

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 70123

Prinzessin Dornröschen

Ein märchenhaftes Farbwürfelspiel

für 2 - 4 Kinder von 4 - 10 Jahren.

Mit dem Märchen „Dornröschen“ zum Vor- und Nachlesen.

Spielidee: Anja Dreier-Brückner

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Es war einmal eine wunderschöne Prinzessin. Sie lebte in einem verwunschenen Königreich. An ihrem 15. Geburtstag stach sie sich mit einer Spindel in den Finger und fiel sofort in einen tiefen Schlaf und mit ihr das ganze Königreich. Überall im Schloss wuchsen große und dornige Rosenhecken, so dicht, dass kein Mensch sie durchdringen konnte. Seitdem wurde die Prinzessin überall „Dornröschen“ genannt. Jetzt, 100 Jahre später, machen sich vier mutige Prinzen auf den weiten und gefährlichen Weg Dornröschen zu erwecken!



Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Dornröschen-Turm
- 4 Prinzen
- 12 Rosen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Welcher Prinz sammelt zuerst drei Rosen, überwindet den dornigen Turm und erweckt Dornröschen?

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan auf dem Tisch zusammen. In der Mitte des Spielplans ist ein rundes Loch. In dieses stellt ihr den Turm.

Dreht den Turm so, dass sich der Froschkönig auf dem Spielplan und die Froschkönigin auf dem Turm ansehen.



Jedes Kind nimmt sich einen Prinzen und stellt ihn auf ein beliebiges leeres Farbfeld des äußeren Spielplanrings. Den Würfel und die Rosen legt ihr griffbereit zur Seite.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Welches Kind hat heute Morgen am längsten geschlafen? Es darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein farbiger Punkt?**

Du darfst auf ein angrenzendes, freies Feld der gewürfelten Farbe ziehen.

- Steht dein Prinz bereits auf einem Feld der gewürfelten Farbe, darfst du noch einmal würfeln.
- Sind alle passenden Felder besetzt, musst du leider stehen bleiben.
- Du musst mit deinem Prinzen auch dann weiterziehen, wenn du dich dadurch vom Turm wegbewegst.

- **Die Krone?**

Ziehe auf ein angrenzendes, freies Feld deiner Wahl.

- **Die Rose?**

Nimm dir eine Rose und lege sie vor dich. Du benötigst insgesamt drei Rosen. Hast du bereits drei, darfst du keine weitere nehmen. Ziehe stattdessen auf ein angrenzendes, freies Feld deiner Wahl.

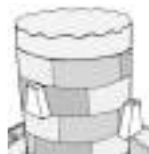
- **Der Dorn?**

Du darfst einen anderen Prinzen auf ein angrenzendes, freies Feld deiner Wahl versetzen.

Danach ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Der Dornröschen-Turm

Sobald du auf einem Feld direkt am Dornröschen-Turm ankommst, kannst du beim nächsten Zug auf den Turm klettern.



- Auf den Feldern des Turms gelten dieselben Regeln wie auf den Feldern des Spielplans.

- Würfelst du einen Dorn, darfst du einen anderen Prinzen auch vom untersten Feld des Turmes auf ein angrenzendes, freies Feld des Spielplans zurückstellen.

Die Rosenfelder

Auf einigen Feldern des Dornröschen-Turms sind Rosen abgebildet. Ziehst du deinen Prinzen auf ein Rosenfeld und hast noch keine drei Rosen, darfst du dir eine Rose nehmen.

So erweckst du Dornröschen:

Wenn du in der obersten Reihe des Turms ankommst, bist du fast am Ziel. Um zu Dornröschen auf das Turmdach zu gelangen, musst du...

- ... drei Rosen vor dir liegen haben
und
- ... eine Krone oder eine Rose würfeln.

Hast du beides erfüllt, darfst du deinen Prinzen zu Dornröschen stellen.

Spielende

Ist der erste Prinz auf dem Turmdach bei Dornröschen angekommen, darf er sie mit einem Kuss erwecken und ist Gewinner des Spiels.

Prinzessin Dornröschen

Es war einmal vor langer, langer Zeit. Da gab es in einem weit entfernten Königreich ein großes Fest. Freunde aus aller Welt kamen, um die Geburt der Königstochter zu feiern.

Ehregäste sollten die dreizehn weisen Feen des Landes sein. Da die Königin aber nur zwölf goldene Teller besaß, hatte sie nur zwölf Feen eingeladen. Da wurde die dreizehnte Fee so wütend, dass sie die Königstochter verfluchte. Sie sollte sich an ihrem fünfzehnten Geburtstag an einer Spindel stechen und tot umfallen.

Die Königseltern waren verzweifelt und baten die anderen Feen, den Fluch von ihrer Tochter zu nehmen. Da schüttelten die Feen ihre Köpfe und sprachen: „Abwenden können wir den Fluch leider nicht, aber die Prinzessin soll nicht sterben, sondern nur 100 Jahre in einen tiefen Schlaf fallen.“

Der König ließ alle Spinnräder und Spindeln in seinem Königreich verbrennen. Nie sollte die Prinzessin in die Nähe einer Spindel kommen. Doch als die Prinzessin ihren fünfzehnten Geburtstag feierte, entdeckte sie einen verlassenen Turm, den sie vorher noch nie gesehen hatte. Verwundert stieg sie hinauf.

Oben im Turm saß die verkleidete, böse Fee. Sie spann an einem Spinnrad und die Spindel tanzte lustig hin und her. Die Prinzessin hatte so etwas noch nie gesehen und kam neugierig näher. Doch im selben Moment als sie die Spindel berührte, stach sie sich und der Fluch ging in Erfüllung.

Die Prinzessin und mit ihr das ganze Königreich fielen sofort in einen tiefen Schlaf und überall wuchsen dornige Rosen, so dicht, dass kein Mensch sie durchdringen konnte. Seitdem wurde die Prinzessin überall Dornröschen genannt.

Mutige Prinzen kamen von weit her, um die Prinzessin von dem Fluch zu befreien. Doch keiner konnte die dichte Dornenhecke überwinden. Und so vergingen die Jahre, und immer mehr Menschen vergaßen die Prinzessin und das verwunschene Königreich.

100 Jahre später erzählte ein alter Landstreicher einem Prinzen von Dornröschen. Als er von ihrer Schönheit hörte, verliebte er sich und machte sich sofort auf den Weg die Prinzessin zu erlösen. Mutig, aber ratlos stand er vor den großen Dornenhecken. Doch wie von Zauberhand verwandelten sich alle Dornen in duftende Rosen. So konnte er zu Dornröschen in den Turm hinaufklettern. Als er das schlafende Dornröschen sah, konnte er nicht anders und küsste sie. Kaum hatten seine Lippen ihre berührt, öffnete sie die Augen und mit ihr erwachte das ganze Königreich.

Dornröschen verliebte sich in den Prinzen und beide feierten eine große Hochzeit. Und sie lebten glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage.

Habermaab game nr. 4494

Princess Sleeping Beauty

A fairytale color dice game for 2 - 4 players ages 4 - 10.
With the fairytale "Sleeping Beauty" to read out loud, over and over again.

Author: Anja Dreier-Brückner
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: approx. 10 minutes

Once upon a time there was a beautiful princess living in a spell-bound kingdom. On her fifteenth birthday she pricked her finger with a spindle and, in that instant, fell into a deep sleep, as did the whole kingdom. Big and thorny hedges grew all over the castle and held so fast together no one could get through them. Since then the princess was called "Sleeping Beauty".
Now, 100 years later, four brave princes set out on the long and dangerous path to wake up Sleeping Beauty!

Contents

- 1 game board
- 1 Sleeping Beauty's tower
- 4 princes
- 12 roses
- 1 die
- 1 set of game instructions



Aim of the game

Who will be the prince to collect the first three roses, climb up the thorny tower and wake up Sleeping Beauty?

Preparation

Make the jigsaw of the game board on the table. The center of the game board shows a round hole, where you place the tower.



Rotate the tower so that the Frog King shown on the game board and the Frog Queen shown on the tower look at each other.

Each player chooses a prince and puts him on any free square on the outer ring of the game board. Die and roses are kept ready to be used.

How to play

Play in a clockwise direction.

Who has slept the longest this morning? This player may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **A colored dot?**

You can move to an adjacent free square of this color.

- If your prince stands already on a square of this color you can roll the die again.
- If all corresponding squares are occupied you have to stand still.
- You have to move your prince even if you have to move him backwards away from the tower.

- **A crown ?**

Move on to an adjacent free square of your choice.

- **A rose ?**

Take a rose and keep it in front of you. In total, you will need three roses. If you have gathered three, you may not take any more. Instead move to an adjacent free square of your choice.

- **The thorn ?**

You may move another prince to any adjacent free square.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

Sleeping Beauty's tower

As soon as you reach a square adjacent to the tower, you can climb up the tower in the next round.



- Moving along the squares of the tower is done according to the same rules as for the squares of the game board.
- If the die shows a thorn, the prince of another player standing on a square of the lowest ring on the tower can be moved back to an adjacent free square on the game board.

The squares with roses

There are roses shown on some squares of the Sleeping Beauty's tower. If you move your prince on such a square and you still don't have three roses you can take a rose.

How to wake up Sleeping Beauty:

If you reach the upper row of the tower you have nearly reached the destination. In order to get close to Sleeping Beauty depicted on the roof of the tower you have to ...

- ...have three roses in front of you and
- ...roll a crown or a rose.

If you fulfill both conditions you can place your prince next to Sleeping Beauty.

End of the game

As soon as the first prince reaches Sleeping Beauty on the roof, he may wake her up with a kiss and is the winner of the game.

Princess Sleeping Beauty

A long long time ago a great feast was held in a far away kingdom. Friends from all over the world came to celebrate the birth of the king's daughter.

The thirteen wise women of the kingdom were to be the guests of honor. But as the queen had only twelve golden plates, she invited only twelve wise women. So the thirteenth became very angry and put a curse on the king's daughter: on her fifteenth birthday she would prick herself with a spindle and fall down dead.

The king and queen were desperate and asked the other wise women to take the curse off their daughter. The women shook their head saying: "We can not remove the curse, but the princess shall not die but will fall into a deep sleep for a hundred years."

The king gave orders to burn every spinning wheel and every spindle in the whole kingdom. The princess should never come close to any spindle. However, the day the princess celebrated her fifteenth birthday, she discovered an abandoned tower which she had never seen before. Astounded she climbed up.

In the top room there was the disguised wicked woman sitting at the spinning wheel, the spindle rattling round merrily. The princess had never before seen such a thing and, driven by curiosity came closer. At the very moment she touched the spindle she pricked her finger and the curse was fulfilled.

The princess and the whole kingdom immediately fell into a deep sleep and the palace was soon overgrown with thorny roses - which held so fast together that no one could get through them. Since then the princess was called Sleeping Beauty.

Brave princes came from far afield to rescue the princess from the curse. But none of them could get through the thick thorn-hedge. So, years passed by and the people forgot about the princess and the spell-bound kingdom.

100 years later an old tramp told a prince about Sleeping Beauty. As the prince heard about her beauty he fell in love with her and set off to free the princess. There he stood with all his courage, but helpless in front of the huge thorn-hedge when as if by magic the thorns changed into fragrant roses. So he climbed up the tower where he found Sleeping Beauty. When he saw her he could not withhold himself and kissed her. As their lips touched she opened her eyes and with her the whole kingdom woke up.

Sleeping Beauty fell in love with the prince and their marriage was celebrated with great splendor, and they lived happily ever after.

Jeu Habermäß n° 4494

La princesse au bois dormant

Un fantastique jeu de dé

pour 2 à 4 enfants de 4 à 10 ans.

Avec le conte « La belle au bois dormant » qui pourra être lu pour ou par les enfants.

Idée : Anja Dreier-Brückner
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée de la partie : environ 10 minutes

Il était une fois une très jolie princesse qui vivait dans un royaume enchanté. Le jour de ses 15 ans, elle se piqua le doigt avec un fuseau et tomba aussitôt dans un profond sommeil et avec elle, le royaume tout entier. De grands rosiers sauvages pleins d'épines se mirent alors à pousser partout autour du château. Ils étaient tellement épais que personne ne pouvait les traverser. Dès lors, la princesse fut appelée la « belle au bois dormant ».

Aujourd'hui, 100 ans plus tard, quatre courageux princes se mettent en route sur le long et périlleux chemin pour aller réveiller la belle au bois dormant !

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 tour de la princesse
- 4 princes
- 12 roses
- 1 dé
- 1 règle du jeu



But du jeu

Quel prince va, en premier, récupérer trois roses, escalader la tour et réveiller la princesse ?

Préparatifs

Assembler les pièces du plateau de jeu sur la table. Au milieu du plateau de jeu, il y a un trou rond sur lequel on pose la tour.

Tourner la tour de manière à ce que le roi-grenouille dessiné sur le plateau de jeu et la reine-grenouille dessinée sur la tour soient l'un en face de l'autre.



Chaque joueur prend un prince et le pose sur n'importe quelle case de couleur vide sur le cercle extérieur du plateau de jeu. Mettre le dé et les roses de côté, à portée de la main.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quel joueur a dormi le plus longtemps aujourd'hui ? Il commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quel motif est tombé le dé ?

• Un point de couleur :

- Tu as le droit d'avancer sur une case voisine libre de la couleur du dé.
- Si ton prince se trouve déjà sur une case de la couleur du dé, tu as le droit de relancer le dé.
 - Si toutes les cases correspondantes sont occupées, tu restes où tu es.
 - Tu devras également avancer ton prince, même si cela t'éloigne de la tour.

• La couronne :

Avance sur une case libre voisine de ton choix.

• La rose :

Prends une rose et pose-la devant toi. Il te faudra en tout trois roses. Si tu en as déjà trois, tu n'as plus le droit d'en prendre. Au lieu de cela, tu avances sur une case libre voisine de ton choix.

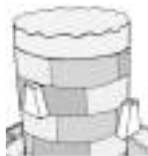
• Une épine :

Tu as le droit de poser un prince adverse sur une case libre voisine de ton choix.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

La tour de la princesse

Si tu arrives sur une case située directement à côté de la tour, au prochain tour, tu as le droit de l'escalader.



• Sur les cases de la tour, on joue suivant les mêmes règles que sur les cases du plateau de jeu.

• Le dé tombe sur une épine ? Prends un prince adverse qui se trouve sur la tour et pose le sur une case libre du plateau de jeu (avoisinante de la tour).

Les cases-roses

Sur certaines cases de la tour de la princesse, il y a des roses de dessinées. Si ton prince arrive sur une case-rose et si tu n'as encore pas trois roses, tu as le droit d'en prendre une.

Pour réveiller la belle au bois dormant :

Quand tu te trouves sur la dernière rangée de la tour, tu es presque arrivé au but. Pour venir te placer à côté de la princesse sur le toit de la tour, il faut...

- ... que tu aies récupéré trois roses
et
- ... que le dé soit tombé sur une couronne ou une rose.

Si tu as rempli ces deux conditions, tu peux poser ton prince à côté de la princesse.

Fin de la partie

Dès qu'un prince est arrivé en premier sur le toit de la tour à côté de la princesse, il lui donne un baiser pour la réveiller et est le gagnant de la partie.

La belle au bois dormant

Il était une fois, il y a très, très longtemps. Une grande fête était donnée dans un royaume à cent lieues d'ici.

Des gens étaient venus de tous les pays du monde pour fêter la naissance de la fille du roi.

Les treize fées sages du pays devaient être les invités d'honneur. Mais, comme la reine ne possédait que douze assiettes en or, elle n'avait invité que douze fées. La treizième fée était tellement furieuse qu'elle jeta un sort sur la fille du roi : « elle se piquera le doigt sur un fuseau le jour de son quinzième anniversaire et en mourra ».

Le roi et la reine étaient désespérés et demandèrent aux autres fées d'annuler le mauvais sort. Les fées baissèrent la tête en signe d'impuissance et dirent : « Nous ne pouvons pas empêcher le sort jeté sur la princesse, mais au lieu de mourir, la princesse sombrera seulement dans un profond sommeil de cent ans ».

Le roi fit brûler tous les rouets du royaume et ordonna que la princesse ne s'approche jamais d'un fuseau. Mais, alors que la princesse fêtait son quinzième anniversaire, elle découvrit une tour à l'abandon, qu'elle n'avait jamais vue auparavant. Par curiosité, elle y grimpa.

En haut de la tour, la méchante fée, qui était venue déguisée, l'attendait. Elle filait de la laine sur un rouet et maniait le fuseau de manière guillerette. La princesse n'avait jamais vu chose pareille et s'approcha. Et juste au moment où elle toucha le fuseau, elle se piqua le doigt et le mauvais sort se réalisa.

La princesse et toute la cour du royaume tombèrent aussitôt dans un profond sommeil et des rosiers épineux se mirent à pousser. Ils étaient

si denses que personne ne pouvait passer à travers. A partir de ce moment-là, la princesse fut appelée « la belle au bois dormant ».

De vaillants princes vinrent de très loin pour délivrer la princesse de son mauvais sort. Mais aucun d'entre eux ne put surmonter la haie d'épines. Les années passaient, petit à petit les gens oubliaient la princesse et le royaume enchanté.

100 ans plus tard, un vagabond raconta l'histoire de la belle au bois dormant à un prince. Lorsqu'il entendit parler de sa beauté, il en tomba amoureux et se mit en quête de la délivrer. Courageux mais désarmé, il se retrouva face à la haie d'épines. Mais, comme par enchantement, toutes les haies épineuses se transformèrent soudain en roses odorantes. Il put donc escalader la tour et se rendre auprès de la princesse. Lorsqu'il vit la princesse endormie, il ne put s'empêcher de l'embrasser. A peine eut-il effleuré ses lèvres que la princesse ouvrit les yeux et que tout le royaume reprit vie.

La princesse tomba amoureuse du prince et ils se marièrent. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours.

Habermabspil Nr. 4494

Prinses Doornroosje

Een sprookjesachtig dobbelspel voor 2 - 4 kinderen van 4 - 10 jaar. Met het sprookje „Doornroosje” om voor en na te lezen.

Spelidee: Anja Dreier-Brückner

Illustraties: Anja Dreier-Brückner

Speelduur: ca. 10 minuten

Er was eens een beeldschone prinses. Ze woonde in een betovert koninkrijk. Op haar vijftiende verjaardag stak ze zich met een spool in haar vinger en viel onmiddellijk in een diepe slaap en tegelijk met haar het hele koninkrijk. Overal in het kasteel groeiden grote en doornige rozenstruiken, zo dicht dat geen mens erdoorheen kon dringen. Sindsdien werd de prinses overal „Doornroosje” genoemd. Nu, 100 jaar later, wagen vier dappere prinses zich op het lange en gevaarlijke pad om Doornroosje uit haar slaap te wekken!



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 Doornroosjes toren
- 4 prinsen
- 12 rozen
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Doel van het spel

Welke prins verzamelt als eerste drie rozen, bedwingt de doornige toren en maakt Doornroosje wakker?

Spelvoorbereiding

Zet het speelbord op de tafel in elkaar. In het midden van het speelbord zit een rond gat. Hier wordt de toren in gezet.

Draai de toren rond, zodat de kikkerkoning op het speelbord en de kikkerkoningin op de toren elkaar aankijken.



Ieder kind pakt een prins en zet hem op de buitenste cirkel op het speelbord, op een leeg, gekleurd veld naar keuze. De dobbelsteen en de rozen worden binnen handbereik ernaast gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Welk kind heeft vanochtend het langst uitgeslapen? Dit mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

• Een gekleurde stip:

- Je mag naar een aangrenzend, vrij veld van de gegooide kleur zetten.
- Als je prins al op een veld van de gegooide kleur staat, mag je nog eens gooien.
 - Als alle bijbehorende velden bezet zijn, moet je helaas blijven staan.
 - Je moet ook je prins verzetten, als hij zich hierdoor van de toren verwijdert.

• Kroon:

Zet je prins op een aangrenzend, vrij veld naar keuze.

• Roos:

Pak een roos en leg deze voor je neer. Je hebt in totaal drie rozen nodig. Als je er al drie hebt, mag je geen nieuwe meer pakken. Zet je prins, in plaats hiervan, op een aangrenzend, vrij veld naar keuze.

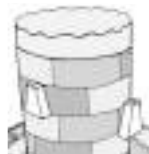
• Doorn:

Je mag een andere prins op een aangrenzend, vrij veld naar keuze zetten.

Daarna is het volgende kind aan de beurt met gooien.

Doornroosjes toren:

Zodra je op een veld aankomt dat precies naast de toren ligt, mag je bij je volgende beurt tegen de toren klimmen.



- Op de velden van de toren gelden dezelfde regels als op de velden van het speelbord.
- Als je een doorn gooit, mag je ook een andere prins van het onderste torenveld op een aangrenzend, vrij veld van het speelbord terugzetten.

De rozenvelden:

Op sommige velden van Doornroosjes toren, staan rozen afgebeeld. Kom je prins op een rozenveld terecht en heb je nog niet drie rozen, dan mag je een roos pakken.

Zo maak je Doornroosje wakker:

Als je op de bovenste rij van de toren aankomt, ben je bijna bij je bestemming. Om bij Doornroosje op het torendak te komen, moet je...

- ... drie rozen voor je hebben liggen
en
- ... een kroon of een roos gooien.

Heb je aan beide voorwaarden voldaan, dan mag je je prins naast Doornroosje zetten.

Einde van het spel

Als de eerste prins op het dak van de toren bij Doornroosje is aangekomen, dan mag hij haar met een kus wakker maken en is hij of zij de winnaar van het spel.

Prinses Doornroosje

Heel, heel lang geleden was er eens een ver verwijderd koninkrijk waar een groot feest werd gegeven. Uit de hele wereld waren vrienden gekomen om de geboorte van de koningsdochter te vieren.

De eregasten zouden de dertien wijze feeën van het land zijn. Omdat de koningin niet meer dan twaalf gouden borden bezat, had ze maar twaalf feeën uitgenodigd. Daarover werd de dertiende fee zo kwaad, dat ze de koningsdochter vervloekte. Ze zou zich op haar vijftiende verjaardag aan een spoel van een spinnewiel prikken en dood neervallen.

Het koningspaar was ten einde raad en smeekte de andere feeën om de vloek over hun dochter ongedaan te maken. De feeën schudden hun hoofd en zeiden: „Afweren kunnen wij de vloek helaas niet; de prinses zal echter niet sterven, maar 100 jaar in een diepe slaap vallen.”

De koning liet alle spinnewielen en spoelen in het koninkrijk verbranden. Nooit mocht de prinses in de buurt van een spoel komen. Maar toen de prinses haar vijftiende verjaardag vierde, ontdekte ze een verlaten toren die ze nog nooit eerder had gezien. Verbaasd liep ze omhoog.

Boven in de toren zat de verklede, boze fee. Ze zat aan een spinnewiel te spinnen en de spoel danste vrolijk heen en weer. De prinses had nog nooit zoiets gezien en kwam nieuwsgierig dichterbij. Maar op hetzelfde moment dat ze de spoel aanraakte, prikte ze zich en ging de vloek in vervulling.

De prinses en het hele koninkrijk vielen onmiddellijk in een diepe slaap en overal groeiden doornige rozenstruiken, zo dicht dat geen

mens erdoorheen kon dringen. Sindsdien werd de prinses overal Doornroosje genoemd.

Dappere prinsen kwamen van heinde en ver om de prinses van de vloek te bevrijden. Maar geen van allen kon de dichte doornhaag overwinnen. En zo verstreken de jaren en steeds meer mensen verga-ten de prinses en het betoverde koninkrijk.

100 jaar later vertelde een oude landloper, een prins over Doornroosje. Toen hij van haar schoonheid hoorde, werd hij verliefd en ging meteen op weg om de prinses te bevrijden. Moedig maar radeloos stond hij voor de grote doornhaag. Maar als bij toverslag veranderden alle dorens in geurige rozen. Zo kon hij tegen de toren naar Doornroosje klimmen. Toen hij het slapende Doornroosje zag, kon hij niet anders dan haar kussen. En nauwelijks hadden zijn lippen de hare beroerd, of ze opende haar ogen en werd tegelijk met haar het hele koninkrijk wakker.

Doornroosje werd verliefd op de prins en beiden vierden een groots bruiloftsfeest. En ze leefden nog heel lang en gelukkig.