

Habermaaß-Spiel Nr. 4354

# Prinzessin Edelstein

Ein funkelnDes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Königskinder von 4 - 12 Jahren. In einer Schmucktruhe, die einen Spiegel und ein verstecktes Geheimfach enthält.

**Spielidee:** Roselyne Kuch  
**Illustration:** Anja Rieger  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



Edeltraud und Edelbert von Edelstein sind das schönste Prinzenpaar im ganzen Land. Ihre Kronen, die sie jeden Tag mit neuen Edelsteinen\* verzieren, sind ihr ganzer Stolz. Einmal im Jahr laden sie alle Kinder des Landes zum spannenden Edelstein-Wettbewerb ein. Wer das beste Gedächtnis hat, darf zur Belohnung einen Tag in die Rolle der Prinzessin oder des Prinzen schlüpfen.

Wer von euch gewinnt diesen Wettbewerb und vertritt Prinzessin oder Prinz Edelstein für einen Tag?

\* Edelsteine sind sehr seltene Minerale. Sie sind wegen der Schönheit und Klarheit ihrer Farben begehrt. Die bekanntesten Edelsteine sind Diamanten, Rubine, Smaragde und Saphire. In geschliffener Form werden Edelsteine als Juwelen bezeichnet.

## **Spielinhalt**

---

- 1 Schmucktruhe (mit Spiegel und Geheimfach)
- 4 Kronen aus Stoff
- 12 Edelsteine
- 1 rosa Edelsteinwürfel
- 1 weißer Farbwürfel
- 5 Kronenkarten
- 1 Bogen selbstklebende Magnetfolie
- 1 Spielanleitung

## **Spielziel**

---

Welches Kind hat ein gutes Gedächtnis und sammelt zuerst zwei Kronenkarten?

## **Spielvorbereitung**

---

Vor dem ersten Spiel klebt ihr auf jeden Edelstein ein passendes Stück Magnetfolie. Die zwölf Edelsteine legt ihr in das Geheimfach der Schmucktruhe. Das Geheimfach findet ihr an der Rückseite der Truhe. Zieht am rosa Bändchen, um die Schublade des Geheimfachs zu öffnen. Jedes Kind erhält eine Krone und setzt sie auf. Haltet die beiden Würfel und die fünf Kronenkarten in der Tischmitte bereit.

## **Spielablauf**

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuerst den Namen eines Edelsteins ruft, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

In deinem Spielzug kannst du entweder **A. Würfeln** oder **B. Raten**.

Wähle eine der beiden Möglichkeiten.

## A. Würfeln

Würfele mit beiden Würfeln. Der weiße Farbwürfel zeigt eine der vier Edelsteinfarben oder einen Spiegel. Der rosa Edelsteinwürfel zeigt eine von drei Edelsteinformen (rund, dreieckig oder viereckig).

### Was zeigen die beiden Würfel?

- **Eine Farbe und eine Form?**

Jetzt suchst du nach dem Edelstein, der die gewürfelte Farbe und Form besitzt.

*Beispiel: Der Farbwürfel zeigt die Farbe Grün, der Edelsteinwürfel ein Dreieck. Du suchst jetzt den grünen, dreieckigen Edelstein.*

### Die Suche nach dem Edelstein

Es gibt drei Plätze, wo sich der Edelstein befinden kann:

1. **Im Geheimfach der Schmucktruhe**
2. **An der Krone eines Mitspielers**
3. **An der eigenen Krone**

Sage deinen Mitspielern laut, an welchem der drei Plätze du den Edelstein vermutest.

1. **Im Geheimfach der Schmucktruhe**

Öffne das Geheimfach der Schmucktruhe und schaue geheim hinein:

**✕ Ist der gesuchte Edelstein im Geheimfach?**

Prima! Du darfst ihn nehmen und an deiner Krone befestigen.

*Die Edelsteine sind magnetisch - deswegen halten sie an den Kronen!*

**✕ Befindet sich der Edelstein nicht im Geheimfach?**

Schade! Du hast dich leider geirrt und dein Spielzug ist beendet.

**2. An der Krone eines Mitspielers**

Siehst du den Edelstein an der Krone eines Mitspielers?

Dann darfst du den Edelstein von dieser Krone wegnehmen und an deiner Krone befestigen.

**3. An der eigenen Krone**

Deine Mitspieler sagen dir, ob deine Vermutung richtig ist:

**✕ Ist der gesuchte Edelstein tatsächlich an deiner Krone?**

Sehr gut! Du darfst gleich noch einmal mit beiden Würfeln würfeln.

**✕ Befindet sich der Edelstein nicht an deiner Krone?**

Oje! Du hast dich leider geirrt und dein Spielzug ist beendet.

**• Einen Spiegel und eine Form?**

Zeigt der weiße Farbwürfel den Spiegel, dann darfst du dich im Spiegel der Schmucktruhe ansehen. Klappe dazu den Deckel der Schmucktruhe auf. Falls du bereits Edelsteine an deiner Krone hast, sieh sie dir im Spiegel an.

Den rosa Edelsteinwürfel musst du in diesem Fall nicht beachten.

## B. Raten

Wenn du mindestens drei Edelsteine an deiner Krone hast, kannst du versuchen, sowohl die Form als auch die Farbe von drei Edelsteinen richtig zu benennen. Bei deinem Rateversuch darfst du die Formen der Edelsteine an deiner Krone erfühlen. Immer wenn du einen Edelstein nennst, sagen dir deine Mitspieler sofort, ob der genannte Edelstein an deiner Krone ist.

### ✘ Richtige Lösung?

Sind alle drei genannten Edelsteine an deiner Krone, hast du die Aufgabe richtig gelöst. Zur Belohnung erhältst du eine Kronenkarte aus dem Vorrat. Lege die Kronenkarte vor dich auf den Tisch.

Anschließend legst du alle Edelsteine, die an deiner Krone befestigt sind, in das Geheimfach der Schmucktruhe zurück.

### ✘ Falsche Lösung?

Wenn du einen Edelstein nennst, der nicht an deiner Krone befestigt ist, endet dein Spielzug sofort. Leider erhältst du jetzt keine Kronenkarte. Du musst aber auch keinen Edelstein deiner Krone abgeben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

## Spielende

---

Das Spiel endet, sobald ein Kind die zweite Kronenkarte erhält. Du gewinnst das Spiel und darfst einen Tag in die Rolle von Prinzessin oder Prinz Edelstein schlüpfen.

## **Variante ohne Fühlen**

---

Das Spiel wird schwieriger, wenn ihr die Formen der Edelsteine an eurer Krone nicht mehr erfühlen dürft.

Habermaab game nr. 4354

# Princess Jewel

A glittering memory game for 2 to 4 king's sons and daughters ages 4 - 12. All in a jewelry box with mirror and hidden secret compartment.

**Author:** Roselyne Kuch  
**Illustrations:** Anja Rieger  
**Length of the game:** Approx. 15 minutes



Jewel and Charles of Gemstone are the nicest couple in the whole country. They are very proud of their crowns that they decorate every day with new gems\*. Once a year they invite all children to participate in the exciting gemstone competition. Whoever has the best memory, as a reward may play the role of the princess or the prince.

Who will win the competition and represent the Princess of Gemstone for one day?

\* *Gemstones are rare minerals. Because of their beauty and clearness of colors they are much sought-after. The best known precious stones are Diamonds, red Rubies, green Emeralds and blue Sapphires. When cut, they are called jewels, gemstones or gems.*

# Contents

---

- 1 jewelry box (with mirror and secret compartment)
- 4 fabric crowns
- 12 gemstones
- 1 pink gemstone die
- 1 white color die
- 5 crown cards
- 1 sheet of adhesive magnetic foil
- Set of game instructions

## Aim of the game

---

Who has a good memory and is the first to collect two crown cards?

## Preparation of the game

---

Before starting to play for the first time, apply a suitable piece of magnetic foil to each gem. The twelve gems are placed in the secret compartment of the jewelry box. The secret compartment is at the back. Tug on the pink ribbon to pull out the drawer of the secret compartment. Each player gets a crown and puts it on. Get both dice and the five crown cards ready in the center of the table.

## How to play

---

Play in a clockwise direction. Whoever shouts first the name of a gem, may start. If you cannot agree, the youngest player starts.



When it's your turn, you can either

**A. Roll the die, or B. Guess.**

Choose one option.

## A. Rolling the die

Roll both dice. The white color die indicates one of the four colors of gemstone or a mirror. The pink die shows one of the three shapes of gemstone (round, triangular or rectangular).

### What appears on the dice?

- **A color and a shape?**

Search for a gemstone of the corresponding shape and color.

*Example: The color die shows green, the gemstone die a triangle. So you look for the green triangular gem.*

### The search for the jewel


There are three places where to find gemstones:

- 1. in the secret compartment of the jewelry box**
- 2. stuck to the crown of a player**
- 3. stuck to your own crown**

Announce to the other players where you think the gem is.

- 1. In the secret compartment of the jewelry box**

Open the compartment and have a look inside.

 **Is the gemstone you are looking for there?**

Well done, take it and stick it to your crown (*the gemstones are magnetic so that's how they stick to the crowns*)

### **The gemstone is not there!**


Pity! Unfortunately you were wrong so your turn is over.


### **2. On the crown of another player?**

If you see the gemstone on the crown of another player, you take it from there and stick it onto your crown.

### **3. On your crown?**

The other players will tell you if you are right.

 **Is the gem really there?** Well done, you can go on and roll both dice again.

 **Is the gem not there?** Pity, you were wrong. Your turn is over.

- **A mirror and a shape?**

If the white color die shows a mirror, you can take a look at the mirror inside the jewelry box. Open the lid and have a look at the gemstones on your crown.

In this case, the pink gemstone die has no meaning.

## **B. Guessing**

Once you have at least three gemstones on your crown, you can try to name both the shape and color of the three gems. While guessing, you can touch the shapes of the gems on your crown. As you announce what kind of gemstone is on your crown, the other players immediately tell you whether you are right or wrong.

### ✘ Right guess?

If all three gems you indicate are indeed on your crown, you solved the problem. As a reward you get a crown card from the provisions. Keep it in front of you.

Then you place the gems sticking to your crown back into the secret compartment of the jewelry case.

### ✘ Wrong guess?

If a gem you indicate is not on your crown, your turn is immediately over and, unfortunately you don't get a crown card.

But you don't have to turn in any of the gems on your crown.

Then it's the turn of the next player.

## End of the game

---

The game ends as soon as a player gets their second crown card. They win the game and may play the role of a princess or prince for one day.

## Variation without touching

---

The game gets more difficult if you are not allowed to touch the gems sticking to your crown.



# Princesse Pierre Précieuse

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 12 ans dans un coffret à bijoux avec miroir et compartiment secret.

**Idée :** Roselyne Kuch  
**Illustration :** Anja Rieger  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes



Pierre et Pierrette de la Pierre Précieuse forment le plus beau couple princier du pays. Leur couronne, qu'ils parent tous les jours de nouvelles pierres précieuses\*, sont toute leur fierté. Une fois par an, ils invitent tous les enfants du pays au grand concours des pierres précieuses. Celui qui aura la meilleure mémoire aura le droit pendant toute une journée d'avoir le rôle de prince ou de princesse.

Lequel d'entre vous va gagner ce concours et devenir pour un jour prince ou princesse de la Pierre Précieuse ?

\* Les pierres précieuses sont des minéraux très rares. Elles sont convoitées en raison de leur beauté et de la clarté de leurs couleurs. Les pierres précieuses les plus connues sont les diamants, les rubis, les émeraudes et les saphirs. Une fois taillées, les pierres précieuses sont des bijoux.

## Contenu

---

- 1 coffret à bijoux (avec miroir et compartiment secret)
- 4 couronnes en tissu
- 12 pierres précieuses
- 1 dé rose « pierres précieuses »
- 1 dé blanc aux points de couleurs
- 5 cartes couronne
- 1 feuille magnétique à motifs autocollants
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Quel joueur aura une bonne mémoire et récupérera en premier deux cartes couronne ?

## Préparatifs

---

Avant de jouer pour la première fois, coller sur chaque pierre précieuse un morceau correspondant de la feuille autocollante. Mettre les douze pierres précieuses dans le compartiment secret du coffret à bijoux. Tirer sur le ruban rose pour ouvrir le tiroir du compartiment secret ! Chaque joueur prend une couronne et la met sur sa tête. Poser les deux dés et les cinq cartes de couronne au milieu de la table.

## Déroulement de partie

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui dira le nom d'une pierre précieuse commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Quand c'est ton tour, tu peux soit  
**A. Lancer les dés** ou **B. Deviner**

Choisis une de ces deux possibilités.

## **A. Lancer les dés**

Joue avec les deux dés. Le dé blanc indique l'une des quatre couleurs de pierres précieuses ou un miroir. Le dé rose indique l'une des trois formes des pierres précieuses (ronde, triangulaire ou carrée).

### **Sur quels symboles sont tombés les dés ?**

- **Une couleur et une forme ?**

Tu cherches alors la pierre précieuse qui a la couleur et la forme correspondantes.

*Exemple : le dé aux points de couleurs est tombé sur le vert et le dé des pierres précieuses sur un triangle. Tu cherches alors la pierre précieuse verte et triangulaire.*

### **Où chercher la pierre précieuse ?**

Il y a trois endroits où la pierre précieuse peut se trouver :

- 1. dans le compartiment secret du coffret à bijoux**
- 2. sur la couronne d'un autre joueur**
- 3. sur sa propre couronne**

Annonce aux autres joueurs où tu penses trouver la pierre précieuse.

- 1. Dans le compartiment secret du coffret à bijoux**

Ouvre le compartiment secret du coffret à bijoux et regarde discrètement dedans :

**❖ Est-ce que la pierre précieuse s'y trouve ?**

Bravo ! Tu la prends et la poses sur ta couronne.  
Comme les pierres précieuses sont magnétiques, elles adhèrent aux couronnes !

**❖ La pierre précieuse ne s'y trouve pas ?**

Domage ! Tu t'es trompé et ton tour est fini.

**2. Sur la couronne d'un autre joueur**

Tu as vu la pierre précieuse sur la couronne d'un autre joueur ? Tu l'enlèves de cette couronne et la poses sur la tienne.

**3. Sur ta propre couronne**

Les autres joueurs te disent si tu as raison :

**❖ La pierre précieuse est vraiment sur ta couronne ?**

Très bien ! Tu rejoues tout de suite en lançant les deux dés.

**❖ La pierre précieuse n'est pas sur ta couronne ?**

Malchance ! Tu t'es trompé et ton tour est fini.

• **Un miroir et une forme ?**

Si le dé blanc est tombé sur le miroir, tu as alors le droit de te regarder dans le miroir du coffret à bijoux. Pour cela, ouvre le couvercle du coffret à bijoux. Si tu as déjà des pierres précieuses sur ta couronne, regarde-les dans le miroir. Dans ce cas, tu ignores le dé rose.



## B. Deviner

Si tu as au moins trois pierres précieuses sur ta couronne, tu peux essayer d'annoncer la couleur et la forme de trois pierres précieuses. Pour cela, tu as le droit de toucher les pierres précieuses posées sur ta couronne. A chaque fois que tu annonces une pierre précieuse, les autres joueurs te disent tout de suite si la pierre précieuse annoncée se trouve sur ta couronne.

### Tu as bien deviné ?

Si les trois pierres précieuses annoncées sont sur ta couronne, en récompense, tu prends une carte de couronne dans la réserve et tu la poses devant toi.

Ensuite tu remets toutes les pierres précieuses qui se trouvent sur ta couronne dans le compartiment secret du coffret à bijoux.

### Tu n'as pas bien deviné ?

Si tu annonces une pierre précieuse qui n'est pas sur ta couronne, ton tour se termine tout de suite. Tu ne prends pas de carte couronne et gardes toutes les pierres précieuses sur ta couronne.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

---

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère la deuxième carte couronne. Ce joueur gagne la partie et a le droit d'être une princesse ou un prince pendant toute une journée.

## Variante

---

On peut compliquer le jeu si, avant de deviner, les joueurs n'ont plus le droit de toucher les pierres précieuses posées sur leur couronne.

Habermaab-spel Nr. 4354

# Prinses Edelsteen

Een fonkelend geheugenspel voor  
2 - 4 koningskinderen van 4 - 12 jaar.  
Geleverd in een juwelenkistje met spiegel  
en een geheim vakje.



**Spelidee:** Roselyne Kuch  
**Illustraties:** Anja Rieger  
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Adeline en Edelbert van Edelsteen zijn het knapste prinsenpaar van het hele land. Hun kronen zijn hun lust en leven en iedere dag voegen ze er nieuwe edelstenen\* aan toe. Eén keer per jaar nodigen ze alle kinderen van het land uit voor een spannende edelstenenwedstrijd. Wie het beste geheugen heeft, mag als beloning een hele dag in de rol van de prinses of de prins kruipen.

Wie wint de wedstrijd en neemt een dag de plaats van prinses of prins Edelsteen in?

\* Edelstenen zijn heel zeldzame mineralen. Vanwege hun pracht en heldere kleur zijn ze heel geliefd. De bekendste edelstenen zijn diamanten, robijnen, smaragden en saffieren. In geslepen vorm worden edelstenen juwelen genoemd.

## Spelinhoud

---

- 1 juwelenkistje (met spiegel en geheim vakje)
- 4 stoffen kronen
- 12 edelstenen
- 1 roze edelsteendobbelsteen
- 1 witte kleurendobbelsteen
- 5 kronenkaarten
- 1 vel zelfklevende magneetfolie spelregels

## Doel van het spel

---

Welk kind heeft een goed geheugen en verzamelt als eerste twee kronenkaarten?

## Spelvoorbereiding

---

Voor het eerste spel moet op iedere edelsteen een stukje magneetfolie worden geplakt. De twaalf edelstenen gaan in het geheime vakje van het juwelenkistje. Het geheime vakje bevindt zich aan de achterzijde van het kistje. Trek aan het roze lintje om het geheime laatje te openen! Ieder kind krijgt een kroon en zet hem op. Leg de beide dobbelstenen en de vijf kronenkaarten in het midden van de tafel klaar.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als eerste de naam van een edelsteen noemt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Tijdens je speelbeurt kan je:

## **A. Gooien of B. Raden**

Kies een van de twee mogelijkheden.

### **A. Gooien**

Gooi met de beide dobbelstenen. De witte kleurendobbelsteen geeft één van de vier kleuren van de edelstenen, of een spiegel aan. De roze edelsteendobbelsteen geeft één van de drie mogelijke vormen van de edelstenen aan (rond, driehoekig of vierkant).

### **Wat geven de beide dobbelstenen aan?**

- **Een kleur en een vorm?**

Nu ga je op zoek naar een edelsteen in de gegooide kleur en vorm.

*Voorbeeld: de kleurendobbelsteen geeft de kleur groen aan en de edelsteendobbelsteen een driehoek. Nu ga je op zoek naar een groene, driehoekige edelsteen.*

#### **Op zoek naar de edelsteen:**

De edelsteen kan zich op drie verschillende plaatsen bevinden:

- 1. In het geheime vakje van het juwelenkistje.**
- 2. Op de kroon van een van de medespelers.**
- 3. Op je eigen kroon.**

Zeg hardop tegen je medespelers waar je denkt dat de edelsteen zich bevindt.

- 1. In het geheime vakje van het juwelenkistje**

Doe het geheime vakje van het juwelenkistje open en bekijk ongezien de inhoud:

**✘ Lig de gezochte edelsteen in het geheime vakje?**

Goed zo! Je mag hem pakken en op je kroon bevestigen. De edelstenen zijn magnetisch - daarom blijven ze op de kroon zitten!

**✘ Zit de edelsteen niet in het geheime vakje?**

Helaas! Je hebt je jammer genoeg vergist en je beurt is voorbij.

**2. Op de kroon van een van je medespelers**

Zit de edelsteen op de kroon van een van je medespelers? Dan mag je de edelsteen van zijn of haar kroon pakken en op je eigen kroon bevestigen.

**3. Op je eigen kroon**

Je medespelers zeggen of je vermoeden juist is:

**✘ Zit de gezochte edelsteen daadwerkelijk op je eigen kroon?**

Heel goed! Je mag nog een keer met beide dobbelstenen gooien.

**✘ Zit de edelsteen niet op je eigen kroon?**

Oh jee! Je hebt je helaas vergist en je beurt is voorbij.

**• Een spiegel en een vorm?**

Als de witte kleurendobbelsteen de spiegel aangeeft, mag je jezelf in de spiegel van het juwelenkistje bekijken. Klap het deksel van het kistje open. Als er edelstenen op je kroon zitten, kan je deze in de spiegel bewonderen.

Aan de roze edelsteendobbelsteen hoef je in dit geval geen aandacht te schenken.

## B. Raden

Als er ten minste drie edelstenen op je kroon zitten, mag je proberen om zowel de juiste vorm als de kleur van deze drie edelstenen te raden. Bij het raden mag je de edelstenen op je kroon betasten. Telkens als je één van de edelstenen benoemt, zeggen je medespelers meteen of de genoemde edelsteen zich op je kroon bevindt.

### De juiste oplossing?

Als de drie genoemde edelstenen op je kroon zitten, heb je de opgave juist opgelost. Als beloning krijg je een kronenkaart uit de voorraad. Leg de kronenkaart voor je op de tafel. Vervolgens leg je alle edelstenen die op je kroon zitten in het geheime vakje van het juwelenkistje.

### De verkeerde oplossing?

Zodra je een edelsteen noemt die niet op je kroon zit, is je beurt voorbij. Je krijgt helaas geen kronenkaart. Je hoeft echter geen edelsteen van je kroon weg te leggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn of haar tweede kronenkaart behaalt. Hij of zij wint het spel en mag een dag lang in de rol van prinses of prins Edelsteen kruipen.

## Variant zonder voelen

---

Het spel wordt moeilijker als de edelstenen op de kronen niet betast mogen worden.





Juego HABA núm.4354 4354

# Princesa Gema

ESPAÑOL

Un brillante juego de memoria para 2-4 príncipes y princesas de 4 a 12 años. La caja del juego es un joyero con espejo y compartimento secreto.

**Autor:** Roselyne Kuch  
**Ilustraciones:** Anja Rieger  
**Duración del la partida:** aprox. 15 minutos



Gema y Felipe del País de las Joyas son la pareja más hermosa de todo el país. Están muy orgullosos de sus coronas, que decoran cada día con nuevas gemas\*. Una vez al año invitan a todos los niños a participar en la emocionante competición de las gemas. Aquel que demuestre tener la mejor memoria, podrá representar el papel del Príncipe o la Princesa como premio. ¿Quién ganará el concurso y será Príncipe o Princesa por un día?

*\* Las gemas son minerales poco comunes. Su belleza y la claridad de sus colores las convierten en un codiciado bien. Las piedras preciosas más conocidas son los diamantes, los rubíes rojos, las verdes esmeraldas y los zafiros azules. Una vez talladas se las conoce como joyas, gemas o piedras preciosas.*

## Contenido

---

- 1 joyero (con espejo y compartimento secreto)
  - 4 coronas de tela
  - 12 piedras preciosas
  - 1 dado gema de color rosa
  - 1 dado de color blanco
  - 5 cartas corona
  - 1 hoja magnética con motivos para colocar
- Instrucciones del juego

## Objetivo del juego

---

¿Quién tiene buena memoria y será el primero en conseguir dos cartas corona?

## Preparativos del juego

---

Antes de empezar a jugar, coloca una pieza de la hoja magnética en cada gema. Las 12 gemas se encuentran en el compartimento secreto del joyero. Este compartimento secreto está en la parte posterior. Tira ligeramente del lazo rosa para extraer el cajón del compartimento secreto. Cada jugador debe tomar una corona y ponérsela. Disponer el dado y cinco cartas corona en el centro de la mesa.

## Cómo se juega

---

Los turnos siguen el sentido de las agujas del reloj, es decir, de izquierda a derecha. Empieza el primero que pronuncie el nombre de una gema. Si no os ponéis de acuerdo, comienza el jugador más pequeño.

Cuando sea tu turno puedes  
**A. lanzar los dados** o **B. Adivinar.**

Elije una opción.

## **A. Lanzar los dados**

Tira los dos dados. El dado de color blanco indica uno de los cuatro colores de gemas o un espejo. El dado rosa muestra una de las tres formas de gemas (redonda, triangular o rectangular).

### **¿Qué símbolos aparecen en el dado?**

- ¿Un color y una forma?  
Busca una gema con ese color y esa forma.

*Ejemplo: El dado del color indica el color verde y el dado de la gema muestra un triángulo. Tienes que buscar la gema triangular de color verde.*

### **La búsqueda de la piedra preciosa.**

Hay tres lugares donde puedes buscar las piedras preciosas:

- 1. en el compartimento secreto del joyero**
- 2. en la corona de un jugador**
- 3. en tu propia corona**

Di a los demás jugadores dónde crees que se encuentra la gema.

#### **1. En el compartimento secreto del joyero**

Abre el compartimento y echa un vistazo en su interior.

### ❌ **Está ahí la gema que buscas?**

Bien hecho, cógela y pégala en tu corona  
*(las gemas son magnéticas, así es como se sujetan en las coronas).*

### ❌ **La gema no está ahí!**

¡Lástima! Por desgracia te has equivocado, se acabó tu turno.

### 2. **¿En la corona de otro jugador?**

Si ves la gema en la corona de otro jugador, cógela y ponla en tu propia corona.

### 3. **¿La gema que buscas no está ahí?**

Los otros jugadores te dirán si has acertado.

### ❌ **Está ahí la gema que buscas?**

Bien hecho, puedes seguir y volver a lanzar los dados

### ❌ **Be findet sich der Edelstein nicht an deiner Krone?**

Qué pena, te has equivocado. Se acabó tu turno.

### • **¿Un espejo y una forma?**

Si el dado de color blanco muestra un espejo, puedes mirar el espejo que hay dentro del joyero. Abre la tapa y echa un vistazo a las piedras de tu corona. En este caso el dado rosa no cuenta.

## **B. Adivinar**

Cuando tengas tres gemas en tu corona, puedes probar a nombrar la forma y el color de las tres gemas. Mientras tratas de adivinarlo puedes tocar las formas de las gemas de tu corona. A medida que vayas diciendo el tipo de piedras preciosas que hay en tu corona, los demás jugadores te dirán si has acertado o no.

### **Has acertado?**

Si las tres gemas que nombres se encuentran en tu corona, habrás solucionado el problema. Como recompensa puedes coger una carta corona. Consévala delante de ti. Entonces debes volver a poner en el compartimento secreto del joyero las gemas que hay pegadas en tu corona.

### **Te has equivocado?**

Si una de las gemas que indicas no se encuentra en tu corona, tu turno se acaba y, por desgracia, no consigues una carta corona. Pero no debes devolver ninguna de las joyas de tu corona.

El turno pasa al siguiente jugador.

## **Final del juego**

---

El juego termina cuando un jugador consigue la segunda carta corona. El jugador en cuestión gana el juego y puede hacer de príncipe o princesa por un día.

## **Variación sin tocar**

---

El juego adquiere mayor dificultad si no se te permite tocar las gemas adheridas a tu corona.



Gioco Habermas n° 4354

# La principessa Gemma

Un scintillante gioco di memoria per 2 - 4 figli di re dai 4 a 12 anni. In un cofanetto porta gioielli sono contenuti uno specchio e un cassetto segreto.

**Idee del gioco:** Roselyne Kuch

**Illustrato da:** Anja Rieger

**Durata del gioco:** ca. 15 minuti



ITALIANO

Adele e Adalberto di Pietra preziosa sono la coppia di principi più bella di tutto il paese. Le loro corone che ogni giorno abbelliscono con nuove pietre preziose\* sono tutto il loro orgoglio. Una volta l'anno invitano tutti i bambini del regno a partecipare ad una avvincente gara per le pietre preziose.

Chi di voi vince questa gara e per un giorno sostituisce la principessa Adele oppure il principe Adalberto?

\* *Le pietre preziose sono minerali molto rari. Essi sono desiderati per la loro bellezza e la limpidezza dei loro colori. Le pietre preziose più conosciute sono i diamanti, i rubini, lo smeraldo e gli zaffiri. Le pietre preziose una volta lavorate vengono chiamate gioielli.*

## Contenuto del gioco

---

- 1 Cofanetto porta gioielli (con specchio e un cassetto segreto)
- 4 Corone di stoffa
- 12 Pietre preziose
- 1 Dado rosa di pietra preziosa
- 1 Dado bianco con facce colorate
- 5 Carte "corone"
- 1 Foglio pellicola magnetica autoadesiva
- 1 Istruzioni del gioco

## Scopo del gioco

---

Quale bambino ha una buona memoria e raccoglie per primo due carte „corone“?

## Preparazione del gioco

---

Prima di giocare per la prima volta incollate su ogni pietra preziosa il pezzo della pellicola magnetica indicato. Posate le 12 pietre preziose nel cassetto segreto del cofanetto porta gioielli. Il cassetto segreto è situato sul retro del cofanetto. Tirate il nastrino rosa per aprire il cassetto segreto. Ogni bambino ottiene una corona che deve indossare. Mettete al centro del tavolo i due dadi e le cinque carte „corone“.

## Sequenza di gioco

---

Si gioca a turno in senso orario. Comincia chi per prima grida il nome di una pietra preziosa. Se non riuscite a mettervi d'accordo inizia il bambino più piccolo.



Durante la tua mossa di gioco puoi o

**A. lanciare i dadi** oppure **B. provare ad indovinare.**

Scegli una delle due possibilità.

## **A. Lanciare i dadi**

Lancia entrambi i dadi. Il dado bianco con le facce colorate indica i quattro colori delle pietre preziose oppure uno specchio. Il dado rosa di pietra preziosa indica una delle tre forme delle gemme (rotonda, triangolare oppure quadrata).

### **Cosa indicano i due dadi?**

- **Un colore ed una forma?**

Adesso devi cercare una pietra preziosa che abbia il colore e la forma indicata dai dadi.

*Esempio: Il dado con le facce colorate indica il colore verde, il dado di pietre preziosa indica un triangolo.*

*Adesso cerca una pietra preziosa verde e triangolare.*

### **La ricerca della pietra preziosa**

Ci sono tre posti dove la pietra preziosa si possa trovare:

- 1. nel cassetto segreto del cofanetto porta gioielli**
- 2. sulla corona di un giocatore**
- 3. sulla propria corona**

Dì ad alta voce ai tuoi compagni di gioco in quale dei tre posti supponi che si possa trovare la pietra preziosa.

- 1. Nel cassetto segreto del cofanetto porta gioielli**

Apri il cassetto del cofanetto porta gioielli e guarda dentro di nascosto:

❖ **La pietra preziosa cercata si trova nel cassetto segreto?**

Fantastico! La puoi prendere e attaccarla alla tua corona.  
*Le gemme sono magnetiche - perciò restano attaccate alle corone!*

❖ **La pietra preziosa non si trova nel cassetto segreto?**

Peccato! Purtroppo ti sei sbagliato e termina qua la tua mossa di gioco.

**2. Sulla corona di un giocatore**

Vedi la gemma sulla corona di un giocatore?  
Allora puoi prenderti la pietra preziosa e attaccarla alla tua corona.

**3. Sulla propria corona**

Gli altri giocatori ti diranno subito se la tua supposizione è giusta:

❖ **La pietra preziosa cercata è veramente sulla tua corona?**

Molto bene! Puoi lanciare ancora una volta tutte e due i dadi.

❖ **La pietra preziosa non si trova sulla tua corona?**

Ahimé! Purtroppo ti sei sbagliato e termina qua la tua mossa di gioco.

• **Uno specchio o una forma?**

Se il dado bianco indica lo specchio, puoi specchiarti nello specchio del cofanetto porta gioielli. Basta che alzi il coperchio del cofanetto porta gioielli. In caso che tu abbia già delle pietre preziose sulla corona, osservalo bene nello specchio.

Il dado rosa di pietra preziosa in questo caso non lo devi considerare.

## B. Provare ad indovinare

Se sulla tua corona hai minimo tre pietre preziose, puoi cercare di indovinare esattamente sia la forma e sia il colore di tre pietre preziose. Durante il tuo tentativo di indovinare puoi sentire al tatto le forme delle pietre preziose sulla tua corona. Appena hai nominato una pietra preziosa i tuoi compagni di gioco ti diranno subito se la pietra preziosa nominata si trova sulla tua corona.

### ✘ Soluzione giusta?

Se sulla tua corona si trovano tutte le pietre preziose da te nominate hai risolto il compito esattamente. Ottieni come premio una carta „corona“ dalla riserva. Metti la carta „corona“ sul tavolo davanti a te.

Infine rimetti tutte le pietre preziose che sono attaccate alla tua corona nel cassetto segreto del cofanetto porta gioielli.

### ✘ Soluzione errata?

La tua mossa di gioco termina immediatamente se nomini una pietra preziosa che non si trova sulla tua corona. Purtroppo non ottieni la carta „corona“ adesso. Non devi però neanche cedere alcuna pietra della tua corona.

E' ora il turno del prossimo bambino.

## Termine del gioco

---

Il gioco termina appena un bambino ha ottenuto la sua seconda carta "corona".

Vinci il gioco e per un giorno puoi calarti nel ruolo di principessa oppure principe delle pietre preziose.

## **Variante senza toccare**

---

Il gioco si fa più difficile, quando non potete più toccare le forme delle pietre preziose sulla vostra corona.

