

# De prinses op de erwt

## Wiebelbed

Een sprookjesachtig behendigheidspel met kaarten voor 2 - 5 kleine prinsessen en prinsen van 4 - 99 jaar.

**Auteur:** Liesbeth Bos  
**Illustraties:** Marina Rachner  
**Speelduur:** 10-15 minuten



Enna, de kleine prinses op de erwt, is heel moe, maar op de een of andere manier kan ze de slaap maar weer niet vatten. Haar prinsessenbed is vanavond heel wankel en wiebelt heen en weer. Ligt er misschien een erwt onder? Wellicht kan prinses Enna beter slapen als ze nog enkele matrassen, donzen dekbedden en kussens op haar bed stapelt.

Help prinses Enna bij het stapelen van haar kussens, donzen dekbedden en matrassen, zodat ze eindelijk gelukkig kan inslapen. Maar let goed op dat de kleine prinses bij al dat stapelen niet uit haar bed valt.



## Inhoud van het spel

1 prinsessenbed (= onderste deel van de doos), 1 Enna, de prinses op de erwt, 36 beddengoedkaarten (12 hoofdkussens, 12 donzen dekbedden en 12 matrassen), 1 onderdekenkaart, 1 wiebelerwt, 1 magnetische sticker, 1 spelhandleiding

### Vóór het eerste spel

Neem de magnetische sticker, verwijder de folie van de achterkant en plak hem in het midden op de vlakke zijde van de wiebelerwt.

### Vorbereiding van het spel

Bevestig de wiebelerwt met de magneet op de gemarkeerde plek onder het prinsessenbed (= onderkant van de doos). Nu is het bed een beetje wankel.



Leg de onderdekenkaart met de erwt naar onderen gericht in het prinsessenbed en plaats het bed in het midden van de tafel. Meng alle beddengoedkaarten en geef elk kind verdekt 5 kaarten. De overige kaarten leg je als afneemstapel aan de kant. Draai de bovenste kaart van de afneemstapel om en leg hem dwars op de randen van het prinsessenbed. Plaats nu prinses Enna op het kroontjessymbool op de kaart. Neem jullie kaarten in de hand en het spel kan beginnen!

### Spelopstelling voor 4 kinderen



### Verloop van het spel

Wie als laatste erwttjes heeft gegeten, mag beginnen. Kijk goed naar je kaarten en kies er één waarvan **de kleur én het type beddengoed verschilt** van de bovenste kaart op het prinsessenbed. Leg die kaart zo op het bed, dat de erwt van de laatst neergelegde kaart compleet bedekt is. Prinses Enna mag daarbij niet worden verschoven of van het prinsessenbed glijden.

### Voorbeeld



juist



fout

Neem vervolgens prinses Enna op en plaats haar voorzichtig op het kroontjessymbool van de kaart die jij hebt neergelegd.

## Lukt je dat zonder dat een kaart of prinses Enna van het prinsessenbed glijdt?

- **Ja?** Super! Het is je gelukt en jouw speelbeurt is voorbij.
- **Nee?** Jammer! Het is je helaas niet gelukt. Als een kaart of prinses Enna van het bed glijdt en op de tafel valt, moet jij je kaart terugnemen. Als nog meer kaarten op de tafel zijn terechtgekomen, leg je die met de afbeelding naar boven op een aflegstapel aan de kant. Plaats dan de prinses weer op het kroontjessymbool van de nieuwe bovenste kaart.

### Extra koninklijke beddengoedstapelregels

- Als je geen gepaste kaart hebt om uit te spelen, moet je een kaart van de afneemstapel nemen. Als dat een goede kaart is, mag je deze op het prinsessenbed leggen. Is dat niet zo, dan is het volgende kind aan de beurt.
- Als de kaarten op het prinsessenbed verschuiven of prinses Enna omvalt zonder dat daarbij een kaart of de prinses op de tafel terecht komt, dan heb je geluk. Je mag gewoon verder spelen.
- Als het prinsessenbed omkantelt zonder dat iemand het heeft aangeraakt, leg je de kaarten die op de tafel zijn terechtgekomen, op de aflegstapel. Het volgende kind plaatst prinses Enna op het kroontjessymbool van de bovenste kaart en het spel gaat verder.
- Als de afneemstapel is opgebruikt, meng je de kaarten van de aflegstapel verdekt en gebruik je die als nieuwe afneemstapel.

Dan is het volgende kind aan de beurt om een gepaste kaart te kiezen en uit te spelen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt, als een van de spelers zijn laatste kaart kan neerleggen. Dan is de beddengoedstapel hoog genoeg, zodat de prinses de erwt niet meer voelt en het bed niet meer te wankel vindt. Leg prinses Enna tot slot op de beddengoedstapel. Als de prinses blijft liggen en geen kaarten wegglijden, heb jij gewonnen.

Als een kaart of de prinses op de tafel valt, moet je je laatste kaart terugnemen en gaat het spel verder.

### Tips voor nog meer erwtenplezier

- Jongere kinderen kunnen hun kaarten ook zichtbaar voor zich op de tafel leggen.
- Voor jongere kinderen kan het soms te moeilijk zijn om prinses Enna rechtop op de bovenste kaart te plaatsen. Daarom mogen zij haar ook neerleggen op het kroontjessymbool van de bovenste kaart.
- Als je het spel nog wat spannender wil maken, kun je het ook zo spelen dat de erwt van de laatste neergelegde kaart niet moet worden bedekt. Dan heb je meer mogelijkheden om je kaarten neer te leggen.



## De prinses op de erwt

Een sprookje naar Hans Christian Andersen

Er was eens een prins die op zoek was naar een prinses. Hij reisde naar vele landen, om de juiste te vinden. Daar ontmoette hij vele prinsessen, maar geen enkele was zoals hij zich zijn vrouw had voorgesteld. Treurig keerde hij naar zijn kasteel terug.

Op een avond, tijdens een vreselijk onweer, werd er plots aan de kasteelpoort geklopt. De koning liet de poort openen en daar stond een meisje. Haar kleren en haren waren door de regen en storm helemaal nat en in de war. Maar ze zei dat ze een echte prinses was.

Om dat na te gaan, maakte de wantrouwige koningin een heel bijzonder bed voor haar klaar. Op de bodem van het bed legde ze een erwt en daar stapelde ze een heleboel matrassen op. Op elke matras legde ze nog een zacht donzen dekbed. Boven op deze beddentoren moest de prinses slapen. Een echte prinses, zo dacht de koningin, zou wel voelen dat er onder in het bed iets verstopt zat.

De volgende ochtend werd het meisje gevraagd of ze goed geslapen had. "Zeer slecht", antwoordde ze. "Ik heb geen oog dichtgedaan, omdat in mijn bed iets heel erg hard lag." Toen wist de koninklijke familie dat dit meisje inderdaad een echte prinses was. De prins vroeg de prinses ten huwelijk en er werd een grote, prachtige bruiloft gegeven.



# Princesse au petit pois

## Dans son lit à bascule

Un jeu d'adresse inspiré du célèbre conte de fées joué avec des cartes, pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

**Auteure :** Liesbeth Bos  
**Illustration :** Marina Rachner  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Paola, la princesse au petit pois, est bien fatiguée mais elle n'arrive pas à s'endormir. Ce soir, son lit de princesse vacille dans tous les sens : un petit pois serait-il caché en dessous ? Paola pourra peut-être mieux dormir si elle empile dans son lit quelques matelas, couettes et oreillers en plus.

Aidez Paola, la princesse au petit pois, à superposer ses oreillers, matelas et couettes pour qu'elle s'endorme plus facilement. Mais en empilant tout ça, faites bien attention à ce que la princesse au petit pois ne tombe pas du lit !





## Contenu du jeu

1 lit de princesse (= partie inférieure de la boîte),  
1 princesse au petit pois Paola, 36 cartes de literie  
(12 cartes oreiller, 12 cartes couette et 12 cartes matelas),  
1 carte dessous de lit, 1 petit pois chancelant,  
1 autocollant magnétique, 1 règle du jeu

### Avant de jouer pour la première fois

Prenez l'autocollant magnétique, retirez la feuille au verso et collez l'autocollant sur le petit pois, au milieu de la face plate.

## Préparatifs

Posez le petit pois magnétique à l'endroit marqué pour qu'il adhère en dessous du lit de la princesse (= partie inférieure de la boîte). Le lit chancelle un petit peu.



Posez la carte dessous dans le lit de la princesse, la face montrant le petit pois étant tournée vers le bas, et posez le lit au milieu de la table. Mélangez toutes les cartes de literie et distribuez-en 5 à chaque joueur sans les montrer. Avec les cartes restantes, formez la pile de pioche. Retournez la carte posée en haut de la pile et posez-la en travers sur les bords du lit de la princesse au petit pois. Posez Paola sur la couronne illustrée sur la carte.

Prenez vos cartes en main et c'est parti !

Mise en place du jeu pour 4 joueurs



## Déroulement de la partie

Celui qui a mangé des petits pois en dernier a le droit de commencer. Regarde bien les cartes que tu as dans ton jeu et choisis-en une qui n'a **ni la couleur ni la pièce de literie** représentée sur la carte posée en dernier sur le lit de la princesse. Pose-la sur le lit de manière à ce que le petit pois illustré sur la dernière carte posée soit complètement masqué. Ce faisant, tu ne dois ni déplacer Paola ni la faire tomber du lit.

### Exemple



bon



mauvais

Ensuite, prends Paola la princesse au petit pois et pose-la debout avec précaution sur la couronne illustrée sur la carte que tu viens de poser.



## La princesse au petit pois

Un conte de Hans Christian Andersen

Il était une fois un prince qui cherchait une princesse. Il partit en voyage dans de nombreux pays pour trouver la bonne. Il en rencontra beaucoup mais aucune n'était à l'image de celle qu'il désirait. Tout triste, il revint dans son château.

FRANÇAIS

Un soir pendant un terrible orage, quelqu'un frappa à la porte du château. Le roi fit ouvrir le portail et une jeune fille apparut. Ses vêtements et ses cheveux étaient tout mouillés et déchirés, mais elle affirma être une vraie princesse.

Voulant en être sûre, la reine méfiante lui prépara un lit bien particulier. Elle posa un petit pois au fond du lit et empila plein de matelas par-dessus. Sur chaque matelas, elle posa une couette bien douillette. Elle exigea que la princesse couche tout en haut de cette tour faite de matelas. La reine était persuadée qu'une vraie princesse remarquerait que quelque chose était caché là en dessous.

Le lendemain matin, on demanda à la jeune fille comment elle avait dormi. « Très mal » répondit-elle. « Je n'ai pas fermé l'œil de la nuit parce que quelque chose de très très dur était dans le lit ». La famille royale sut alors que cette jeune fille était une vraie princesse et on célébra un magnifique mariage.

