

EN, DE, ES, FR, IT, HU, PL, CZ



The Frog Prince
Der Froschprinz
El príncipe rana
Le Prince Grenouille
Il principe ranocchio
Békaherceg
Żabi Książę
Žabí Princ



www.marbushka.com

The Frog Prince

Exciting memory game for 2-4 players from age 5

Our story begins with a rash promise made by the well in the castle courtyard. The princess was playing with her favorite golden ball on the edge of the well when the ball fell into the water, and it didn't stop until the deepest point of the well. The princess was sobbing... in her despair, she even promised the frog who hurried to help her that in exchange for the ball, he may go with her to the palace, he may eat at her table, he may drink from her cup and he may sleep in her bed. The frog helped gladly, hoping that this girl would finally break the curse and turn him back into a handsome prince once again with her kiss, but when the princess held her favorite toy in her hands again, she didn't want to keep any of her promises anymore, and she left him. The frog went after her to remind her of her forgotten promise...

The goal of the game: to get your frog into the palace first

Preparations: place the palace and its floor joined together in the middle of the table. Turn the 72 labyrinth cards face down and shuffle them well, then arrange them in 3 rows on every side around the palace, as you can see on the back of the box. Place one well card each in the corners of the labyrinth you now have, one for each player. Every well has one frog. If there are less than four players, put the remaining wells and frogs back in the box! Place the princess and the maid in the palace.

How to play:

1st round

the youngest player goes first! Turn the corner card lying in front of your well face up and see what kind of path there is on it!

These can be: straight – crossing – dead-end – turn

Turn the card so that it starts at your well, and step on it. (Exception: If you turned up a dead-end card, then turn the card so the card connects to a card you haven't turned up yet.)

2nd and further rounds

When it's your turn, you have three choices:

- Either turn up a card and step on it with your frog
- Or swap two face-down cards
- Or roll the die and take the steps with the maid

• Steps

To get to the palace with your frog, you have to turn over cards, one each round. (You might have to take a detour to avoid the maid or another frog. You can't step on a card where somebody is already standing!) See what direction your path is going, and try to lead your path on to the palace entrance. The card your frog is standing on is always face-up. Put the card you turn over in the next round so that your path remains continuous. Then step on the new path card with your frog, and always turn the path card you just left back down! Be careful, you can't step on a dead-end card, turn these cards back down. You will have the chance to swap it for another card in the next round.

• Card swap

During the game, some situations may arise when you need to swap. If for example your frog gets to a dead-end, you have to swap two face-down cards for your frog to have a

better card in front of it, so it can take a step in the next round. If you don't need a better card, you can hinder another player. Important! You can't look at the cards! (You can guess, or you can memorize during previous rounds which ones you choose.) If another player has just swapped two cards, then those two cards can not be swapped back in that same round!

- **The maid**

She doesn't like frogs and she emphasizes this with a broomstick. That's why you can't step on the field where the maid is with your frog. Roll the die and step with the maid if you want to get her out of your way, or if you want to restrain another player in their movement. The maid can move in every direction except diagonally! If she has left the palace, she can not return there. To move the maid you have to roll the die. You don't have to use the full number you rolled, you can stop earlier if you have reached the player you wanted to. The maid can not step on a card with a frog on it, but that card has to be counted as a step as well, and you have to skip over the frog.

The end of the game: the player to get their frog into the palace first wins.

Note: the game becomes substantially simpler without the maid, so younger players can play it as well.

Contents of the game: 1 palace, 1 floor, 1 princess, 1 maid, 1 die, 4 frog princes, 4 well cards, 72 labyrinth cards

Der Froschprinz

Spannendes Gedächtnisspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Unsere Geschichte beginnt mit einem bedenkenlosen Versprechen, das am Brunnen des Schlosshofs erklang. Die Prinzessin spielte mit ihrer Lieblingsgoldkugel am Brunnenrand, als die Kugel ins Wasser plumpste, und erst am tiefsten Punkt des Brunnens anhielt. Die Prinzessin schluchzte... In ihrer Verzweiflung versprach sie dem Frosch, der ihr zu Hilfe eilte, dass er im Tausch für die Kugel in den Palast mitgehen, an ihrem Tisch essen, aus ihrem Glas trinken und in ihrem Bett schlafen dürfe. Überglücklich half ihr der Frosch, in der Hoffnung, dass dieses Mädchen endlich seinen Fluch brechen, und ihn durch ihren Kuss in einen stattlichen Prinz zurückverwandeln würde. Als sie aber ihr Lieblingsspielzeug wieder erlangt hatte, wollte sie keines ihrer Versprechen mehr halten, und ließ ihn wortlos stehen. Daraufhin machte sich der Frosch auf den Weg zu ihr, um sie an ihr vergessenes Versprechen zu erinnern...

Ziel des Spiels: deinen eigenen Frosch als Erstes in den Palast zu bringen

Spielvorbereitungen: Legt den Boden des Palastes und den zusammengefügteten Palast in die Mitte des Tisches! Mischt die 72 Labyrinthkarten zugedeckt durch und ordnet sie so um den Palast herum an, wie es auf der Rückseite der Schachtel zu sehen ist, in 3 Reihen an jeder Seite. Legt so viele Brunnenkarten in die Ecken des dadurch entstandenen Labyrinths, wie Spieler dabei sind. Zu jedem Brunnen gehört ein Frosch. Falls ihr weniger als vier seid, legt die übrig gebliebenen Brunnen und Frösche in die Schachtel zurück! Stellt die Prinzessin und die Magd in den Palast!

Spielverlauf:

1. Runde

Der jüngste Spieler beginnt! Drehe die Karte, die vor deinem Brunnen liegt, um und schau, was für ein Pfad auf der Karte ist.

Dieser kann Folgendes sein: Gerade – Kreuzung – Sackgasse – Kurve

Lege die Karte so, dass sie von deinem Brunnen ausgeht, dann betritt sie! (Außer, wenn du eine Sackgassenkarte umgedreht hast, ordne die Karte so an, dass sich der Pfad mit einer noch nicht umgedrehten Karte verbindet.

2. und die weiteren Runden

Der nächste Spieler kann aus 3 Möglichkeiten wählen:

- entweder dreht er eine Karte um und betritt sie mit seinem Frosch
- er tauscht zwei zugedeckte Karten aus
- oder er würfelt und läuft mit der Magd

• Schritte:

Um mit dem Frosch in den Palast zu kommen, muss eine Karte pro Runde umgedreht werden. (Es kann sein, dass du einen Abstecher machen musst, um die Magd oder einen anderen Frosch zu meiden. Besetzte Karten dürfen nicht betreten werden!) Schau, in welche Richtung dein Pfad zeigt und versuche deinen Frosch bis zum Eingang des Palastes zu führen. Die Karte, auf der dein Frosch steht, ist immer umgedreht. Die Karte, die du in der nächsten Runde umdrehst, sollst du so ablegen, dass dein Pfad nicht unterbrochen wird. Tritt dann mit deinem Frosch auf die neue Pfadkarte, und drehe die vorherige Pfadkarte immer zurück! Achtung! Sackgassenkarten dürfen nicht betreten werden! Falls du auf so eine Karte stößt, drehe sie einfach zurück! In der nächsten Runde wirst du die Möglichkeit haben, diese gegen eine andere Karte zu tauschen.

- **Kartenumtausch:**

Während des Spiels können sich Situationen ergeben, in denen du tauschen musst. Wenn dein Frosch zum Beispiel in eine Sackgasse gerät, musst du zwei zugedeckte Karten umtauschen, damit eine günstigere Karte vor deinen Frosch kommt, um dich in der nächsten Runde fortbewegen zu können. Wenn du keine günstigere Karte brauchst, bist du in der Lage, durch den Umtausch einen anderen Spieler zu hemmen. Achtung! Du darfst die Karten nicht ansehen! (Du kannst raten oder dir im Laufe der vorherigen Runden merken, welche du wählst.) Wenn ein anderer Spieler gerade zwei Karten ausgetauscht hat, dürfen diese in derselben Runde nicht zurückgetauscht werden.

- **Die Magd:**

Sie mag keine Frösche und macht dies mit ihrem Besen deutlich. Deshalb darf dein Frosch nicht auf ein Feld kommen, das schon von der Magd besetzt ist. In diesem Fall sollst du würfeln und mit der Magd gehen, wenn du sie aus dem Weg schaffen oder einen anderen Spieler in seiner Bewegung behindern möchtest. Die Magd kann sich in alle Richtungen bewegen, aber nicht diagonal. Wenn sie den Palast verlässt, kann sie nicht mehr zurückkehren. Um die Magd zu bewegen, musst du würfeln. Die geworfene Zahl musst du nicht ganz abschreiten. Du kannst auch vorher anhalten, wenn du schon den ausgewählten Spieler erreicht hast. Die Magd darf kein Feld betreten, auf dem ein Frosch steht. Ein Solches zählt aber auch als Schritt und der Frosch muss übersprungen werden.

Ende des Spiels: Wer seinen Frosch als Erstes in den Palast bringt, gewinnt das Spiel.

Bemerkung: Ohne Magd ist das Spiel wesentlich leichter und geeigneter für jüngere Spieler.

Spielinhalt: 1 Palast, 1 Boden, 1 Prinzessin, 1 Magd, 1 Würfel, 4 Froschprinzen, 4 Brunnenkarten, 72 Labyrinthkarten

El príncipe rana

Emocionante juego de memoria para 2-4 jugadores a partir de 5 años.

Nuestra historia empieza con una promesa precipitada hecha en el pozo del patio del castillo. La princesa estaba jugando con su pelota de oro favorita en el borde del pozo cuando la pelota cayó al agua hasta llegar al fondo. La princesa se puso a llorar... En su desesperación, prometió a la rana, que se comprometió a ayudarla a buscar la pelota, que podría ir con ella al palacio, comer en su mesa, beber de su taza y dormir en su cama. La rana ayudó con mucho gusto, con la esperanza de que la chica por fin rompiera la maldición y la convirtiera en un guapo príncipe con su beso una vez tuviera su juguete favorito en las manos otra vez. Pero la princesa no quería más promesas y la abandonó. La rana se fue detrás ella para recordarle su promesa olvidada...

El objetivo del juego: llegar primero al palacio con su rana.

Preparación: colocar el palacio y su base juntos en el centro de la mesa. Girar las 72 tarjetas de laberinto boca abajo y mezclarlas bien. Colocarlas en 3 filas alrededor del palacio, como se puede ver en la parte posterior de la caja. Colocar una tarjeta de pozo en cada esquina del laberinto, una para cada jugador. Cada pozo tiene una rana. Si hay menos de cuatro jugadores, devolver el resto de los pozos y las ranas en la caja. Colocar la princesa y el sirviente en el palacio.

¿Cómo se juega?

Primera ronda

El jugador más joven va primero. Girar la tarjeta de la esquina situada en frente de su pozo boca abajo para ver qué tipo de camino hay en él.

Estos pueden ser: derecho - paso - sin salida - girar

Girar la tarjeta para empezar.

(Excepción: Si se ha activado una tarjeta de callejón sin salida, a continuación, gire la tarjeta para que la tarjeta se conecte a una tarjeta que no ha aparecido todavía.)

Segunda y siguientes rondas:

Cuando sea tu turno, tienes tres opciones:

- bien coger una tarjeta y pasar con la rana.
- intercambiar dos cartas boca abajo.
- tirar el dado y dar los pasos con el sirviente

• Pasos

Para llegar al palacio con la rana, se tienen que entregar cartas, una de cada ronda. (Es posible que tenga que tomar un desvío para evitar el sirviente u otra rana porque no se puede pisar una tarjeta donde alguien ya está de pie). Mirar en qué dirección va el camino y tratar de llevar su camino hasta la entrada del palacio. La tarjeta donde está la rana de pie siempre tiene que estar boca arriba. Colocar la tarjeta a su vez en la próxima ronda para que su camino sea continuo. A continuación, pasar la rana a la nueva tarjeta de camino, y ¡gire siempre la tarjeta de ruta que acaba de salir! Tenga cuidado, no se puede pasar por una tarjeta sin salida: gire estas tarjetas hacia abajo. Usted tendrá la oportunidad de cambiarla por otra tarjeta en la siguiente ronda.

• Intercambio de carta

Durante el juego, pueden surgir algunas situaciones en las que es necesario intercambiar. Por ejemplo, si su rana llega a un callejón sin salida, puede intercambiar dos cartas para que su rana

tenga una tarjeta delante de ella que le permita dar un paso en la siguiente ronda. Si usted no necesita una tarjeta mejor, puede obstaculizar a otro jugador. ¡Importante! ¡No se puede mirar las cartas! (Puede adivinar, o puede memorizar durante las rondas anteriores la carta a elegir). Si otro jugador ha cambiado dos cartas, entonces esas dos tarjetas no se pueden intercambiar de nuevo en esa misma ronda.

• El sirviente

No le gustan las ranas y lo demuestra con un palo de escoba. Es por eso que no se puede pisar con la rana la casilla donde está el criado. Tirar el dado y dar paso al sirviente si quiere sacarla de su camino, o si desea restringir el movimiento a otro jugador.

El sirviente se puede mover en todas las direcciones excepto en diagonal. Si ha dejado el palacio, no puede regresar a él. Para mover el criado tiene que tirar el dado. No tiene que utilizar el número completo sino que puede detenerlo antes si ha alcanzado el jugador que quería. El sirviente no se puede parar en una tarjeta en la que hay una rana, sino que se tiene que saltar contando como una casilla más.

El final del juego: el primer jugador que consigue que su rana llegue al palacio gana.

Nota: el juego es más fácil si no interviene el sirviente. De esta forma pueden jugar los jugadores más jóvenes.

Contenido del juego: 1 palacio, 1 planta, 1 princesa, 1 sirviente, 1 dado, 4 príncipes rana, 4 tarjetas de pozo, 72 tarjetas de laberinto.

Le Prince Grenouille

Jeu de parcours et de mémoire passionnant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Notre histoire commence avec une promesse prononcée près d'un puits dans la cour du château. La princesse jouait avec sa balle dorée près du puits lorsque la balle est tombée dans l'eau, tout au fond. La princesse se met à pleurer ... Dans son désespoir, elle promet à la grenouille qui se précipitait pour l'aider, qu'en échange de la balle, elle pourra aller avec elle au palais, manger à sa table, boire dans sa tasse et dormir dans son lit. La grenouille accepte volontiers d'aider la princesse, en espérant qu'elle va enfin briser la malédiction et par un baiser faire réapparaître le beau prince qui a été métamorphosé en grenouille. Mais dès que la princesse a récupéré sa balle, elle oublie sa promesse et elle s'en va dans son palais. Alors, la grenouille la suit pour lui rappeler sa promesse.

Le but du jeu: être le premier à amener sa grenouille dans le palais.

Préparatifs:

Assemblez le palais avec son plancher et placez-le au milieu de la table. Tournez les 72 tuiles (cases) chemin face cachée et mélangez-les bien, puis disposez-les sur 3 rangées de chaque côté du palais, formant un labyrinthe secret, comme vous pouvez le voir sur le dos de la boîte. Placez une carte puits à chaque coin du labyrinthe, une pour chaque joueur. Chaque puits a sa grenouille. S'il y a moins de quatre joueurs, mettez les puits et les grenouilles restants dans la boîte. Placez la princesse et la servante dans le palais.

Comment jouer:

1er tour

Le plus jeune joueur commence. Retournez la tuile d'angle située en face de vous et regardez quel chemin elle indique.

Celui-ci peut être : droit - croisement - impasse - tournant

Positionnez la tuile de sorte que le chemin commence au puits, et posez votre grenouille dessus. (Exception : Si la première tuile retournée est une tuile Impasse, tournez la pour qu'elle se connecte à une tuile que vous n'avez pas encore retournée.

Dans ce cas, la grenouille est autorisée à entrer sur le chemin par le côté)

2ème tour et suivants

Quand c'est votre tour, vous avez trois choix :

- Soit retourner une carte et marcher dessus avec votre grenouille
- Ou échanger deux cartes face cachée
- Ou lancer le dé et faire avancer la servante.

• Marcher

Pour arriver au palais avec votre grenouille, vous devez retourner des cartes, une à chaque tour. Vous pourriez avoir à faire un détour pour éviter la servante ou une autre grenouille. Vous ne pouvez pas marcher sur une carte déjà occupée par quelqu'un. Regardez dans quelle direction va votre chemin et essayez de vous diriger vers l'entrée du palais. La carte sur laquelle est votre grenouille doit toujours être face visible. Positionnez la carte que vous retournez au coup suivant de sorte que votre chemin continue. Puis marchez sur la nouvelle carte chemin avec votre grenouille. Retournez à chaque fois la carte chemin que vous venez de quitter, face cachée. Attention , vous ne pouvez pas marcher sur une carte impasse, remettez cette carte face cachée. Vous aurez la possibilité de l'échanger contre une autre carte au coup suivant.

• **Echange de cartes**

Pendant le jeu, dans certaines situations vous serez amené à échanger 2 cartes. Si par exemple votre grenouille arrive à une impasse, il faut échanger 2 cartes face cachée pour permettre à votre grenouille d'avancer au tour suivant. Ou bien si vous voulez gêner un autre joueur. Important ! Vous ne devez pas regarder ces cartes. Vous pouvez les deviner, ou vous pouvez les mémoriser lors des tours précédents. Si un autre joueur vient juste d'échanger deux cartes, alors ces deux cartes ne peuvent pas être échangées à nouveau dans le même tour.

• **La servante**

Elle n'aime pas les grenouilles et elle leur barre le chemin avec son balai. C'est pourquoi vous ne pouvez pas aller avec votre grenouille sur une case où se trouve la servante. Lancez le dé et avancez la servante, si vous voulez la faire sortir de votre chemin, ou si vous voulez gêner un autre joueur. La servante peut se déplacer dans toutes les directions, sauf en diagonale. Si elle a quitté le palais, elle ne peut pas y retourner. Pour déplacer la servante, on lance le dé, mais vous n'êtes pas obligé de la faire avancer du nombre de cases indiqué par le dé, vous pouvez arrêter plus tôt si la servante est arrivée sur la case que vous vouliez. La servante ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par une grenouille, mais elle peut sauter par dessus, et cette case doit être comptée dans le déplacement.

Fin du jeu: le joueur dont la grenouille arrive la première au palais a gagné.

Variante: le jeu est beaucoup plus simple sans la servante, ce qui permet aux plus jeunes de jouer.

Contenu du jeu: 1 palais, 1 plancher, 1 princesse, 1 servante, 1 dé, 4 princes - grenouilles, 4 cartes puits, 72 tuiles (cases) chemin.

Il principe ranocchio

Appassionante gioco di memoria per 2-4 giocatori dai cinque anni.

La nostra storia inizia con un'audace promessa fatta dal pozzo situato nel cortile di un castello. La principessa stava giocando sul bordo del pozzo con la sua palla dorata preferita quando questa ultima cadde in acqua rotolando giù fino al punto più profondo del pozzo. La principessa singhiozzante, nella sua disperazione promise al ranocchio, che si era precipitato ad aiutarla, che in cambio della palla l'avrebbe portato con lei al palazzo, lo avrebbe fatto mangiare a tavola con lei, lo avrebbe fatto bere dalla sua tazza e l'avrebbe fatto dormire nel suo letto. Il ranocchio l'aiutò con piacere, sperando che la ragazza interrompesse finalmente la maledizione e lo trasformasse ancora una volta, con il suo bacio, in un bel principe. Ma quando la principessa riebbe di nuovo tra le mani il suo gioco preferito, disse che non voleva più mantenere la promessa e lasciò il ranocchio. Il ranocchio la seguì per rammentarle della promessa dimenticata ...

Obiettivo del gioco: far arrivare il tuo ranocchio al palazzo il prima possibile.

Preparativi: collocare il palazzo e il suo pavimento uniti al centro del tavolo. Girare le 72 carte da labirinto a faccia in giù e mescolarle bene, poi disporle in 3 file su ogni lato intorno al palazzo, come si può vedere sul retro della scatola. Mettere una carta del pozzo in ognuno degli angoli del labirinto che ora avete, uno per ogni giocatore. Ogni pozzo ha una rana. Se ci sono meno di quattro giocatori, mettere i pozzi e le rane che avanzano nella scatola! Collocare la principessa e la domestica all'interno del palazzo.

Come si gioca:

1° Turno

Il giocatore più giovane inizia per primo!

Girare a faccia in su la carta che si trova di fronte al pozzo e vedere che tipo di percorso vi è su di essa!

I percorsi possono essere: rettilineo – a incrocio - vicolo cieco – curva

Girare la carta in modo che inizi dal pozzo, e passarci sopra (Eccezione: se si è di fronte una carta a vicolo cieco, ruotarla in modo che si colleghi a una carta che non è stata ancora scoperta.)

2° turno e successivi

Quando è il tuo turno, ci sono tre possibilità:

- alzare una carta e passarvi sopra con il tuo ranocchio.
- scambiare due carte a faccia in giù
- lanciare il dado ed effettuare i passi con la domestica.

• Passi

Per arrivare al palazzo con il tuo ranocchio, dovrai girare le carte, una per ogni turno. Potrebbe essere necessario fare una deviazione per evitare la domestica o un altro ranocchio.) Non puoi fare un passo su una carta in cui qualcuno è già in piedi !) Vedi in quale direzione è la tua strada, e prova a portarla verso l'ingresso del palazzo. La carta del tuo ranocchio è in piedi o sempre rivolta verso l'alto. Metti la carta che girerai al prossimo turno in modo che il percorso rimane costante. Poi passa sulla carta con il nuovo percorso con il tuo ranocchio e gira verso il basso la carta che hai appena lasciato! Attenzione, non è possibile fare un passo su una carta con il percorso di strada senza uscita, ma devi girare queste ultime a faccia in giù. Potrete però scambiarle con un'altra carta al turno successivo.

• **Scambio di carte**

Durante il gioco, possono verificarsi alcune situazioni in cui è necessario scambiare le carte. Se per esempio il vostro ranocchio arriva a un vicolo cieco, è necessario scambiare due carte a faccia in giù così che il tuo ranocchio può avere una carta migliore e dunque eseguire un passo nel turno successivo. Se non avete bisogno di una carta migliore potete ostacolare un avversario. Important! Non si possono guardare le carte ! (Si può provare a indovinare, o memorizzare nei turni precedenti quali scegliere). Se un altro giocatore ha appena scambiato due carte, poi quelle due stesse non possono essere scambiate di nuovo in quel round!

• **La domestica**

Non le piacciono i ranocchi e lo mette in risalto con un manico di scopa. Ecco perché non puoi camminare nella zona in cui c'è la domestica con il tuo ranocchio. Lancia il dado e passa con la domestica se vuoi distoglierla da tuo percorso oppure per bloccare i movimenti di un avversario. La domestica può muoversi in ogni direzione, tranne che in diagonale! Se lascia il palazzo, non vi può tornare. Per spostare la domestica si deve tirare il dado. Non è necessario utilizzare il numero totale che hai lanciato, ci si può fermare prima se si è raggiunto il giocatore che volevi raggiungere. La domestica non può passare su una carta con un ranocchio sopra, ma quella carta deve essere contata comunque come un passo, e si deve saltare sopra il ranocchio.

La fine del gioco: vince il giocatore il cui ranocchio arriva per primo al palazzo.

Nota: il gioco diventa notevolmente più semplice senza la domestica, in modo da permettere anche ai giocatori più giovani di giocare

Contenuto del gioco: 1 palazzo, 1 pavimento, 1 principessa, 1 domestica , 1 dado , 4 principi ranocchi , 4 carte del pozzo e 72 carte del labirinto

Békaherceg

Izgalmas memória játék 2–4 játékos részére 5 éves kortól

Történetünk egy meggondolatlan ígérettel kezdődik, mely a kastélyudvar kútjánál hangzott el. A hercegnő a kút kávján játszott kedvenc aranygolyójával, amikor a golyó belepottyant a vízbe és meg sem állt a kút legmélyebb pontjáig. A hercegnő zokogott... Kétségbeesésében még azt is megígérte a segítségére siető békának, hogy cserébe a golyóért vele tarthat a palotába, az asztalánál ehet, a poharából ihat, és az ágyában alhat. A béka boldogan segített, remélve, hogy ez a lány megtöri végre az átkot, és csókjával visszaváltoztatja őt daliás herceggé, de amikor a hercegnő újra kézbe kapta kedvenc játékát, már egyetlen ígéretét sem akarta megtartani és faképnél hagyta őt. A béka utána indult, hogy emlékeztesse elfelejtett ígéretére...

A játék célja: a saját békádat juttatni elsőként a palotába

Előkészületek: helyezték a palota padlóját és a palotát összeillesztve az asztal közepére. Fordítsátok le és jól keverjétek meg a 72 labirintus kártyát, majd rendezzétek el oldalanként 3 sorban a palota körül, ahogyan a doboz hátsó oldalán látjátok. Az így kialakított labirintus sarkaiba helyeztetek el 1-1 kút kártyát, annyit, ahányan játszani fogtok. Minden kúthoz jár egy béka. Ha négynél kevesebben játszotok, a megmaradt kutakat és békákat tegyétek vissza a dobozba! A királylányt és a szobalányt helyeztetek a palotába!

A játék menete:

1. kör

A legfiatalabb játékos kezdjen! Fordítsd fel a kutad előtt fekvő sarok kártyát és nézd meg, milyen ösvény van rajta!

Ezek lehetnek: egyenes – kereszteződés – zsákutca – kanyar

Fordítsd el a kártyát úgy, hogy a kutadtól induljon, majd lépj rá! (Kivétel: ha zsákutca kártyát fordítottál fel, akkor a kártyát úgy fordítsd el, hogy az ösvény egy még fel nem fordított kártyához kapcsolódjon.)

2. és további körök

Aki következik, három lehetőség közül választhat:

- vagy felfordít egy kártyát és rálép a békájával,
- vagy kicserél két lefordított kártyát,
- vagy dob a kockával és a szobalánnyal lép.

• Lépés

Ahhoz, hogy a békáddal a palotába juss, kártyákat kell felfordítani, körönként egyet. (Az is előfordulhat, hogy kitérőt kell tenned, hogy a szobalányt vagy egy másik békát elkerülj. Nem léphetsz olyan kártyára, amin már áll valaki!) Nézd meg, milyen irányban áll az ösvényed, és próbáld továbbvezetni a palota bejáratáig. Az a kártya, amelyen a békád áll, mindig fel van fordítva. A következő körben felfordított kártyát úgy tedd le, hogy az ösvényed folyamatos legyen. Ezután lépj a békáddal az új ösvény kártyára, az elhagyott ösvény kártyát pedig mindig fordítsd vissza! Vigyázz, zsákutca kártyára nem léphetsz, az ilyen kártyát fordítsd vissza! A következő körben lesz rá lehetőséged, hogy másik kártyára cseréld.

• Kártyacsere

A játék során adódhatnak olyan helyzetek, amikor cserélned kell. Ha pl. zsákutcába kerül a békád, muszáj kicserélned két lefordított kártyát, hogy kedvezőbb kártya kerüljön a

békád elé és a következő körben tudj lépni. Ha nincs szükséged kedvezőbb kártyára, a cserével akadályozhatsz egy másik játékost. Fontos! A kártyákat nem nézheted meg! (Tippelhatsz vagy az előző körök során megjegyezheted, hogy melyiket választod.) Ha egy másik játékos éppen kicserélt két kártyát, akkor azokat ugyanabban a körben visszacserélni nem lehet.

• A szobalány

Nem szereti a békákat, ennek söprűvel nyomatékot is ad. Ezért nem léphetsz a békáddal olyan mezőre, melyen a szobalány áll. Akkor dobj a dobókockával és lépj a szobalánnyal, ha el kívánod tenni az utadból vagy egy másik játékost szeretnél a mozgásában korlátozni. A szobalány minden irányban mozoghat, csak átlósan nem. Ha elhagyta a palotát, oda többet nem térhet vissza. A szobalány mozgatásához dobni kell a dobókockával. A dobott számot nem kell teljesen felhasználnod, megállhatsz hamarabb is, ha a kiszemelt játékoshoz értél. A szobalány nem léphet olyan kártyára, amelyiken béka áll, de a lépésbe azt a kártyát is bele kell számolni és a békát át kell ugrani.

A játék vége: az a játékos nyer, aki elsőként juttatja be békáját a palotába.

Megjegyzés: a szobalány nélkül a játék lényegesen egyszerűbb lesz, így fiatalabb játékosok is játszhatják.

A játék tartalma: 1 palota, 1 padlózat, 1 hercegnő, 1 szobalány, 1 dobókocka, 4 béka-herceg, 4 kút kártya, 72 labirintus kártya

Żabi Książę

Fascynująca gra pamięciowa dla 2 - 4 osób od 5. roku życia

Pierwszą odstoną naszej opowieści jest pochopna obietnica złożona przy zamkowej studni. Księżniczka bawiła się tam swoją złotą kulą. Nagle jej ukochana zabawka wpadła w jej głębinę – aż na samo dno. Księżniczka straszliwie rozpaczła. Tak bardzo chciała odzyskać swoją kulę, że bez zastanowienia przyjęła propozycję żaby, która zobowiązała się zwrócić jej własność w zamian za to, że księżniczka pozwoli jej zamieszkać w pałacu, jeść przy tym samym stole, pić z tego samego pucharu i spać w tym samym łóżku! Dziewczyna nie wiedziała, że żaba pomagając jej liczyła, że w przyszłości pocałunek księżniczki zdjąłby pradawną klątwę i przywróciłby żabie jej prawdziwą postać – przystojnego księcia. Jednak w momencie, gdy złota kula ponownie spoczęła w dłoniach księżniczki, stało się jasne, że dziewczyna nie zamierza dotrzymać słowa. Gdy odeszła, żaba podążyła za nią, by przypomnieć o danej obietnicy.

Cel gry: wygrywa gracz, którego żaba dotrze do pałacu jako pierwsza

Przygotowania do rozgrywki: połącz pałac i jego podłogę i umieść je na środku stołu. Odwróć karty labiryntu i dobrze przetasuj. Ułóż je w trzech rzędach wokół pałacu – tak jak zostało to pokazane na pudełku. Umieść po jednej z kart studni w rogach labiryntu, który w ten sposób powstał – dla każdego z graczy. Do każdej ze studni przypisana jest żaba. Jeśli w zabawie bierze udział mniej niż czterech graczy, odłóż pozostałe studnie i żaby do pudełka. Umieść księżniczkę i służącą w pałacu.

Zasady gry

1. runda:

rozpoczyna najmłodszy z graczy. Odwróć kartę labiryntu leżącą naprzeciw twojej studni i zobacz, jaką pokazuje drogę – prosto, na skos, ślepy zaułek, zakręt.

Położ kartę w taki sposób, by dotykała studni i umieść na niej żabę (wyjątek: jeśli trafieś na kartę ślepego zaułka, połóż ją tak, by była styczna z inną kartą, której jeszcze nie odwróciłeś.)

2. i następne rundy: gdy nadejdzie twoja kolej, masz trzy możliwości:

- odwrócić kartę i umieścić na niej żabę,
- wymienić nieużywane dotąd karty,
- rzucić kostką i przesunąć na planszy służącą.

• Przemieszczanie się

Aby dotrzeć do pałacu, konieczne jest odwracanie kolejnych kart – po jednej w każdej rundzie. Konieczny może być wybór okrężnej drogi, by ominąć służącą lub inną żabę. Pamiętaj też, że nie możesz stanąć na karcie zajmowanej przez inną postać. Sprawdzaj kierunek, w którym podążą wybrana przez ciebie ścieżka – powinna prowadzić do bram pałacu. Karta, po których podróżują żaby powinny zawsze być odwrócone. Ścieżka, po której przemieszcza się żaba musi pozostać nieprzerwana. Przenosząc się na nową kartę pamiętaj, by poprzednią na powrót odwrócić! Uważaj, by nie natrafić na kartę ślepego zaułka – nie możesz na niej stanąć. Jeśli się to zdarzy, będziesz miał możliwość wyboru innej karty w kolejnej rundzie.

• Wymiana kart

Podczas rozgrywki może pojawić się potrzeba podmiany kart na twojej drodze. Przykładowo, jeśli twoja żaba dotrze do ślepego zaułka, należy wymienić kartę na jej

drodze na inną, co pozwoli jej na ruch w kolejnej rundzie. W innej sytuacji daje to możliwość opóźnienia ruchu innego gracza. Nie należy nigdy podglądać kart! – można starać się je odgadywać lub zapamiętywać je w trakcie rozgrywki. Gdy jeden z graczy dokonał wymiany kart w danej rundzie, mogą one zostać ponownie wykorzystane dopiero w kolejnej rundzie!

• Służąca

Nie lubi ona żab. Gdy tylko jedną z nich dostrzeżę, zmiata je swoją miotłą. Dlatego właśnie nie można wejść na pole zajęte przez służącą. Jeśli chcesz, by nie stanęła na twojej drodze do zamku, wybierz rzut kostką. Możesz w ten sposób opóźnić też ruch innego gracza. Służąca może przemieszczać się w każdą stronę poza ruchem na skos. Jeśli opuści pałac, nie może już do niego powrócić. By przemieścić służącą, niezbędny jest rzut kostką do gry. Możesz wykonać tylko część ruchu wskazanego przez kostkę i zatrzymać się wcześniej – przykładowo gdy dotarłeś do żaby innego gracza. Służąca nie może stanąć na karcie zajmowanej przez żabę, ale może ją przeskoczyć – wówczas karta ta nie jest liczona jako ruch.

Zakończenie gry: wygrywa gracz, którego żaba jako pierwsza dostanie się do pałacu

Uwaga: gra staje się znacznie łatwiejsza bez udziału służącej – wówczas uczestniczyć w zabawie mogą także młodszy gracze.

Zawartość: 1 pałac, 1 podłoga, 1 księżniczka, 1 służąca, 1 kostka, 4 żabich książąt, 4 karty studni, 72 karty labiryntu

Žabí Princ

Napínavá hra, která prověří vaši paměť. Vhodná pro 2-4 hráče.

Náš příběh začíná neuvážlivým slibem u studny na hradním nádvoří. Na dvoře si hrála princezna se svým oblíbeným zlatým míčem, během hry se přiblížila k okraji studně, míč jí do ní spadl a padal a padal až na samotné dno. Princezna se rozplakala a ve svém zoufalství slíbila žabákovi, který jí přiskákal na pomoc, že výměnou za míč, s ní může jít do zámku, jíst s ní u stolu, pít z její číše a spát v její posteli. Žabák pomohl velmi rád, jelikož doufal, že tato dívka konečně zlomí kletbu a promění ho svým polibkem zpět v pohledného prince. Jenže princezna, jakmile držela svůj míček v ruce, si svůj zoufalý slib hned rozmyslela a žabákovi se schovala do zámku. Žabák skákal za ní, aby jí její slib připomněl...

Cílem hry je dostat svého žabáka do zámku jako první.

Příprava: Položte zámek na podlahu a umístěte je doprostřed hracího stolu. Otočte 72 labyrintových karet lícem dolů, pořádně je promíchejte a potom je vyskládejte z každé strany zámku do tří řad tak, jak to vidíte na zadní straně krabice. Do každého rohu labyrintu umístěte kartu studny, jednu pro každého hráče. Ke každé studně patří jeden žabák. Pokud je hráčů méně než 4, dejte zbylé studny a žabáky do krabice. Princeznu a služebnou dejte do zámku.

Jak si zahrát:

První kolo

Nejmladší hráč začíná. Otočte rohovou kartu před studnou a podívejte se, jaká cesta se na ní skrývá. Na kartičce se může objevit: rovná cesta, křižovatka, slepá ulice, zatáčka. Otočte kartu tak, aby navazovala na studnu a skočte na ní. Výjimkou je kartička slepá ulice. Tu otočte tak, aby navazovala na jednu z neotočených kartiček a stoupněte na ní.

Druhé kolo

Jakmile jste znovu na řadě, máte tři možnosti:

- Otočte kartu a skočte na ní.
- Prohodte dvě neotočené karty.
- Hodte kostkou a popojděte služkou.

• Kroky

Abyste se jako žabáci dostali do zámku, musíte otáčet karty, každé kolo jednu. (Možná budete muset skákat oklikou, abyste se vyhnuli služebné nebo druhému žabákovi. Nemůžete si stoupnout na kartu, na které již někdo je!) Podívejte se, v jakém směru vede vaše cesta, a snažte se zamerit směrem ke vchodu do paláce. Karta, na které zrovna stojí váš žabák je vždy otočená lícem vzhůru. Kartu, kterou otočíte v příštím kole, vždy natočte tak, aby cesty na sebe navazovaly. Potom přeskočte na nově otočenou kartu, a kartu, na které jste stáli, otočte zpět lícem dolů! Buďte opatrní, nemůžete skočit na kartu „slepá ulice“! Tuto kartu otočte rovnou zpět. V příštím kole můžete zkusit kartu prohodit za jinou.

• Výměna karet

Během hry mohou nastat situace, kdy budete potřebovat prohodit kartičky. Například když se váš žabák dostane do slepé uličky, musíte prohodit dvě karty otočené lícem dolů tak, aby váš žabák měl šanci v příštím kole postoupit dál. Pokud nepotřebujete lepší kartu, můžete tak zdržet protihráče. Důležité! Na karty, které prohazujete, se nesmíte dívat! Můžete pouze hádat, nebo si je postupně zapamatovat z předešlých kol. Pokud jeden z hráčů prohodí dvě karty, mohou se tyto dvě znovu prohodit až v dalším kole.

• Služebná

Služebná nemá ráda žabáky a dává to přísně najevo svým koštětem. Proto se svým žabákem nesmíte vstoupit na pole, kde služebná stojí. Hodíte kostkou a se služebnou popojděte jinam, pokud jí potřebujete dostat ze své cesty, nebo pokud potřebujete pozdržet protihráče. Služebná se může pohybovat všemi směry, pouze šikmo (diagonálně) NE. Jakmile opustí zámek, už se do něj nemůže vrátit. Abyste mohli hrát služebnou, musíte hodit kostkou. Nemusíte ujít tolik políček, kolik vám padlo na kostce. Můžete se zastavit dříve, pokud se dostanete k hráči, ke kterému jste potřebovali. Služebná nemůže na políčko s žabákem stoupnout, ale může ho přeskočit a počítat ho jako jeden krok.

Hra končí, jakmile jeden z žabáků skočí do zámku. Tento žabák vyhrává.

Poznámka: Hra je o dost jednodušší, když se hraje bez služebné. Zahrají si ji tak i mladší hráči.

Balení obsahuje 1 zámek, 1 podlahu, 1 princeznu, 1 služku, 1 kostku, 4 žabí prince, 4 studny (karty) a 72 labyrintových karet.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2013

©bohony