

DJ08456 – Wróżka

Wiek: od 5 lat

Zawartość: 1 plansza + 20 żetonów „nutki” + 4 karty „Wróżka” + 1 kostka + 4 pionki

Cel gry: wygrywa ta wróżka, która jako pierwsza wróci do zamku w karocy ubrana od stóp do głów (z diademem, koliań, torebką i wachlarzem w dobranym do zestawu kolorze).

Każdy gracz wybiera jeden pionek i stawia go na środku planszy, na zamku oraz wybiera kartę księżniczki w odpowiadającym kolorze i kładzie ją przed sobą. Żetony „nutki” kładziemy na miejscach na planszy ze znaczkiem nutki. NB1: w trakcie przygotowywania gry, gracze nie powinni znać obrazków, które znajdują się na odwrotnej stronie żetonów z nutką. NB2: jeśli wszystkie karty „księżniczki” nie są używane (gdy gra 2 lub 3 graczy), trzeba odłożyć wszystkie elementy gry, które odpowiadają odłożonym kartom. Kładziemy żetony na pozycji z nutką w dowolny sposób, zostawiając niektóre miejsca wolne.

Przebieg gry: najmłodszy gracz „księżniczka” zaczyna i następnie kolejność jest według ruchu wskazówek zegara. Gracz rzuca kostkę i przesuwa swój pionek w wybranym przez siebie kierunku. Jeżeli pionek trafi na żeton z nutką, gracz odwraca żeton (jeśli tego sobie życzy) i pokazuje go pozostałym graczom.

- Jeśli żeton pasuje do jednego z elementów brakujących na karcie z Wróżką, gracz bierze go i kładzie na swojej karcie i ponownie rzuca kostką.
- Jeśli żeton nie pasuje (bo element nie pasuje do wybranego przez gracza koloru) gracz odkłada go, stroną z nutką do góry w to samo miejsce i kolejka przechodzi na następnego gracza.
- Jeśli żetonem jest karoca:
*karta tego gracza jest kompletna i może on wziąć ten żeton i położyć go na swojej karcie; następnie rzuca kostką by wejść do zamku.
Lub karta gracza jest niekompletna i gracz nie może wziąć tego żetonu. Gracz kładzie żeton stroną z nutką na wierzchu i kolejka przechodzi na następnego gracza.*
- Na „spadającej gwiazdzie”, gracz jeszcze raz rzuca kostką
- Na pozycji pustej: nic się nie dzieje i kolejka przechodzi na następnego gracza.
- NB3: nie może być dwóch Księżniczek na tej samej pozycji. Jeśli jakieś miejsce jest już zajęte gracz powinien wybrać inną dróżkę.
- NB4: nie można wykonywać zawrotu z wybranej ścieżki w trakcie tego samego ruchu.
- NB5: w trakcie trwania gry, gracz nie musi zwrócić żetonu „nutka”, na którym dochodzi do końca swojego przemieszczania się. Jeżeli przypomina sobie element, jaki był na odwrocie tego żetonu i który go nie interesuje, nie odkrywa go by nie ułatwić gry przeciwnikom.
- NB6: nie jest konieczne dojście dokładnie na pozycję, na której znajduje się żeton. Jeśli gracz wyrzuci kostką liczbę wyższą od ilości pozycji do przejścia, które dzielą go od pozycji z żetonem, może zdecydować czy się zatrzymać na pozycji z żetonem.

Koniec gry: wygrywa pierwsza Księżniczka, która dotrze do zamku w karocy ze wszystkimi akcesoriami w odpowiednim kolorze.