



Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 70123

Brave princes came from far afield to rescue the princess from the curse. But none of them could get through the thick thorn-hedge. So, years passed by and the people forgot about the princess and the spell-bound kingdom.

100 years later an old tramp told a prince about Sleeping Beauty. As the prince heard about her beauty he fell in love with her and set off to free the princess. There he stood with all his courage, but helpless in front of the huge thorn-hedge when as if by magic the thorns changed into fragrant roses. So he climbed up the tower where he found Sleeping Beauty. When he saw her he could not withhold himself and kissed her. As their lips touched she opened her eyes and with her the whole kingdom woke up.

Sleeping Beauty fell in love with the prince and their marriage was celebrated with great splendor, and they lived happily ever after.

Jeu Habermäß n° 4494

La princesse au bois dormant

Un fantastique jeu de dé

pour 2 à 4 enfants de 4 à 10 ans.

Avec le conte « La belle au bois dormant » qui pourra être lu pour ou par les enfants.

Idée : Anja Dreier-Brückner
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée de la partie : environ 10 minutes

Il était une fois une très jolie princesse qui vivait dans un royaume enchanté. Le jour de ses 15 ans, elle se piqua le doigt avec un fuseau et tomba aussitôt dans un profond sommeil et avec elle, le royaume tout entier. De grands rosiers sauvages pleins d'épines se mirent alors à pousser partout autour du château. Ils étaient tellement épais que personne ne pouvait les traverser. Dès lors, la princesse fut appelée la « belle au bois dormant ».

Aujourd'hui, 100 ans plus tard, quatre courageux princes se mettent en route sur le long et périlleux chemin pour aller réveiller la belle au bois dormant !

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 tour de la princesse
- 4 princes
- 12 roses
- 1 dé
- 1 règle du jeu



But du jeu

Quel prince va, en premier, récupérer trois roses, escalader la tour et réveiller la princesse ?

Préparatifs

Assembler les pièces du plateau de jeu sur la table. Au milieu du plateau de jeu, il y a un trou rond sur lequel on pose la tour.

Tourner la tour de manière à ce que le roi-grenouille dessiné sur le plateau de jeu et la reine-grenouille dessinée sur la tour soient l'un en face de l'autre.



Chaque joueur prend un prince et le pose sur n'importe quelle case de couleur vide sur le cercle extérieur du plateau de jeu. Mettre le dé et les roses de côté, à portée de la main.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quel joueur a dormi le plus longtemps aujourd'hui ? Il commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quel motif est tombé le dé ?

• Un point de couleur :

- Tu as le droit d'avancer sur une case voisine libre de la couleur du dé.
- Si ton prince se trouve déjà sur une case de la couleur du dé, tu as le droit de relancer le dé.
 - Si toutes les cases correspondantes sont occupées, tu restes où tu es.
 - Tu devras également avancer ton prince, même si cela t'éloigne de la tour.

• La couronne :

Avance sur une case libre voisine de ton choix.

• La rose :

Prends une rose et pose-la devant toi. Il te faudra en tout trois roses. Si tu en as déjà trois, tu n'as plus le droit d'en prendre. Au lieu de cela, tu avances sur une case libre voisine de ton choix.

• Une épine :

Tu as le droit de poser un prince adverse sur une case libre voisine de ton choix.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

La tour de la princesse

Si tu arrives sur une case située directement à côté de la tour, au prochain tour, tu as le droit de l'escalader.



• Sur les cases de la tour, on joue suivant les mêmes règles que sur les cases du plateau de jeu.

• Le dé tombe sur une épine ? Prends un prince adverse qui se trouve sur la tour et pose le sur une case libre du plateau de jeu (avoisinante de la tour).

Les cases-roses

Sur certaines cases de la tour de la princesse, il y a des roses dessinées. Si ton prince arrive sur une case-rose et si tu n'as encore pas trois roses, tu as le droit d'en prendre une.

Pour réveiller la belle au bois dormant :

Quand tu te trouves sur la dernière rangée de la tour, tu es presque arrivé au but. Pour venir te placer à côté de la princesse sur le toit de la tour, il faut...

- ... que tu aies récupéré trois roses
et
- ... que le dé soit tombé sur une couronne ou une rose.

Si tu as rempli ces deux conditions, tu peux poser ton prince à côté de la princesse.

Fin de la partie

Dès qu'un prince est arrivé en premier sur le toit de la tour à côté de la princesse, il lui donne un baiser pour la réveiller et est le gagnant de la partie.

La belle au bois dormant

Il était une fois, il y a très, très longtemps. Une grande fête était donnée dans un royaume à cent lieues d'ici.

Des gens étaient venus de tous les pays du monde pour fêter la naissance de la fille du roi.

Les treize fées sages du pays devaient être les invités d'honneur. Mais, comme la reine ne possédait que douze assiettes en or, elle n'avait invité que douze fées. La treizième fée était tellement furieuse qu'elle jeta un sort sur la fille du roi : « elle se piquera le doigt sur un fuseau le jour de son quinzième anniversaire et en mourra ».

Le roi et la reine étaient désespérés et demandèrent aux autres fées d'annuler le mauvais sort. Les fées baissèrent la tête en signe d'impuissance et dirent: « Nous ne pouvons pas empêcher le sort jeté sur la princesse, mais au lieu de mourir, la princesse sombrera seulement dans un profond sommeil de cent ans ».

Le roi fit brûler tous les rouets du royaume et ordonna que la princesse ne s'approche jamais d'un fuseau. Mais, alors que la princesse fêtait son quinzième anniversaire, elle découvrit une tour à l'abandon, qu'elle n'avait jamais vue auparavant. Par curiosité, elle y grimpa.

En haut de la tour, la méchante fée, qui était venue déguisée, l'attendait. Elle filait de la laine sur un rouet et maniait le fuseau de manière guillerette. La princesse n'avait jamais vu chose pareille et s'approcha. Et juste au moment où elle toucha le fuseau, elle se piqua le doigt et le mauvais sort se réalisa.

La princesse et toute la cour du royaume tombèrent aussitôt dans un profond sommeil et des rosiers épineux se mirent à pousser. Ils étaient

si denses que personne ne pouvait passer à travers. A partir de ce moment-là, la princesse fut appelée « la belle au bois dormant ».

De vaillants princes vinrent de très loin pour délivrer la princesse de son mauvais sort. Mais aucun d'entre eux ne put surmonter la haie d'épines. Les années passaient, petit à petit les gens oubliaient la princesse et le royaume enchanté.

100 ans plus tard, un vagabond raconta l'histoire de la belle au bois dormant à un prince. Lorsqu'il entendit parler de sa beauté, il en tomba amoureux et se mit en quête de la délivrer. Courageux mais désarmé, il se retrouva face à la haie d'épines. Mais, comme par enchantement, toutes les haies épineuses se transformèrent soudain en roses odorantes. Il put donc escalader la tour et se rendre auprès de la princesse. Lorsqu'il vit la princesse endormie, il ne put s'empêcher de l'embrasser. A peine eut-il effleuré ses lèvres que la princesse ouvrit les yeux et que tout le royaume reprit vie.

La princesse tomba amoureuse du prince et ils se marièrent. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours.

Habermas-spiel Nr. 4494

Prinses Doornroosje

Een sprookjesachtig dobbelspel voor 2 - 4 kinderen van 4 - 10 jaar. Met het sprookje „Doornroosje” om voor en na te lezen.

Spelidee: Anja Dreier-Brückner

Illustraties: Anja Dreier-Brückner

Speelduur: ca. 10 minuten

Er was eens een beeldschone prinses. Ze woonde in een betovert koninkrijk. Op haar vijftiende verjaardag stak ze zich met een spool in haar vinger en viel onmiddellijk in een diepe slaap en tegelijk met haar het hele koninkrijk. Overal in het kasteel groeiden grote en doornige rozenstruiken, zo dicht dat geen mens erdoorheen kon dringen. Sindsdien werd de prinses overal „Doornroosje” genoemd. Nu, 100 jaar later, wagen vier dappere prinses zich op het lange en gevaarlijke pad om Doornroosje uit haar slaap te wekken!



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 Doornroosjes toren
- 4 prinsen
- 12 rozen
- 1 dobbelsteen
- spelregels