



The Frog Prince
Der Froschherzog
El príncipe rana
Le Prince Grenouille
Békaherceg
Żabi Książę
Žabí Princ
Принц-Лягушка



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 Froschherzog

Spannendes Memory-Spiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Unsere Geschichte beginnt mit einem bedenkenlosen Versprechen, die bei dem Brunnen des Schlosshofs erklang. Die Prinzessin spielte mit ihrer liebsten goldenen Kugel an der Brunnenrand, wenn die Kugel ins Wasser plumpste, und hielt nicht bis der tiefste Punkt des Brunnens. Die Prinzessin weinte ... In ihrer Verzweiflung versprach sie sogar dem Frosch für die Hilfe die Kugel zurückzukriegen, dass er mit ihr in den Palast gehen, bei der Tisch essen, aus ihrem Glas trinken und in ihrem Bett schlafen kann. Der Frosch half glücklich, mit der Hoffnung, dass sie endlich der Fluch brach und mit ihrem Kuss ihn wieder in einem schönen Herzog verwandelt, aber wenn die Prinzessin ihre Lieblingsspielzeug wiederbekam, wollte sie ihr Versprechen gar nicht mehr halten, und sie lass den Frosch im Stich. Der Frosch fing dann an, sie zu folgen, und sie an den vergessenen Versprechen zu erinnern...

Ziel des Spiels: bringe deinen Frosch zum Palast am schnellsten zurück.

Spielvorbereitung: Legt euch den Boden des Schlosses und den Palast zusammengebaut in der Mitte des Tisches. Verdeckt und mischt die 72 Labyrinthkarten gut durch, dann arrangiert euch in 3 Reihen pro Seite rund um den Palast, wie ihr in der Rückseite der Box sehen kann. Legt euch dann 1-1 Brunnenkarten in die Ecken der ausgestalten Labyrinth, so viele wie ihr spielen möchtet. Jeder Brunnen kommt mit einem Frosch. Wenn Sie weniger als vier spielen, die restlichen Brunnen und Frösche legen Sie wieder in die Box! Stellt euch dann die Prinzessin und das Zimmermädchen in den Palast!

Spielverlauf:

1. Runde

Der jüngste Spieler beginnt! Dreh die Karte vor deinem Brunnen und sah was für einen Pfad daran liegt!

Möglichkeiten: Gerade - Kreuzung - Sackgasse - Kurve

Dreh die Karte so, dass die von deinem Brunnen startet, dann schreit an! (Ausnahme: wenn du Sackgasse Karte nach oben gedreht hast, dann dreh die Karte so, dass der Pfad mit einer nicht umgedrehten Karte verbinden kann.)

2. und weitere Runde

Der nächste Spieler hat drei Möglichkeiten:

- Entweder dreht eine Karte nach oben und geht mit dem Frosch los,
- Oder tauscht zwei abgedrehte Karten aus,
- Oder wirft die Würfel und tretet mit dem Zimmermädchen.

• Schritt

Um mit deinem Frosch in den Palast zu gehen, soll eine Karte pro Runde umgedreht werden. (Es kann auch vorkommen, dass man ein Abstecher machen muss, um das Zimmermädchen oder einen anderen Frosch zu vermeiden. Du darfst nicht auf eine, schon besetzte Karte treten!) Schau, in welche Richtung dein Pfad steht und versuche, um bis den Eingang des Palasts weiter zu gehen. Die Karte, an die dein Frosch steht, liegt immer mit dem Vorne nach oben. Die in der nächsten Runde umgedrehte Karte soll so legen, dass dein Pfad durchgängig sein soll. Dann geh auf den neuen Pfadkarte mit deinem Frosch, den verlassene Pfadkarte soll immer zurückgedreht werden! Achtung, darfst nicht auf Sackgasse stehenbleiben, diese Karten sollen zurückgedreht werden! An die nächste Runde wird einer Chance haben, auf eine andere Karte zu ersetzen.

• Kartenumtausch

Es gibt Situationen während des Spiels, wenn du Karten austauschen kannst. Wenn z. B. dein Frosch in eine Sackgasse geht, du sollst zwei abgedrehte Karten umtauschen, um eine bessere Karte vor deinem Frosch zu stellen, damit du in die nächste Runde bewegen kannst. Wenn du keine günstigere Karte brauchst, dann kannst du mit dem Austausch einen anderen Spieler behindern. Es ist wichtig: du darfst die Karte nicht anschauen! (Du kannst erahnen, oder du kannst in der vorigen Runden anmerken, welche Karte du wählst.) Wenn ein anderer Spieler gerade zwei Karten ausgetauscht hat, dann dürfen die Karten nicht in der gleichen Runde zurückgetauscht werden.

• Das Zimmermädchen

Es mag die Frösche nicht, und betont das mit dem Besen ziemlich oft. Deswegen darfst du nicht auf das Feld mit deinem Frosch treten, wo das Zimmermädchen steht. Dann wirf die Würfel und geh mit dem Zimmermädchen, wenn du es auf deinen Weg wegstellen möchtest oder du willst einen anderen Spieler in der Bewegung behindern.

Das Zimmermädchen kann in alle Richtungen bewegen, außer diagonal. Wenn es den Palast verlässt, kann es nicht mehr zurückzugehen. Du musst werfen, um das Zimmermädchen zu bewegen. Die geworfene Nummer soll nicht völlig verwendet werden, du kannst früher abhalten, wenn du den gewählten Spieler erreichst. Das Zimmermädchen darf nicht auf ein Feld treten, wo ein Frosch steht, aber im Schritt soll auch die Karte eingerechnet werden, und der Frosch muss übergesprungen werden.

Ende des Spiels: Gewinner ist, der zuerst seinem Frosch in den Palast bringt.

Bemerkung: Ohne Zimmermädchen wird das Spiel viel einfacher, damit jüngere Spieler auch einfacher spielen können.

Spielinhalt: 1 Palast, 1 Boden, 1 Prinzessin, 1 Zimmermädchen, 1 Spielwürfel, 4 Froschherzöge, 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.

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 káváján játszott kedvenc aranygolyójával, amikor a golyó belepottyan a vízbe és meg sem állt a kút legmélyebb pontjáig. A hercegnő zokogott... Kétségebesésében 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 átköt, és csókjával visszaváltoztatja őt daliás herceggé, de amikor a hercegnő újra kézbe kapta kedvenc játékát, már egyetlen igéretét sem akarta megtartani és faképnél hagyta őt. A béka utána indult, hogy emlékezetesse elfelejtett igéretére...

A játék célja: a saját békádat juttatni elsőként a palotába

Előkészületek: helyezzétek 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 lájtatók. Az így kialakított labirintus sarkaiba helyezzétek el 1-1 kút kártyát, annyit, ahányan játszan fogtok. minden kúthoz jár egy báka. Ha négynél kevesebben játszotok, a megmaradt kutakat és békákat tegyétek vissza a dobozba! A királylányt és a szobalányt helyezzétek 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 szobalánnal 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 valakil!) Nézd meg, milyen irányban áll az ösvényed, és próbáld továbbvezetni a palota bejáratáig. Az a kártya, amelyen a békád áll, minden fel van fordítva. A következő körben felfordított kártyát úgy tess le, hogy az ösvényed folyamatos legyen. Ezután lépj a békáddal az új ösvény kártyára, az elhagyott ösvény kártyát pedig minden 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! (Tippelhetsz vagy az előző körök során megjegyezheted, hogy melyiket választod.) Ha egy másik játékos éppen kicserél két kártyát, akkor azokat ugyanabban a körben visszacserálni 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 szobalányaival, 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 lépések azt a kártyát is bele kell számolni és a békát át kell ugraní.

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 békáherceg, 4 kút kártya, 72 labirintus kártya

Żabi Książę

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

Pierwszą odsłoną naszej opowieści jest pochopna obietnica złożona przy zamkowej studni. Księżniczka bawiła się tam swoją złotą kulą. Nagle jej ukochana zabawka wpadła w jej głębiny – aż na samo dno. Księżniczka straszliwie rozpaczała. 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 zdążyby pradawną kłopotkę i przywróciły 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. Ułożyć 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, odlóż 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.

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

2. i następne rundy: gdy nadjezdzie 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 podróżą 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 zaułku – 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 zaułku, 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 dostrzega, zmiata je swoją miotą. 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 uczestniczy w zabawie mogą także młodsi gracze.

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

Žabí Princ

Napínává 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, jist 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 ji 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, křížovatka, 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 znova na řadě, máte tři možnosti:

- Otočte kartu a skočte na ní.
- Prohod'te dvě neotočené karty.
- Hod'te kostkou a popojděte služebnou.

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 zamířit 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! Bud'te opatrní, nemůžete skočit na kartu „slepá ulice“! Tuto kartu otočte rovnou zpět. V příštím kole můžete zkoušet kartu prohodit zajinou.

• 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 znova 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. Hod'te 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 tolík 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.

Žabí princ

Napínavá pamäťová hra pre 2 – 4 hráčov vo veku od 5 rokov.

Náš príbeh sa začína neuváženým sľubom pri studni na nádvorí paláca. Princezná sa hrala so svojou oblúbenou zlatou loptou na kraji studne, keď jej lopta padla do vody a dopadla až na najhlbie dno studne. Princezná horko zavzlykala... v zúfalstve dokonca prisľubila žabiakovi, ktorý jej razom bežal na pomoc, že ho na oplátku vezme so sebou do paláca. Bude s ňou môcť jesť za jedným stolom, piť z jej čaše a spať v jej postielke. Žabiak jej vďačne pomohol, dúfajúc, že jeho kliatba bude konečne zlomená a premení sa znova na prekrásneho princa, ak ho princezná pobozká. No keď princezná získala svoju zlatú loptu, nechcela viac dodržať svoj sľub a nechala žabiaka v studni. Žabiak sa vybral za ňou, aby jej pri-pomenul nedodržaný sľub...

Cieľ hry: Dostať svojho žabiaka do paláca ako prvého.

Príprava na hru: Poskladajte palác s podlahou a postavte ho do stredu stola. Otočte všetkých 72 kartičiek labiryntu obrázkom nadol a dobre ich premiešajte. Poukladajte ich okolo paláca do štvorca 9 x 9 kartičiek tak, aby z každej strany vznikli tri rady kartičiek podľa obrázku na zadnej strane krabice. Na kraj každého rohu labiryntu postavte studňu, pre každého hráča jednu. Na každú studňu postavte jedného žabiaka. Ak hrá menej ako štyria hráči, zvyšné studne so žabiakmi dajte naspať do krabice. Princeznú a služobnú postavte do vnútra paláca.

Pravidlá hry:

Prvé kolo

Začína najmladší hráč! Otoč kartičku labiryntu na rohu pri tvojej studni a pozri sa, aká cesta je na nej zobrazená!

Môže to byť: rovná cesta – križovatka – slepá cesta – zákruta

Natoč cestu tak, aby začínala od tvojej studne a vykroč na ňu svojim žabiakom. Daj pozor, aby sa aspoň jeden koniec cesty dal napojiť na ďalšiu neotočenú kartičku labiryntu.

Druhé a ďalšie kolá

Ked' si na rade, máš tri možnosti:

- **ŽABIAK** – otočíš susediacu kartičku labiryntu a postúpiš na ňu žabiakom

- **VÝMENA** – vymeníš dve ešte neotočené kartičky labiryntu

- **SLUŽOBNÁ** – hodíš kockou a budeš ľaháť s postavičkou služobnej

• ŽABIAK

Aby sa tvoj žabiak dostal do paláca, musíš otáčať kartičky labiryntu, v každom kole len jednu. Možno budeš musieť obísť služobnú, či iného žabiaka. Nemôžeš totiž stúpiť na kartičku, na ktorej už niekoľko iný stojí! Všímaj si, akým smerom vedie tvoja cesta a pokús sa ju nasmerovať na jeden z vchodov do paláca. Kartička, na ktorej stojí tvoj žabiak, musí byť vždy otočená obrázkom cesty hore. V ďalšom kole novú kartičku vždy natoč tak, aby cesty na seba nadväzovali. Potom na ňu postúp žabiakom a kartičku, z ktorej žabiak odišiel, otoč naspať obrázkom dole. Pozor, nesmies stúpiť na slepú cestu, túto kartičku musíš hned' obrátiť naspať obrázkom dole. V ďalšom kole budeš mať šancu ju vymeniť za inú kartičku.

• VÝMENA

Počas hry môžu nastať situácie, kedy budeš potrebovať vymeniť kartičky labyrintu. Ak napríklad tvoj žabiak narazí na slepú cestu, musíš vymeniť dve neotočené kartičky, aby mal tvoj žabiak pred sebou výhodnejšiu cestu, po ktorej bude môcť ísť v nasledujúcom kole dopredu. Pozor! Pri výmene si nesmieš pozrieť obrázky kartičiek! Môžeš si tipnúť, alebo si zapamätať kartičky, ktoré boli otočené v predošlých kolách. Ak iný hráč práve vymenil dve kartičky, tak tieto kartičky nesmú byť znova vymenené v tom istom kole!

• SLUŽOBNÁ

Neznáš žaby a dáva to najavo svojou metlou. Preto nemôžeš so svojim žabiakom stúpiť na kartičku, na ktorej stojí služobná. Ak chceš, aby ti služobná uhlia z cesty, alebo ju chceš dostať do cesty protihráčovi, hod' kockou a tähaj s jej figúrkou. Služobná sa môže pohybovať všetkými smermi okrem diagonálneho (šíkmo). Ked' s ňou pohneš, nesmies ju vrátiť na to isté miesto. Na pohyb služobnou musíš hoditi kockou. Nemusíš ísť plný počet krokov hodených na kocke, môžeš zastaviť aj skôr, ak je slúžka na kartičke, kam ju chceš dostať. Slúžka nesmie zastaviť na kartičke so žabiakom, ale môže ho preskočiť – táto kartička sa tiež počítá ako jeden krok.

Koniec hry: vyhráva hráč, ktorý dostal svojho žabiaka do paláca ako prvý.

Tip pre mladšie deti: hra je podstatne jednoduchšia bez použitia figúrky služobnej, takže ju môžu hrať aj mladší hráči.

Obsah hry: 1 palác, 1 podlaha paláca, 1 figúrka princezná, 1 figúrka služobná, 1 kocka, 4 figúrky žabích princov, 4 kartičky studne, 72 kartičiek labyrintu.

Принц-Лягушка

Принц-лягушка это восхитительная игра-мемори для 2-4 игроков от 5 лет.

Наша история начинается с опрометчивого обещания, данного у колодца на внутреннем дворе замка. Принцесса играла в свой золотой мяч на краю колодца, и вдруг мяч упал в колодец, на самое его дно. Принцесса заплакала... Находясь в отчаянии, она пообещала лягушонку, прискакавшему ей на помощь, что в обмен на мяч она возьмет лягушонка во дворец: он сможет есть у нее за столом, пить из ее чашки и спать на ее кровати. Лягушонок с радостью помог принцессе в надежде на то, что принцесса, наконец, разрушит колдовские чары и поцелуем превратит его обратно в красивого принца. Но когда любимая игрушка снова попала принцессе в руки, она перехотела выполнять свои обещания и забыла про лягушонка. Лягушонок стал следовать за ней по пятам, напоминая об обещании...

Цель игры: Первым привести своего лягушонка во дворец

Подготовка: Размесите дворец, соединив все его части, посередине стола. Переверните все 72 карточки с секциями лабиринта лицом вниз и хорошо перемешайте. Затем разложите их в три ряда с каждой стороны замка как указано на коробке. Разместите по одной карте с изображением колодца в каждом углу игрового поля (лабиринта). Один колодец на одного игрока. Если играет менее четырех человек, сложите оставшиеся карточки с колодцами и лягушат обратно в коробку! Поместите принцессу и служанку внутрь дворца.

Ход игры:

1ый круг игры

Первым ходит самый младший игрок! Переверните первую карту, расположенную напротив вашего колодца и посмотрите, какая часть лабиринта на ней изображена!

На карточках может быть изображено следующее: прямая часть – перекресток – тупик – поворот.

Поверните эту карточку так, чтобы путь начинался от вашего колодца и поставьте своего лягушонка на ее. (Исключение: Если на перевернутой карте изображен тупик, поверните карту по направлению к следующей карте, которую вы откроете позже.

2ой и последующие круги

Когда до вас доходит очередь, вы можете выполнить следующие действия:

- Перевернуть следующую карту лицом вверх и поставить туда лягушонка
- Поменять местами две карты лабиринта, не переворачивая их лицом вверх
- Бросить игральный кубик и сходить служанкой

• Как продвигаться по лабиринту

Чтобы привести своего лягушонка во дворец, вам нужно открывать карточки с секциями лабиринта - по одной за ход. (Возможно, вам придется двигаться обходным путем, чтобы избежать встречи со служанкой или другим лягушонком. Нельзя наступать на карточку, на которой уже стоит фигурка другого игрока или

служанка!) Следите за направлением вашего пути и постарайтесь подвести его ко входу во дворец. Лягушонок может стоять только на карточке, перевернутой лицом вверх. Все последующие карты соединяйте между собой, чтобы путь не прерывался. После того как вы передвинули своего лягушонка на вновь открытую карточку лабиринта, предыдущую переворачивайте обратно лицом вниз. Будьте внимательны, нельзя останавливаться на карточке с изображение тупика, просто переверните эту карту обратно лицом вниз. В следующий ход у вас появится возможность поменять эту карту местами с другой карточкой.

• **Как менять карточки местами**

В процессе игры могут возникнуть ситуации, когда вам потребуется поменять карточки лабиринта местами. Например, если ваш лягушонок уперся в тупик, необходимо поменять местами две карточки, перевернутые лицом вниз, чтобы впереди у лягушонка появилась другая секция лабиринта и он смог продвинуться в следующий ход. Если вам не требуется другая часть лабиринта, то можно просто помешать другому игроку.

Важно! Нельзя переворачивать карточку и смотреть, что на ней изображено! (Можно действовать наобум или запоминать карточки, которые вскрывались в предыдущих кругах.) Если другой игрок поменял две карточки местами, то нельзя снова менять местами те же карточки в этом круге!

• **Как ходит служанка**

Она совсем не любит лягушек и прогоняет их метлой. Вот поэтому и нельзя ставить своего лягушонка на карточку, где находится служанка. Если вы хотите убрать служанку со своего пути или преградить путь другому игроку – бросайте кубик и ходите фигуркой служанки. Служанка может перемещаться в любом направлении, кроме диагонали! Если служанка вышла из дворца, то уже не может вернуться обратно. Чтобы передвинуть служанку, бросайте игральный кубик. Разрешается не использовать полное количество шагов, выпавшее на кубике, если вы достигли намеченной карточки. Служанка не может наступать на карточку с лягушонком, но эта карточка входит в счет ее шагов - просто перешагните через карточку с лягушонком!

Конец игры: Побеждает тот игрок, который приведет своего лягушонка во дворец первым.

Примечание: Чтобы понизить уровень сложности игры для детей более младшего возраста, можно исключить из игры фигурку служанки.

Комплект игры включает: 1 дворец, 1 основание дворца, 1 принцесса, 1 служанка, 1 игральный кубик, 4 принца-лягушки, 4 карточки с изображение колодца, 72 карточки с секциями лабиринта

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Cuidado! Contém peças pequenas.
Perigo de asfixia.

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

Advarsell! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszíppantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Rzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2013
©bohony