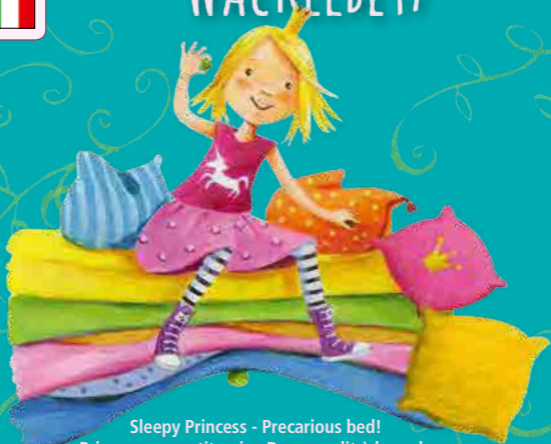




Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Erbsenprinzessin

WACKELBETT



Sleepy Princess - Precarious bed!
Princesse au petit pois - Dans son lit à bascule
De prinses op de erwt - Wiebelbed
La princesa y el guisante - La cama tambaleante
La principessa sul pisello - Letto traballante

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Erbsenprinzessin Wackelbett

Ein märchenhaftes Geschicklichkeitsspiel mit Karten für 2 - 5 kleine Prinzessinnen und Prinzen von 4 - 99 Jahren.

Autorin: Liesbeth Bos
Illustration: Marina Rachner
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Enni, die kleine Erbsenprinzessin, ist ziemlich müde, aber irgendwie kann sie wieder einmal nicht richtig einschlafen. Ihr Prinzessinnenbett ist heute Abend ganz kippelig und wackelt hin und her. Liegt etwa eine Erbse darunter? Vielleicht kann Enni besser schlafen, wenn sie noch ein paar Matratzen, Daunendecken und Kissen in ihrem Bett übereinanderstapelt.

Helft Enni Erbsenprinzessin, ihre Kissen, Daunendecken und Matratzen so übereinanderzulegen, dass sie am Ende doch noch glücklich einschlafen kann. Aber passt gut auf, dass die kleine Erbsenprinzessin bei der ganzen Stapelei nicht aus dem Bett fällt.



Spielinhalt

1 Prinzessinnenbett (= Unterteil der Dose), 1 Enni Erbsenprinzessin, 36 Bettzeugkarten (12 Kopfkissen-, 12 Daunendecken- und 12 Matratzenkarten), 1 Unterbettkarte, 1 Wackelerbse, 1 Aufkleber mit Magnetsticker, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Nehmt den Magnetsticker, entfernt die Folie von seiner Rückseite und klebt ihn mittig auf die flache Seite der Wackelerbse.

Spielvorbereitung

Heftet die Wackelerbse mit dem Magneten an die markierte Stelle unter das Prinzessinnenbett (= Dosenunterseite). Das Bett wackelt jetzt leicht.



Legt die Unterbettkarte mit der Erbse nach unten in das Prinzessinnenbett und stellt es in die Mitte des Tischs. Mischt alle Bettzeugkarten und verteilt verdeckt an jedes Kind 5 Karten. Die restlichen Karten legt ihr als Nachziehstapel auf die Seite. Deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie quer auf den Rand des Prinzessinnenbettes. Stellt jetzt Enni Erbsenprinzessin auf das Kronensymbol der Karte. Nehmt eure Karten auf die Hand und los geht's.

Spielaufbau für 4 Kinder



Spielablauf

Wer zuletzt Erbsen gegessen hat, darf beginnen. Schau dir deine Karten gut an und wähle eine aus, die **weder die Farbe noch das Bettzeug** der obersten Karte auf dem Prinzessinnenbett zeigt. Lege sie so auf dem Bett ab, dass die Erbse der zuletzt abgelegten Karte komplett verdeckt ist. Dabei darf Enni Erbsenprinzessin nicht verschoben werden oder vom Prinzessinnenbett herunterrutschen.

Beispiel



richtig



falsch

Nimm anschließend Enni Erbsenprinzessin und stelle sie vorsichtig auf das Kronensymbol der Karte, die du abgelegt hast.

Hast du es geschafft, ohne dass Karte(n) oder Enni Erbsenprinzessin vom Prinzessinnenbett herunterrutschen?

- **Ja?** Super! Du hast es geschafft, dein Spielzug ist zu Ende.
- **Nein?** Schade! Du hast es leider nicht geschafft. Wenn mindestens eine Karte oder Enni Erbsenprinzessin vom Prinzessinnenbett rutschen und auf den Tisch fallen, musst du deine Karte wieder zu dir zurücknehmen. Sind noch weitere Karten auf den Tisch gerutscht, legt ihr sie beiseite auf einen offenen Ablagestapel. Stelle die Prinzessin wieder auf das Kronensymbol der neuen obersten Karte.

Zusätzliche königliche Bettzeug-Stapelregeln:

- Wenn du keine passende Karte zum Ablegen hast, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Passt diese Karte, darfst du sie auf das Prinzessinnenbett legen. Wenn nicht, ist das nächste Kind an der Reihe.
- Rutschen Karten ins Prinzessinnenbett hinein oder fällt Enni Erbsenprinzessin während des Spielzugs um, ohne dass dabei eine oder mehrere Karten oder die Prinzessin auf den Tisch fallen, so hast du Glück gehabt. Spielt einfach normal weiter.
- Wenn das Prinzessinnenbett kippt, obwohl es keiner berührt hat, legt ihr die auf den Tisch gerutschten Karten auf den Ablagestapel. Das nächste Kind stellt Enni Erbsenprinzessin auf das Kronensymbol der obersten Karte und das Spiel geht weiter.
- Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr die Karten des Ablagestapels verdeckt und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.



Dann ist das nächste Kind an der Reihe und sucht eine passende Karte zum Ausspielen aus.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer von euch seine letzte Karte ablegen kann. Jetzt ist der Bettzeugstapel hoch genug, sodass die Prinzessin die Erbse nicht mehr spürt und sie das Bett auch nicht mehr zu kippelig findet. Lege Enni Erbsenprinzessin zum Abschluss auf den Bettenstapel. Wenn Enni liegen bleibt und keine Karte herunterrutscht, hast du gewonnen.

Wenn eine oder mehrere Karten oder Enni Erbsenprinzessin auf den Tisch fallen, musst du deine letzte Karte wieder auf die Hand nehmen und das Spiel geht weiter.

Tipps für noch mehr Erbsenspaß:

- Jüngere Kinder können ihre Karten auch offen vor sich ablegen.
- Für jüngere Kinder kann es manchmal auch zu knifflig sein, Enni Erbsenprinzessin auf die oberste Karte zu stellen. Sie dürfen sie deshalb auch auf das Kronensymbol auf der obersten Karte legen.
- Wenn das Spiel etwas spannender werden soll, könnt ihr es auch so spielen, dass die Erbse der zuletzt abgelegten Karte nicht verdeckt werden muss. Dann habt ihr mehr Möglichkeiten, eure Karten abzulegen.



Die Prinzessin auf der Erbse

Ein Märchen nach Hans Christian Andersen

Es war einmal ein Prinz, der suchte eine Prinzessin. Er reiste in viele Länder, um die richtige zu finden. Dort traf er viele Prinzessinnen, aber keine war so, wie er sich seine Frau vorgestellt hatte. Traurig kehrte er in sein Schloss zurück.

Eines Abends, während eines schlimmen Gewitters, klopfte jemand an das Schlosstor. Der König ließ das Tor öffnen und davor stand ein Mädchen. Ihre Kleider und Haare waren vom Regen und Sturm ganz nass und zerzaust. Aber sie sagte, sie sei eine richtige Prinzessin.

Um das zu prüfen, bereitete die misstrauische Königin ihr ein ganz besonderes Bett zum Schlafen vor: Sie legte eine Erbse auf den Boden des Bettes und stapelte viele Matratzen darüber. Auf jede Matratze legte sie noch eine weiche Daunendecke. Oben auf diesem Bettenturm sollte die Prinzessin schlafen: Eine echte Prinzessin, dachte die Königin, würde spüren, dass etwas darunter versteckt war.

Am nächsten Morgen wurde das Mädchen gefragt, wie es geschlafen hätte. „Sehr schlecht“, antwortete es. „Ich habe kein Auge zugetan, weil in meinem Bett etwas sehr, sehr hartes gelegen hat.“ Da wusste die königliche Familie, dass dieses Mädchen eine richtige Prinzessin war. Der Prinz hielt um die Hand der Prinzessin an und es wurde eine große, wunderschöne Hochzeit gefeiert.



Sleepy Princess Precarious bed!

An enchanting game of dexterity with cards for 2 to 5 little princesses and princes ages 4 to 99 years.

Author: Liesbeth Bos
Illustrations: Marina Rachner
Game duration: 10 to 15 minutes



Penny, the little Pea princess is rather tired, but somehow she simply cannot fall asleep. Her royal bed teeters and totters this evening. Could there be a pea underneath? Maybe Penny can sleep better when she has a few more mattresses, downy comforters and pillows stacked in her bed.

Help Penny Pea princess layer her pillows, downy comforters and mattresses so she can snugly fall asleep. But be very careful the stacked bedding doesn't topple the Pea princess right out of bed!



Game contents

1 princess bed (= can bottom), 1 Penny Pea princess,
36 bedding cards (12 pillow cards, 12 downy comforter cards,
12 mattress cards), 1 under-bed card, 1 wobble-pea,
1 adhesive magnet, 1 set of instructions

Prior to playing for the first time

Remove the film from the back of the adhesive magnet.
Press the magnet to the center of the flat side of the
wobble-pea.

Preparation of the Game

Stick the wobble-pea's magnet
onto the marked area under the
princess bed (= can bottom).
The bed now wobbles slightly.



Place the under-bed card with the pea face down in the princess bed, setting the bed in the center of the playing area. Shuffle the bedding cards and deal 5 cards face down to each player. Put the rest of the cards within reach as a draw pile. Turn over the top card and lay it across the princess bed. Now place Penny Pea princess on the crown symbol on the card. Pick up your cards and let the game begin!

Game setup for 4 players



ENGLISH

How to Play

The last player to have eaten peas begins. Look at your cards and chose one that is **neither the same color nor the same bedding** as the card already on top of the princess bed. Lay your card on top of the bed, making sure the pea on the card beneath it is completely covered. Penny Pea princess may not be pushed aside or topple off the princess bed.

Example



right



wrong

Now, take Penny Pea princess and carefully place her upright on top of the crown symbol on the card you just laid.



Did Penny Pea princess and all cards stay in place on the princess bed?

- **Yes?** Excellent! You did it, and your turn is now over.
- **No?** Too bad! If at least one card or Penny Pea princess slides off the princess bed, you must take back your card. If more than one card falls off, the other cards are laid aside in a face up pile. Place Penny Pea princess back on the crown symbol on the new top card.

Additional royal bedding stacking rules:

- If you cannot play any of your cards, draw one from the draw pile. If this card is appropriate, you can lay it on the princess bed. If it is not, then keep this card in your hand and it is now the next players' turn.
- If cards slide into the princess bed, they remain there. If Penny Princess falls over, but not off onto the playing area, then luck is with you the next player simply stands her back up again on the crown symbol of the topmost card.
- When the princess bed tilts without anyone touching it, the fallen cards are added to the face-up reserve pile. The next player puts Penny Pea princess on the crown symbol on the topmost card and the game proceeds as normal.
- When the drawing pile has been used up, shuffle the reserve cards and create another draw pile.

Now it is the next player's turn to lay an appropriate card.



End of the Game

The game is over when a player is able to play their last card. Now there is enough bedding piled up and the princess is no longer plagued by the pea nor by a precarious bed. Finally, lay Penny Pea princess down on top of the bedding pile. If Penny and all cards remain on the pile, you have won the game! If one or more cards or Penny Pea princess slide off the bed, you must take back your last card and the game continues.

Pointers for more pea pleasure:

- Younger children may play with their cards face up in front of them.
- Sometimes younger children have difficulties placing Penny Pea princess upright on top of the top card. Therefore, they may lay her down on top of the crown symbol on the topmost card.
- To make the game somewhat more exciting, you can play so that cards do not have to cover the pea on the card beneath it. This allows you more possibilities for laying your cards.



The Princess and the Pea

A fairy tale by Hans Christian Andersen

ENGLISH

There once was a prince who was looking for his very own princess. He traveled many lands to find just the right one. On his journey, he met many princesses, but not one of them was how he imagined his future wife to be. Sad and disappointed, he returned to his castle alone.

One evening, during a raging thunder storm, someone knocked on the palace door. The king ordered the door to be opened, and there stood a girl. Her clothing and hair were dripping wet and horribly mussed from the wind and rain. But the girl insisted that she was an honest to goodness princess.

To find out if this was true, the queen prepared a very special bed in which the girl should sleep.

The queen laid a pea on the bottom of the bed, stacking many mattresses on top of it. On each mattress she also laid a soft, downy comforter. The girl was to sleep on top of this tower of bedding. If she was a true princess, the queen thought to herself, she would notice that something was hidden in the bed.

The next morning, the girl was asked how she had slept. "Terribly!" she answered. "I could not sleep at all because there was something very, very hard hidden in my bed." Now the royal family knew that this girl was truly a princess. The prince asked for the princess's hand and the whole kingdom rejoiced at their wonderfully beautiful wedding.



Princesse au petit pois

Dans son lit à bascule

Un jeu d'adresse inspiré du célèbre conte de fées joué avec des cartes, pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteure : Liesbeth Bos
Illustration : Marina Rachner
Durée de la partie : 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Paola, la princesse au petit pois, est bien fatiguée mais elle n'arrive pas à s'endormir. Ce soir, son lit de princesse vacille dans tous les sens : un petit pois serait-il caché en dessous ? Paola pourra peut-être mieux dormir si elle empile dans son lit quelques matelas, couettes et oreillers en plus.

Aidez Paola, la princesse au petit pois, à superposer ses oreillers, matelas et couettes pour qu'elle s'endorme plus facilement. Mais en empilant tout ça, faites bien attention à ce que la princesse au petit pois ne tombe pas du lit !



Contenu du jeu

1 lit de princesse (= partie inférieure de la boîte),
 1 princesse au petit pois Paola, 36 cartes de literie
 (12 cartes oreiller, 12 cartes couette et 12 cartes matelas),
 1 carte dessous de lit, 1 petit pois chancelant,
 1 autocollant magnétique, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Prenez l'autocollant magnétique, retirez la feuille au verso et collez l'autocollant sur le petit pois, au milieu de la face plate.

Préparatifs

Posez le petit pois magnétique à l'endroit marqué pour qu'il adhère en dessous du lit de la princesse (= partie inférieure de la boîte). Le lit chancelle un petit peu.



Posez la carte dessous dans le lit de la princesse, la face montrant le petit pois étant tournée vers le bas, et posez le lit au milieu de la table. Mélangez toutes les cartes de literie et distribuez-en 5 à chaque joueur sans les montrer. Avec les cartes restantes, formez la pile de pioche. Retournez la carte posée en haut de la pile et posez-la en travers sur les bords du lit de la princesse au petit pois. Posez Paola sur la couronne illustrée sur la carte.

Prenez vos cartes en main et c'est parti !

Mise en place du jeu pour 4 joueurs



Déroulement de la partie

Celui qui a mangé des petits pois en dernier a le droit de commencer. Regarde bien les cartes que tu as dans ton jeu et choisis-en une qui n'a **ni la couleur ni la pièce de literie** représentée sur la carte posée en dernier sur le lit de la princesse. Pose-la sur le lit de manière à ce que le petit pois illustré sur la dernière carte posée soit complètement masqué. Ce faisant, tu ne dois ni déplacer Paola ni la faire tomber du lit.

Exemple



bon



mauvais

Ensuite, prends Paola la princesse au petit pois et pose-la debout avec précaution sur la couronne illustrée sur la carte que tu viens de poser.

As-tu réussi, sans faire tomber du lit ni de carte(s) ni Paola ?

- **Oui ?** Super ! Tu as réussi et ton tour s'achève.
- **Non ?** Dommage ! Si au moins une carte ou Paola glisse puis tombe sur la table, tu reprends ta carte et la remets dans ton jeu. Si d'autres cartes sont aussi tombées sur la table, tu les empiles de côté, faces visibles (= pile de défausse). Pose la princesse au petit pois de nouveau sur la couronne de la nouvelle carte posée en haut.

Règles royales supplémentaires pour empiler la literie :

- Si tu n'as pas de carte qui convient, tu en tires une de la pile de pioche. Si cette carte convient, tu la poses sur le lit de la princesse. Si elle ne convient pas, c'est au tour du joueur suivant.
- Si des cartes tombent dans le lit de la princesse ou si Paola se renverse pendant le tour sans qu'une carte ou plusieurs cartes ou bien la princesse ne tombe(nt) sur la table, tu as de la chance. Vous continuez à jouer normalement.
- Si le lit de la princesse bascule bien que personne ne l'ait touché, vous posez les cartes tombées sur la table sur la pile de défausse. Le joueur suivant repose Paola sur la couronne de la carte posée en haut et la partie continue.
- Quand la pile de pioche est épuisée, vous mélangez les cartes de la pile de défausse, faces cachées, et formez une nouvelle pile de pioche avec.

C'est ensuite au tour du joueur de suivant de jouer une bonne carte de son jeu.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'un des joueurs a posé sa dernière carte. La pile obtenue avec les pièces de literie est alors suffisamment haute : la princesse ne sent plus le petit pois quand elle est dans son lit et le lit ne vacille plus. Allonge Paola la princesse au petit pois sur la pile des pièces de literie. Si Paola reste couchée et si aucune carte ne tombe, tu gagnes la partie. Si une carte ou plusieurs cartes ou si Paola tombe(nt) sur la table, tu reprends ta dernière carte jouée et la partie continue.



Astuces pour pouvoir encore mieux s'amuser avec le petit pois :

- Les enfants plus jeunes peuvent poser leurs cartes devant eux faces visibles.
- Pour les jeunes enfants, cela peut être difficile de poser Paola debout sur la carte du haut. Ils peuvent donc aussi la poser à plat sur la couronne illustrée sur la carte du haut.
- Pour que le jeu soit encore plus captivant, vous pouvez aussi jouer de manière à ce que le petit pois de la dernière carte ne soit pas masqué. Vous avez alors plus de possibilités de poser vos cartes.



La princesse au petit pois

Un conte de Hans Christian Andersen

Il était une fois un prince qui cherchait une princesse. Il partit en voyage dans de nombreux pays pour trouver la bonne. Il en rencontra beaucoup mais aucune n'était à l'image de celle qu'il désirait. Tout triste, il revint dans son château.

FRANÇAIS

Un soir pendant un terrible orage, quelqu'un frappa à la porte du château. Le roi fit ouvrir le portail et une jeune fille apparut. Ses vêtements et ses cheveux étaient tout mouillés et déchirés, mais elle affirma être une vraie princesse.

Voulant en être sûre, la reine méfiante lui prépara un lit bien particulier. Elle posa un petit pois au fond du lit et empila plein de matelas par-dessus. Sur chaque matelas, elle posa une couette bien douillette. Elle exigea que la princesse couche tout en haut de cette tour faite de matelas. La reine était persuadée qu'une vraie princesse remarquerait que quelque chose était caché là en dessous.

Le lendemain matin, on demanda à la jeune fille comment elle avait dormi. « Très mal » répondit-elle. « Je n'ai pas fermé l'œil de la nuit parce que quelque chose de très très dur était dans le lit ». La famille royale sut alors que cette jeune fille était une vraie princesse et on célébra un magnifique mariage.



De prinses op de erwt

Wiebelbed



Een sprookjesachtig behendigheids spel met kaarten voor 2 - 5 kleine prinsessen en prinsen van 4 - 99 jaar.

Auteur: Liesbeth Bos
Illustraties: Marina Rachner
Speelduur: 10-15 minuten

Enna, de kleine prinses op de erwt, is heel moe, maar op de een of andere manier kan ze de slaap maar weer niet vatten. Haar prinsessenbed is vanavond heel wankel en wiebelt heen en weer. Ligt er misschien een erwt onder? Wellicht kan prinses Enna beter slapen als ze nog enkele matrassen, donzen dekbedden en kussens op haar bed stapelt.

Help prinses Enna bij het stapelen van haar kussens, donzen dekbedden en matrassen, zodat ze eindelijk gelukkig kan inslapen. Maar let goed op dat de kleine prinses bij al dat stapelen niet uit haar bed valt.



Inhoud van het spel

1 prinsessenbed (= onderste deel van de doos), 1 Enna, de prinses op de erwt, 36 beddengoedkaarten (12 hoofdkussens, 12 donzen dekbedden en 12 matrassen), 1 onderdekenkaart, 1 wiebelerwt, 1 magnetische sticker, 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Neem de magnetische sticker, verwijder de folie van de achterkant en plak hem in het midden op de vlakke zijde van de wiebelerwt.

Vorbereitung van het spel

Bevestig de wiebelerwt met de magneet op de gemarkeerde plek onder het prinsessenbed (= onderkant van de doos). Nu is het bed een beetje wankel.



Leg de onderdekenkaart met de erwt naar onderen gericht in het prinsessenbed en plaats het bed in het midden van de tafel. Meng alle beddengoedkaarten en geef elk kind verdekt 5 kaarten. De overige kaarten leg je als afneemstapel aan de kant. Draai de bovenste kaart van de afneemstapel om en leg hem dwars op de randen van het prinsessenbed. Plaats nu prinses Enna op het kroontjessymbool op de kaart. Neem jullie kaarten in de hand en het spel kan beginnen!

Spelopstelling voor 4 kinderen



Verloop van het spel

Wie als laatste erwtes heeft gegeten, mag beginnen. Kijk goed naar je kaarten en kies er één waarvan **de kleur én het type beddengoed verschilt** van de bovenste kaart op het prinsessenbed. Leg die kaart zo op het bed, dat de erwte van de laatst neergelegde kaart compleet bedekt is. Prinses Enna mag daarbij niet worden verschoven of van het prinsessenbed glijden.

Voorbeeld



juist



fout

Neem vervolgens prinses Enna op en plaats haar voorzichtig op het kroontjessymbool van de kaart die jij hebt neergelegd.

Lukt je dat zonder dat een kaart of prinses Enna van het prinsessenbed glijdt?

- **Ja?** Super! Het is je gelukt en jouw speelbeurt is voorbij.
- **Nee?** Jammer! Het is je helaas niet gelukt. Als een kaart of prinses Enna van het bed glijdt en op de tafel valt, moet jij je kaart terugnemen. Als nog meer kaarten op de tafel zijn terechtgekomen, leg je die met de afbeelding naar boven op een aflegstapel aan de kant. Plaats dan de prinses weer op het kroontjessymbool van de nieuwe bovenste kaart.

Extra koninklijke beddengoedstapelregels

- Als je geen gepaste kaart hebt om uit te spelen, moet je een kaart van de afneemstapel nemen. Als dat een goede kaart is, mag je deze op het prinsessenbed leggen. Is dat niet zo, dan is het volgende kind aan de beurt.
- Als de kaarten op het prinsessenbed verschuiven of prinses Enna omvalt zonder dat daarbij een kaart of de prinses op de tafel terecht komt, dan heb je geluk. Je mag gewoon verder spelen.
- Als het prinsessenbed omkantelt zonder dat iemand het heeft aangeraakt, leg je de kaarten die op de tafel zijn terechtgekomen, op de aflegstapel. Het volgende kind plaatst prinses Enna op het kroontjessymbool van de bovenste kaart en het spel gaat verder.
- Als de afneemstapel is opgebruikt, meng je de kaarten van de aflegstapel verdekt en gebruik je die als nieuwe afneemstapel.



Dan is het volgende kind aan de beurt om een gepaste kaart te kiezen en uit te spelen.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als een van de spelers zijn laatste kaart kan neerleggen. Dan is de beddengoedstapel hoog genoeg, zodat de prinses de erwt niet meer voelt en het bed niet meer te wankel vindt. Leg prinses Enna tot slot op de beddengoedstapel. Als de prinses blijft liggen en geen kaarten wegglijden, heb jij gewonnen.

Als een kaart of de prinses op de tafel valt, moet je je laatste kaart terugnemen en gaat het spel verder.

Tips voor nog meer erwtenplezier

- Jongere kinderen kunnen hun kaarten ook zichtbaar voor zich op de tafel leggen.
- Voor jongere kinderen kan het soms te moeilijk zijn om prinses Enna rechtop op de bovenste kaart te plaatsen. Daarom mogen zij haar ook neerleggen op het kroontjessymbool van de bovenste kaart.
- Als je het spel nog wat spannender wil maken, kun je het ook zo spelen dat de erwt van de laatst neergelegde kaart niet moet worden bedekt. Dan heb je meer mogelijkheden om je kaarten neer te leggen.



De prinses op de erwt

Een sprookje naar Hans Christian Andersen

Er was eens een prins die op zoek was naar een prinses. Hij reisde naar vele landen, om de juiste te vinden. Daar ontmoette hij vele prinsessen, maar geen enkele was zoals hij zich zijn vrouw had voorgesteld. Treurig keerde hij naar zijn kasteel terug.

Op een avond, tijdens een vreselijk onweer, werd er plots aan de kasteelpoort geklopt. De koning liet de poort openen en daar stond een meisje. Haar kleren en haren waren door de regen en storm helemaal nat en in de war. Maar ze zei dat ze een echte prinses was.

Om dat na te gaan, maakte de wantrouwige koningin een heel bijzonder bed voor haar klaar. Op de bodem van het bed legde ze een erwt en daar stapelde ze een heleboel matrassen op. Op elke matras legde ze nog een zacht donzen dekbed. Boven op deze beddentoren moest de prinses slapen. Een echte prinses, zo dacht de koningin, zou wel voelen dat er onder in het bed iets verstopt zat.

De volgende ochtend werd het meisje gevraagd of ze goed geslapen had. "Zeer slecht", antwoordde ze. "Ik heb geen oog dichtgedaan, omdat in mijn bed iets heel erg hard lag." Toen wist de koninklijke familie dat dit meisje inderdaad een echte prinses was. De prins vroeg de prinses ten huwelijk en er werd een grote, prachtige bruiloft gegeven.



La princesa y el guisante

La cama tambaleante

Un fabuloso juego de habilidad con cartas para 2 - 5 pequeñas princesas y pequeños príncipes de 4 a 99 años.

Autora: Liesbeth Bos
Ilustraciones: Marina Rachner
Duración de una partida: 10 - 15 minutos



Pili, la princesita del guisante, está bastante cansada, pero por alguna extraña razón hoy tampoco puede quedarse dormida del todo. Su cama de princesa se tambalea mucho de un lado a otro esta noche. ¿Es que hay un guisante abajo? Tal vez pueda dormir Pili mejor si apila en su cama algunos colchones más, con sus correspondientes almohadas y edredones.

Ayudad a Pili, la princesa del guisante, a apilar sus almohadas, edredones y colchones de modo que al final sí pueda quedarse felizmente dormida. Pero prestad mucha atención para que la princesita del guisante no se caiga de la cama desde lo alto de esa torre.



Contenido del juego

- 1 cama de princesas (= la parte inferior de la lata),
- 1 Pili princesa del guisante, 36 cartas de juegos de cama (12 almohadas, 12 edredones y 12 colchones),
- 1 carta de debajo de la cama, 1 guisante tambaleante,
- 1 adhesivo con imán, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Coged el imán, retirad la película de su reverso y pegadla bien centrada en la superficie plana del guisante tambaleante.

Preparativos

Fijad el guisante tambaleante con el imán en la posición marcada debajo de la cama de las princesas (= parte inferior de la lata). La cama se tambalea ahora ligeramente.



Poned la carta de debajo de la cama con el guisante boca abajo en la cama de las princesas y poned la cama en el centro de la mesa. Barajad todas las cartas de juegos de cama y repartid a cada niño 5 cartas boca abajo. Las cartas sobrantes las pondréis a un lado formando un mazo del que servirse. Coged la primera carta del mazo y depositadla en diagonal sobre el borde de la cama de las princesas. Poned a continuación a Pili, la princesa del guisante, encima del símbolo de la corona de la carta. Coged vuestras cartas, y ya empieza la función.

Montaje del juego para 4 niños



¿Cómo se juega?

Comienza aquél que más recientemente haya comido guisantes. Mira atentamente tus cartas y elige una en la que no salga ni el color, ni el elemento de la cama que aparece dibujado en la carta que está ahora sobre la cama de las princesas. Ponla encima de la cama de manera que quede completamente cubierto el guisante de la última carta depositada. Al hacerlo, Pili, la princesa del guisante, no debe desplazarse ni caerse de la cama de las princesas.

Ejemplo



bien



mal

ESPAÑOL

A continuación coge a Pili, la princesa del guisante, y ponla con todo cuidado sobre el símbolo de la corona de la carta que acabas de depositar.

¿Lo has conseguido sin que la(s) carta(s) ni Pili, la princesa del guisante, hayan caído de la cama de las princesas?

- **¿Sí?** ¡Fantástico! Lo has conseguido y ha terminado tu jugada.
- **¿No?** ¡Lástima! No lo has conseguido. Si al menos una carta o Pili, la princesa del guisante, ha resbalado y caído sobre la mesa, tendrás que recoger de nuevo tu carta y quedártela. Si han caído otras cartas sobre la mesa, ponlas a un lado formando un mazo boca arriba. Pon a la princesa de nuevo encima del símbolo de la corona de la carta que está más arriba.

Reglas Reales Adicionales sobre cómo apilar los juegos de cama:

- Si no tienes ninguna carta que vaya bien para depositar, tendrás que coger una carta del mazo para servirse. Si te va bien esta carta, entonces deposítala en la cama de las princesas. Si no es así, entonces será el turno del siguiente niño.
- Si ocurriera que alguna carta se deslizara dentro de la cama de las princesas, o si Pili, la princesa del guisante, cayera tumbada encima de las cartas pero sin que ella ni ninguna carta caiga encima de la mesa, entonces habrás tenido suerte. Podéis seguir jugando normalmente.
- Si la cama de las princesas vuelca sin que nadie la haya tocado, poned en un mazo de depósito las cartas que han ido a parar a la mesa. El siguiente niño pondrá a Pili, la princesa del guisante, encima del símbolo de la corona de la carta que está más arriba y la partida continuará su curso.

- Cuando se haya agotado el mazo de servirse, barajad las cartas del mazo de depósito boca abajo, y formad un nuevo mazo del que servirse.

Ahora será el turno del siguiente niño que elegirá una carta apropiada para jugar.

Final del juego

La partida acaba cuando uno de vosotros haya podido depositar su última carta. Ahora la pila de los elementos de cama es lo suficientemente alta para que la princesa ya no sienta el guisante ni tampoco encuentre demasiado tambaleante su cama. Para acabar, pon a Pili, la princesa del guisante, tumbada encima de la pila de juegos de cama. Si Pili permanece tumbada sin que se caiga ninguna carta, entonces habrás ganado la partida. Si cae en la mesa alguna carta o Pili, la princesa del guisante, tendrás que volver a coger tu última carta y la partida continuará.

Sugerencias para tener más diversión guisantera:

- Los niños más pequeños pueden colocarse sus cartas delante boca arriba.
- Para los niños más pequeños puede ser demasiado complicado a veces poner en pie a Pili, la princesa del guisante, encima de la carta que está más arriba. Por esta razón, se les permite poner tumbada a la princesa encima del símbolo de la corona de la carta de arriba.
- Si queréis que la partida sea aún más emocionante, también podéis jugar de manera que no se oculte el guisante de la última carta jugada. De este modo tendréis un abanico mayor de posibilidades para depositar vuestras cartas.



La princesa y el guisante

Un cuento de Hans Christian Andersen

Érase una vez un príncipe que buscaba a una princesa. Viajó a muchos países para encontrar a una princesa de verdad. En su viaje encontró a muchas princesas, pero ninguna era tal como él se había imaginado a su futura esposa, así que regresó compungido a su castillo.

Una noche, durante una tormenta terrible, alguien llamó al portón del castillo. El rey mandó abrir el portón y se encontraron a una muchacha que tenía la ropa y el cabello completamente mojados a causa de la lluvia y de la tormenta y que estaba muy despeinada. La muchacha dijo que era una princesa de verdad.

Para comprobar si era cierto lo que decía, la reina, que era una persona muy desconfiada, le preparó una cama muy especial para que durmiera en ella. Puso un guisante en la base de la cama y apiló un montón de colchones encima. En cada colchón puso, además, un edredón blando de plumas. La princesa debía dormir en lo alto de esa torre de camas. "Una verdadera princesa", pensó la reina, "se dará cuenta sin duda de que hay algo escondido abajo".

A la mañana siguiente preguntaron a la muchacha qué tal había dormido. "Malísimamente mal", respondió. "No he podido pegar ojo porque en mi cama había algo muy, pero que muy duro". Fue así como la familia real comprobó que la muchacha era una princesa de verdad. El príncipe le pidió la mano, ella aceptó y entonces celebraron una boda por todo lo alto.



La principessa sul pisello

Letto traballante

Un favoloso gioco di destrezza con le carte per 2 - 5 piccole principesse e piccoli principi da 4 a 99 anni.

Autrice: Liesbeth Bos
Illustrazioni: Marina Rachner
Durata del gioco: 10 - 15 minuti



Paolina, la piccola principessa sul pisello, è piuttosto stanca ma, chissà come, neanche questa volta riesce ad addormentarsi bene. Questa sera il suo letto da principessa oscilla e traballa qua e là. Forse c'è sotto un pisello? Magari Paolina riesce a dormire meglio accatastando sul letto, uno sopra l'altro, ancora qualche materasso, qualche piumino e dei cuscini.

Aiutate la principessa sul pisello Paolina ad accatastare cuscini, piumini e materassi in modo che, alla fine, riesca ad addormentarsi felicemente. Ma, a furia di ammucciare, state attenti a non far cadere dal letto la piccola principessa sul pisello.



Contenuto

1 letto da principessa (= parte inferiore della scatola),
1 principessa sul pisello Paolina, 36 carte degli accessori da letto
(12 carte cuscino, 12 carte piumino e 12 carte materasso),
1 carta base del letto, 1 pisello oscillante, 1 adesivo con sticker
magnetico, 1 istruzioni di gioco

Prima di cominciare a giocare

Prendete lo sticker magnetico, togliete la pellicola dal
retro e incollatelo al centro del lato piano del pisello
oscillante.

Preparazione del gioco

Fissate il pisello oscillante con il
magnete nel punto evidenziato
sotto il letto da principessa
(= parte inferiore della scatola).
Ora il letto oscilla leggermente.



Mettete la carta base del letto, con il pisello rivolto verso il
basso, nel letto da principessa e mettete il letto al centro
del tavolo. Mescolate tutte le carte degli accessori da letto e
distribuite a ogni bambino 5 carte coperte. Con le carte restanti
formate un mazzo coperto. Scoprite la prima carta del mazzo
e mettetela di traverso sul bordo del letto da principessa. Ora
mettete la principessa sul pisello Paolina sopra il simbolo della
corona raffigurato sulla carta.
Prendete in mano le vostre carte per cominciare il gioco.

Impostazione del gioco per 4 bambini



Svolgimento del gioco

Chi ha mangiato piselli più di recente comincia. Osserva bene le tue carte e scegline una che non contenga **né il colore né l'accessorio da letto** della carta più in alto sul letto da principessa. Mettila sul letto in modo che il pisello della carta appena giocata sia completamente coperto. Nel farlo, non bisogna spostare la principessa sul pisello né farla scivolare giù dal letto da principessa.

Esempio



giusto



sbagliato

Ora prendi la principessa sul pisello Paolina e mettila con attenzione sul simbolo della corona della carta che hai appena giocato.

Ce l'hai fatta senza far scivolare giù dal letto da principessa la carta/le carte o la principessa sul pisello Paolina?

- **Sì?** Perfetto! Ce l'hai fatta, il tuo turno è concluso.
- **No?** Peccato! Purtroppo non ce l'hai fatta! Se almeno una carta o la principessa sul pisello Paolina scivolano giù cadendo sul tavolo, devi riprenderti la tua carta. Se scivolano sul tavolo anche altre carte, mettile da parte scoperte in un mazzo. Il prossimo compagno di gioco, prima di giocare la sua carta, rimette la principessa sul simbolo della corona.

Ulteriori regole reali di accatastamento degli accessori da letto:

- Se non hai più neanche una carta giocabile, devi pescare una carta dal mazzo delle carte restanti. Se questa carta è giocabile, puoi metterla sul letto da principessa. Altrimenti il turno passa al prossimo compagno di gioco.
- Se durante il gioco scivolano delle carte nel letto da principessa oppure se la principessa sul pisello Paolina cade nel letto, senza però che sul tavolo cadano una o più carte o la principessa, hai avuto fortuna. Continua a giocare normalmente.
- Se il letto da principessa si ribalta senza che nessuno l'abbia toccato, mettete sul mazzo di carte scoperte le carte scivolte sul tavolo. Il prossimo compagno di gioco mette la principessa sul pisello Paolina sul simbolo della corona della carta più in alto, e il gioco continua.
- Se il mazzo è esaurito, mescolate le carte del mazzo degli scarti e formate con esse un nuovo mazzo coperto.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che cerca una carta adatta da giocare.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando uno di voi riesce a giocare la sua ultima carta. Ora la pila di accessori da letto è alta a sufficienza, quindi la principessa non sente più il pisello e non trova che il letto sia così traballante come prima. Metti finalmente la principessa sul pisello Paolina sul letto così preparato. Se Paolina resta sul letto senza far scivolare giù neanche una carta, hai vinto.

Se una o più carte o la principessa sul pisello Paolina cadono sul tavolo, devi riprenderti la tua ultima carta e il gioco continua.

Suggerimenti per divertirsi ancora di più:

- I bimbi più piccoli possono anche mettere le loro carte scoperte davanti a sé.
- Per i bimbi più piccoli potrebbe essere difficoltoso mettere la principessa sul pisello Paolina in piedi sopra la carta più in alto. In questo caso potete anche sdraiarla sul simbolo della corona della carta più in alto.
- Per rendere il gioco più stimolante potete anche giocare in modo che il pisello dell'ultima carta giocata non debba essere coperto. Così facendo, avete più possibilità di giocare le vostre carte.



La principessa sul pisello

Una fiaba ispirata a Hans Christian Andersen

C'era una volta un principe che era in cerca di una principessa. Viaggiò in lungo e in largo per trovare la ragazza giusta. Durante il viaggio incontrò molte principesse, ma nessuna rispondeva alle sue aspettative. Tutto triste, tornò nel suo castello.

Una sera, mentre fuori c'era un terribile temporale, qualcuno bussò al portone del castello. Il re fece aprire il grande portone e vide che lì davanti si trovava una ragazza. I suoi vestiti e i capelli erano bagnati dalla pioggia e sporchi di fango. Lei disse che però era una vera principessa.

Per verificare se quello che diceva la ragazza era la verità, la regina madre, molto sospettosa, decise di prepararle un letto tutto particolare: mise un pisello sulla base del letto e vi fece accatastare sopra molti materassi. Su ogni materasso fece mettere anche un morbido piumino. La principessa avrebbe dovuto dormire su questo letto a torre: una vera principessa, pensava la regina madre, si accorgerebbe di quello che è nascosto sotto tutto quel mucchio.

La mattina dopo venne chiesto alla ragazza come aveva dormito. "Molto male", rispose. "Non ho chiuso occhio tutta la notte, perché nel mio letto c'era qualcosa di molto, molto duro". A quel punto la famiglia reale ebbe la conferma che si trattava di una vera principessa. Il principe prese la mano della principessa, e fu celebrato un grandioso e bellissimo matrimonio.



 **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

 **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

 **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

 **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



WARNING: CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.

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

www.haba.de

1/16

Art. Nr.: 302351

TL 55287