

# Happy End



## SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielplan, 1 Kartonbogen mit: 8 Buch-Seiten, 1 Burg-Dach,  
4 Spielfiguren, 16 Bilder-Karten, 1 rosafarbene Burg, 4 lilafarbene Burgtore,  
4 lilafarbene Türmchen, 4 Märchenbücher in 3 farblich passenden Teilen,  
4 Kunststoff-Schlüssel, 4 Kunststoff-Basen, 1 Würfel, 1 Aufkleber-Bogen

# ZIEL DES SPIELS

Das eigene Märchenbuch ganz zu füllen, dann mit dem eigenen Schlüssel das richtige Tor zu öffnen, um den hübschen Prinzen zu finden und mit ihm glücklich zu sein ... bis zum Ende.

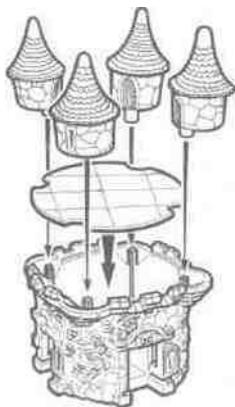
*Du bist eine dieser vier Prinzessinnen - Schneewittchen, Aschenputtel, Dornröschen oder Belle - und Du mußt Deinen eigenen, wunderschönen Prinzen finden, mit dem Du dann glücklich bis zum Ende leben kannst.*

*Um das zu schaffen, mußt Du alle Seiten Deines Märchenbuches sammeln, um dann das geheime Fach zu öffnen - in dem Du Deinen Spezialschlüssel findest.*

*Mit diesem Schlüssel machst Du Dich auf den Weg zur Burg und suchst dort Deinen Prinzen, der in einem der Türme auf Dich wartet.*

*Dein Schlüssel paßt nur in eines der Schlösser - öffne das Tor und Du bist für immer vereint mit Deinem Prinzen!*

1. Vor dem allerersten Spiel mußt Du alle Kunststoffteile aus den Rahmen lösen. Du kannst dazu auch eine Sicherheitsschere benutzen.
2. Löse alle Karten aus dem vorgestanzten Bogen.



3. Setze das Kartondach oben auf die Burg; die vier ausgestanzten Öffnungen umschließen die Füße der Türmchen, der Rand liegt auf den Mauern der Burg. Die vier Türmchen werden wie gezeigt auf die vier Turmfüße aufgesetzt.
4. Befestige auf jedem Tor einen der Prinzen-Aufkleber. Setze die Tore wie gezeigt ein.
5. Setze die Karton-Spielfiguren in ihre Kunststoff-Füße. Baue jetzt die Bücher und Schlüssel zusammen.



**Hinweis:** Es ist sehr wichtig, daß beim Zusammenbau jedes der Bücher mit dem richtigen Schlüssel versehen wird.

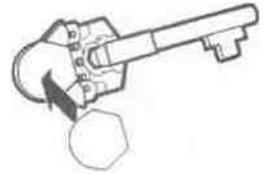
6. Nimm die drei farblich zusammenpassenden Teile eines jeden Buches und setze sie wie gezeigt zusammen (einschnappen lassen).



7. Nimm zwei farblich zusammenpassenden Seiten der Märchenbücher und drücke sie - wie gezeigt - in ihre Plätze in dem gleichfarbigen Buch. Achte darauf, daß sich die Seiten in der richtigen Reihenfolge befinden - mit den Seiten 1 und 2 links und den Seiten 3 und 4 rechts. Wiederhole das nacheinander für die anderen Bücher.



8. Probiere für jeden der Schlüssel aus, welches Tor er öffnen kann - jeder paßt nur in ein einziges Schloß. Auf dem Tor siehst Du das Bild eines der Prinzen aus den vier Märchenbüchern. So paßt zum Beispiel Prinz Philipp zum Märchenbuch Dornröschen. Befestige jetzt den gleichfarbigen Aufkleber auf dem Schlüssel - am gezeigten Platz. Wiederhole das für die anderen drei Schlüssel im Spiel.



## VORBEREITUNG DES SPIELS



1. Vor jedem Spiel stellst Du die Burg in die Mitte des Spielplans, mit den aufgesetzten Türmen.
2. Verstecke jeden der Schlüssel in dem hinteren Geheimfach des entsprechenden Buches.
3. Die jüngste Spielerin beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jede Spielerin wählt sich die Prinzessin, die sie gerne sein möchte und nimmt sich das entsprechende Märchenbuch und die Spielfigur.

4. Alle Spielfiguren (Prinzessinnen) werden auf das Startfeld gesetzt.
5. Sortiere alle Karten nach ihren Nummern auf der Rückseite. Alle Karten mit der "1" kommen auf einen Stapel, ebenso die mit der "2" usw. Mische jeden der Stapel gründlich und teile reihum an jede Spielerin eine Karte von jedem Stapel aus. Beteiligen sich weniger als vier Spielerinnen, so teilst Du trotzdem immer 4 Karten aus; diese Karten der 4. (nicht vorhandenen) Spielerin legst Du neben dem Spielplan ab.
6. Die jüngste Spielerin fängt an, die anderen folgen im Uhrzeigersinn - links herum.

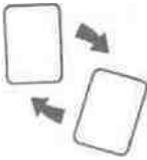
## DER SPIELABLAUF

Jede Spielerin betrachtet nun geheim ihre vier Karten. Wahrscheinlich hat jede Bilder, die zu ihrem Märchen gehören, aber auch solche, die zu anderen Märchen (Spielerinnen) passen.

## PASSENDE KARTEN

In ihrem Märchenbuch findet jede Spielerin vier Sätze; jeder beschreibt eine dazu passende Bildkarte und erzählt die Geschichte dieser Prinzessin. Jede Spielerin muß nun versuchen, ihr Buch mit den Bildern zu füllen, die den Sätzen entsprechen. Jeder Satz und jede Karte trägt als kleine Hilfe eine Zahl und ein Symbol.

Wenn Du an der Reihe bist, wirfst Du den Würfel und ziehst dann Deine Prinzessin um so viele Felder weiter, wie Du Augen gewürfelt hast. Die Richtung kannst Du frei wählen. Landet Deine Prinzessin auf einem leeren Feld, ist damit Dein Zug beendet. Landet Deine Prinzessin auf einem Feld mit einem Symbol, muß Du die nachfolgend beschriebenen Anweisungen befolgen.



**Tausch-Karten:** Du kannst eine Deiner Karten tauschen. Nenne laut die Zahl auf Deiner Karte, denn es dürfen nur Karten mit der gleichen Zahl gegeneinander getauscht werden. Aufgepaßt: Versuche, nicht mit der Spielerin zu tauschen, die Deine Karte benötigt - sie könnte ja sonst vor Dir am Ziel sein!



**Nochmal würfeln:** Du würfelst noch einmal und ziehst. Dann befolgst Du die Anweisungen des Feldes, auf dem Deine Prinzessin jetzt gelandet ist.



**Buch-Feld:** Wenn Du auf diesem Feld landest und Du hast eine passende (richtige) Karte, so liest Du laut den Satz in Deinem Buch und legst dann die Karte in diese Buchseite. Du mußt die Karten in der Reihenfolge 1 bis 4 einlegen - es ist nicht erlaubt, zum Beispiel die Karte 2 einzulegen, wenn Du Karte 1 noch nicht hast. Hinweis: Jedesmal, wenn Du auf diesem Feld landest, darfst Du nur eine Karte in Dein Buch legen.

### **Deinen Prinzen finden, sobald das Buch gefüllt ist.**

Sobald Du alle vier richtigen Karten in Dein Märchenbuch gelegt hast, darfst Du das Geheimfach hinten in Deinem Buch öffnen und Deinen Spezialschlüssel herausnehmen.

Jetzt - mit dem Schlüssel in der Hand - würfelst Du und ziehst so schnell wie möglich auf einem der Wege in die Mitte zur Burg. Wenn Du das letzte Feld vor einem Tor erreichst (überzählige Augen verfallen), steckst Du Deinen Schlüssel in das Schloß. Läßt sich das Tor öffnen, so hast Du Deinen Prinzen gefunden. Öffnet sich das Tor nicht, mußt Du Dich in Deiner nächsten Runde auf den Weg zu einem anderen Tor machen und dort Dein Glück versuchen.

## **DAS SPIEL GEWINNEN.**

Die erste Spielerin, die das richtige Tor mit ihrem wunderschönen Prinzen öffnet, gewinnt das Spiel. Das hübsche Paar kann jetzt glücklich und zufrieden leben bis an sein Ende!

## **AUFBEWAHRUNG DES SPIELS**

Wenn Du das Spiel wegpacken willst, mußt Du die Türmchen von der Burg abnehmen. Falte den Spielplan zusammen und lege die Burg in den Einsatz. Alle anderen Teile passen so in die Schachtel, wie sie sind.