

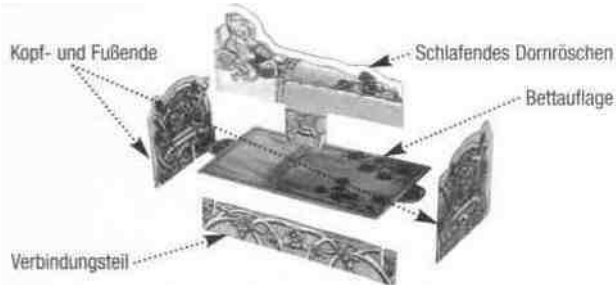
SPIELIDEE

Mutig kämpfen sich die Spieler in der Rolle des tapferen Prinzen durch die Dornenhecke, die das Schloss umrankt. Ihr Ziel ist es, die Hecke zu überwinden und zu dem schlafenden Dornröschen vorzudringen, um es von seinem hundertjährigen Schlaf zu erlösen.

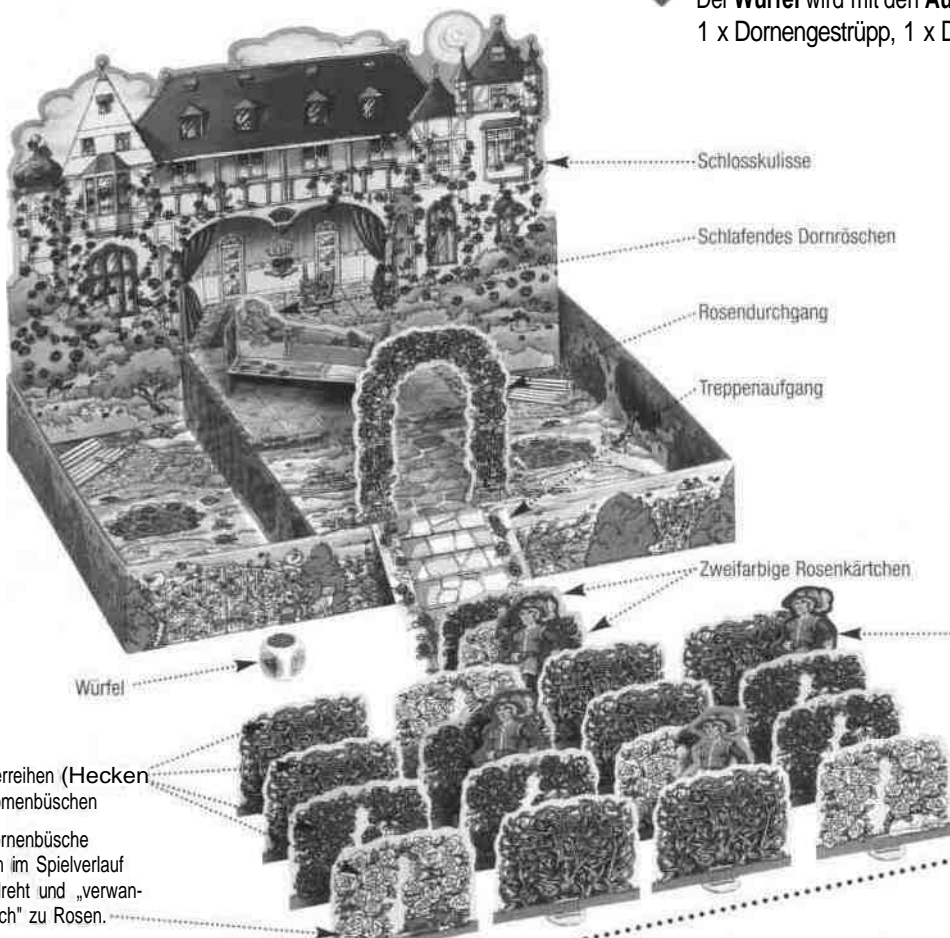
Doch dies gelingt ihnen nur, wenn sie dem Rosenwürfel gemäß die farblich passenden Rosenkärtchen umdrehen. Welchem Prinzen wird es schließlich als Erstem gelingen, zu Dornröschen ins Schloss vorzudringen?

WIR SCHAFFEN UNSERE MÄRCHENWELT

- ◆ Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus dem Karton gelöst.
- ◆ Die **Schlosskulisse** steckt ihr in den hinteren Schachtelrand ein.
- ◆ Nun baut ihr Dornröschens Bett zusammen:



- Nehmt die **Bettauflage** und steckt sie rechts und links in die Schlitz des **Kopf-** und **Fußendes** des Bettes waagrecht ein. (Achtung: Die senkrechten Einkerbungen von Kopf- und Fußende müssen sich vorne und hinten auf der gleichen Seite befinden.)
- Von unten führt ihr das **Verbindungsteil** mit seinen Einkerbungen in die Einkerbungen des Kopf- und Fußendes ein.
- Dann steckt ihr **Dornröschen** von oben in den Schlitz der Bettauflage und stellt das zusammengefügte Bett in die Schachtel auf die Terrasse vor der Schlosskulisse.



4 Viererreihen (Hecken mit Dornenbüschen)

Die Dornenbüsche werden im Spielverlauf umgedreht und „verwandeln sich“ zu Rosen.

- ◆ Vor das Bett stellt ihr den **Rosendurchgang**, nachdem ihr zwei **Figurenhalter** an seinen Enden befestigt habt.
- ◆ Vor dem Rosendurchgang „hakt“ ihr am Schachtelrand den **Treppenaufgang** ein.
- ◆ Nun steckt ihr die **18 Rosenkärtchen** mit ihrer grünen Unterseite in die Figurenhalter und sucht die beiden heraus, die weiß-rote und rosa-gelbe Rosen zeigen. Diese beiden zweifarbigen Rosenkärtchen stellt ihr hintereinander mit ein wenig Zwischenraum vor den Treppenaufgang auf den Tisch. Ihr nehmt die restlichen 16 Rosenkärtchen und stellt sie in vier Viererreihen mit etwas Abstand zueinander vor Dornröschen und das Schloss auf den Tisch, so dass die Rosen dem Schloss zugewandt sind und nur das Dornengestrüpp für die Spieler **zu** sehen ist. Die Spieler dürfen sich beim Aufstellen **nicht** die Rosenfarben ansehen, sondern nur die Dornenseite. Diese vier Reihen stellen die Hecken dar, die die Spieler mit ihren Prinzenfiguren eine nach der anderen überwinden müssen.
- ◆ Die Spieler setzen sich so vor das aufgebaute Spiel, dass sie die Dornenseite der Kärtchen und auf keinen Fall deren Rosenseite sehen.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine **Prinzenfigur**, steckt sie in einen Figurenhalter und stellt sie beliebig vor die erste Viererreihe **des** Dornengestrüpps.
- ◆ Der **Würfel** wird mit den **Aufklebern** (4 x Rosenfarben, 1 x Dornengestrüpp, 1 x Dornröschen) beklebt und bereitgelegt.

SPIELMATERIAL

- 1 Schlosskulisse
- 1 Bett mit Dornröschen
- 1 Treppenaufgang
- 18 Rosenkärtchen
- 1 Rosendurchgang
- 4 Prinzenfiguren
- 24 Figurenhalter
- 1 Würfel
- 1 Blatt mit 6 Aufklebern (und Ersatzaufklebern)

Dieser Prinz hat im Spielverlauf schon drei Dornenhecken überwunden. Jeweils vier Büsche bilden waagrecht eine Hecke.

Die Prinzen starten hier vor den Dornenhecken und können diese im Zickzackkurs überwinden.

DAS MÄRCHENSPIEL BEGINNT:

WER RETTET DORNRÖSCHEN?

(für 2-4 Kinder ab 4 Jahren)

Die Prinzen machen sich mutig auf den Weg durch die dichten Dornenhecken zum Schloss.
Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

DIE PRINZEN BEZWINGEN DIE VIER DORNENHECKEN



Ist ein Prinz an der Reihe, so würfelt er als Erstes.
Je nach Würfelwurf sind folgende Aktionen möglich:

Rosenfarbe:

- Der Spieler versucht, einen Weg durch die Dornenhecke zu finden. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Wenn in der Viererreihe (waagrecht), vor der die Prinzenfigur steht, noch kein Rosenstrauch in der passenden Farbe umgedreht ist (und das ist zu Spielbeginn der Fall), dreht der Spieler einen beliebigen der vier Dornenbüsche in dieser **Reihe um**.

- **Stimmt** die Farbe der Rosen mit der gewürfelten Farbe **überein**, darf der Spieler seine Prinzenfigur bis zur nächsten Viererreihe mit Dornenbüschen vorrücken. Das Rosenkärtchen bleibt mit der Rosenseite nach vorn stehen. Der Spieler darf noch einmal würfeln und sein Glück bei der nächsten Dornenhecke erneut versuchen.
- **Stimmt** die Rosenfarbe mit der gewürfelten Farbe **nicht überein**, so wird das Rosenkärtchen wieder mit der Dornenseite nach vorn gedreht, der Prinz bleibt stehen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

2. Ist bereits ein Rosenstrauch in der vom Würfel angezeigten Farbe in der Viererreihe vor dem Prinzen umgedreht, darf der Prinz sogleich zur nächsten Viererreihe vorrücken. Hier darf er jedoch nicht noch einmal würfeln, da er ja selbst keinen Durchgang geschaffen, sondern lediglich einen vorhandenen benutzt hat.

Dornröschen:



Der Spieler eilt Dornröschen entgegen und darf sogleich durch die vor ihm liegende Dornenhecke hindurchgehen bis zur nächsten Viererreihe, ohne ein Rosenkärtchen umzudrehen. Er darf nicht noch einmal würfeln und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- **Dornengestrüpp:**



Wenn er möchte, darf der Spieler in einer beliebigen Heckenreihe ein Rosenplättchen wieder umdrehen, so dass erneut Dornengestrüpp zu sehen ist. Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln dran.

Auf diese Weise kämpfen sich die Prinzen durch die vier Dornenheckenreihen, bis sie vor dem ersten der beiden zweifarbigem Rosensträucher vor dem Treppenaufgang stehen.

ÜBERWINDUNG DER ZWEIFARBIGEN ROSENSTRÄUCHER

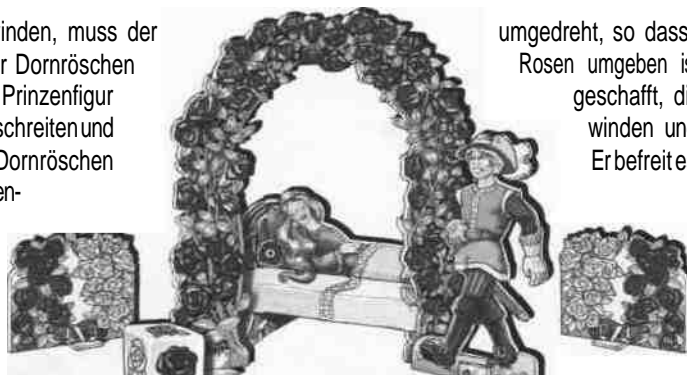
Steht ein Prinz vor einem zweifarbigem Rosenstrauch, würfelt er. Hat er eine der beiden Farben des Rosenstrauches oder Dornröschen gewürfelt, darf er bis zum zweiten zweifarbigem Rosenstrauch vorrücken. Danach endet sein Zug und er versucht den zweiten Rosenstrauch zu überwinden, wenn er wieder an der Reihe ist.

Würfelt er keine der beiden Farben des Rosenstrauches, so bleibt seine Prinzenfigur stehen und der Nächste kommt an die Reihe.

Hat ein Prinz die beiden Rosensträucher überwunden, so kommt die letzte Herausforderung - der Rosendurchgang.

DURCH DEN ROSENDURCHGANG ZU DORNRÖSCHEN

Um den Rosendurchgang zu überwinden, muss der Spieler dessen rote Rosenfarbe oder Dornröschen würfeln. Gelingt ihm das, darf er seine Prinzenfigur nehmen, den Rosendurchgang durchschreiten und den Prinzen neben das schlafende Dornröschen stellen. Alle noch vorhandenen Dornengestrüppkärtchen werden



umgedreht, so dass das Schloss nur noch von bunter Rosen umgeben ist. Dieser Spieler hat es als Erstes geschafft, die dichten Dornenhecken zu überwinden und zu Dornröschen durchzudringen. Er befreit es aus seinem hundertjährigen Schlaf und ist damit der Sieger des spannenden Märchenspiels.

VARIANTE FÜR GEDÄCHTNISKÜNSTLER

WER FINDET DEN WEG DURCH DIE DORNENHECKE?

Diese Variante wird wie das Grundspiel gespielt.
Ein umgedrehtes Dornengestrüpp-Rosenkärtchen wird jedoch
auch dann wieder mit der Dornenseite nach vorn an seinen
Platz zurückgestellt, wenn der Spieler bis zur nächsten

Dornenhecke vorrücken durfte. Prinzen, die sich die Farben
der Rosensträucher merken, die sie selbst oder ihre Mitspieler
schon einmal umgedreht hatten, kommen schneller zu
Dornröschen ans Ziel.

