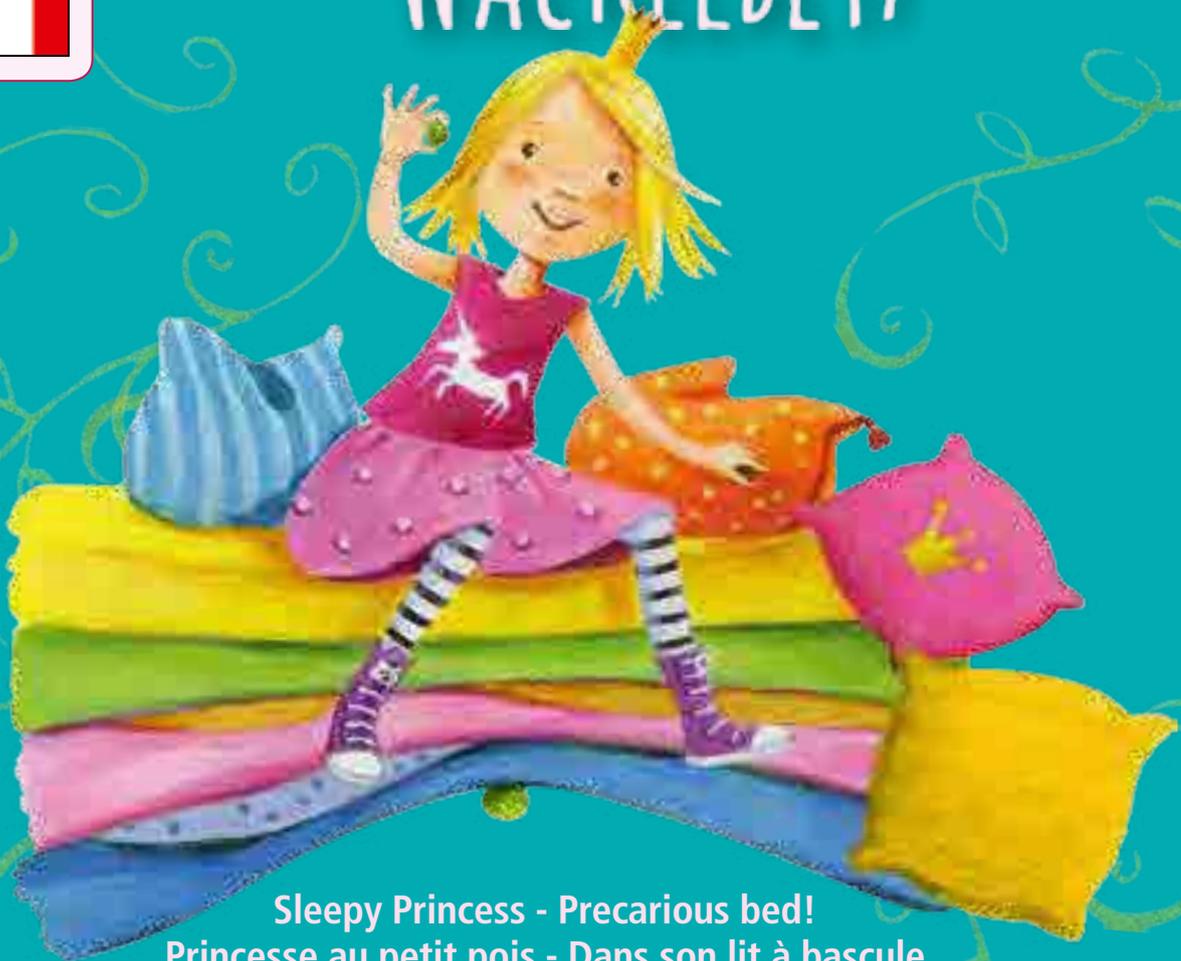




Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Erbseprinzessin

WACKELBETT



Sleepy Princess - Precarious bed!
Princesse au petit pois - Dans son lit à bascule
De prinses op de erwt - Wiebelbed
La princesa y el guisante - La cama tambaleante
La principessa sul pisello - Letto traballante

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

La princesa y el guisante

La cama tambaleante

Un fabuloso juego de habilidad con cartas para 2 - 5 pequeñas princesas y pequeños príncipes de 4 a 99 años.

Autora: Liesbeth Bos
Ilustraciones: Marina Rachner
Duración de una partida: 10 - 15 minutos



Pili, la princesita del guisante, está bastante cansada, pero por alguna extraña razón hoy tampoco puede quedarse dormida del todo. Su cama de princesa se tambalea mucho de un lado a otro esta noche. ¿Es que hay un guisante abajo? Tal vez pueda dormir Pili mejor si apila en su cama algunos colchones más, con sus correspondientes almohadas y edredones.

Ayudad a Pili, la princesa del guisante, a apilar sus almohadas, edredones y colchones de modo que al final sí pueda quedarse felizmente dormida. Pero prestad mucha atención para que la princesita del guisante no se caiga de la cama desde lo alto de esa torre.



Contenido del juego

1 cama de princesas (= la parte inferior de la lata),
1 Pili princesa del guisante, 36 cartas de juegos de cama
(12 almohadas, 12 edredones y 12 colchones),
1 carta de debajo de la cama, 1 guisante tambaleante,
1 adhesivo con imán, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Coged el imán, retirad la película de su reverso y pegadla bien centrada en la superficie plana del guisante tambaleante.

Preparativos

Fijad el guisante tambaleante con el imán en la posición marcada debajo de la cama de las princesas (= parte inferior de la lata). La cama se tambalea ahora ligeramente.



Poned la carta de debajo de la cama con el guisante boca abajo en la cama de las princesas y poned la cama en el centro de la mesa. Barajad todas las cartas de juegos de cama y repartid a cada niño 5 cartas boca abajo. Las cartas sobrantes las pondréis a un lado formando un mazo del que servirse. Coged la primera carta del mazo y depositadla en diagonal sobre el borde de la cama de las princesas. Poned a continuación a Pili, la princesa del guisante, encima del símbolo de la corona de la carta. Coged vuestras cartas, y ya empieza la función.



ESPAÑOL

Montaje del juego para 4 niños



¿Cómo se juega?

Comienza aquél que más recientemente haya comido guisantes. Mira atentamente tus cartas y elige una en la que no salga ni el color, ni el elemento de la cama que aparece dibujado en la carta que está ahora sobre la cama de las princesas. Ponla encima de la cama de manera que quede completamente cubierto el guisante de la última carta depositada. Al hacerlo, Pili, la princesa del guisante, no debe desplazarse ni caerse de la cama de las princesas.

Ejemplo



bien



mal

ESPAÑOL



A continuación coge a Pili, la princesa del guisante, y ponla con todo cuidado sobre el símbolo de la corona de la carta que acabas de depositar.

¿Lo has conseguido sin que la(s) carta(s) ni Pili, la princesa del guisante, hayan caído de la cama de las princesas?

- **¿Sí?** ¡Fantástico! Lo has conseguido y ha terminado tu jugada.
- **¿No?** ¡Lástima! No lo has conseguido. Si al menos una carta o Pili, la princesa del guisante, ha resbalado y caído sobre la mesa, tendrás que recoger de nuevo tu carta y quedártela. Si han caído otras cartas sobre la mesa, ponlas a un lado formando un mazo boca arriba. Pon a la princesa de nuevo encima del símbolo de la corona de la carta que está más arriba.

Reglas Reales Adicionales sobre cómo apilar los juegos de cama:

- Si no tienes ninguna carta que vaya bien para depositar, tendrás que coger una carta del mazo para servirte. Si te va bien esta carta, entonces deposítala en la cama de las princesas. Si no es así, entonces será el turno del siguiente niño.
- Si ocurriera que alguna carta se deslizara dentro de la cama de las princesas, o si Pili, la princesa del guisante, cayera tumbada encima de las cartas pero sin que ella ni ninguna carta caiga encima de la mesa, entonces habrás tenido suerte. Podéis seguir jugando normalmente.
- Si la cama de las princesas vuelca sin que nadie la haya tocado, poned en un mazo de depósito las cartas que han ido a parar a la mesa. El siguiente niño pondrá a Pili, la princesa del guisante, encima del símbolo de la corona de la carta que está más arriba y la partida continuará su curso.

- Cuando se haya agotado el mazo de servirse, barajad las cartas del mazo de depósito boca abajo, y formad un nuevo mazo del que servirse.

Ahora será el turno del siguiente niño que elegirá una carta apropiada para jugar.

Final del juego

La partida acaba cuando uno de vosotros haya podido depositar su última carta. Ahora la pila de los elementos de cama es lo suficientemente alta para que la princesa ya no sienta el guisante ni tampoco encuentre demasiado tambaleante su cama. Para acabar, pon a Pili, la princesa del guisante, tumbada encima de la pila de juegos de cama. Si Pili permanece tumbada sin que se caiga ninguna carta, entonces habrás ganado la partida. Si cae en la mesa alguna carta o Pili, la princesa del guisante, tendrás que volver a coger tu última carta y la partida continuará.

Sugerencias para tener más diversión guisantera:

- Los niños más pequeños pueden colocarse sus cartas delante boca arriba.
- Para los niños más pequeños puede ser demasiado complicado a veces poner en pie a Pili, la princesa del guisante, encima de la carta que está más arriba. Por esta razón, se les permite poner tumbada a la princesa encima del símbolo de la corona de la carta de arriba.
- Si queréis que la partida sea aún más emocionante, también podéis jugar de manera que no se oculte el guisante de la última carta jugada. De este modo tendréis un abanico mayor de posibilidades para depositar vuestras cartas.





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.

