

EN, DE, FR, NL, ES, IT, PL, HU, SK, CZ, SI, GR, UA, RU



# The Lost Necklace



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# The Lost Necklace

Once upon a time in a faraway kingdom lived a lovely princess. An evil witch envied her beauty and cursed her with deep, dreamless sleep. The princess' magical necklace was torn apart and scattered its forty pearls in the garden. It was said the ones who gather the pearls and restore the necklace before the last grain of sand falls in the hourglass, will wake the princess up. The princess slumbers still, and she is waiting for her rescuers to come.

A cooperative game for 1-6 players 4 years old and up

**The goal of the game:** gather the forty beads of the necklace before the hourglass is assembled.

**How to play:** Place the game board in the middle of the playing area. Pile up the hourglass tiles and place them next to the board. Scatter the beads around the princess. Before starting the game agree if you want to follow a pattern while you are assembling the necklace or not. After deciding it let's start to play! The youngest player starts by throwing the die. If the die shows...

- a colour: the player has to pick up a bead from the board according to the colour shown on the die and place it on the princess' neck. (If there are no more pearls in that colour, the player is not allowed to pick another one, her/his turn is over)
- an ant: the ants help to assemble the necklace, so the player is allowed to pick **2 beads of any colour** from the board and place them on the princess' neck.
- an hourglass: the player has to draw an hourglass tile and place it next to the game board.

If the hourglass is assembled before the necklace is completed, you ran out of time! If you completed the necklace before all the hourglass tiles are assembled, you have successfully broken the spell and rescued the princess! Good luck and enjoy the game!

**Contents:** 4x10 pieces of Czech glass beads in a linen bag, 1 die, 1 game board, 1 hourglass puzzle consisting of nine tiles

# Die verlorene Perlenhalskette

In einem fernen Land lebte sorglos eine wunderschöne Prinzessin. Eines Tages sandte eine böse Hexe aus Neid einen tiefen, traumlosen Schlaf über sie. Die Hexe riss die zauberhafte Halskette der Prinzessin auseinander und zerstreute dessen vierzig Perlen im Garten. Die Nachricht ging durch das ganze Land, dass die Prinzessin nur vom Fluch befreit werden kann, wenn alle kleinen Perlen im dichten Gras gefunden werden, und die Halskette wiederhergestellt wird. Ihre Retter haben nur so lange Zeit, bis das letzte goldene Sandkorn in der Sanduhr abgelaufen ist. Die Prinzessin wartet seitdem im tiefen Schlaf darauf gerettet zu werden.

Gesellschaftsspiel ab 4 Jahren, für 1 bis 6 Kinder.

**Ziel des Spiels:** Die Perlen der Halskette müssen gefunden werden, bevor das letzte Sandkorn in der Sanduhr abgelaufen ist.

**Spielverlauf:** Legt das Spielbrett vor euch hin, und zerstreut die Perlen im Gras, neben der Prinzessin. Mischt die Karten der Sanduhr und legt sie auf den Tisch. Vereinbart euch schon vornherein nach welchem Muster die Halskette zusammengestellt werden soll. Wenn alles fertig ist, soll der jüngste Spieler den Würfel werfen!

- Wenn jemand eine Farbe gewürfelt hat: Der gewürfelten Farbe entsprechend kann eine Perle aus dem Gras genommen und nach dem vereinbarten Muster um den Hals der Prinzessin gelegt werden. (Sollten keine Perlen mehr in dieser Farbe im Gras liegen, könnt ihr keine andere wählen, es ist der nächste Spieler dran.)
- Wenn jemand eine Ameise würfelt: Es dürfen **2 Perlen egal welcher Farbe** (auch unterschiedlich) aufgenommen und an den Hals der Prinzessin gelegt werden.
- Wenn jemand die Sanduhr gewürfelt hat: Es muss eine Sanduhrkarte umgedreht und neben dem Spielbrett gelegt werden.

Wenn alle Sanduhrkarten umgedreht wurden bevor die Halskette fertig ist, ist euch leider die Zeit ausgelaufen. Wenn es auch aber gelingt alle Perlen zu finden, und die Halskette zusammenzustellen, habt ihr die Prinzessin vom Fluch befreit! Wir wünschen euch viel Spaß und Glück zum Spiel!

**Spielinhalt:** 4x10 Tschechische Glasperlen in einem Baumwolltäschchen, 1 Würfel, 1 Spielbrett, 1 Sanduhrpuzzle

# Le collier perdu

Il était une fois une très jolie princesse, qui vivait dans un royaume lointain. Un jour, la méchante sorcière jalouse l'a ensorcelée: la princesse est tombée dans un sommeil profond. Son collier s'est déchiré et les quarante perles sont perdues dans le jardin du palais. Tous les habitants du royaume ont compris que le seul moyen de mettre fin à l'enchantement était de retrouver les perles dans les hautes herbes du jardin et de reconstituer le collier. Les héros audacieux qui tenteront d'accomplir cette tâche, devront reconstituer le collier avant que le dernier grain de sable ne tombe dans le sablier. La princesse attend depuis si longtemps d'être sauvée!

Jeu d'équipe pour 1 à 6 enfants, à partir de 4 ans.

**Le but du jeu:** retrouver les perles du collier avant que le dernier grain de sable ne tombe.

**Comment jouer:** Placez le plateau sur la table et répartissez les perles dans l'herbe, autour de la princesse. Mélangez les cartes qui composent le sablier et mettez-les en talon sur la table. Décidez d'avance quelle sera l'ordre des couleurs des perles dans le collier. Après ces préparatifs, le plus jeune des joueurs lance le dé.

- Si le dé montre une couleur, ramassez une perle de cette couleur dans l'herbe et mettez la au cou de la princesse, en fonction du motif décidé à l'avance. (S'il n'y a plus de perle de cette couleur, vous ne pouvez pas en choisir une autre: c'est au joueur suivant de lancer le dé.)
- Si le dé montre la fourmi, le joueur à droit de ramasser **2 perles de n'importe quelle couleur** et de les mettre au cou de la princesse.
- Si le dé montre le sablier, retournez la première carte du talon et placez la à côté du plateau.

Si toutes les cartes sont retournées avant que le collier ne soit reconstitué, vous avez échoué. Mais si vous avez réussi à retrouver toutes les perles et que vous avez reconstitué le collier, la princesse est sauvée!

Bon amusement et bonne chance!

**Contenu du jeu:** 4x10 perles de verre tchèque, 1 dé, 1 plateau, 1 sablier formé de neuf cartes

# De verloren halsketting

Er was eens een prachtige prinses in een ver koninkrijk. Op een dag betoverde een jaloezige boze heks haar in een diepe slaap. De heks rukte de magische parelketting van de prinses los en strooide de veertig parels in de tuin. Het hele koninkrijk kreeg te horen dat de prinses niet meer wakker zou worden. Pas als alle kleine parels uit het dikke gras zouden worden gevonden en de ketting zou worden gemaakt, dan zou de prinses ontwaken. Haar redders beginnen de zoektocht die moet worden voltooid voordat de laatste gouden zandkorrel in de zandloper valt. De prinses slaapt nog steeds en ze wacht op haar helden.

Een coöperatief spel voor 1-6 spelers vanaf 4 jaar

**Doel van het spel:** samen moet je de veertig parels van de halsketting verzamelen voordat de zandloper is doorgelopen.

**Spelregels:** Plaats het bord voor je en strooi de parels rond de prinses in het gras. Schud de kaarten van de zandloper en plaats ze op de tafel. Spreek vóór het spel begint met elkaar een patroon af hoe je van plan bent de ketting weer in elkaar te zetten. Als je daarmee klaar bent, kan de jongste speler het spel beginnen door met de dobbelsteen te gooien.

- Als hij een kleur gooit, pak hij of zij een parel uit het gras op basis van de kleur die hij heeft gegooid en legt deze op de ketting rond de nek van de prinses volgens het afgesproken patroon. (Als er geen parels meer zijn met die kleur, kun je geen andere parels kiezen, en mag de volgende speler de dobbelstenen gooien)
- Als je een mier gooit: je kan **2 parels van elke kleur** oppakken en op de ketting leggen.
- Als je een zandloper gooit: je moet een zandloperkaart trekken en deze naast het speelbord leggen.

Als alle zandloperkaarten zijn getrokken voordat de ketting is voltooid, heb je helaas te kort tijd. Als je de ketting weer in elkaar kunt zetten voordat alle zandloperkaarten zijn verzameld, heb je de betovering verbroken en is de prinses gered! Samen heb je het spel gewonnen.

Veel geluk en veel plezier met het spel!

**Inhoud:** 4x10 stuks Tsjechische glaskralen in een buideltje, 1 dobbelsteen, 1 spelbord, 1 zandloperpuzzel bestaande uit negen kaarten

# El collar perdido

Érase una vez, en un reino muy lejano, una princesa de belleza sin igual que tenía un collar mágico. Un día una malvada bruja que le tenía mucha envidia la hechizó, sumiéndola en un profundo letargo sin sueños. Para completar su hechizo, la bruja destruyó el collar mágico de la princesa y sus cuarenta perlas se perdieron por el jardín. Se hizo saber a todos los habitantes del reino que la princesa no despertaría a no ser que se recuperaran todas las perlas y se arreglara el collar. Además, aquéllos valientes héroes que trataran de rescatar a la princesa, no tenían mucho tiempo. Si antes de conseguirlo se agotaba la arena del reloj, ya nada podría despertarla. La princesa os espera, ¡por favor, salvadla!

Juego colaborativo, de 1 a 6 jugadores, a partir de 4 años.

**Objetivo del juego:** encontrar las cuarenta perlas del collar antes de que el último grano de arena del reloj haya caído.

**Cómo jugar:** Pon el tablero en el centro de la mesa y coloca las perlas en la hierba, alrededor de la princesa. Mezcla las fichas que forman el reloj de arena y ponlas sobre la mesa boca abajo. Poneos de acuerdo en el modelo de collar que vais a reconstruir. Tras esto, el jugador más joven lanza el dado.

- Debe recoger del jardín una perla del color que muestra el dado y ponerla en el cuello de la princesa, siguiendo el modelo decidido de antemano (si ya no quedan perlas de este color, no se puede escoger otra, el turno pasa al siguiente jugador).
- Si en el dado sale la hormiga, el jugador en turno recoge **2 perlas de cualquier color** y las pone en el cuello de la princesa.
- Si en el dado sale el reloj de arena, el jugador en turno roba la primera carta del montón y la coloca bocarriba al lado del tablero formando la imagen del reloj de arena.

Si todas las fichas de reloj están bocarriba antes de que el collar haya sido reconstruido, se habrá agotado vuestro tiempo y habréis fallado. Pero si conseguís encontrar todas las perlas antes de que el puzzle del reloj de arena esté completo y lográis reconstruir el collar, ¡la princesa estará salvada! Disfrutad del juego y ¡buena suerte!

**Contenido del juego:** 4x10 piedras cuentas de vidrio checas, 1 dado, 1 tablero, 1 puzzle de reloj de arena formado por nueve fichas.

# La collana smarrita

It

Tanto tempo fa, in un regno molto lontano, viveva una principessa bellissima. Un giorno, una strega cattiva, per pura gelosia, la stregò con un sonno vano e profondo. La strega strappò via la collana magica della principessa e sparpagliò le sue quaranta perle nel giardino. L'intero regno venne a sapere che la principessa non si sveglierà fintantoché qualcuno non avrà raccolto le minuscole perle dal fitto prato e la collana sarà resa integra di nuovo. Gli eroi devono completare la ricerca prima che l'ultimo granello di sabbia dorata cada nella clessidra. La principessa è in un sonno immobile e aspetta i suoi soccorritori.

Un gioco di squadra per 1-6 giocatori dai 4 anni in su

**Lo scopo del gioco:** dovete raccogliere le quaranta perle della collana prima che l'ultimo granello di sabbia cada nella clessidra.

**Come si gioca:** Posizionate il pannello di gioco di fronte a voi e sparpagliate le perle nel prato attorno alla principessa. Mischiate le carte della clessidra e mettele sul tavolo. Concordate prima del gioco il modello sul quale avete intenzione di riassemble la collana. Quando avete finito, il giocatore più giovane può iniziare il gioco lanciando il dado.

- Se lancia un colore deve raccogliere dal prato una perla dello stesso colore lanciato e metterla sulla collana intorno al collo della principessa in base al modello prestabilito. (Se non ci sono più perle di quel colore, non potete prenderne un'altra, è il turno di tirare il dado per il prossimo giocatore)
- Se lancia una formica: può prendere **due perle di qualsiasi colore** e metterle sulla collana.
- Se lancia una clessidra: deve pescare una carta clessidra e metterla al lato del pannello di gioco.

Se tutte le carte clessidra vengono pescate prima che la collana sia finita, sfortunatamente il vostro tempo è scaduto. Se riuscite a riassemble la collana prima che tutte le carte clessidra siano raccolte, avete spezzato l'incantesimo con successo e salvato la principessa! Buona fortuna e buon divertimento!

**Contenuto:** 4x10 pezzi di perle di vetro ceche in una sacchetto di lino, 1 dado, 1 pannello di gioco, 1 puzzle clessidra composto da nove carte

# Utracony naszyjnik

Dawno temu za siedmioma górami i siedmioma lasami w dalekim królestwie mieszkała przepiękna księżniczka. Pewnego dnia zła wiedźma, kierując się straszną zazdrością, rzuciła na nią kłutwę i wprawiła w głęboki, niespokojny sen. Magiczny naszyjnik księżniczki rozerwała na strzępy, a 40 pięknych pereł rozrzuciła w ogrodzie. Próbowano różnych sposobów, by ją rozbudzić, ale okazało się, że może to sprawić jedynie jej naszyjnik. W całym królestwie poszukiwano śmiałków, którzy odnajdą zagubione perełki i naprawią naszyjnik. Muszą tego dokonać nim ostatnie ziarno piasku opadnie na dno klepsydry. Księżniczka śpi niespokojnie oczekując wybawcy.

Gra przeznaczona dla 1-6 graczy w wielu powyżej 4. roku życia

**Cel gry:** należy przed upływem dostępnego czasu zebrać 40 pereł tworzących naszyjnik

**Zasady gry:** umieść przed sobą planszę do gry i rozrzuć 40 pereł w trawie wokół księżniczki. Potasuj karty klepsydry i połóż je na stole. Ustalcie zasady składania naszyjnika. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy rzucając kostką:

- jeśli pokaże ona konkretny kolor, musi odnaleźć perełkę z nim mu odpowiadającą i umieścić ją w naszyjniku na szyi śpiącej księżniczki. W dalszej części rozgrywki, gdy zabraknie już pereł w tym kolorze, gracz w takim przypadku traci kolejkę (nie można zbierać pereł o innym kolorze niż ten wskazany przez kostkę).
- jeśli gracz wyrzuci kostką symbol mrówki: może zebrać **2 perełki dowolnego koloru** i dołączyć je do naszyjnika.
- jeśli kostka pokaże klepsydrę: powinien wziąć jedną kartę klepsydry i położyć ją obok planszy do gry.

Jeśli wszystkie karty klepsydry zostaną wykorzystane przed ukończeniem naszyjnika, grę trzeba będzie zakończyć, a księżniczka nie zostanie uratowana. Jeśli naszyjnik uda się odtworzyć nim pobrane zostaną wszystkie karty klepsydry, zadanie zostanie ukończone pomyślnie, zły czar zostanie złamany, a księżniczka będzie wolna! Powodzenia i wspaniałej zabawy!

**Zawartość:** 4x10 sztuk Czeskie szklane koraliki w płóciennym torebce, 1 kostka do gry, 1 plansza do gry, 1 zestaw puzzli przedstawiający klepsydrę składający się z 9 części



# Az elveszett nyakék

Messzi-messzi vidéken, gondtalanul élt a szépséges királykisasszony. A gonosz boszorkány irigységében megátkozta és mély, üres álommal súlytotta. Varázslatos nyakékének negyven gyöngyét pedig szétszórta a kertben. Híre ment az egész birodalomban, hogy a királykisasszony addig nem szabadulhat meg az átok alól, amíg a nyakéket össze nem illesztik újra. A próbát addig kell teljesíteniük a hősöknek, amíg a homokórán az utolsó arany homokszem is legördül. A királykisasszony azóta mély álomban várja a megmentőit.

Csapatjáték 4 éves kortól, 1–6 játékos részére

**A játék célja:** összegyűjteni a nyakék gyöngyeit mielőtt a homokóra puzzle elkészül.

**A játék menete:** Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére és a gyöngyöket szórjátok szét a királykisasszony körül! A homokóra kártyáit tornyozzátok fel egy kupacba a tábla mellé! Állapodjatok meg előre, hogy milyen minta szerint állítjátok össze a nyakéket. Amikor mindez kész, kezdődhet a játék! A legfiatalabb játékos dobjon a dobókockával! Mit mutat a kocka?

- Ha színt: vegyél el a tábláról egy olyan színű gyöngyöt mint amit a kocka mutat és helyezd a királykisasszony nyakára! (Ha elfogyott az a szín, nem választhatsz másikat helyette, a köröd véget ért.)
- Ha hangyát: **2 tetszőleges színű gyöngyöt** tehetsz a királylány nyakára, mivel a hangyák is segítettek.
- Ha homokórát: vegyél el egy homokóra lapkát a kupacból és tedd a játéktábla mellé.

Ha előbb rakjátok ki a homokóra összes lapkáját, minthogy a nyakék elkészülne, akkor sajnos kifutottatok az időből. Ha azonban sikerül előbb összeállítani a nyakéket, akkor feloldottátok az átkot és megmentettétek a királylányt! Sok örömet és szerencsét kívánunk a játékhoz!

**A játék tartalma:** 4x10 cseh üvegyöngy vászontasakban, 1 dobókocka, 1 játéktábla, 1 db kilenc kártyából álló homokóra kirakó

# Stratený Náhrdelník

Kde bolo, tam bolo, v kráľovstve za desatoro horami a desatoro riekami žila, bola jedna krásna princezná. Jedného dňa ju z čirej žiarlivosti zakliala zlá čarodejnica do hlbokého a prázdneho spánku. Čarodejnica princeznej roztrhla jej čarovný náhrdelník a rozsypala kamienky po celej záhrade. Po celom kráľovstve sa rozkríкло, že princezná nebude vyslobodená zo zakliatia, kým niekto nepozbiera všetky drobné kamienky z tej hustej trávy a nezostaví znova celý náhrdelník. Navyše je potrebné, aby hrdinovia kamienky našli skôr, než dopadne posledné zlaté zrnko piesku v presýpacích hodinách. Princezná stále hlboko spí a čaká na svojich záchrancov.

Tímová hra pre 1-6 hráčov od 4 rokov

**Ciel' hry:** Musíte nájsť všetkých 40 kamienkov skôr, než dopadne posledné zrnko piesku v presýpacích hodinách.

**Ako si zahrať:** Položte pred seba hrací plán a rozhodte kamienky do trávy okolo princeznej. Zamiešajte karty presýpacích hodín a položte ich na stôl. Vopred sa dohodnite na vzore, podľa ktorého zložíte späť celý náhrdelník. Akonáhle máte všetko pripravené, začína najmladší hráč tým, že hodí kockou.

- Keď mu padne farba, musí z trávy zobrať jeden kamienok rovnakej farby a "navliecť" ho na náhrdelník okolo princeznejho krku podľa dohodnutého vzoru (ak už v tráve nie sú kamienky s farbou, ktorá vám padla, je na rade ďalší hráč).
- Pokiaľ na kocke padne mravec, môže hráč zobrať **ľubovoľné 2 kamienky** a "navliecť" ich na náhrdelník.
- Ak hodí presýpacie hodiny, vytiahne jednu kartu presýpacích hodín a umiestni ju vedľa hracej dosky.

Keď vyložíte všetky karty presýpacích hodín skôr, než zložíte náhrdelník, bohužiaľ čas vypršal a princezná bude navždy spať. Ak poskladáte náhrdelník skôr než presýpacie hodiny, ste hrdinovia! Zlomili ste čaro a zachránili princeznú! Veľa šťastia a užite si celú hru!

**Obsah balenia:** 4x10 kusov českých sklenených perličiek v ľanovej taške, 1 kocka, 1 hracia doska, 1 skladačka presýpacích hodín z deviatich kariet

# Ztracený Náhrdelník

Bylo, nebylo v jednom království za desatero horami a desatero řekami, žila, byla krásná princezna. Jednoho dne, ji z čiré žárlivosti zaklela zlá čarodějnice do hlubokého a prázdného spánku. Čarodějnice princezně roztrhla její kouzelný náhrdelník a rozsypala kamínky po celé zahradě. Po celém království se rozkřiklo, že princezna nebude vysvobozena ze zakletí, dokud někdo neposbírá všechny drobné kamínky z té husté trávy a nesestaví znovu celý náhrdelník. Navíc je potřeba, aby hrdinové kamínky našli dřív, než dopadne poslední zlaté zrnko písku v přesýpacích hodinách. Princezna stále hluboce spí a čeká na své zachránce.

Týmová hra pro 1-6 hráče od 4 let

**Cíl Hry:** Musíte najít všech 40 kamínků, dřívě než dopadne poslední zrnko písku v přesýpacích hodinách.

**Jak si zahrát:** Položte před sebe hrací plán a rozhodte kamínky do trávy kolem princezny. Zamíchejte karty přesýpacích hodin a položte je na stůl. Předem se dohodněte na vzoru, podle kterého složíte zpět celý náhrdelník. Jakmile máte vše připravené, začíná nejmladší hráč tím, že hodí kostkou.

- Když mu padne barva, musí z trávy sebrat jeden kamínek stejné barvy a „navlíknout“ ho na náhrdelník kolem princezny krčku, podle dohodnutého vzoru (pokud již v trávě nejsou kamínky s barvou, která vám padla, je na řadě další hráč).
- Pokud mu padne mravenec, může sebrat **libovolné 2 kamínky** a „navlíknout“ je na náhrdelník.
- Pokud hodí přesýpací hodiny, vytáhne jednu kartu přesýpacích hodin a umístí ji vedle hrací desky.

Když vyložíte všechny karty přesýpacích hodin dřív, než složíte náhrdelník, bohužel čas vypršel a princezna bude navždy spát. Poskládáte-li náhrdelník dřívě, než přesýpací hodiny, jste hrdinové! Zlomili jste kouzlo a zachránili princeznu! Hodně štěstí a užijte si celou hru!

**Obsah balení:** 4x10 České skleněné korálky ve lněném pytlíčku, 1 kostka, 1 hrací deska, 1 skládanka přesýpacích hodin z devíti karet

# Izgubljena ogrlica

Pred davnimi časi je v kraljestvu daleč stran živela prekrasna princesa. Zlobna čarovnica, ki ji je zavidala njeno lepoto, jo je uročila, da je utonila v globok spanec brez sanj. Princesina čarobna ogrlica se je strgala in štirideset steklenih biserov se je raztrosilo po vrtu. Pravijo, da bo princeso zbudil tisti, ki zbere vse bisere in sestavi ogrlico, preden pade zadnje zrnce peska v peščeni uri. Princesa še vedno spi in čaka na svojega rešitelja.

Sodelovalna igra za enega do šest igralcev od četrtega leta naprej.

**Cilj igre:** Zberite vseh 40 biserov ogrlice, preden sestavite peščeno uro.

**Kako poteka igra:** Igralno ploščo položite na sredino igralne površine. Ploščice s peščeno uro nakopičite ob igralni plošči. Steklene bisere posipajte okrog princese. Preden začnete z igro, se dogovorite, ali želite pri sestavljanju ogrlice slediti določenemu vzorcu. Dogovor ni obvezen - igralci lahko steklene bisere polagajo na princesin vrat v poljubnih vzorcih in barvnih kombinacijah. Nato začnite z igro! Začne najmlajši igralec, ki naj vrže kocko. Če kocka pokaže:

- barvo: Igralec naj z igralne plošče pobere steklen biser v barvi, ki je prikazana na kocki, in ga položi na princesin vrat. Če na igralni plošči ni več biserov v tej barvi, igralec ne sme vzeti bisera druge barve, pač pa je na vrsti drug igralec.
- mravljo: Igralec sme z igralne plošče pobrati **dva steklena bisera katere koli barve** in ju položiti na princesin vrat.
- peščeno uro: Igralec naj izvleče ploščico s peščeno uro in jo položi ob igralno ploščo.

Če peščeno uro sestavite pred ogrlico, to pomeni, da vam je zmanjkalo časa! Če vam uspe ogrlico sestaviti pred peščeno uro, to pomeni, da ste uspešno zlomili urok in rešili princeso! Vso srečo in obilo užitkov pri igri!

**Vsebina:** 4x10 biserov iz češkega stekla v laneni vrečici, 1 kocka, 1 igralna plošča, ena sestavljanka peščene ure iz devetih kosov

# Το χαμένο μενταγιόν

Μια φορά και έναν καιρό σε ένα μακρινό βασίλειο ζούσε μια όμορφη πριγκίπισσα. Μια μέρα μια κακιά μάγισσα, επειδή ζήλευε την όμορφη πριγκίπισσα, την μάγεψε και την έριξε σε ένα βαθύ ύπνο. Η μάγισσα τράβηξε και έσπασε το μαγικό μενταγιόν της πριγκίπισσας και τα σαράντα μαργαριτάρια του σκόρπισαν στον κήπο. Όλο το βασίλειο πληροφορήθηκε ότι η πριγκίπισσα δεν θα ξυπνήσει από τον βαθύ ύπνο μέχρι κάποιος να μαζέψει τις μικροσκοπικές πέρλες από το παχύ χορτάρι, και να ξαναφτιάξει το μενταγιόν. Οι ήρωες πρέπει να ολοκληρώσουν την δοκιμασία πριν ο τελευταίος κόκκος άμμου πέσει μέσα στο χρονόμετρο. Η πριγκίπισσα ακόμα κοιμάται και περιμένει τους σωτήρες της.

**Ομαδικό παιχνίδι** για 1-6 παίκτες άνω των 4 ετών.

**Στόχος του παιχνιδιού:** πρέπει να μαζέψετε τις σαράντα πέρλες του μενταγιόν πριν ο τελευταίος κόκκος άμμου πέσει μέσα στο χρονόμετρο.

**Πώς παίζεται το παιχνίδι:** Τοποθετήστε το ταμπλό μπροστά σας και σκορπίστε τις πέρλες πάνω στο χορτάρι, γύρω από την πριγκίπισσα. Ανακατέψτε τις κάρτες του χρονόμετρου και τοποθετήστε τις πάνω στο τραπέζι. Συμφωνήστε όλοι οι παίκτες πριν ξεκινήσετε για το σχέδιο του μενταγιόν που θα ξαναφτιάξετε. Όταν τελειώστε με αυτό, ο πιο μικρός παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι ρίχνοντας το ζάρι.

- Αν ρίξει ένα χρώμα μπορεί να σηκώσει από το χορτάρι μία πέρλα του ίδιου χρώματος και να το τοποθετήσει γύρω από το λαιμό της πριγκίπισσας, σύμφωνα με το σχέδιο που αποφασίστηκε στην αρχή. (Αν δεν υπάρχουν άλλες πέρλες με το χρώμα που δείχνει το ζάρι, δεν μπορείτε να σηκώσετε μια άλλη πέρλα, αλλά είναι η σειρά του επόμενου παίκτη να ρίξει το ζάρι).
- Αν φέρει μυρμήγκι με το ζάρι: μπορεί να σηκώσει **δύο πέρλες οποιουδήποτε χρώματος** και να τις τοποθετήσει στο μενταγιόν.
- Αν φέρει χρονόμετρο: πρέπει να τραβήξει μια κάρτα χρονόμετρο και να την τοποθετήσει δίπλα στο ταμπλό.

Αν όλες οι κάρτες χρονόμετρου τραβηχτούν πριν ολοκληρωθεί το μενταγιόν, έχετε δυστυχώς ξεμείνει από χρόνο! Αν μπορέσετε να ξαναφτιάξετε το μενταγιόν πριν βγουν όλες οι κάρτες χρονόμετρου, έχετε σπάσει το ζόρκι και σώσατε την πριγκίπισσα! Καλή τύχη και καλή διασκέδαση με το παιχνίδι!

**Περιεχόμενα:** 4x10 κομμάτια τσεχικών γυάλινων χαντρών σε λινή τσάντα, 1 ζάρι, 1 ταμπλό, 1 πάζλ χρονόμετρου αποτελούμενο από 9 κάρτες.

# Загублене намисто

Колись у давнину у далекому-далекому королівстві жила мила принцеса. Лиха чаклунка заздрила її дивній вроді, тому наклала на дівчину страшне закляття – тяжкий сон без сновидінь. У ту саму мить, коли принцесу здолав сон, її чарівне намисто розірвалося і сорок бусинок розсипалися по всьому саду. Кажуть, якщо встигнути зібрати всі намистинки й знов нанизати їх на нитку до того, як впаде остання піщинка у годиннику, чари зникнуть і принцеса прокинеться. Але поки це ще нікому не вдавалося... спляча красуня й досі чекає на своїх рятівників.

Кооперативна гра для 1-6 гравців віком від 4 років

**Мета гри:** зібрати усі сорок намистин перш ніж буде зібраний пісочний годинник.

**Як грати:** Помістіть ігрове поле у центр столу. Картки-деталі пісочного годинника складіть поруч. Розсіпте намистинки навколо зображення принцеси. Перед початком гри домовтесь, будете ви збирати намисто за шаблоном чи ні. Після цього можна починати! Перший ходить наймолодший гравець; він кидає кубик. Якщо на кубіку випало ...

- колір: гравець повинен взяти намистинку відповідного кольору з ігрового поля і викласти її на шию принцеси. (Якщо не лишилося намистин цього кольору, нічого не відбувається, і хід переходить до наступного учасника).
- мураха: гравцеві дозволяється узяти з ігрового поля **дві намистинки будь-якого кольору** і помістити їх на шию принцеси.
- пісочний годинник: гравець повинен узяти зі стопки картку і викласти біля ігрового поля.

Якщо зображення пісочного годинника ви завершили раніше, ніж збрали намисто, відведений час скінчився! Нічого не вдієш – врятуєте принцесу іншим разом. Якщо ви збрали намисто до того, як усі картки пісочного годинника викладені на стіл, у цієї казки щасливий фінал – вам вдалося перемогти зло і врятувати принцесу! Удачі вам і приємної гри!

**Гра містить:** 4x10 намистин чеського скла у полотняній торбинці, 1 кубик, 1 ігрове поле, 1 пазл-пісочний годинник, який складається з дев'яти карток

# Потерянное ожерелье

Давным-давно в далеком королевстве жила прекрасная принцесса. Злая завистливая ведьма заколдовала ее. Принцесса погрузилась в глубокий сон. Ее волшебное ожерелье порвалось, и сорок бусин рассыпались по саду. Колдовское заклинание разрушится и принцесса проснется, если успеть собрать ожерелье до того, как последняя песчинка упадет на дно волшебных часов. А пока принцесса спит в ожидании своих спасителей.

Командная игра для 1-6 игроков от 4 лет и старше.

**Цель игры:** собрать 40 бусин в ожерелье прежде, чем упадет последняя песчинка в песочных часах.

**Как играть:** Расположите игровое поле на столе. Перемешайте карты с изображением песочных часов и положите колоду на стол рядом с игровым полем лицом вниз. Рассыпьте бусины вокруг принцессы. Перед началом игры договоритесь, будете ли вы собирать ожерелье по образцу или нет. После этого начинайте играть! Первым бросает кубик самый младший игрок. Если выпадает:

- цвет: игрок должен взять на поле бусину, соответствующую выпавшему на кубике цвету, и расположить ее на шее принцессы. (В случае, если бусин этого цвета больше нет, игрок не может выбрать другую. Очередь переходит к следующему игроку).
- муравей: игрок может взять с доски **две бусины любого цвета** и разместить их на шее принцессы.
- песочные часы: игрок выкладывает одну из карточек песочных часов рядом с игровым полем.

Если все карточки песочных часов будут собраны раньше, чем ожерелье, то вам не хватило времени! Если ожерелье собрано раньше, чем песочные часы, то вы успешно разрушили заклинание и спасли принцессу! Удачи вам! Наслаждайтесь игрой!

**В комплект игры входит:** 4\*10 бусин из Чешского стекла в хлопковом мешочке, 1 кубик, 1 игровое поле, 1 пазл с изображением песочных часов, состоящих из 9 карточек

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

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

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2021

©bohony