



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

Erbsenprinzessin

KISSENSTAPELEI



Pile Up · Princesse au petit pois – Le jeu
Kussens stapelen · Apilar almohadas
Accatastamento di cuscini

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

Erbsenprinzessin

Kissenstapelei

Zwei märchenhafte Stapelspiele für
2 - 4 fleißige Bettenbauer von 3 - 12 Jahren.

Autorin: Liesbeth Bos
Illustration: Marina Rachner
Spieldauer: ca. 10 Minuten

*Für Puk, meine kleine Prinzessin.
(Liesbeth Bos)*



Eigentlich geht Enni, die kleine Erbsenprinzessin, nicht gerne ins Bett, aber heute ist sie sehr müde. Und damit sie schön einschlafen kann, stapelt sie einen hohen Turm aus Matratzen, Daunendecken und Kissen in ihrem Bett übereinander. Herrlich weich, aber auch ganz schön wackelig!

Wer hilft Enni Erbsenprinzessin, ihre Kissen, Daunendecken und Matratzen so zu stapeln, dass sie am Ende glücklich einschlafen kann? Aber seid vorsichtig, denn der wackelige Turm aus Bettzeug kann schnell umkippen und dann müsst ihr wieder von vorne anfangen.

Wer etwas genauer wissen möchte, was im Märchen „Die Prinzessin auf der Erbse“ passiert, kann es am Ende dieser Spielanleitung nachlesen.

Spielinhalt

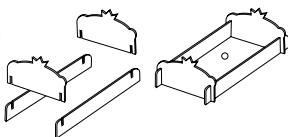
1 Enni Erbsenprinzessin, 1 Erbse, 4 Sets Bettzeug (je 1 Kissen, 1 Daunendecke, 1 Matratze), 1 Prinzessinnenbett (aus 4 Teilen), 1 Spielplan (beidseitig bedruckt), 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spiel 1: Wackelige Bettenstaperei

Kooperative Variante für erste Kissenstapler

Spielvorbereitung

Nehmt die vier Teile des Prinzessinnenbettes und steckt sie wie abgebildet in der



Tischmitte zusammen, sodass es alle gut erreichen können. Legt anschließend die Erbse in die Mitte des Bettes.

Legt den Spielplan mit der Prinzessin nach oben auf den Tisch und stellt Enni Erbsenprinzessin auf ein beliebiges Lauffeld. Legt anschließend alle Kissen, Daunendecken und Matratzen als gemeinsamen Vorrat neben den Spielplan. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Wer zuletzt auf ganz vielen Kissen geschlafen hat, darf beginnen und würfelt. Ziehe Enni Erbsenprinzessin um die gewürfelte Punktezahl im Uhrzeigersinn vorwärts.

Welches Symbol ist auf dem Feld zu sehen, auf dem Enni landet?

- Das Bett**



Du darfst entsprechend der königlichen Stapelregel ein beliebiges Teil vom Vorrat nehmen und auf das Prinzessinnenbett legen.



Königliche Stapelregel!

Beim Stapeln muss die Reihenfolge: Matratze, darauf Daunendecke und Kissen, darauf Matratze, darauf Daunendecke und Kissen ... unbedingt eingehalten werden. Die Farben könnt ihr euch dabei aussuchen.



- Die Waschmaschine**



Eines der im Bett liegenden Teile ist schmutzig und muss sofort in die Waschmaschine. Nimm ein oben liegendes Teil vom Bettenturm und lege es zurück in den Vorrat.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Fällt der Bettenturm um, bevor alle Teile auf das Bett gestapelt wurden, verliert ihr leider alle gemeinsam.

Wenn ihr es aber schafft, alle Teile zu stapeln, ohne dass der Turm einstürzt, gewinnt ihr gemeinsam.

Die Erbsenprinzessin freut sich, denn endlich kann sie sich in ein weiches Bett legen. Versucht dazu, Enni in das Bett zu legen und zuzudecken. Wenn es nicht mit allen Kissen und Daunendecken klappen sollte, nehmt einfach ein paar wieder herunter. Jetzt schläft Enni Erbsenprinzessin friedlich ein und hat wunderschöne Träume.

Spiel 2:

Spannender Bettenturmbau im Schloss

Ein spannender Wettbewerb für erfahrene Kissenstapler

Spielvorbereitung

Nehmt die vier Teile des Prinzessinnenbettes und steckt sie wie abgebildet in der Tischmitte zusammen, sodass es alle gut erreichen können. Legt anschließend die Erbse in die Mitte des Bettes. Legt den Spielplan mit dem kleinen Drachen nach oben auf den Tisch und stellt Enni Erbsenprinzessin auf ein beliebiges Lauffeld. Jedes Kind nimmt sich jetzt Matratze, Kissen und Daunendecke einer Farbgruppe und legt sie vor sich. Haltet den Würfel bereit. Restliches Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel. Spielt ihr zu zweit, könnt ihr auch zwei Sets Bettzeug zu euch nehmen.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in Bettwäsche mit Kronen geschlafen hat, darf beginnen und würfelt. Ziehe Enni Erbsenprinzessin um die gewürfelte Punktezahl in eine beliebige Richtung vorwärts.

Was ist auf dem Feld abgebildet, auf dem Enni landet?

- **Eine Matratze, eine Daunendecke oder ein Kissen**



Wenn du das abgebildete Teil vom Bettzeug vor dir liegen hast, versuche, es vorsichtig auf das Bett zu stapeln. Dabei kannst du die Teile in beliebiger Reihenfolge stapeln.



Achtung: Hast du das abgebildete Teil nicht mehr vor dir liegen, kannst du in dieser Runde auch nichts auf das Bett stapeln. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.



- **Das Bett**



Du darfst ein beliebiges Teil vom Bettzeug nehmen und auf das Bett legen.

- **Die Waschmaschine**



Eines der im Bett liegenden Teile ist schmutzig und muss sofort in die Waschmaschine. Nimm ein oben liegendes Teil vom Bettenturm und gib es einem **beliebigen Mitspieler**.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Der Bettenturm fällt um!

Fällt der Turm beim Stapeln oder Wegnehmen von Teilen um, muss das Kind, das ihn zum Einsturz gebracht hat, die heruntergefallenen Teile nehmen und vor sich ablegen.

Achtung:

Wenn der Turm umkippt, obwohl ihn keiner berührt hat, bauen ihn alle gemeinsam sofort wieder auf und das Spiel geht weiter.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das erste Kind keine Teile vom Bettzeug mehr vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt. Versuche jetzt, Enni Erbsenprinzessin in ihr tolles Bett zu legen und zuzudecken. Wenn es nicht mit allen Kissen und Daunendecken klappen sollte, nimm einfach ein paar wieder herunter. Jetzt schläft Enni Erbsenprinzessin friedlich ein und hat wunderschöne Träume.



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 Pile Up

ENGLISH

Two enchanting stacking games for 2 to 4 dedicated bed builders ages 3 to 12 years.

Author: Liesbeth Bos
Illustrations: Marina Rachner
Game duration: approx. 10 minutes

*For Puk, my little princess.
(Liesbeth Bos)*



Normally, Penny, the little Pea princess, doesn't like to go to bed. But today she is very tired. To make sure she gets a good night's sleep, Penny stacks a high tower of mattresses, downy comforters and pillows on top of each other in her bed. Oh so soft, but oh so wobbly, too!

Who can help Penny, stack her pillows, downy comforters and mattresses so she can finally, happily fall sleep? But watch out! The wobbly tower of bedding can easily topple and then you have to start all over again.

*To find out exactly what happens in the fairy tale *The Princess and the Pea*, read the story at the end of these game instructions.*

Contents

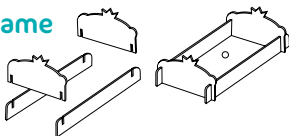
1 Penny Pea princess, 1 pea, 4 sets of bedding (each with 1 pillow, 1 downy comforter and 1 mattress, 1 princess bed (with 4 parts), 1 game board (printed on both sides), 1 die, 1 set of instructions

Game 1: Wobbly bedding bundle for Penny Pea princess

Cooperative variety for beginning pillow pilers

Preparation of the Game

Connect the four parts of the princess bed as shown and place it in the center of the playing area so that everyone can easily reach it. Place the pea in the center of the bed.



Set the game board with the princess side up on the playing area and place Penny Pea princess on a random square. Now, lay all pillows, downy comforters and mattresses next to the game board within reach of all players. Have the die at hand.



How to Play

The last player to sleep on many pillows gets to roll the die first. Move Penny Pea princess clockwise forward the number of dots rolled.

Which symbol do you see on the square Penny landed?

- **The bed**



You may take any piece of bedding and lay it on the princess bed, according to the royal stacking rules.



Royal stacking rules!

The bedding must be stacked in this sequence: first mattress, then downy comforter and then pillow, followed by mattress, downy comforter and pillow and so on. You may choose whatever colors you like.



- **The washing machine**



One piece of bedding is dirty and must be washed immediately. Take the top piece of bedding and place it back in the supply pile.

Now it's the next child's turn to roll the die.

End of the Game

If the bedding tower falls before all bedding has been stacked, you have all unfortunately lost.

But when you manage to stack all of the bedding without the tower toppling over, you have all won!

The Pea princess is very happy. Now she can lay her royal self in a soft bed. Try to tuck Penny into bed. If it doesn't work with all of the bedding, just take some things down. Now Penny Pea princess falls peacefully asleep and has wonderfully sweet dreams.

Game 2: Exciting bedding tower building in the palace

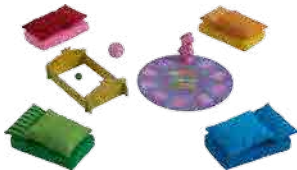
A thrilling competition for experienced pillow pilers

Preparation of the Game

Connect the four parts of the princess bed as shown and place it in the center of the playing area so that everyone can easily reach it. Place the pea in the center of the bed. Set the game board with the little dragon side up on the playing area and place Penny Pea princess on a random square. Each child places in front of themselves a mattress, pillow and downy comforter of one color. Have the die at hand.

The rest of the game materials are placed back in the box.

If you are two players, each of you can take two sets of bedding.



How to Play

The game proceeds clockwise. The last player to sleep in sheets with a crown pattern gets to roll the die first. Move Penny Pea princess the number of dots rolled in either direction you prefer, left or right.

What is on the space Penny landed?

- **A mattress, a downy comforter or a pillow**



If you have the piece of bedding shown on the square, try to lay it carefully on the bed. You can lay the pieces in any order you wish.



Note: If you no longer have the piece of bedding shown on the game board, you cannot pile anything in this round. Now, it is the next child's turn.



- **The bed**



You may choose any piece of bedding and lay it on the bed.

- **The washing machine**



One piece of bedding is dirty and must be washed immediately. Take the top piece of bedding and give to **any other player**.

Now, it is the next child's turn to roll the die.



The bedding tower topples over!

If the tower falls when putting on or taking off bedding, the child who caused the collapse must take all fallen bedding and put it in their pile.

Note:

If the tower topples without anyone touching it, then everyone builds it back up together and the game resumes.

End of the Game

The game is over when the first player has stacked all of their bedding. This player wins the game! Now try to tuck Penny Pea princess into her fantastic bed. If it doesn't work with all of the pillows and downy comforters, just take some things down. Now Penny Pea princess falls peacefully asleep and has wonderfully sweet dreams.



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 – Le jeu

Deux jeux d'adresse et d'empilement
inspirés du célèbre conte de fée,
pour 2 à 4 joueurs de 3 à 12 ans.

Auteure : Liesbeth Bos
Illustration : Marina Rachner
Durée de la partie : env. 10 minutes



FRANÇAIS

Pour Puk, ma petite princesse.
(Liesbeth Bos)

Habituellement, Paola, la princesse au petit pois, n'aime pas aller au lit, mais aujourd'hui elle est très fatiguée. Pour s'endormir dans un lit bien confortable, elle crée une tour géante en empilant matelas, couettes et oreillers. La tour est bien douillette mais qu'est ce qu'elle penche !

Qui aidera Paola, la princesse au petit pois, à empiler correctement ses oreillers, couettes et matelas pour qu'elle puisse s'endormir facilement ? Mais restez prudents et attentifs : la tour faite des pièces de literie est loin d'être stable, elle peut vite se renverser et il faudra alors tout recommencer depuis le début !

Si vous voulez savoir ce qui se passe dans le conte « La princesse au petit pois », lisez l'histoire figurant à la fin de cette règle de jeu.

Contenu du jeu

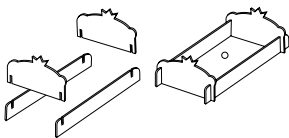
1 princesse au petit pois Paola, 1 petit pois, 4 éléments de literie (1 oreiller, 1 couette, 1 matelas par couleur), 1 lit de princesse (en 4 parties), 1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés), 1 dé, 1 règle du jeu

Jeu n° 1 : Empilons le lit de Paola sans faire tomber la tour !

Variante coopérative pour premiers empilements de coussins

Préparatifs

Prenez les quatre parties du lit de la princesse et assemblez-les comme illustré. Posez le lit au milieu de la table pour qu'il soit accessible à tous les joueurs. Posez le petit pois au milieu du lit.



Posez le plateau de jeu sur la table, face princesse visible, et posez la princesse Paola sur n'importe quelle case. Formez ensuite une réserve avec tous les oreillers, couettes et matelas à côté du plateau de jeu. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Celui qui a dormi en dernier sur une pile de coussins commence en lançant le dé. Il avance la princesse au petit pois Paola dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.

Quel symbole est représenté sur la case où Paola arrive ?

- **Le lit**



Tu as le droit, en respectant la règle royale d'empilement, de prendre n'importe quelle pièce de la réserve et de la poser sur le lit de la princesse.

FRANÇAIS



Règle royale d'empilement !

*En empilant les pièces, tu dois absolument respecter l'ordre suivant :
matelas, puis- couette, puis oreiller, et à nouveau
par-dessus matelas, puis couette, puis oreiller
A vous de choisir les couleurs.*



- **Le lave-linge**



Une des pièces posées sur le lit est sale et il faut la mettre tout de suite dans le lave-linge. Prends une pièce posée en haut de la tour et remets-la dans la réserve.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Si la tour s'écroule avant que toutes les pièces n'aient été empilées, vous perdez la partie tous ensemble.

Par contre, si vous réussissez à empiler toutes les pièces sans que la tour ne se renverse, vous gagnez la partie tous ensemble.

La princesse au petit pois se réjouit car elle peut enfin s'allonger sur un lit bien douillet. Pour cela, essayez d'allonger Paola dans le lit et de la couvrir. Si vous n'y arrivez pas avec tous les oreillers et toutes les couvertures, retirez-en quelques-un(e)s. Paola peut alors s'endormir et faire de beaux rêves

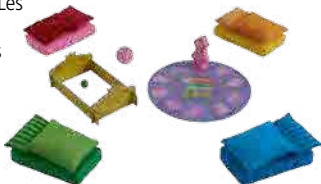
Jeu n° 2 :

Lit de princesse royalement empilé !

Une course captivante pour assembleurs expérimentés de tour en coussins

Préparatifs

Prenez les quatre parties du lit de princesse et assemblez-les comme illustré. Posez le lit au milieu de la table de manière à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs. Posez le petit pois au milieu du lit. Posez le plateau de jeu, face petit dragon visible, et mettez Paola sur n'importe quelle case. Chaque joueur prend le matelas, l'oreiller et la couette d'une couleur et les pose devant lui. Préparez le dé. Les accessoires restants sont remis dans la boîte. Si vous jouez à deux, vous pouvez aussi prendre chacun deux ensembles de literie.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a couché en dernier dans une parure de lit décorée de couronnes commence en lançant le dé. Il avance la princesse au petit pois Paola dans n'importe quel sens du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.

Quel symbole est représenté sur la case où Paola arrive ?

- **Un matelas, une couette ou un oreiller**



Si tu possèdes la pièce de literie représentée sur le dé, empile-la sur le lit avec précaution. Tu peux empiler les pièces dans n'importe quel ordre.



Attention : Si tu ne possèdes plus la pièce représentée sur le dé, tu ne poses rien sur le lit pendant ce tour. C'est alors au tour du joueur suivant.



- **Le lit**



Tu prends une de tes pièces de literie au choix et la poses sur le lit.

- **Le lave-linge**



Une des pièces posées dans le lit est sale et il faut la mettre tout de suite dans le lave-linge. Prends une pièce posée en haut de la tour et donne-la à n'importe **quel joueur**.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

**La tour se renverse !**

Si la tour se renverse lorsqu'un joueur pose ou retire une pièce, ce joueur doit récupérer les pièces tombées et les poser devant lui.

Attention :

Si la tour se renverse bien que personne ne l'ait touché, tous les joueurs remettent les pièces en place et la partie continue.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de pièce de literie devant lui : il gagne la partie. Il met Paola la princesse au petit pois dans le lit et la couvre. S'il n'y arrive pas avec tous les oreillers et toutes les couettes, il en enlève quelques-un(e)s. La princesse au petit pois peut alors s'endormir paisiblement et faire de beaux rêves.



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.

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.



Prinses op de erwt

Kussens stapelen

Twee sprookjesachtige stapelspellen
voor 2 - 4 vlijtige beddenmakers
van 3 - 12 jaar.

Auteur: Liesbeth Bos
Illustraties: Marina Rachner
Speelduur: ca. 10 minuten



*Voor Puk, mijn kleine prinsesje.
(Liesbeth Bos)*

Eigenlijk gaat Enna, de kleine prinses op de erwt, helemaal niet graag naar bed, maar vandaag is ze erg moe. Om goed te kunnen inslapen, bouwt ze in haar bed een hoge toren van matrassen, donzen dekbedden en kussens. Heerlijk zacht, maar ook heel wankel!

Wie helpt prinses Enna bij het stapelen van haar kussens, donzen dekbedden en matrassen, zodat ze eindelijk gelukkig kan inslapen? Wees echter voorzichtig, want de wankel toren van beddengoed valt snel om en dan moeten jullie weer van voor af aan beginnen.

Wie graag wil weten wat er in het sprookje 'De prinses op de erwt' precies gebeurt, kan dit aan het einde van deze spelhandleiding nalezen.

Inhoud van het spel

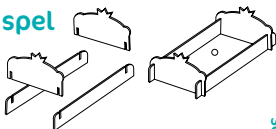
1 Enna, de prinses op de erwt, 1 erwt, 4 sets beddengoed (telkens 1 kussen, 1 donzen dekbed, 1 matras), 1 prinsessenbed (uit 4 delen), 1 spelbord (aan beide zijden bedrukt), 1 dobbelsteen, 1 spelhandleiding

Spel 1: Een wankеле beddentoren bouwen voor Enna, de prinses op de erwt

Coöperatieve variant voor beginnende kussenstapelaars

Vorbereiding van het spel

Neem de vier delen van het prinsessenbed en steek deze zoals op de afbeelding in elkaar. Plaats het bed in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Leg vervolgens de erwt in het midden van het bed.



Leg het spelbord met de prinses naar boven op de tafel en zet Enna, de prinses op de erwt, op een speelveld naar keuze. Leg vervolgens alle kussens, donzen dekbedden en matrassen als gemeenschappelijke voorraad naast het spelbord. Houd de dobbelsteen klaar.



Verloop van het spel

Wie als laatste op heel veel kussens heeft geslapen, mag beginnen en met de dobbelsteen gooien. Zet prinses Enna kloksgewijs het gegooide aantal ogen vooruit.

Welke afbeelding staat er op het veld waarop Enna terecht is gekomen?

- **Het bed**



Je mag volgens de koninklijke stapelregels een stuk naar keuze uit de voorraad nemen en op het prinsessenbed leggen.



Koninklijke stapelregels!

Bij het stapelen moet de volgende volgorde onvoorwaardelijk worden aangehouden: een matras, daarop een donzen dekbed en kussen, daarop weer een matras, daarop een donzen dekbed en kussen ... De kleuren mogen jullie hierbij zelf kiezen.



- **De wasmachine**



Een van de stukken die op bed liggen, is vuil en moet direct in de wasmachine. Neem bovenaan een stuk van de beddentoren en leg dit terug bij de voorraad.

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als de beddentoren omvalt voordat alle stukken op het bed gestapeld zijn, dan hebben jullie helaas met z'n allen verloren. Indien jullie er echter in slagen om alle stukken te stapelen, zonder dat de toren instort, dan hebben jullie met z'n allen gewonnen.

De prinses op de erwt is blij, omdat ze nu eindelijk in een zacht bed kan liggen. Probeer Enna in het bed te leggen en in te stoppen. Als dit niet met alle kussens en donzen dekbedden lukt, kunnen jullie er enkele gewoon weer wegnemen. Prinses Enna valt nu heerlijk in slaap en heeft prachtige dromen.

Spel 2:

Spannend bedden stapelen in het kasteel

Een spannende wedstrijd voor ervaren kussenstapelaars

Vorbereiding van het spel

Neem de vier delen van het prinsessenbed en steek deze zoals op de afbeelding in elkaar. Plaats het bed in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Leg vervolgens de erwt in het midden van het bed. Leg het spelbord met de kleine draak naar boven op de tafel en zet prinses Enna op een speelveld naar keuze. Ieder kind neemt nu een matras, kussen en donzen dekbed van dezelfde kleur en legt deze voor zich. Houd de dobbelsteen klaar. Het overige spelmateriaal wordt weer in de doos gelegd. Als jullie met z'n tweetjes spelen, kunnen jullie elk ook twee sets beddengoed nemen.



Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie als laatste in beddengoed met kroontjes heeft geslapen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Verplaats prinses Enna in een richting naar keuze volgens het gegooide aantal ogen.

Wat staat er op het veld waarop Enna terecht is gekomen?

- **Een matras, een donzen dekbed of een kussen**



Als je het afgebeelde stuk beddengoed voor je hebt liggen, probeer je dit voorzichtig op het bed te stapelen. Hierbij mag je de stukken in willekeurige volgorde stapelen.



Let op! Als je het afgebeelde stuk niet meer voor je hebt liggen, kan je in deze ronde ook niets meer op het bed stapelen. Dan is het volgende kind aan de beurt.



- **Het bed**



Je mag een stuk beddengoed naar keuze nemen en op het bed leggen.

- **De wasmachine**



Een van de stukken die op bed liggen, is vuil en moet direct in de wasmachine. Neem bovenaan een stuk van de beddentoren en geef dit aan **een medespeler naar keuze**.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

De beddentoren valt om!

Als de toren bij het stapelen of wegnemen van stukken omvalt, moet het kind dat het instorten veroorzaakt heeft, de gevallen stukken nemen en voor zich neerleggen.

Let op!

Als de toren omvalt, zonder dat iemand hem heeft aangeraakt, moeten jullie hem samen weer opbouwen en gaat het spel gewoon verder.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers geen enkel stuk beddengoed meer voor zich heeft liggen en daarmee de winnaar is. Probeer nu Enna, de prinses op de erwt, in haar fantastische bed te leggen en in te stoppen. Als dit niet met alle kussens en donzen dekbedden lukt, kunnen jullie er enkele gewoon weer wegnemen. Prinses Enna valt nu heerlijk in slaap en heeft prachtige dromen.





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

Apilar almohadas

Dos fabulosos juegos de apilar para 2 - 4 aplicados constructores de camas de 3 a 12 años.

Autora: Liesbeth Bos
Ilustraciones: Marina Rachner
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Para Puk, mi princesita.
(Liesbeth Bos)



En realidad, a Pili, la pequeña princesa del guisante, no le gusta irse a la cama, pero hoy se siente muy cansada. Y para poder quedarse bien dormida, se construye una torre muy alta con almohadas, colchones y edredones de pluma, unos sobre otros, encima de su cama. ¡Es tremendamente suave, pero también tambalea mucho!

¿Quién va a ayudar a Pili, la princesa del guisante, a apilar almohadas, edredones de pluma y colchones de modo que al final pueda quedarse felizmente dormida? Pero sed precavidos porque esa torre tambaleante puede venirse abajo en un plisplás y entonces tendréis que comenzar desde el principio otra vez.

Quien quiera conocer un poco más la trama del cuento La princesa y el guisante, puede leerla al final de estas instrucciones del juego.

Contenido del juego

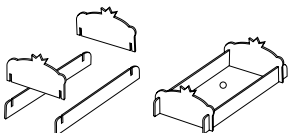
1 Pili la princesa del guisante, 1 guisante, 4 juegos de cama (cada uno con 1 almohada, 1 edredón de pluma y 1 colchón), 1 cama de princesas (formada con 4 piezas), 1 tablero de juego (impreso por ambas caras), 1 dado, 1 instrucciones del juego

Juego 1: Pila tambaleante de camas para Pili, la princesa del guisante

Una variante cooperativa para apiladores de almohadas principiantes

Preparativos

Coged las cuatro piezas de la cama de la princesa y juntadlas en el centro de la mesa tal como se muestra en la ilustración, de modo que todos puedan llegar a ella sin dificultades. Poned a continuación el guisante en el centro de la cama.



Colocad el tablero de juego en la mesa con la princesa boca arriba y poned a Pili, la princesa del guisante, en una casilla cualquiera del recorrido. A continuación poned todas las almohadas, los edredones de pluma y los colchones junto al tablero de juego como pila de aprovisionamiento para servirse durante la partida. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Comienza tirando el dado aquél que más recientemente haya dormido sobre muchas almohadas. Avanza a Pili, la princesa del guisante, el número de casillas correspondiente al número del dado y en el sentido de las agujas del reloj.

¿Qué símbolo se ve en la casilla a la que ha ido a parar Pili?

• La cama



De acuerdo con la Real Regla de Apilamiento tienes que coger un elemento cualquiera de la pila de aprovisionamiento y colocarlo en la cama de las princesas.



¡Real Regla de Apilamiento!

Al apilar hay que seguir estrictamente este orden: primero un colchón, y encima un edredón de pluma y una almohada, entonces otro colchón, y encima un edredón de pluma y una almohada, etc. Podéis elegir el color que queráis.



• La lavadora



Uno de los elementos que componen la cama está sucio y hay que ponerlo de inmediato en la lavadora. Coge un elemento que esté en la parte alta de la torre de camas y devuélvelo a la pila de aprovisionamiento.

A continuación es el turno del siguiente niño.

Final del juego

Si la torre se cae antes de que se hayan apilado todos los elementos, lamentablemente habréis perdido todos juntos. Pero si conseguís apilar todos los elementos sin que se caiga la torre, entonces habréis ganado todos juntos.

La princesa del guisante se alegra porque por fin podrá acostarse en una cama blandita. Intentad colocar a Pili en la cama y tapadla con un edredón. Si no lo consiguierais con todas las almohadas y edredones de pluma, no tenéis más que sacar algunas de estas piezas de la torre. Ahora Pili, la princesa del guisante, dormirá apaciblemente y tendrá unos sueños maravillosos.

Juego 2: Emocionante construcción de una torre de almohadas en el castillo

Una competición emocionante para expertos apiladores de almohadas

Preparativos

Coged los cuatro elementos de la cama de la princesa y juntadlos en el centro de la mesa tal como se indica en la ilustración, de modo que todos puedan llegar a la cama sin dificultades. Poned a continuación el guisante en el centro de la cama. Colocad en la mesa el tablero de juego con el pequeño dragón boca arriba y poned a Pili, la princesa del guisante, en una casilla cualquiera del recorrido. Cada niño coge ahora un colchón, una almohada y un edredón de pluma, todos del mismo color,



y se los coloca delante. Tened el dado preparado. El material de juego sobrante se devuelve a la caja. Si sois dos jugadores, entonces podréis coger dos juegos de cama cada uno.

¿Cómo se juega?

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquél que más recientemente haya dormido con sábanas en las que aparecen coronas. Avanza a Pili, la princesa del guisante, el número de casillas correspondiente al número del dado y en una cualquiera de las dos direcciones posibles.

¿Qué se ve en la casilla a la que ha ido a parar Pili?

- **Un colchón, un edredón de pluma o una almohada**



Si tienes delante el elemento de la cama que aparece en la ilustración, intenta apilarlo con cuidado encima de la cama. Al hacerlo puedes apilar los elementos en el orden que desees.



Atención: Si ya no tienes el elemento que aparece en la ilustración, no podrás apilar nada en la cama durante esa ronda. A continuación será el turno del siguiente niño.



- **La cama**



Tienes que coger un elemento cualquiera y colocarlo encima de la cama.

- **La lavadora**



Uno de los elementos que componen la cama está sucio y hay que ponerlo de inmediato en la lavadora. Coge un elemento cualquiera de la torre de almohadas y dáselo a **un compañero de juego cualquiera**.

A continuación es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

¡La torre se cae!

Si la torre se cae al apilar o al retirar algún elemento de la torre, el niño que ha causado el desmoronamiento tendrá que quedarse los elementos caídos y colocárselos delante.

Atención:

Si la torre se cae sin que nadie la haya tocado, volveréis a construir rápidamente la torre entre todos y la partida continuará sin mayor dilación.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño se quede sin elementos de la cama para poner y, por consiguiente, habrá ganado la partida. Intenta colocar ahora a Pili, la princesa del guisante, en su estupenda cama y tápala con un edredón. Si no lo consigieras con todas las almohadas y edredones de pluma, no tienes más que sacar algunas de estas piezas de la torre. Ahora Pili, la princesa del guisante, dormirá apaciblemente y tendrá unos sueños maravillosos.



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

Accatastamento di cuscini

Due meravigliosi giochi impilabili
per 2 - 4 abili costruttori di letti da 3 a 12 anni.

Autrice: Liesbeth Bos
Illustrazioni: Marina Rachner
Durata del gioco: ca. 10 minuti

*Per Puk, la mia piccola principessa.
(Liesbeth Bos)*



A dire il vero, Paolina, la piccola principessa sul pisello, non va a dormire volentieri, ma oggi è molto stanca. E per riuscire ad addormentarsi bene prepara sul letto un'alta torre di materassi, piumini e cuscini, uno sopra l'altro. Stupendamente morbida, ma anche molto traballante!

Chi aiuta Paolina, la principessina sul pisello, ad accatastare cuscini, piumini e materassi in modo da riuscire alla fine ad addormentarsi felicemente? Ma attenzione, perché la torre traballante di accessori da letto si può ribaltare rapidamente e poi dovrete ricominciare da capo.

Chi vuole saperne di più su ciò che accade nella favola "La Principessa sul pisello" può leggere il racconto alla fine delle istruzioni di gioco.

Contenuto

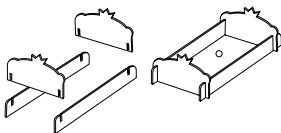
1 Principessa sul pisello Paolina, 1 pisello, 4 set di accessori da letto (con 1 cuscino, 1 piumino, 1 materasso ciascuno), 1 letto della principessa (in 4 parti), 1 tabellone (stampato su entrambi i lati), 1 dado, 1 istruzioni di gioco

Gioco n. 1: Accatastamento traballante sul letto della principessa sul pisello Paolina

Variante cooperativa per accatastatori di cuscini alle prime armi

Prima di cominciare

Prendete le quattro parti del letto della principessa e assembleatele come illustrato, mettete poi il letto al centro del tavolo, in modo che tutti possano raggiungerlo bene. Poi mettete il pisello al centro del letto.



Sistamate sul tavolo il tabellone, con la principessa rivolta verso l'alto, e mettete Paolina su una casella a piacere. Ammucchiate quindi tutti i cuscini, i piumini e i materassi accanto al tabellone. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Chi più di recente ha dormito su molti cuscini inizia tirando il dado. Fai avanzare in senso orario la principessa sul pisello Paolina di un numero di caselle corrispondente ai punti indicati dal dado.

Quale simbolo mostra la casella in cui arriva Paolina?

- Il letto



Secondo la sequenza reale di accatastamento puoi prendere un pezzo qualsiasi dal mucchio e metterlo sul letto della principessa.



Sequenza reale di accatastamento!

Nell'accatastamento la sequenza: materasso, sopra piumino e cuscino, ancora sopra materasso, sopra piumino e cuscino... deve essere assolutamente rispettata. I colori sono a scelta.



- La lavatrice



Uno dei pezzi che stanno sul letto è sporco e deve essere subito messo in lavatrice. Prendi dalla torre un pezzo tra quelli che stanno più in alto e rimettilo nel mucchio.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Se la torre crolla prima di aver accatastato sul letto tutti i pezzi, purtroppo perdete tutti.

Se invece riuscite ad accatastare tutti i pezzi senza che la torre crolli, vincete tutti insieme.

La principessa sul pisello è contenta, perché finalmente potrà sdraiarsi su un letto morbido. Cercate di mettere a letto Paolina e di coprirla. Se non riuscite a farlo con tutti i cuscini e i piumini, toglietene qualcuno. Ora la principessa sul pisello Paolina si addormenta tranquilla e fa sogni d'oro.

Gioco n. 2: Avvincente costruzione della torre sul letto nel castello

Una gara stimolante per professionisti dell'accatastamento di
cuscini.

Prima di cominciare

Prendete le quattro parti del letto della principessa, assemblatele come illustrato e mettete il letto al centro del tavolo, in modo che tutti possano raggiungerlo bene. Poi mettete il pisello al centro del letto. Sistemate il tabellone sul tavolo, con il piccolo drago rivolto verso l'alto, e mettete Paolina su una casella a piacere. Poi ciascun bambino prende un materasso, un cuscino e un piumino di un colore e li mette davanti a sé. Tenete pronto il dado. Rimettete nella scatola il restante materiale di gioco. Se giocate in due, potete anche prendere due set di accessori da letto ciascuno.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Chi più di recente ha dormito tra lenzuola ornate da corone inizia tirando il dado. Fai avanzare la principessa sul pisello, in una direzione a piacere, di un numero di caselle corrispondente ai punti indicati dal dado.

Che cosa mostra la casella in cui arriva Paolina?

- **Un materasso, un piumino o un cuscino**



Se hai davanti a te il pezzo raffigurato, cerca con cautela di accatastarlo sul letto. Puoi accatastare i pezzi nella sequenza che preferisci.



Attenzione: se non hai più davanti a te il pezzo raffigurato, in questo giro sul letto non puoi accatastare nulla. Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.



- **Il letto**



Puoi prendere un pezzo a piacere degli accessori da letto e metterlo sul letto.

- **La lavatrice**



Uno dei pezzi che stanno sul letto è sporco e deve essere subito messo in lavatrice. Prendi dalla torre un pezzo che si trova in alto e dallo **a un compagno di gioco a piacere**.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

La torre crolla!

Se, accatastando o togliendo dei pezzi, la torre crolla, il bambino che l'ha fatta crollare deve prendere i pezzi caduti e metterli davanti a sé.

Attenzione:

se la torre crolla e nessuno l'ha toccata, tutti la ricostruiscono insieme e il gioco continua.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un bambino, che vince così il gioco, non ha più alcun pezzo davanti a sé. Cercate di mettere a dormire la principessa sul pisello Paolina nel suo meraviglioso letto e di coprirlo. Se non riuscite a farlo con tutti i cuscini e i piumini, toglietene qualcuno. Ora Paolina si addormenta tranquilla e fa sogni d'oro.





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.: 302376

TL 55310