

Märchenball

ANLEITUNG

2 bis 4 Spieler, ab 5 Jahren

INHALT

- 1 Spielplan
- 1 elektronische Tanzfläche, die Musik abspielt*
- 1 Prinz + 3 Stäbe (für das Spiel wird nur 1 Stab benötigt)
- 4 Prinzessinnen
- 16 farbige Sterne
- 1 Würfel
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Spielregel

* Wird mit 3 AAA-Batterien betrieben (nicht enthalten)

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erste 4 Sterne zu ergattern und somit die beste Tänzerin zu sein!

SPIELAUFBAU



- Lege 3 AAA-Batterien in das Batteriefach, wie auf der Unterseite der Batterieabdeckung beschrieben. Beachte dabei die richtige Polarität (+ und -).



- Löse die Aufkleber vom Aufkleberbogen und klebe sie auf die Treppenstufen und auf die 8 Rundbögen an den Seiten der Tanzfläche.



- Platziere den Spielplan in der Mitte des Tisches. Stelle die Tanzfläche so auf den Spielplan, dass die 4 Gummifüße in den Löchern des Spielplans stehen und den Tisch/Boden berühren.



- Stecke das kurze Ende des Stabs in die Mitte der Tanzfläche und stecke den Tänzer (Prinz) auf die lange Seite des Stabs.
- Alle Sterne werden neben der Tanzfläche bereitgelegt.
- Jede Spielerin sucht sich nun eine Tänzerin (Prinzessin) ihrer Wahl aus und stellt sie auf den Stern auf dem Spielplan, der dieselbe Farbe hat wie das Kleid der Tänzerin.

FUNKTIONSWEISE DER TANZFLÄCHE

Wenn man den Kopf des Prinzen nach unten drückt, fängt die Tanzfläche an zu vibrieren und die Musik spielt für ungefähr 30 Sekunden. Die Prinzessinnen auf der Tanzfläche drehen sich ganz allein und versuchen, den Arm des Prinzen zu greifen, um mit ihm zu tanzen.

Anmerkungen:

- Es gibt keinen An/Aus-Schalter. Der Mechanismus wird durch Drücken des Prinzenkopfes aktiviert und stoppt automatisch nach ungefähr 30 Sekunden.
- Es gibt zwei verschiedene Melodien, die sich abwechseln.
- Das Spiel sollte nur auf einem harten Untergrund gespielt werden (Holz, Glas, Marmor, Eisen ...), denn wenn das Spiel auf Stoff oder Teppich verwendet wird, können die Vibrationen der Tanzfläche absorbiert werden.
- Es muss sichergestellt sein, dass die 4 Gummifüße Kontakt zum Tisch haben.

SPIELABLAUF

Die jüngste Spielerin beginnt; sie würfelt und zieht ihre Prinzessin so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts, wie der Würfel anzeigt. Anschließend sind im Uhrzeigersinn die anderen Spielerinnen nacheinander mit Würfeln und Vorwärtsziehen an der Reihe. Endet der Zug einer Prinzessin auf einem Feld ohne Symbol, ist der nächste Spieler an der Reihe. Endet der Zug einer Prinzessin auf einem der 12 Felder mit einem Symbol, wird die dazugehörige Aktion wie unter „Aktionen“ beschrieben ausgeführt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

AKTIONEN:



• „Märchenball“

(4 Sternfelder in den Ecken des Spielplans)

Die Prinzessin geht die Stufen hoch und wird auf die Tanzfläche vor den Prinzen gestellt. Drücke anschließend den Kopf

des Prinzen nach unten, um den Tanz zu starten. Hält der Prinz die Prinzessin im Arm, wenn die Musik aufhört, gewinnt sie einen Stern ihrer Farbe. Hält er sie nicht im Arm, bekommt sie nichts.

Nach dem Tanz steigt die Prinzessin die Stufen wieder hinab und wird auf das Sternfeld ihrer Farbe am Fuße der Treppe gestellt. Dort bleibt sie bis zu ihrem nächsten Zug stehen.



• „Alle tanzen“

Alle Prinzessinnen steigen die Stufen empor, an deren Fuß der Stern ihrer Farbe abgebildet ist. Sie betreten die Tanzfläche direkt nach der letzten Stufe ihrer Treppe.

Drücke nun den Kopf des Prinzen nach unten, um den Tanz zu beginnen.

Die Prinzessin, die der Prinz im Arm hält, wenn die Musik anhält, gewinnt einen Stern in ihrer Farbe.

Anschließend kehren alle Prinzessinnen wieder zu ihrem Sternfeld am Fuße der Treppe zurück.

Anmerkungen:

Hält der Prinz keine Prinzessin im Arm, muss der Tanz noch einmal gestartet werden.

Hält der Prinz zwei Prinzessinnen im Arm, gewinnen beide einen Stern.



• „Tanzwettbewerb“

Wähle eine Gegnerin aus, um den Tanzwettbewerb zu starten. Die beiden Prinzessinnen betreten die Tanzfläche direkt nach der letzten Stufe ihrer

Treppe. Drücke nun den Kopf des Prinzen nach unten, um den Tanz zu starten.

Die Prinzessin, die der Prinz im Arm hält, wenn die Musik anhält, gewinnt einen Stern in ihrer Farbe. Ihre Gegnerin muss einen ihrer Sterne abgeben.

Anschließend kehren die beiden Prinzessinnen zu ihrem Sternfeld am Fuße der Treppe zurück.

Anmerkungen:

-Hält der Prinz keine oder beide Prinzessinnen im Arm, wird der Tanz erneut gestartet.



• „Glück gehabt“

Die Prinzessin gewinnt sofort einen Stern in ihrer Farbe (es muss nicht getanzt werden).



• „Erholung“

Die Prinzessin ist müde, sie kann erst wieder in ihrem nächsten Zug tanzen (sollte eine andere Prinzessin auf dem Feld „Tanzwettbewerb“ oder „Alle tanzen“ landen, darf sie nicht mittanzen und muss auf ihrem Feld stehen bleiben).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn die erste Spielerin 4 Sterne ihrer Farbe gewonnen hat. Sie ist die Gewinnerin.

EINSETZEN DER BATTERIEN

Lass dir beim Einsetzen der Batterien von einem Erwachsenen helfen!

Dieses Spiel benötigt 3 AAA-Batterien, die nicht im Spiel enthalten sind.

- Öffne das Batteriefach auf der Unterseite der Tanzfläche mit einem Schraubenzieher.
- Lege 3 AAA-Batterien (nicht enthalten) ein. Achte beim Einlegen auf die richtige Polarität (+ und -).
- Schließe die Batterieabdeckung und schraube sie wieder zu.

BATTERIE-SICHERHEITSMATIONEN:

- Batterien sollten nur von einem Erwachsenen oder unter Aufsicht eines Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Folgen Sie immer sorgfältig den Angaben in der Bedienungsanleitung. Verwenden Sie nur Batterien des gleichen oder entsprechenden Typs (auf den Batterien oder dem Gegenstand aufgedruckt).
- Beim Einsetzen auf korrekte Polarität (+ und -) achten.
- Nicht wiederaufladbare Batterien nicht wieder aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien nicht mit anderen Batterien mischen. Die Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt entfernen. Aufladen der Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen!
- Ladeanschlüsse nicht kurzschließen.
- Niemals Alkaline-, Standard- (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare (Ni-Ca) Batterien sowie alte und neue Batterien mischen.
- Immer alle Batterien gleichzeitig austauschen.
- Versuchen Sie niemals, das Produkt oder Teile des Produkts mit dem Netzstrom zu verbinden oder über den Netzstrom oder eine andere unabhängige Stromquelle mit Strom zu versorgen.
- Wenn das Gerät längere Zeit außer Betrieb ist, sollten die Batterien entfernt werden.
- Leere Batterien aus dem Produkt entfernen und gemäß Vorschrift umweltfreundlich entsorgen.
- Batterien niemals Feuer oder großer Hitze aussetzen. Inhalt kann explodieren oder auslaufen.
- Prüfen Sie regelmäßig, ob die elektrischen Bestandteile des Produkts beschädigt sind. Bei Beschädigung nicht mit dem Produkt spielen, bis eine vollständige Reparatur erfolgt ist.
- Bitte heben Sie diese Informationen zu Ihrer Information und künftigen Verwendung auf.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie an der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ob. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zu Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Bitte Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.

Made in China by MEGABLEU - route de Bresollettes - 61190 Randonnai - Frankreich.
© 2013 MEGABLEU, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten.


www.megableu.com

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

