



Disney

PRINCESS

Funkelsteine

gemstones • gemmes • gemme
edelsteden • gemas



Ravensburger

Funkelsteine

Lauf- und Sammelspiel für 2–4 Personen ab 4 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Design: Gisela Kössler



Inhalt:

1 Spielplan (6 Teile)

1 Holzfigur

1 Würfel

25 Funkelsteine aus Kunststoff

Die Prinzessinnen haben sich an verschiedenen Orten des Schlossgartens niedergelassen und warten dort gespannt auf den Besuch, der sich angekündigt hat.

Alle Personen, die mitspielen, teilen sich eine Spielfigur, die sie reihum über den Spielplan ziehen.

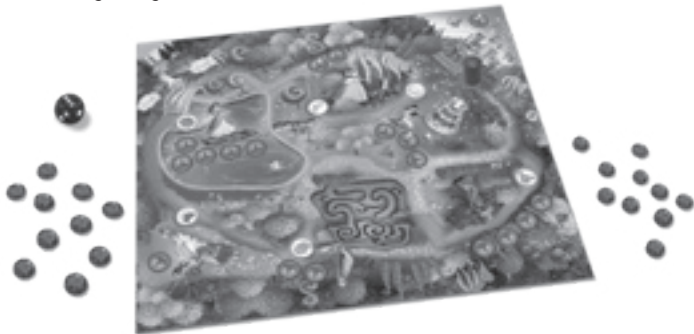
Wird eine Prinzessin oder das Schloss erreicht, wird dort ein Funkelstein abgelegt. Sobald aber alle freien Plätze mit den glitzernden Steinen belegt sind, ändert sich das Spiel: Mit Würfelglück und etwas Mut zum Risiko könnt ihr nun die Funkelsteine ergattern und eurem Vorrat zufügen. Auf geht's!

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Funkelsteine zu besitzen.

Vorbereitung

Vor dem Spiel puzzelt ihr die 6 Teile des Spielplans zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Ihr spielt alle mit der rosafarbenen Holzfigur. Stellt sie zum Start auf das Feld vor dem Schloss. Die glitzernden Funkelsteine teilt ihr gleichmäßig unter euch auf. Ein Funkelstein dient als Ersatz und kommt zurück in die Schachtel. Den Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Spiel ihr nur zu zweit, erhält jeder von euch 10 Funkelsteine. Die übrigen legt ihr zurück in die Schachtel.



Spielverlauf

Die Person, die als nächstes Geburtstag hat, beginnt. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, machst du dich auf den Weg durch den Schlossgarten.

Die Prinzessinnen warten dort an verschiedenen Orten, die jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind. Arielle wartet beispielsweise bei der Muschel, Aurora bei der Rose und Rapunzel bei der Lampe. Auch das Schloss ist ein Ort, den du (und auch alle anderen, die mitspielen) im Verlauf des Spiels besuchen willst.

Du würfelst und ziehst die rosafarbene Holzfigur im Uhrzeigersinn so viele Orte weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Dabei gilt folgendes:

Erreichst du mit der Holzfigur eine Prinzessin oder das Schloss, prüfst du, ob die Felder mit Kronen bereits alle mit Funkelsteinen belegt sind, oder ob es noch freie Plätze gibt.

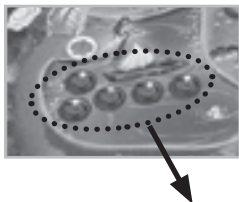
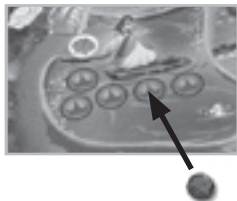
Es gibt noch freie Felder für Funkelsteine?

Du legst einen Funkelstein aus deinem Vorrat dort ab. Dann darfst du dich entscheiden, ob du noch mal würfeln möchtest, oder ob die reihum nächste Person das Spiel fortsetzen soll.

Ein kleiner Tipp: Um die richtige Entscheidung zu treffen, solltest du dir die nächsten Orte im Schlossgarten anschauen. Sind sie vollständig mit Funkelsteinen aufgefüllt, könnte es sich lohnen, nochmals zu würfeln.

Alle Felder sind mit Funkelsteinen belegt?

In diesem Fall darfst du dir alle Funkelsteine nehmen und in deinen Vorrat legen. Dein Spielzug ist damit beendet und die reihum nächste Person setzt das Spiel fort.



Das Spiel endet sofort, sobald die erste Person den letzten Funkelstein aus dem Vorrat bei einer Prinzessin oder beim Schloss ablegen muss. Wer die meisten Funkelsteine gesammelt hat, gewinnt.

Gemstones

A move-and-collect game for **2-4** players aged **4** years and up.

Game Design: Reiner Knizia

Graphic Design: Gisela Köstler



Contents:

1 game board (6 pieces)

1 wooden figure

1 die

25 plastic gemstones

The Princesses are relaxing in the castle garden, awaiting the visit that has been announced.

All players share a game piece, which they take turns to move around the game board. When you reach a space next to a Princess or the castle, you place a gemstone there.

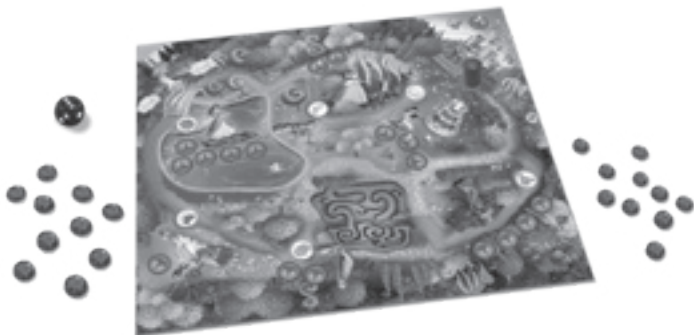
But as soon as all the free spaces are filled with gemstones, the game changes, becoming a race to find and collect as many as possible!

Who will collect the most gemstones and win the game? It's time to find out! Lets go!

The object of the game is to have the most gemstones at the end.

Setting up the game

- Connect the 6 pieces of the game board together, and then place the board in the middle of the table where everyone can reach it.
- Place the pink wooden figure on the space in front of the castle.
- Distribute the sparkling gemstones evenly between all players. There should be one spare gemstone, return this to the box.
- Place the die next to the game board.
- If there are only two players, each player takes 10 gemstones. The rest should be placed back in to the box.



How to play

The person whose birthday is next goes first. Play then continues in a clockwise direction.

When it's your turn, take a journey around the Palace gardens.

The Princesses are waiting to meet you at various locations, each marked with a symbol. For example, Ariel is waiting by the shell, Aurora by the rose, and Rapunzel by the lantern. You (and all the other players) will also want to visit the castle during the game.

Roll the die and move the pink wooden figure in a clockwise direction forward as many spaces as shown by the dots on the die. If the wooden figure lands next to a Princess or the castle:

Check if the crown spaces there are empty, or if they contain gemstones.

Are any of the spaces empty?

If any of the crown spaces are empty, take a gemstone from your pile and place it onto one of the empty spaces. Then decide if you want to continue moving around the board, by rolling the die again, or if you want to stop there for now.

If stopping there, it is then the next player's turn.

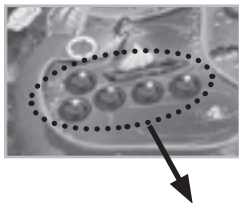
***A little tip:** To make the right decision, you should take a look at the next locations in the castle garden. If they are completely filled with gemstones, it might be worth rolling the die again.*



Do all of the spaces contain gemstones?

If all of the spaces contain gemstones, you can take all of these and add them to your pile.

This ends your turn and the next player takes their turn.



End of the game

When a player has to place their last gemstone from their pile next to a Princess or the castle, leaving them with no gemstones, they are out of the game and the game ends. Players then count up their gemstones, and whoever has collected the most wins the game!

Gemmes

Un jeu de déplacement et de collecte pour **2 à 4** joueurs à partir de **4** ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design : Gisela Kösler



Contenu :

1 plateau de jeu (6 pièces)

1 pion en bois

1 dé

25 gemmes en plastique

Les princesses se détendent dans le jardin du château, attendant avec impatience la visite annoncée.

Tous les joueurs partagent un seul pion, qu'ils déplacent à tour de rôle sur le plateau de jeu. Lorsque vous atteignez une case à côté d'une princesse ou du château, vous y placez une gemme. Mais dès que toutes les cases libres sont remplies de gemmes, le jeu change et devient une course pour en trouver et en récupérer le plus possible ! Qui récupérera le plus de gemmes et remportera la partie ? C'est le moment de le découvrir ! C'est parti !

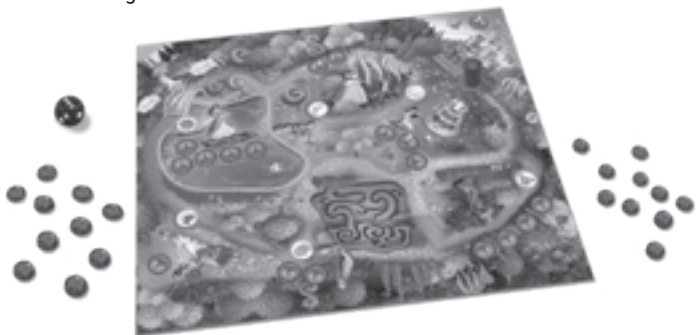
Le but du jeu consiste à posséder le plus de gemmes à la fin de la partie.

Mise en place

Avant de jouer, vous devez assembler les 6 pièces du plateau de jeu et le placer au milieu de la table, à un endroit où tout le monde peut l'atteindre facilement. Tout le monde joue avec le pion rose.

Placez-le sur la case de départ, devant le château. Distribuez les gemmes de manière égale entre tous les joueurs. Gardez une gemme comme gemme de rechange et remettez-la dans la boîte. Placez le dé à côté du plateau de jeu.

S'il n'y a que deux joueurs, chaque joueur reçoit 10 gemmes. Les autres gemmes restent dans la boîte.



Comment jouer

La personne dont l'anniversaire est le plus proche joue en premier. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est votre tour, promenez-vous dans les jardins du palais.

Les princesses vous attendent à différents endroits, chacun marqué d'un symbole. Par exemple, Ariel vous attend près du coquillage, Aurore près de la rose et Raiponce près de la lampe. Vous (et tous les autres joueurs) voudrez également visiter le château pendant la partie.

Lancez le dé et avancez le pion rose d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué sur le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le pion atterrit à côté d'une princesse ou du château :

Vérifiez si les cases de la couronne sont vides ou si elles contiennent des gemmes.

Certaines cases sont vides ?

Si l'une des cases de la couronne est vide, prenez une gemme de votre pile et placez-la sur l'une des cases vides. Décidez ensuite si vous voulez continuer à vous déplacer sur le plateau, en relançant le dé, ou si vous voulez vous arrêter là pour l'instant.

Si vous décidez de vous arrêter, c'est au tour du joueur suivant.

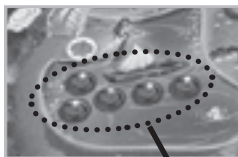
***Astuce :** pour prendre la bonne décision, vous devriez jeter un coup d'oeil aux emplacements suivants dans le jardin du château.*

S'ils sont entièrement remplis de gemmes, il peut s'avérer intéressant de relancer le dé.



Toutes les cases contiennent des gemmes ?

Si toutes les cases contiennent des gemmes, vous pouvez toutes les prendre et les ajouter à votre pile. Cela met fin à votre tour et le joueur suivant peut jouer.



La partie se termine

lorsqu'un joueur doit placer la dernière gemme de sa pile à côté d'une princesse ou du château, et qu'il n'a plus de gemmes. Le joueur ayant récupéré le plus de gemmes gagne.



Edelstenen

Een verplaats- en verzamelspel voor **2-4** spelers vanaf **4** jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Design: Gisela Kössler



Inhoud:

- 1 spelbord (6 delen)
- 1 houten figuur
- 1 dobbelsteen
- 25 kunststof edelstenen

De prinsessen ontspannen zich in de kasteeltuin en wachten vol spanning op het aangekondigde bezoek.

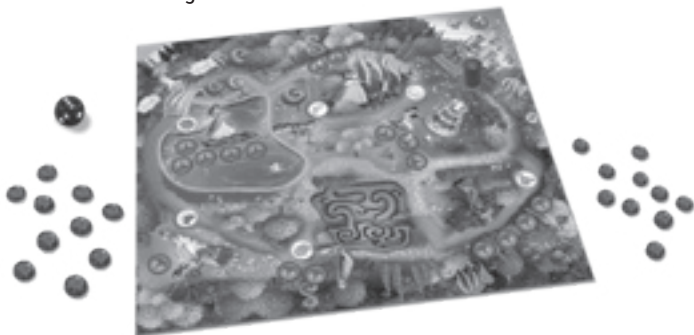
Alle spelers delen een speelstuk dat ze om beurten op het bord verplaatsen. Als je op een vakje naast een prinses of het kasteel komt, plaats je daar een edelsteen. Maar zodra alle vrije vakjes gevuld zijn met edelstenen, verandert het spel en wordt het een race om er zoveel mogelijk te vinden en te verzamelen! Wie verzamelt de meeste edelstenen en wint het spel? Tijd om erachter te komen! Aan de slag!

Het doel van het spel is om aan het einde van het spel de meeste edelstenen te hebben.

Het spel opstellen

Voordat je gaat spelen, moet je de 6 delen van het spelbord bij elkaar leggen en in het midden van de tafel plaatsen waar iedereen er gemakkelijk bij kan. Jullie spelen allemaal met het roze houten figuurtje. Plaats het op het startveld voor het kasteel. Verdeel de fonkelende edelstenen gelijkmatig onder alle spelers. Eén edelsteen dient als reserve en moet terug in de doos. Plaats de dobbelsteen naast het speelbord.

Als er maar twee spelers zijn, krijgt elke speler 10 edelstenen. De rest moet terug in de doos.



Hoe te spelen

De persoon die het eerst jarig is, mag beginnen. Het spel gaat dan verder met de klok mee.

Als je aan de beurt bent, maak dan een tocht door de paleistuinen.

De prinsessen wachten op verschillende locaties op je, elk gemarkeerd met een symbool. Ariël wacht bijvoorbeeld bij de schelp, Aurora bij de roos en Rapunzel bij de lamp. Jij zal (net als alle andere spelers) tijdens het spel ook het kasteel willen bezoeken.

Gooi de dobbelsteen en verplaats het roze houten figuurtje zoveel vakjes met de klok mee als de stippen op de dobbelsteen aangeven. Als het houten figuurtje naast een prinses of het kasteel terechtkomt:

Controleer of de velden met een kroon leeg zijn of edelstenen bevatten.

Zijn er lege velden?

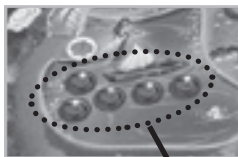
Als een van de velden met een kroon leeg is, neem dan een edelsteen van je stapel en leg hem op een van de lege plekken. Beslis dan of je verder wilt gaan op het bord door opnieuw met de dobbelsteen te gooien, of dat je hier voorlopig wilt stoppen. Als je daar stopt, is de volgende speler aan de beurt.



Een kleine tip: kijk naar de volgende locaties in de kasteeltuin om de juiste beslissing te nemen. Als ze helemaal gevuld zijn met edelstenen, is het misschien de moeite waard om de dobbelsteen opnieuw te gooien.

Zijn alle velden gevuld met edelstenen?

Als alle velden edelstenen bevatten, kun je ze allemaal pakken en aan je stapel toevoegen. Hiermee is je beurt voorbij en gaat de volgende persoon verder met het spel.



Het spel eindigt

wanneer een speler de laatste edelsteen van zijn stapel naast een prinses of het kasteel moet leggen, waardoor hij geen edelstenen meer heeft. Wie de meeste edelstenen heeft verzameld, wint.

Gemme

Un gioco di movimento e raccolta per **2-4** giocatori dai **4** anni in su.

Autore: Reiner Knizia

Design: Gisela Kössler



Contenuto:

1 tabellone (6 pezzi)

1 pedina di legno

1 dado

25 gemme di plastica

Le Principesse si stanno rilassando in diversi punti dei giardini del castello, aspettando con impazienza i visitatori che gli sono stati annunciati.

Tutti i giocatori condividono una pedina di legno, che a turno spostano sul tabellone. Quando raggiungi una casella vicino a una principessa o al castello, collocaci una gemma.

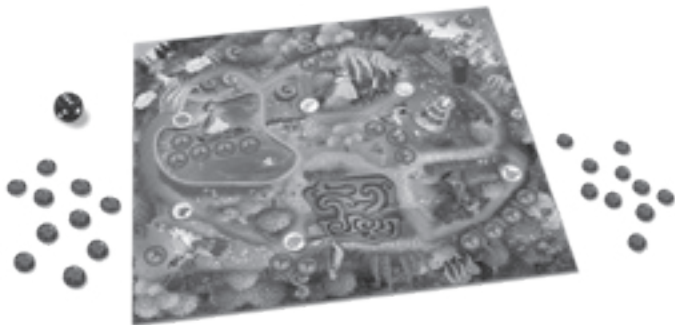
Ma non appena tutte le caselle libere si riempiono di gemme, il gioco cambia e diventa una corsa per trovarne e raccoglierne quante più possibile! Chi raccoglierà il maggior numero di gemme e vincerà il gioco? È ora di scoprirlo! Iniziamo!

Lo scopo del gioco è finire con maggior numero di gemme.

Preparare il gioco

Prima di giocare, bisogna unire i 6 pezzi del tabellone e posizionarlo al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo facilmente. Tutti i giocatori usano la pedina di legno rosa. Posizionala sulla casella iniziale di fronte al castello. Distribuite le gemme in modo uniforme tra tutti i giocatori. Una gemma è di riserva e dovrebbe essere rimessa nella scatola. Posizionate il dado accanto al tabellone di gioco.

Se i giocatori sono solo due, ogni giocatore riceve 10 gemme. Le restanti devono essere rimesse nella scatola.



Come si gioca

La persona più prossima a compiere gli anni inizia per prima. Il gioco prosegue quindi in senso orario.

Quando è il vostro turno, fate un giro nei giardini del Palazzo.

Le Principesse vi aspettano in vari luoghi, ciascuno contrassegnato da un simbolo. Ad esempio, Ariel aspetta vicino alla conchiglia, Aurora vicino alla rosa e Rapunzel vicino alla lanterna. Anche voi giocatori volete visitare il castello durante la partita.

Tirate il dado e spostate in senso orario la pedina di legno rosa del numero di spazi indicato dal dado. Se la pedina si ferma vicino a una principessa o al castello:

Controllare se gli spazi della corona sono vuoti o se contengono gemme.

Ci sono spazi vuoti?

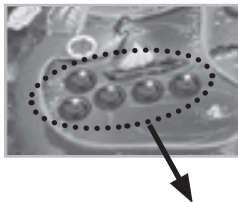
Se uno degli spazi della corona è vuoto, prendete una gemma dalla vostra pila e mettetela su uno degli spazi vuoti. Poi decidete se volete continuare a muovervi sul tabellone, tirando di nuovo il dado, o se volete fermarvi qui per il momento. Se vi fermate, è il turno del giocatore successivo.



Un piccolo consiglio: Per prendere la decisione giusta, dovrete dare un'occhiata ai prossimi luoghi del giardino del castello. Se sono tutti pieni di gemme, potrebbe valere la pena di lanciare di nuovo il dado.

Tutte le caselle contengono gemme?

Se tutte le caselle contengono gemme, potete prenderle tutte e aggiungerle alla vostra pila. In questo modo si conclude il proprio turno e la persona successiva continua il gioco.



Il gioco finisce

quando un giocatore deve posizionare l'ultima gemma della sua riserva accanto a una principessa o al castello, rimanendo quindi senza gemme. Vince chi ha raccolto più gemme.

Gemas

Un juego de recorrido y recolección para **2-4** jugadores a partir de **4** años.

Autor: Reiner Knizia

Diseño: Gisela Köslér



Contenidos:

1 tablero de juego (6 paneles)

1 peón de madera

1 dado

25 gemas de plástico

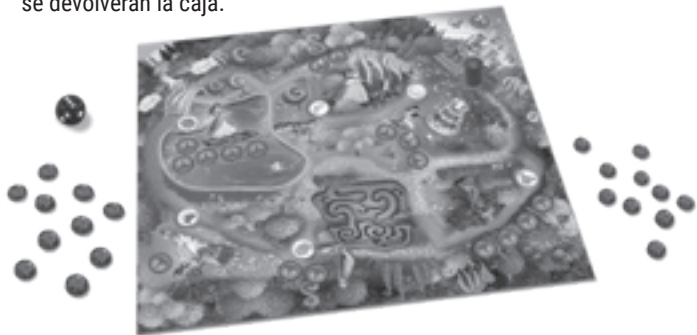
Las princesas pasean relajadas por los jardines del palacio: están esperando emocionadas la visita que ha sido anunciada. Todos los jugadores comparten un peón de madera y se turnarán para moverlo por el tablero. Cuando llegues a una casilla junto a una princesa o junto al castillo, coloca una gema en ella.

Sin embargo, en cuanto todas las casillas libres se llenen de gemas, el juego cambiará y consistirá en competir por ver quién encuentra y consigue más que el resto. ¿Quién obtendrá más gemas y ganará la partida? Hora de descubrirlo. ¡Vamos allá!

El objetivo del juego es haber acumulado más gemas al final de la partida.

Cómo preparar el juego

Antes de jugar, debéis juntar los seis paneles del tablero y colocarlos en el centro de la mesa, donde todo el mundo pueda llegar con facilidad. Jugaréis con el peón de madera rosa; colocadlo en la casilla inicial, delante del castillo. Luego, distribuid las gemas brillantes de forma equitativa entre todos los jugadores. Sobrará una gema, que debéis dejar de vuelta en la caja. Colocad el dado junto al tablero de juego. Si solo hay dos jugadores, cada uno recibirá diez gemas y el resto se devolverán la caja.



Cómo jugar

La persona cuyo cumpleaños esté mas cerca será quien empiece. Luego, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando te toque, date un paseo por los jardines del palacio.

Las princesas te esperan en varios lugares, cada uno de ellos marcado con un símbolo. Por ejemplo, Ariel te espera junto a la concha, Aurora junto a la rosa y Rapunzel junto a la lámpara. A los demás jugadores y a ti también os interesa visitar el castillo durante la partida.

Tira el dado y mueve el peón de madera rosa hacia delante en sentido horario tantas casillas como puntos haya en el dado. Si el peón de madera acaba junto a una princesa o junto al castillo, haz lo siguiente:

Comprueba si las casillas de corona están vacías o si tienen gemas.

¿Hay alguna casilla vacía?

Si hay alguna casilla de corona vacía, usa una de tus gemas y colócala en una de las casillas vacías. A continuación, decide si quieres seguir moviéndote por el tablero (en cuyo caso, tira el dado) o si quieres quedarte donde estás.

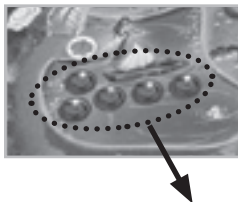
Si te quedas ahí, pasará el turno al siguiente jugador.

Un consejo: Para tomar la decisión correcta, échale un vistazo a los siguientes lugares del jardín del castillo. Si están llenos de gemas, quizá valga la pena volver a tirar el dado.



¿Contienen gemas todas las casillas?

Si todas las casillas contienen gemas, puedes llevártelas y añadirlas a tu montón. Si lo haces, terminará tu turno y le tocará al siguiente jugador.



La partida terminará

cuando un jugador tenga que colocar la última de sus gemas junto a una princesa o en el castillo y, por lo tanto, se quede sin ellas. En ese momento, gana quien haya acumulado más gemas.

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868
Seattle • WA 98122 • USA

©2025

© Disney

242296

Ravensburger