on the starting position marked with the arrow.

How to play?

The youngest player spins the spinner and moves the spaces indicated by the dice icon on the outer edge of the spinner.

- If you land on an empty space, it's the next player's turn.
- If you land on a square with a picture of a friend, you may spin again.
- If you land on a space with an evil character, you have to miss the next turn.
- If you have completed the full circle around the garden you may cross the bridge and enter the castle.



In the castles courtyard lie 7 cards. One of these cards shows the Princes. Turn over one of the cards, and show it to the other players.

If it's not the Prince's card, you have to go round the garden again.

If the card shows the Princes, you win the game!

GAME B: "Getting Dressed" (4+)

Before you begin:

Place the game board marked with the letter 'B' in the centre of the table. Take all the playing cards and remove the one with Princes on. Shuffle the cards, and place these with their pictures facing down on the shelves of the wardrobe. Each player chooses a Princess and places it on their own starting position (marked with an icon).

How to play?

The youngest player spins the spinner:



- **Red, green or blue** Turn over one of the cards. If this card matches the colour indicated by the spinner you can move your Princess one space up, towards your Prince. If it doesn't match the colour, place it back on the shelf. It's the next player's turn.
- **Magic (...)** If the spinner stops on the magic space, you can move all the cards in the wardrobe to a different place.
- **Evil Witch** If the spinner stops on the space with the Evil Witch, you have to move one space back. It's the next player's turn.
- **Fairy Godmother** If the spinner stops on a space with the Fairy Godmother, you are in luck and can move one space forward.

The player that reaches her Prince first wins the game

GAME C: "The Magical Forest Race" (4+)

Before you begin:

Place the game board marked with the letter 'C' in the centre of the table.

How to play?

Each player chooses a Princess, and places her at the entrance to the Magical Forest. The youngest player starts by spinning the spinner and moves the number of spaces indicated by the dice icon on the edge of the spinner. You can continue spinning – and moving your token the number of spaces shown – as many times as you wish, or until the Evil Witch stops you.

The Evil Witch

Beware! If you spin the number 6 (the Evil Witch) you must go all the way back to the entrance to the Forest. If you land on a space which shows the Evil Witch, you have to stop and it is the next player's turn.

The first player that reaches the end of the forest track wins the game!

GAME D: "Merry Go Round" (4+)

Before you begin:

Place the game board marked with the letter 'D' in the centre of the table. Place the spinner on the top of the merry-go-round in the centre of the board, and in a way that it aligns with the spaces on the board. (For this game, the reverse side is used.)

How to play?

Each player places their Princess on one of the spaces. (For 2 players, place two Princesses each on the merry-go-round.) Only one Princess is allowed in each space. The youngest player spins the spinner and waits until it comes to a stop.

Where is the arrow pointing?

If the space is not occupied, all the Princesses swap places, and the next player gets to spin. If the arrow points towards a Princess, she is out of the game.

But!

A Princess can get back on the merry-go-round if she guesses where the spinner will stop next. She can only pick an empty space. Place your Princess next to the empty spot on the merry-go-round.

The game continues until only one Princess remains on the merry-go-round. She is the winner!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part
of JumboDiset.P.O. Box 2224, 1500 GE
Zaandam,

the Netherlands.

Visit: www.jumbo.eu



Made in The Netherlands.



Warning: Not suitable for children under 36 months of age
due to small parts. Choking hazard.

Please keep this box for future reference.

© Disney Visit the Disney website at DisneyPrincess.com





4 Jeux en 1



Contenu:

- 2 plateaux de jeu recto verso
- 10 cartes à jouer : 1 carte prince et 9 cartes objet (3 vertes, 3 bleues, 3 rouges)
- 1 roulette recto verso avec une flèche en plastique
- 6 pions avec un pied en plastique : 4 princesses et 1 méchante sorcière !!!!! $4 + 1 = 5$
- les règles du jeu

JEU A: "Trouve le prince charmant" (4+)

Avant de commencer :

Placez le plateau de jeu marqué de la lettre A au centre de la table. Prenez la carte avec le prince et 6 cartes objet (peu importe la couleur). Mélangez ces cartes et placez-les face cachée sur les emplacements prévus dans la cour du château. Chaque joueur choisit une princesse et la place sur la case de départ (marquée d'une flèche).

Comment jouer?

Le plus jeune joueur fait tourner la roulette et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé dessiné sur le bord de la roulette.

- Si son pion arrive sur une case vide, son tour s'arrête et c'est au tour du joueur suivant de jouer.
- Si son pion arrive sur une case où se trouve le pion d'un autre joueur, il fait tourner à nouveau la roulette.
- Si son pion arrive sur une case représentant un personnage maléfisant, le joueur passera le tour suivant.



Si le joueur termine le parcours autour du jardin, il peut traverser le pont et entrer dans le château. Dans la cour du château, se trouvent 7 cartes. Sur une de ces cartes, se trouve le prince. Le joueur retourne une carte et la montre aux autres joueurs.

- S'il ne s'agit pas du prince, le joueur doit refaire le parcours autour du jardin.
- S'il s'agit du prince, le joueur remporte la partie !

JEU B: "Comment vais-je m'habiller ?" (4+)

Avant de commencer :

Placez le plateau de jeu marqué de la lettre B au centre de la table. Prenez toutes les cartes et enlevez celle avec le prince. Mélangez les cartes et placez-les, face cachée, sur les planches de la garde-robe. Chaque joueur choisit une princesse et la place sur sa case spécifique de départ (indiquée par un dessin).

Comment jouer?

Le plus jeune joueur fait tourner la roulette :



- **Rouge, vert ou bleu ?** Le joueur retourne une des cartes. Si la couleur de cette carte correspond à celle indiquée par la roulette, le joueur peut faire avancer sa princesse d'une case, vers son prince. Si la couleur ne correspond pas, le joueur replace la carte sur la planche de la garde-robe. C'est alors au joueur suivant de jouer.
- **Magie** Si la roulette s'arrête sur le symbole « magie », le joueur peut changer la place de toutes les cartes sur les planches de la garde-robe.
- **Méchante sorcière** Si la roulette s'arrête sur le symbole « Méchante sorcière », le joueur doit faire reculer sa princesse d'une case. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
- **La fée marraine** Si la roulette s'arrête sur le symbole « La fée marraine », le joueur a de la chance et peut avancer sa princesse d'une case supplémentaire.

Le joueur dont la princesse atteint en premier son prince remporte la partie.

JEU C: "La course à travers la forêt magique" (4+)

Avant de commencer :

Placez le plateau de jeu marqué de la lettre C au centre de la table.

Comment jouer?

Chaque joueur choisit une princesse et la place à l'entrée de la forêt magique. Le plus jeune joueur commence ; il fait tourner la roulette et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé dessiné sur le bord de la roulette. Le joueur peut ensuite continuer à tourner la roulette et à faire avancer sa princesse autant de fois qu'il le souhaite, ou jusqu'à ce que la méchante sorcière l'arrête.

La méchante sorcière

Attention !

Si la roulette s'arrête face au 6 (la méchante sorcière), le joueur doit ramener sa princesse à l'entrée de la forêt.

Si la princesse arrive sur une case « Méchante sorcière », le joueur doit arrêter de jouer et c'est au tour du joueur suivant.

Le premier joueur dont la sorcière atteint la fin de la forêt remporte la partie !

JEU D: "Le manège" (4+)

Avant de commencer :

Placez le plateau de jeu marqué de la lettre D au centre de la table. Placez la roulette au sommet du manège, au centre du plateau de jeu, de manière à correspondre aux cases du plateau de jeu (pour ce jeu, le verso est utilisé).

Comment jouer?

Chaque joueur dépose sa princesse sur une des cases du manège (à 2 joueurs, chaque joueur place deux princesses sur le manège). On ne peut mettre qu'une seule princesse par case. Le plus jeune joueur fait tourner la roulette et attend qu'elle s'arrête.

Que montre la flèche ? Une case non occupée ? Alors, toutes les princesses échangent leur place et le joueur suivant fait tourner la roulette. Une case avec une princesse ? Alors, cette princesse quitte le plateau de jeu. Une princesse peut cependant revenir sur le manège si son joueur devine sur quelle case la flèche s'arrêtera au tour suivant. Le joueur pourra alors replacer sa princesse sur une case inoccupée.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule princesse sur le manège. C'est elle qui remportera la partie !

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part
of JumboDiset.P.O. Box 2224, 1500 GE
Zaandam,

the Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu



Made in The Netherlands.



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois,
car ce produit contient des éléments de petites dimensions
pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous con-
seillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

© Disney Visit the Disney-website at DisneyPrincess.com





4 Spellen in 1

Inhoud:

- 2 dubbelzijdige spelborden
 - 10 speelkaarten, 1 x Prinskaart; 9 x voorwerpkaarten - 3 x groen, 3 x blauw, 3 x rood.
 - 1 Dubbelzijdige draaischijf met plastic pijl
 - 6 Tellers met plastic voetjes, 4 x Prinses, 1 x Gemene Heks
- Spelregels.

SPEL A: "Vind jouw Prins" (4+)

Voordat je begint:

Plaats het spelbord met de letter 'A' in het midden van de tafel. Pak de kaart met de Prinses en 6 andere kaarten met een voorwerp van een willekeurige kleur. Schud deze kaarten en leg ze met de achterkant naar boven op de speciale vakken van de binnenplaats van het kasteel. Iedere speler kiest een Prinses en zet haar op de startpositie gemarkeerd met een pijl.

Hoe speel je het spel?

De jongste speler draait aan de draaischijf en verplaatst het aantal vakken aangeven door de dobbelsteen op de buitenste rand van de draaischijf.

- Als je op een leeg vakje belandt, is de volgende speler aan de beurt.
- Als je op een vierkant belandt met een foto van een vriend, mag je nog een keer draaien.
- Als je op een vakje belandt met een gemeen karakter, moet je de volgende beurt overslaan.
- Als je het volledige rondje om de tuin hebt gedaan mag je de brug over en het kasteel binnen gaan. Op de binnenplaats van het kasteel liggen 7 kaarten. Op één van de kaarten staat de Prinses. Draai één van de kaarten om en laat ze aan de andere spelers zien.



Als het niet de kaart van de Prinses is, moet je nog een keer om de tuin heen. Als de Prinses op de kaart staan, heb je het spel gewonnen!

SPEL B: "Verkleeden" (4+)

Voordat je begint:

Plaats het spelbord met de letter 'B' in het midden van de tafel. Pak alle speelkaarten en haal de kaart met de Prinses er tussen uit. Schud de kaarten en leg ze met de achterkant naar boven op de planken van de kledingkast. Iedere speler kiest een Prinses en legt haar op hun eigen startpositie (aangeduid met een pictogram).

Hoe speel je het spel?

De jongste speler draait aan de draaischijf:

- **Rood, groen of blauw** Draai één van de kaarten om. Als deze kaart overeen komt met de kleur die de draaischijf aangeeft, mag je jouw Prinses één vakje opschuiven richting jouw Prins. Als de kleur niet overeenkomt, leg je de kaart weer terug op de plank. Dan is het de beurt aan de volgende speler.
- **Toverij (...)** Als de draaischijf op het tovervakje stopt, mag je alle kaarten in de kleding kast verplaatsen naar een andere plek.
- **Gemene Heks** Als de draaischijf stopt op het vakje van de Gemene Heks, moet je één vakje terug gaan. Het is dan de beurt aan de volgende speler.
- **Goede Fee** Als de draaischijf stopt op het vakje van de Goede Fee, heb je geluk en mag je één vakje opschuiven.

De speler die als eerste zijn/haar Prins bereikt heeft gewonnen

SPEL C: “De Race van het Toverbos” (4+)

Voordat je begint:

Plaats het spelbord met de letter ‘C’ in het midden van de tafel.

Hoe speel je het spel?

Iedere speler kiest een prinses en plaatst haar bij de ingang van het Toverbos. De jongste speler begint door aan de draaischijf te draaien en verplaatst het aantal vakjes aangegeven door de dobbelsteen op rand van de draaischijf. Je mag blijven draaien – en je pion het aantal aangegeven vakjes opschuiven – zo vaak als je wilt of totdat de Gemene Heks je stopt.

De Gemene Heks

Pas op! Als je het nummer 6 draait (de Gemene Heks) moet je helemaal teruggaan naar de ingang van het Bos. Als je op een vakje belandt met de Gemene Heks, moet je stoppen en is het de beurt aan de volgende speler.

De eerste speler die het einde van het bospad bereikt, wint het spel!

SPEL D: “Draaimolen” (4+)

Voordat je begint:

Plaats het spelbord met de letter ‘D’ in het midden van de tafel. Plaats de draaischijf bovenop de draaimolen in het midden van het bord, zodat deze op één lijn staat met de vakjes van het bord. (voor dit spel wordt de achterkant gebruikt).

Hoe speel je het spel?

Iedere speler plaatst zijn Prinses op één van de vakjes. (Bij 2 spelers plaatst men 2 Prinsessen op de draaimolen). Er mag maar één Prinses per vakje. De jongste speler draait aan de draaischijf en wacht totdat deze is uitgedraaid.

Waar wijst de pijl naar toe? Als het vakje niet is bezet, wisselen alle Prinsessen van plaats en mag de volgende speler draaien. Als de pijl naar een Prinses wijst, moet zij het spel verlaten.

Maar! Een Prinses mag weer terug in de draaimolen wanneer zij raadt waar de draaischijf de volgende keer zal stoppen. Ze mag alleen een leeg vakje uitkiezen. Plaats jouw Prinses naast de lege plek van de draaimolen.

Het spel gaat door totdat er nog maar één Prinses over is op de draaimolen. Zij is de winnaar!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part
of JumboDiset.P.O. Box 2224, 1500 GE
Zaandam,

the Netherlands.

Visit: www.jumbo.eu



Made in The Netherlands.



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

© Disney Visit the Disney website at DisneyPrincess.com





4 Spiele in einem



Inhalt:

- 2 doppelseitige Spielbretter
 - 10 Spielkarten, 1 Prinzenkarte, 9 Objektkarten – 3 x grün, 3 x blau, 3 x rot.
 - 1 doppelseitige Drehscheibe mit Plastikpfeil
 - 6 Figuren mit Plastikfüßen, 4 x Prinzessin, 1 x böse Hexe
- Spielregeln.

SPIEL A: „Finde deinen Prinzen“ (4+)

Vor Beginn des Spiels:

Lege das mit dem Buchstaben „A“ markierte Spielbrett in die Mitte des Tisches. Wähle die Karte mit den Prinzen darauf und 6 andere, auf denen ein Objekt zu sehen ist, in irgendeiner Farbe aus. Mische diese Karten und lege diese mit der Bildseite nach unten auf den Schloßhof. Jeder Spieler sucht sich eine Prinzessin aus und stellt sie auf die mit einem Pfeil markierte Startposition.

Wie spielt man?

Der jüngste Spieler dreht die Scheibe und rückt um so viele Felder vor, wie das Würfelzeichen am äußeren Rand der Drehscheibe anzeigt.

- Wenn du auf einem leeren Feld landest, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wenn du auf einem Feld mit einem Bild eines Freundes landest, darfst du noch einmal drehen.
- Wenn du auf einem Feld mit einer bösen Figur landest, mußt du bei der nächsten Runde aussetzen.
- Wenn du den ganzen Kreis um den Garten herumgegangen bist, darfst du die Brücke überqueren und zum Schloß gehen. Im Schloßhof liegen 7 Karten. Auf einer dieser Karten sind die Prinzen zu sehen. Drehe eine der Karten um und zeige diese den anderen Spielern.



Wenn es nicht die Prinzenkarte ist, mußt du wieder um den Garten herumgehen. Wenn auf der Karte die Prinzen zu sehen sind, gewinnst du das Spiel!

SPIEL B: „Sich anziehen“ (4+)

Vor Beginn des Spiels:

Lege das mit dem Buchstaben „B“ markierte Spielbrett in die Mitte des Tisches. Nehme alle Spielkarten und entferne die Karte mit den Prinzen darauf. Mische die Karten und lege diese mit der Bildseite nach unten auf die Borde des Schrankes. Jeder Spieler sucht sich eine Prinzessin aus und stellt sie auf die Startposition (mit einem Zeichen markiert).

Wie spielt man?

Der jüngste Spieler dreht die Drehscheibe:



- **Rot, grün oder blau** Drehe eine der Karten um. Wenn diese Karte zur auf der Drehscheibe angezeigten Farbe paßt, kannst du deine Prinzessin um ein Feld vorrücken, deinem Prinzen entgegen. Wenn die Farbe nicht paßt, lege die Karte wieder auf das Bord. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Zauberei (...)** Wenn die Drehscheibe beim Zauberfeld anhält, kannst du alle Karten im Schrank an einen anderen Platz legen.
- **Böse Hexe** Wenn die Drehscheibe auf dem Feld mit der bösen Hexe anhält, mußt du ein Feld zurückgehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Gute Fee** Wenn die Drehscheibe auf dem Feld mit der guten Fee anhält, hast du Glück und kannst ein Feld vorrücken.

Der Spieler, der den Prinzen zuerst erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIEL C: „Das Zauberwaldrennen“ (4+)

Vor Beginn des Spiels:

Lege das mit dem Buchstaben „C“ markierte Spielbrett in die Mitte des Tisches.

Wie spielt man?

Jeder Spieler sucht sich eine Prinzessin aus und stellt sie am Eingang zum Zauberwald auf. Der jüngste Spieler beginnt durch das Drehen der Drehscheibe und rückt um die Anzahl der Felder vor, die das Würfelzeichen am Rand der Drehscheibe anzeigt. Du kannst weiter drehen – und deine Figur um die angezeigte Anzahl Felder vorrücken – so oft du möchtest oder bis die böse Hexe dich aufhält.

Die böse Hexe

Achtung! Wenn du die Nummer 6 (die böse Hexe) drehst, mußt du ganz bis zum Eingang des Waldes zurückgehen. Wenn du auf einem Feld landest, auf dem die böse Hexe zu sehen ist, mußt du anhalten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der erste Spieler, der das Ende des Waldweges erreicht, gewinnt das Spiel!

SPIEL D: „Karussell“ (4+)

Vor Beginn des Spiels:

Lege das mit dem Buchstaben „D“ markierte Spielbrett in die Mitte des Tisches. Stelle die Drehscheibe oben auf das Karussell in der Mitte des Spielbretts und zwar so, daß sie an die Felder auf dem Brett angeglichen ist. (Für dieses Spiel wird die Rückseite benutzt.)

Wie spielt man?

Jeder Spieler stellt seine Prinzessin auf eines der Felder. (Bei zwei Spielern stellt jeder zwei Prinzessinnen auf das Karussell.) Es ist nur eine Prinzessin auf jedem Feld erlaubt. Der jüngste Spieler dreht die Drehscheibe und wartet, bis sie anhält.

Wohin zeigt der Pfeil? Wenn dieses Feld nicht besetzt ist, tauschen alle Prinzessinnen die Plätze und der nächste Spieler beginnt zu drehen. Wenn der Pfeil auf eine Prinzessin zeigt, ist sie aus dem Spiel ausgeschieden.

Aber! Eine Prinzessin kann auf das Karussell zurückkommen, wenn sie errät, wo die Drehscheibe beim nächsten Mal anhalten wird. Sie kann sich nur für ein leeres Feld entscheiden. Stelle deine Prinzessin neben das leere Feld auf dem Karussell.

Das Spiel geht weiter, bis nur noch eine Prinzessin auf dem Karussell bleibt. Sie ist die Gewinnerin!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part
of JumboDiset.P.O. Box 2224, 1500 GE
Zaandam,

the Netherlands.

Visit: www.jumbo.eu



Made in The Netherlands.



**Achtung: Dieses Spiel enthält kleine Teile an denen Kinder
ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift
bitte aufbewahren.**

© Disney Visit the Disney website at DisneyPrincess.com

