



Prinses



coöperatief fantasiespel

2 tot 4 spelers • vanaf 4 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

De prinses is betoverd en slaapt al 100 jaar lang. Jullie gaan naar het kasteel om haar te bevrijden. Om daar te komen, moeten jullie eerst de slotgracht zien over te steken. Daarna veilig langs een hond en een wachter. Dan is er een dichte deur met een tunnel erachter. En uiteindelijk moet de prinses nog uit haar betoverde slaap gewekt worden!

Gelukkig vinden jullie onderweg allerlei handige dingen. Samen verzinnen jullie hoe jullie hiermee de hindernissen kunnen oplossen. Maar... ondertussen wordt het langzaam donker. Als het nacht is, kunnen jullie niet veilig reizen. Lukt het om op tijd bij de prinses te komen en de betovering te verbreken?

Inhoud

Spelbord, spelregels, 4 pionnen, 1 dobbelsteen, 6 nachtkaarten, 6 hinderniskaarten, 24 kaartjes met handige dingen (1 tot en met 24), 12 ontmoetingskaartjes (A tot en met M) en 12 blanco kaartjes.

Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel.
- Zoek de 12 roze kaartjes met handige dingen uit (1 t/m 12). De 36 overgebleven kleine kaartjes gaan terug in de doos, die zijn bij dit spel niet nodig. Schud de roze kaartjes en leg er steeds 3 ondersteboven naast elkaar. 3 bij de 3 bomen, 3 bij de bergen, 3 bij de huizen en 3 bij de strobundels. Zorg ervoor dat niemand weet welke dingen waar liggen!
- Leg de puzzel met de 6 nachtkaarten naast het bord.
- Leg de 6 andere grote kaarten in de juiste volgorde op het bord, bovenop de tekening van de prinses. Eerst de slapende prinses, daar bovenop de tunnel, dan de deur, de wachter, de hond tot alleen het kasteel met slotgracht te zien is. De kleur van de kaartjes helpt om de juiste volgorde te vinden.
- Elke speler kiest een pion. Zet elke pion in een andere hoek, op een maanvakje. Bepaal samen wie er mag beginnen.

Spelen

1. Gooi met de dobbelsteen om te zien hoeveel stappen je mag zetten. Loop over de rand van het spelbord, met de klok mee.
2. Kom je in het dorp (vakjes met een huis), in het bos (vakjes met bomen), op het veld (vakjes met strobundels) of in de bergen, dan mag je één van de drie kaartjes die daar liggen opendraaien. Bedenk samen of je dit ding wilt gebruiken (zie: handige dingen gebruiken). Liggen er geen kaartjes meer, dan gebeurt er niets. Je beurt is voorbij.
3. De regenboog is een geluksvakje. Als je hier terecht komt, mag je zelf kiezen op welke plek je een kaartje wilt omdraaien.
4. Kom je op een maanvakje, dan wordt het langzaam donker! Pak één van de 6 nachtkaarten (de deur pas als laatste) en leg deze op de juiste plek bovenop het kasteel.
5. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Handige dingen gebruiken

6. Als je een kaartje hebt opgedraaid kun je proberen om de hindernis op te lossen die op dat moment bovenop ligt. In het begin is dat de slotgracht.
7. Hoe kunnen jullie met dit handige ding langs de hindernis? Vertel de andere spelers hoe je hiermee de hindernis op wilt lossen. Gebruik je fantasie om een kort verhaal te verzinnen. Je mag de andere spelers om raad vragen.

8. Zijn alle spelers het ermee eens dat dit een goede oplossing is, dan mag je de hinderniskaart weghalen en in de doos leggen. Leg ook het handige ding in de doos.
9. Met een lichtgevend ding (bijvoorbeeld een kaars of een vuurvliegje) kun je, in plaats van het oplossen van een hindernis, ook de nacht tegenhouden! Je mag dan één van de nachtkaarten terugleggen naast het bord. Leg het kleine kaartje in de doos.
10. Je kunt het handige ding ook voor later bewaren. Het kaartje blijft dan open liggen. Zodra er weer iemand op deze plek komt, kan deze speler dit kaartje pakken óf een nieuw kaartje omdraaien.

Einde van het spel

11. Is het gelukt om de prinses uit haar betoverde slaap te wekken, dan hebben jullie samen gewonnen. De prinses is blij dat ze gered is!
12. De nacht heeft zijn eigen schoonheid en magie. Maar het is 's nachts te donker om handige dingen te vinden, hindernissen op te lossen en prinsessen te redden. Daarom eindigt het spel ook zodra het helemaal donker is. Als de laatste nachtkaart (de dichte deur) wordt neergelegd vóódat de prinses is gewekt, dan is het spel afgelopen. Het is niet gelukt om de prinses te bevrijden. Tijd om naar huis en naar bed te gaan. Morgen proberen we het weer!

Geheugenspel

Je kunt het spel moeilijker maken door de kaartjes met handige dingen die je wilt bewaren weer terug te draaien. Onthoud samen welke dingen waar liggen!

Extra kaartjes

Als je het spel een paar keer gespeeld hebt, kun je de blauwe kaartjes (13 t/m 24) gebruiken in plaats van de roze. Je kunt ook zelf een set van 12 kaartjes samenstellen, met in totaal niet meer dan 3 lichtgevende dingen. De blanco kaartjes kun je gebruiken om zelf voorwerpen of eigenschappen (zoals geduld, kracht, goed kunnen zwemmen e.d.) toe te voegen. Ook kun je ze gebruiken als er een kaartje kwijt is.

Overzicht van alle kaartjes

1. Kaars	13. Fakkelt	A. Heks
2. Kaars	14. Lantaarn	B. Nar
3. Vuurvlieg	15. Glimworm	C. Bedelaar
4. Bloem	16. Veren	D. Rover
5. Toverdrank	17. Elfje	E. Koningin
6. Brief	18. Fluit	F. Minstreel
7. Sleutel	19. Boomstam	G. Komeet
8. Bot	20. Brood	H. Boer
9. Edelsteen	21. Touw	J. Tovenaar
10. Boot	22. Mantel	K. Herbergier
11. Bril	23. Schep	L. Jonkvrouw
12. Paard	24. Landkaart	M. Handelaar





Een reis vol ontmoetingen

Uitbreiding op het spel 'Prinse'

coöperatief fantasie- en strategiespel

2 tot 4 spelers • vanaf ca. 6 jaar • speelduur ca. 20 minuten

Spelidee

Tijdens de reis naar het kasteel vinden jullie nog steeds handige dingen, maar jullie hebben nu ook allerlei ontmoetingen. Sommige ontmoetingen zullen jullie helpen, andere maken het jullie juist lastig! Elke reis is anders dan de vorige. Wie zullen we dit keer tegenkomen?

Vorbereiding

Kies eerst een set van 12 handige dingen waarmee je wilt spelen. Doe de 12 gele ontmoetingskaartjes (A t/m M) erbij en schud deze 24 kaartjes. Maak 4 stapels van 6 kaartjes bij de bomen, bergen, huizen en strobundels. De rest van de voorbereiding is hetzelfde als in het basisspel.

Spelen

1. Er wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel, alleen liggen er tussen de kaartjes met handige dingen nu ook ontmoetingskaartjes.
2. Als je een kaartje mag omdraaien, dan pak je het bovenste kaartje van de stapel. Is het een handig ding, dan kun je het meteen gebruiken of bewaren, net als in het basisspel. Wil je het kaartje bewaren, dan leg je het open naast de stapel. In de rest van het spel mag je steeds kiezen tussen een nieuw kaartje van de stapel of een kaartje dat ernaast ligt.
3. Is het kaartje dat je gepakt hebt een geel kaartje, dan heb je een ontmoeting. In het overzicht hieronder kun je lezen wat er gebeurt! Na de ontmoeting wordt het gele kaartje in de doos gelegd.
4. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De ontmoetingen

- A: Je ontmoet een **heks**. Oei, de heks verandert je in een ... (bedenk zelf een dier waarin ze je verandert!). Als dier kun je deze beurt niets meer doen. In je volgende beurt is de betovering uitgewerkt en kun je weer meedoen.
- B: Je ontmoet een **nar** (een soort clown). Hij gooit alles door de war! Alle kaartjes op het bord worden ondersteboven gelegd en geschud. Leg ze daarna weer in 4 zo gelijk mogelijke stapels op de 4 plekken.
- C: Je ontmoet een **bedelaar**. Geef hem één van de opgedraaide handige dingen. Dit kaartje wordt in de doos gelegd. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de bedelaar onderop de stapel en pak je het volgende kaartje.*
- D: Je ontmoet een **rover**. Hij zegt "Je geld of je leven!". Geef hem het handige ding dat jullie als laatste hebben opgedraaid. Dit kaartje gaat naar de doos. Wil je dit niet, ren dan hard weg en zet je pion 6 vakjes verder. Daar ga je verder met je beurt. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de rover onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- E: Je ontmoet een **koningin**. Ze nodigt jullie uit voor een koninklijk feest! Alle pionnen worden bij elkaar gezet op het vakje waar jij nu staat.
- F: Je ontmoet een **minstreel** (een muzikant). Je droomt weg bij zijn prachtige muziek. Als je je ogen weer opendoet, zie je een regenboog! Je mag een nieuw kaartje pakken op één van de vier plekken.
- G: In de lucht verschijnt een heldere **komeet** die de duisternis verjaagt. Leg één nachtk kaart terug naast het bord. *Liggen er nog geen nachtkarten, dan leg je de komeet onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*

- H: Je ontmoet een **boer**. Hij neemt je mee naar zijn schuur vol met handige dingen... Je mag één van de eerder gebruikte kaartjes uit de doos terugpakken en naast één van de 4 stapels leggen. *Liggen er nog geen handige dingen in de doos, dan gaat de boer onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- J: Je ontmoet een **tovenaar**. Hij tovert een maanvakje om in een zonnevakje! Kies één van de maanvakjes en leg de tovenaar erop. Elke keer dat jullie op dit maanvakje terechtkomen, tovert hij een stukje van de nachtpuzzel weg!
- K: Je ontmoet een **herbergier**. Na een gezellig gesprek en een verfrissend drankje gaan jullie met nieuwe energie weer op pad. De volgende speler gooit niet met de dobbelsteen, maar kiest zelf waar hij of zij heen gaat.
- L: Je ontmoet een **jonkvrouw**. Ze is zo vriendelijk om jullie de weg te wijzen. Alle spelers zetten hun pion op een vakje naar keuze, en lopen volgende beurt vanaf daar verder. De volgende speler is nu meteen aan de beurt.
- M: Je ontmoet een **handelaar**. Hij heeft heel veel nuttige spullen die hij graag wil omruilen voor één van jullie handige dingen. Bedenk samen iets dat hij aan jullie kan geven om de hindernis op te lossen die nu bovenop ligt... Zijn jullie het eens? Dan is de hindernis meteen opgelost! Leg de hinderniskaart en het handige ding dat jullie in ruil aan de handelaar geven in de doos. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de handelaar onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*

Colofon

© 2016 Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Prinse' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling, bewerking en uitbreiding © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games). Met dank aan Jim voor de 'komeet' en enkele andere suggesties. Ook willen we alle kinderen, die de verschillende testversies gespeeld hebben, bedanken voor hun goede ideeën.

Illustratoren: Jim Deacove, Coral Nault (Family Pastimes) en Tim Mathijssen.

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Sunny Games

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.



Prinzessin



kooperatives Märchenspiel

2 bis 4 Spieler • ab 4 Jahre • Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielidee

Die liebeliche Prinzessin ist in einen hundertjährigen Schlaf gefallen. Sie wird aus diesem Schlaf nicht mehr erwachen, wenn ihr es nicht schafft, sie zu befreien bevor es Nacht wird im Königreich. Aber um sie zu befreien, müsst ihr über den Burggraben, in die Burg hinein, an dem Wachhund und dem Soldaten vorbei, die schwere Tür aufbekommen, durch einen Tunnel und dann noch die Prinzessin wecken. Ganz schön viel für einen Tag! Zum Glück findet ihr auf eurem Weg viele nützliche Dinge, die euch helfen die Aufgaben zu lösen. Werdet ihr es schaffen bevor es Nacht wird?

Inhalt

Spielbrett, 4 Spielsteine, 1 Würfel, 6 Nachtkarten, 6 Hinderniskarten, 24 Karten mit nützlichen Dingen (nummeriert 1-24), 12 Begegnungskarten (mit Buchstaben von A-M), 12 Blankokarten, Spielregeln.

Vorbereitung

- Legt das Spielbrett bereit.
- Legt die 12 kleinen, rosafarbenen Karten mit den Zahlen 1-12 verdeckt neben das Spielbrett und mischt sie. Die anderen 36 kleinen Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt. Dann legt jeweils 3 dieser kleinen Karten verdeckt zu den großen Symbolen auf der Mitte des Spielbrettes: 3 Karten auf die Berge, 3 Karten auf die Strohballen, 3 Karten auf die Häuser, 3 Karten auf die Bäume.
- Legt die 6 Nachtkarten als Stapel aufgedeckt neben das Spielbrett. Die Karte mit der Tür ist die unterste Karte. Sie wird die Prinzessin verbergen, wenn ihr es nicht schaffen solltet, sie zu befreien.
- Die 6 Aufgabenkarten legt ihr auf das Spielbrett, direkt auf die lächelnde Prinzessin. Zuerst die schlafende Prinzessin, darüber den Tunnel, dann die Tür, dann den Wächter, dann den Hund und ganz oben, als sichtbare Karte, die Burg mit dem Burggraben. Die Farbe der Karten hilft euch die richtige Reihenfolge zu finden.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Spielstein und stellt ihn auf ein Mondfeld. Entscheidet gemeinsam wer das Spiel beginnt.

Spielen

1. Der Spieler von euch, der am Zug ist, rollt den Würfel und darf sich auf dem Spielbrett so viele Felder wie er gewürfelt hat im Uhrzeigersinn fortbewegen.
2. Endet der Zug auf einem Feld mit Bäumen, Bergen, Häusern oder Strohballen, könnt ihr eine kleine Karte vom dem jeweiligen Symbol aufdecken und benutzen. Wenn euer Zug also auf einem Feld mit Bäumen endet, könnt ihr eine kleine Karte aus der Ecke mit den Bäumen aufdecken. Überlegt gemeinsam wie ihr sie benutzen könnt. Wollt ihr sie nicht benutzen, lasst sie offen auf dem Symbol liegen. Wollt ihr eine bereits umgedrehtes nützliches Ding nutzen, dann könnt ihr keine neue Karte umdrehen. Liegen auf dem Symbol keine Karten mehr, dann bekommt ihr nichts.
3. Endet euer Zug auf einem Regenbogenfeld, habt ihr großes Glück gehabt. Ihr habt nun die Wahl, auf welchem Symbol ihr eine verdeckte Karte umdrehen möchtet.
4. Endet der Zug auf einem Feld mit einem Mond, dann wird es langsam dunkel. Ihr müsst eine Nachtkarte auf das Schloss in der Mitte des Spielplanes legen.
5. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Karten mit nützlichen Dingen gebrauchen

6. Habt ihr eine Karte umgedreht, könnt ihr versuchen die gerade oben liegende Aufgabe zu lösen. Am Beginn des Spiels ist es der Burggraben.
7. Wie kann das nützliche Ding die Aufgabe lösen? Erzähl den anderen Spielern deine Idee. Benutze deine Phantasie und erfinde eine kleine Geschichte. Du kannst auch die anderen Spieler um Rat fragen.
8. Sind alle Spieler mit der Lösung einverstanden, dann könnt ihr die Aufgabe lösen. Wenn ihr eine Aufgabe gelöst habt, werden beide (nützliches Ding und Aufgabe) auf den Ablagestapel gelegt. Sie werden nicht mehr gebraucht.
9. Mit einem nützlichen Ding das leuchten kann, könnt ihr die hereinbrechende Nacht aufhalten. Wenn ihr eine solche Karte einsetzt, könnt ihr eine bereits gelegte Nachtkarte wieder vom Schloss wegnehmen. Die Nachtkarte wird wieder auf den Stapel mit den Nachtkarten gelegt. Die Karte mit dem lichtspendenden Ding wird auf den Ablagestapel gelegt. Sie kann nicht mehr gebraucht werden.
10. Ihr könnt ein nützliches Ding auch erst später einsetzen. Lasst es dazu einfach offen auf dem Symbol liegen auf welchem es aufgedeckt wurde. Kommt ein Spieler später auf dieses Symbol oder auf einen Regenbogen kann er diese Karte benutzen oder natürlich auch eine andere Karte umdrehen.

Ende des Spiels

11. Ihr habt alle 6 Aufgaben gelöst und die Prinzessin geweckt bevor es Nacht wurde. Die Prinzessin ist sehr glücklich über ihre Rettung.
12. Hat sich die Nacht vollständig über das Schloss ausgebreitet, noch bevor ihr es geschafft habt, die letzte der 6 Aufgaben zu lösen, dann habt ihr leider verloren.

Gedächtnisspiel

Wenn ihr Karten aufgedeckt habt und die nützlichen Dinge nicht einsetzen wollt, müsst ihr die Karten wieder verdeckt hinlegen und euch merken, wo die nützlichen Dinge liegen.

Extra-Karten

Wenn ihr ein paar Spiele gespielt habt, dann könnt ihr die blauen Karten (Nummern 13 bis 24) statt der rosafarbenen benutzen. Ihr könnt auch selbst 12 Karten aus den 24 nummerierten Karten auswählen, wobei nicht mehr als 3 Dinge ausgesucht werden dürfen, die leuchten oder Licht spenden. Die 12 leeren Karten könnt ihr auch verwenden, um eigene nützliche Dinge oder Fähigkeiten zu entwerfen (wie z.B. Geduld, Kraft oder schwimmen). Oder ihr verwendet sie, wenn eine andere Karte verloren wurde.

Eine Übersicht über alle Karten

- | | | |
|----------------|------------------|----------------|
| 1. Kerze | 13. Fackel | A. Hexe |
| 2. Kerze | 14. Laterne | B. Narr |
| 3. Leuchtkäfer | 15. Glühwürmchen | C. Bettler |
| 4. Blume | 16. Federn | D. Räuber |
| 5. Teekanne | 17. Elfe | Königin |
| 6. Brief | 18. Flöte | F. Minnesänger |
| 7. Schlüssel | 19. Baumstamm | G. Komet |
| 8. Knochen | 20. Brot | H. Bauer |
| 9. Edelstein | 21. Seil | J. Zauberer |
| 10. Boot | 22. Mantel | K. Gastwirt |
| 11. Brille | 23. Schippe | L. Zofe |
| 12. Pferd | 24. Landkarte | M. Händler |



Eine Reise voller Begegnungen

eine Erweiterung zum Spiel Prinzessin

kooperatives Phantasie- und Strategie-Spiel

für 2 - 4 Spieler • ab ca. 6 Jahre • Spieldauer ca. 20 Minuten

Spielidee

Auf der Fahrt zur Burg findet ihr nicht nur nützliche Dinge, ihr habt auch verschiedenste Begegnungen. Einige Begegnungen werden euch helfen, andere machen es nur schwieriger! Jede Reise ist anders als die vorherige. Wem werdet ihr dieses Mal begegnen?

Vorbereitung

Zusätzlich zu den 12 rosa- oder blaufarbenen Karten mit den nützlichen Dingen benutzt ihr noch die 12 gelben Karten (mit den Buchstaben A-M) mit den verschiedenen Figuren. Mischt alle 24 Karten und legt jeweils 6 Karten als Stapel auf die Symbole Berge, Strohballen, Bäume und Häuser in die Mitte des Spielbrettes. Der Rest der Vorbereitung läuft wie im anderen Spiel.

Spielen

1. Es wird nach den Regeln der Grund-Spiels gespielt. Es gibt nur neben den Karten mit nützlichen Dingen noch Begegnungskarten.
2. Wenn Ihr eine Karte umdreht, dann legt sie offen auf die Spitze des Stapels. Ist es ein gutes Ding, dann könnt Ihr es sofort nutzen oder ihr legt die Karte offen neben den Stapel für eine spätere Nutzung. Im Rest des Spiels könnt ihr jederzeit zwischen einer neuen Karte vom Stapel oder einer bereits offen liegenden Karte wählen.
3. Ist die aufgedeckte Karte eine gelbe, dann habt ihr eine Begegnung. Die Übersicht zeigt euch mit wem. Und ihr könnt in der Erklärung der Begegnungen nachlesen, was passiert! Die gezogene Begegnungskarte wird danach aus dem Spiel genommen.
4. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Begegnungen

- A: Begegnung mit einer **Hexe**. Oh, die Hexe verwandelt dich in ein... (überlegt selbst, in welches Tier sie dich verwandelt!). Als verwandeltes Tier kannst du leider nichts mehr tun. In der nächsten Runde ist der Zauber vorbei und du kannst wieder mitspielen.
- B: Begegnung mit einem **Narren**. Er wirft alles durcheinander! Alle Karten werden gemischt und verdeckt wieder in 4 gleich großen Stapeln auf die Symbole gelegt.
- C: Begegnung mit einem **Bettler**. Gebt ihm eine der bereits umgedrehten Karten. *Ist keine Karte umgedreht, dann legt den Bettler wieder unter den Stapel und zieht die nächste Karte.*
- D: Begegnung mit einem **Räuber**. Er sagt: "Geld oder Leben!" Gebt ihm die zuletzt umgedrehte Karte. Diese Karte wird aus dem Spiel genommen. Willst du das nicht, musst du schnell wegrennen. Setze deine Spielfigur 6 Felder und beginne deine Runde von neuem. *Ist keine Karte umgedreht, dann legt den Räuber wieder unter den Stapel und zieht die nächste Karte.*
- E: Begegnung mit einer **Königin**. Sie lädt alle zu einem königlichen Fest! Alle Spielfiguren kommen auf dein Feld.
- F: Begegnung mit einem **Minnesänger**. Seine wunderbare Musik lässt dich in Träume versinken, und wenn du die Augen wieder öffnest, siehst du einen Regenbogen! Du kannst eine neue Karte von einem der Stapel aufdecken.

- G: In der Luft seht ihr einen hellen **Kometen**, der die Dunkelheit verjagt. Legt eine der Nachtkarten zurück neben die Spielfläche. *Liegen keine Nachtkarten, dann legt den Kometen unter den Stapel und zieht eine neue Karte von diesem Stapel.*
- H: Begegnung mit einem **Bauern**. Er führt euch zu seiner Scheune voller nützlicher Dinge. Ihr könnt eine der bisher verwendeten Karten wieder zurück neben einen der 4 Stapel legen. *Sind bisher keine Dinge aus dem Spiel genommen, dann legt den Bauern unter den Stapel und zieht eine neue Karte von diesem Stapel.*
- J: Begegnung mit einem **Zauberer**. Er verzaubert ein Mondfeld in einen Sonnenfeld. Legt dazu den Zauberer auf ein Mondfeld eurer Wahl und jedesmal wenn ihr auf dieses Feld kommt könnt ihr eine Nachtkarte vom Schloss entfernen.
- K: Begegnung mit einem **Gastwirt**. Nach einem angenehmen Gespräch und einem erfrischenden Getränk hast du wieder viel neue Energie für den Weg. Der nächste Spieler muss nicht würfeln. Ihr wählt gemeinsam, wohin der Spieler gehen soll.
- L: Begegnung mit einer **Zofe**. Sie war freundlich zu euch und hat euch einen schnellen Weg gezeigt. Alle Spieler gehen auf ein Feld eurer Wahl, und gehen von dort aus weiter. Der nächste Spieler ist nun dran.
- M: Begegnung mit einem **Händler**. Er hat eine Menge nützlicher Dinge, die er tauschen möchte. Verständigt euch gemeinsam, wie ihr das nächste Hindernis lösen wollt. Wenn ihr alle einverstanden seid, könnt ihr dem Händler eine beliebige offen liegende Karte geben und das Hindernis ist sofort gelöst! Nehmt das nützliche Ding und das Hindernis aus dem Spiel. *Ist keine Karte umgedreht, dann legt den Händler wieder unter den Stapel und zieht die nächste Karte.*

Impressum

© 2016 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Princess' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes). Diese Version mit Erweiterung © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland. Wir danken Jim für den 'Komet' und einige weitere Suggestionen.

Übersetzter: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvaï), Berlin, Deutschland. www.olduvaï.eu

Illustratoren: Jim Deacove, Coral Nault (Family Pastimes) und Tim Mathijssen.

Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland. Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Herausgeber:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Die Niederlande
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

Einige weitere kooperative Spiele von Sunny Games

Max der Kater

1-8 Spieler, Alter 4+
Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

Die Geheime Tür

1-8 Spieler, Alter 5+
Wir versuchen herauszufinden welche Gegenstände hinter einer geheimen Tür versteckt sind. Sonst werden sie gestohlen. Ein kooperatives Gedächtnisspiel.



La Princesse Ensorcelée



jeu coopératif féérique

2 à 4 joueurs • à partir de 4 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

La princesse a été ensorcelée, et se trouve endormie pour les 100 prochaines années. Vous cheminerez ensemble vers le château pour lui porter secours. Pour parvenir au château, il faudra franchir une douve remplie d'eau, puis passer un chien et un garde. Ensuite, vous rencontrerez une porte fermée, cachant un tunnel obscur. Il faudra finalement délivrer la princesse du sort qui lui a été jeté pour la réveiller!

Vous aurez la chance de trouver différentes choses sur le chemin, qui vous seront très utiles. Vous pourrez réfléchir tous ensemble à la meilleure façon de les utiliser pour vaincre les obstacles. Mais, pendant ce temps, le jour baisse doucement. La nuit, nous ne sommes plus en sécurité! Parviendrez-vous à atteindre la princesse et à briser le sort à temps?

Contenu

Plateau de jeu, règles, 4 pions, 1 dé, 6 cartes "nuit", 6 cartes "obstacles", 24 cartes "trouvailles" (numérotées de 1 à 24), 12 cartes "affrontement" (A à M), et 12 cartes vierges.

Préparation

- Disposez le plateau sur la table
- Trouvez les 12 cartes roses "trouvailles", numérotées de 1 à 12. Les 36 autres petites cartes sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans ce jeu. Mélangez les cartes roses, face cachée, et répartissez les, sans les regarder, de la façon suivante: 3 près des 3 arbres, 3 près des montagnes, 3 près des maisons, 3 près des ballots de paille. Attention: personne ne doit savoir où se trouvent les cartes.
- Placer les 6 cartes "nuit" (formant un puzzle), près du plateau
- Les 6 autres grandes cartes sont posées en pile sur le plateau, sur l'image de la princesse souriante: d'abord la princesse endormie, puis, le tunnel, puis la porte, puis le garde, puis le chien, et enfin le château avec le fossé plein d'eau, qui sera donc seul visible. La couleur des cartes pourra vous aider à respecter le bon ordre.
- Chacun choisit un pion. Ils seront placés à chaque coin du plateau, sur une case "Lune". Décidez ensemble qui commencera.

Le jeu

1. Lancez le dé, et avancez d'autant de cases, sur le tour du plateau, dans le sens de l'horloge.
2. Si vous tombez dans un village (maisons), une forêt (arbres), des champs (ballots de paille) ou les montagnes, vous pouvez retourner une des cartes qui s'y trouvent, à l'intérieur du plateau. Décidez ensemble si vous voulez utiliser cet objet. Quand il n'y a plus de cartes, il ne se passe rien. Votre tour est maintenant terminé.
3. Les arc-en-ciel sont des cases "chance". Si vous y tombez, vous pouvez retourner une carte sur n'importe lequel des 4 endroits.
4. Si vous tombez sur une case "lune", la nuit gagne du terrain. Prenez une des 6 cartes "nuit" (le dernière étant celle qui représente la porte), et placez la sur le château, au bon endroit.
5. C'est alors au tour du joueur suivant.

Les "trouvailles"

6. Quand vous retournez une carte, vous pouvez tenter de surmonter l'obstacle qui se présente à ce moment. Au début du jeu, c'est le fossé plein d'eau.
7. Comment donc vaincre l'obstacle avec ce que vous avez en main? Expliquez aux autres joueurs comment vous pensez

y arriver. Imaginez une petite histoire. Demandez l'avis des autres.

8. Si tous pensent que vous avez trouvé la solution, vous pouvez enlever l'obstacle, et remettre la carte dans la boîte. La carte qui vous a apporté la solution, retournera aussi dans la boîte. Ces cartes ne serviront plus.
9. Attention: les objets lumineux (chandelle et luciole) peuvent être utilisés contre un obstacle, mais peuvent aussi servir à retirer une carte "nuit". Dans ce cas, la carte "nuit" pourra être réutilisée, alors que la carte "trouvaille" sera remise dans la boîte.
10. Une "trouvaille" peut aussi être gardée pour un usage ultérieur. La carte reste alors en place, face visible. Dès qu'un joueur passera par là, il pourra choisir de l'utiliser, au lieu d'en tirer une nouvelle.

Fin du jeu

11. Si vous avez réussi à réveiller la princesse de son sommeil magique, vous avez gagné. Et la princesse est très heureuse.
12. La nuit peut être elle-même belle et magique. Mais il fait alors trop sombre pour continuer l'aventure. Le jeu se terminera aussi si la dernière carte "nuit" est posée (la porte fermée) avant que vous ne soyez parvenus à réveiller la princesse. Vous avez échoué pour cette fois. Il est temps de rentrer et d'aller se coucher. Demain il fera jour, et vous essaierez de nouveau!

Memory

Pour plus de difficulté, laissez les cartes que vous souhaitez utiliser plus tard face cachée. Et entraînez-vous à vous souvenir de leur emplacement.

Cartes en supplément

Quand vous avez beaucoup joué avec les cartes roses, vous pouvez les remplacer par les cartes bleues (13 à 24). Vous pouvez aussi faire votre propre collection de 12 cartes, en conservant le nombre d'objets lumineux (3). Les cartes vierges peuvent être utilisées pour créer vos propres ressources ou compétences (par exemple patience, force, bon nageur, ...). Vous pouvez aussi les utiliser comme cartes de rechange.

Description des cartes

- | | | |
|-------------------|-----------------|----------------------------|
| 1. Chandelle | 13. Torche | A. Sorcière |
| 2. Chandelle | 14. Lanterne | B. Bouffon |
| 3. Luciole | 15. Ver luisant | C. Mendiant |
| 4. Fleur | 16. Plume | D. Voleur |
| 5. Potion magique | 17. Fée | E. Reine |
| 6. Laissez-passer | 18. Flûte | F. Ménestrel |
| 7. Clé | 19. Rondin | G. Comète |
| 8. Os | 20. Pain | H. Fermier |
| 9. Diamant | 21. Corde | J. Magicien |
| 10. Bateau | 22. Cape | K. Aubergiste |
| 11. Lunettes | 23. Pelle | L. Demoiselle de compagnie |
| 12. Cheval | 24. Carte | M. Marchand |





Des rencontres en chemin

Extension du jeu "La Princesse ensorcelée"

Jeu d'imagination et de stratégie coopératif

2 à 4 joueurs • à partir de 6 ans • durée: environ 20 min.

Présentation

Sur le chemin du château, vous ferez encore des trouvailles utiles, mais vous ferez cette fois diverses rencontres. Certaines vous aideront, d'autres compliqueront votre mission. Chaque trajet sera différent. Qui rencontrerez-vous cette fois?

Préparation

Choisissez la série des 12 cartes "trouvailles" que vous utiliserez, puis ajoutez-y les 12 cartes jaunes ("rencontres"). Mélangez ensuite ces 24 cartes ensemble. Faites 4 piles de 6 cartes (face cachée) et disposez-les comme précédemment (village, forêt, champs et montagnes). Pour le reste, faites comme pour le jeu de base.

Le jeu

1. Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base.
2. Quand vous pouvez retourner une carte sur une des piles, si c'est une des "trouvailles", vous l'utilisez comme précédemment.
3. Si c'est une carte jaune, vous faites une rencontre. Voyez plus bas ce qui se passe alors. La carte est ensuite retirée du jeu.
4. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Les rencontres

- A: **La sorcière:** Pour un tour, elle vous change en ... (à vous d'imaginer en quel animal!). Dans cette situation, vous ne pouvez pas continuer: vous passez votre tour. Au tour suivant, les choses sont rentrées dans l'ordre, et vous pouvez continuer normalement.
- B: **Le bouffon:** Il chamboule tout! Toutes les cartes sur le plateau sont mélangées, puis remises en piles égales à leur place.
- C: **Le mendiant:** Donnez-lui une des cartes "trouvailles" retournées. Cette carte sera retirée du jeu. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le mendiant en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- D: **Le voleur:** "La bourse ou la vie!" Il fait main basse sur la dernière carte qui a été retournée. Celle-ci sera sortie du jeu. Ou alors, enfuyez-vous et retrouvez-vous 6 cases plus loin. Vous continuez à partir de là. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le voleur en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- E: **La reine:** Elle invite tout le monde à une party royale! Tous les pions vous rejoignent, là où vous êtes.
- F: **Le menestrel** (un musicien): Vous rêvez au son de sa merveilleuse musique. Quand vous rouvrez les yeux, vous voyez un arc-en-ciel! Prenez une nouvelle carte sur une des piles.
- G: **La comète:** Son éclat dans le ciel perce l'obscurité. Enlevez une carte nuit du plateau et remettez-la sur le côté, avec les autres. *S'il n'y a pas encore de carte nuit sur le plateau, mettez la comète en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*
- H: **Le fermier:** Il a dans sa grange des tas de choses intéressantes. Vous reprenez une des cartes qui a été retirée du jeu, et vous la posez sur l'une des 4 piles. *Si aucune carte n'a encore été retirée du jeu, mettez le fermier en bas de la pile, et tirez la carte suivante.*

- J: **Le magicien:** Grâce à ses pouvoirs magiques il peut transformer l'obscurité en clarté! Choisissez une des cases "lunes", posez-y le magicien. Désormais, quand vous y tombez, il fera disparaître une carte "nuit".
- K: **L'aubergiste:** Après un moment de repos convivial, et un rafraîchissement, vous repartez plein d'énergie. Le joueur suivant pourra choisir où il veut aller, sans lancer le dé.
- L: **La demoiselle de compagnie:** Elle vous aide à trouver le chemin. Tous les joueurs peuvent mettre leur pion sur la case de leur choix. C'est de là qu'ils repartiront. Votre tour est terminé.
- M: **Le marchand:** Il a beaucoup d'outils qui pourraient nous être utiles et il souhaite faire un échange avec une de nos "trouvailles", qui se trouve retournée sur une des piles. Ensemble, vous réfléchissez à ce qu'il pourrait nous donner pour vaincre l'obstacle actuellement présent. Si tous sont d'accord, la carte obstacle est immédiatement retirée. La "trouvaille" que vous lui avez donnée est aussi sortie du jeu. *S'il n'y a pas de carte retournée, mettez le marchand en bas de la pile et tirez la carte suivante.*

Colophon

© 2016 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Princess» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version avec extension © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande. Merci à Jim pour la 'comète' et autres suggestions.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France. www.jeux-de-traverse.com

Illustrateurs: Jim Deacove, Coral Nault (Family Pastimes) et Tim Mathijsen.

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest

2-6 joueurs, à partir de 7 ans

Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.



Princess



co-operative fantasy game

2 to 4 players • age 4+ • duration about 15 minutes

Game overview

The princess is enchanted and has been asleep for 100 years. You will travel to the castle together to rescue her. To reach the castle, you must first cross a water moat. Then you have to pass by a dog and a guard. Then there is a closed door with a dark tunnel behind it. Finally, the princess has to be woken from her enchanted sleep! Luckily, you will find different useful things on the way. Together you can think up how to use these to overcome the obstacles. But... in the meantime it is slowly getting dark. In the night you can't travel safely. Will you succeed to reach the princess and break the spell in time?

Contents

Game board, game rules, 4 pawns, 1 die, 6 night cards, 6 obstacle cards, 24 cards with useful things (1 to 24), 12 encounter cards (A to M) and 12 blank cards.

Preparations

- Put the game board on the table.
- Find the 12 pink cards with useful things (1 to 12). The other 36 small cards are put in the box, they are not used in this game. Shuffle the pink cards and form face down sets of 3 cards. 3 near the 3 trees, 3 near the mountains, 3 near the houses and 3 near the bundles of straw. Take care that no one knows which card is where!
- Put the 6 night cards (the puzzle) next to the board.
- The other 6 large cards are put on the board, on top of the smiling princess. First the sleeping princess, on top of it the tunnel, then the door, then the guard, then the dog until only the castle with moat is visible. The colour of the cards may help you to find the correct order.
- Each player chooses a pawn. Put each pawn in a different corner, on a moon space. Decide together who may start the game.

Playing

- Roll the die to see how many space you can move. Move clockwise, following the edge of the board.
- When you land on a village space (houses), a forest space (trees), in the fields (bundles of straw) or in the mountains, you can turn up one of the cards lying there. Decide together whether you want to use this useful thing (see below). When there are no more cards, nothing happens. Your turn is over.
- The rainbows are lucky spaces. When you land here, you can choose one of the four places to turn up a card.
- When you land on a moon space, it slowly gets dark! Take one of the 6 night cards (the door is the last one) and put it on the right spot on top of the castle.
- Now is the next player's turn.

The useful things

- When you have turned up a card, you can try to overcome the obstacle that is lying on top at the moment. At the start of the game, this is the water moat.
- How can you overcome the obstacle with this useful thing? Tell the other players how you want to overcome the obstacle. Use your imagination to think up a short story. You may ask the other players for advice.
- If all players agree that you have found a good solution, you may remove the obstacle card and put it in the box. The useful thing is also put in the box.
- Each glowing thing (like a candle or a firefly) can be used to overcome an obstacle but instead they can also be used to chase away the darkness! Remove one night card from the

board and put it back besides the board. Put the useful thing in the box.

- A useful thing can also be saved for later use. The card remains in its place, face up. As soon as any player comes by, he or she may choose this card instead of a new card.

Game end

- If you have succeeded to wake the princess from her enchanted sleep, then you all win. The princess is very happy for being saved!
- The night has its own beauty and magic. But at night it is too dark to find useful things, to overcome obstacles and to save princesses. Therefore, the game also ends when it is completely dark. When the last night card (the closed door) is put on the board before the princess is woken, the game is over. You did not succeed in rescuing the princess. Time to go home and get some sleep. Tomorrow we will try again!

Memory game

For some extra challenge, turn back the useful things that you want to save for later use. Help each other to remember which things are where!

Additional cards

Once you have played the game a couple of times with the pink cards, you can replace them with the blue cards (13 to 24). Or make your own set of 12 cards, keeping the number of glowing objects at no more than 3. The blank cards can be used for creating your own resources and skills (e.g. patience, strength, swimming, ...). You can also use them when a card is lost.

Description of the cards

- | | | |
|--------------------|--------------|--------------|
| 1. Candle | 13. Torch | A. Witch |
| 2. Candle | 14. Lantern | B. Jester |
| 3. Firefly | 15. Glowworm | C. Beggar |
| 4. Flower | 16. Feathers | D. Thief |
| 5. Magical potion | 17. Fairie | E. Queen |
| 6. Official letter | 18. Flute | F. Minstrel |
| 7. Key | 19. Log | G. Comet |
| 8. Bone | 20. Bread | H. Farmer |
| 9. Diamond | 21. Rope | J. Wizard |
| 10. Boat | 22. Cloak | K. Innkeeper |
| 11. Glasses | 23. Shovel | L. Freule |
| 12. Horse | 24. Map | M. Merchant |





A journey of encounters

Expansion for the Princess game

co-operative fantasy and strategy game

2 to 4 players • age 6+ • duration about 20 minutes

Game overview

On your way to the castle you will still find useful things, but now you will also have various encounters. Some encounters will be of help, others will complicate your mission! Each journey is different. Who will we encounter this time?

Preparations

First, select a set of 12 useful things that you want to play with. Then add the 12 yellow encounter cards and shuffle these 24 cards. Place 4 face-down piles, each consisting of 6 cards, in the village, the forest, the fields and the mountains. The rest of the preparation is the same as for the basic game.

Playing

1. Follow the rules of the basic game, only now there are encounter cards mixed with the useful things.
2. When you may turn up a card, you take the top card of the pile. If it is a useful thing, you can immediately use it or keep it for later use. If you want to keep it, put it face up next to the pile. Later in the game, players can choose to take a new card from the pile or one of the exposed cards next to it.
3. If you have turned up a yellow card, then you have an encounter. Read the text below to find out what happens! After the encounter, the yellow card is put in the box.
4. Now is the next player's turn.

The encounters

- A: You meet a **witch**. For one round, she changes you into... (imagine an animal into which she might change you!). In this state, you cannot travel further, so your turn is over. In your next turn, the enchantment is over and you can join in again.
- B: You meet a **jester**. He upsets everything! All cards on the board are shuffled and then stacked evenly in 4 piles on the 4 spaces.
- C: You meet a **beggar**. Donate one of the turned up useful things. Put that card in the game box. *If there aren't any turned up cards, put the beggar on the bottom of the pile and take the next card.*
- D: You meet a **thief**. "Your money or your life!". Hand over the resource that was last turned up. Put that card in the box. Or run away and move 6 spaces ahead. Continue your turn there. *If there are no turned-up cards, put the thief on the bottom of the pile and take the next card.*
- E: You meet a **queen**. She invites you all to a royal party! All pawns move to the place where your pawn is.
- F: You meet a **minstrel** (a musician). You dream away at his wonderful music. As you open your eyes, you see a rainbow! Take a new card from one of the four piles.
- G: High above a **comet** appears which chases away the darkness. Remove one night card from the board and put it back besides the board. *If there are no night cards yet, put the comet on the bottom of the pile and take the next card.*
- H: You meet a **farmer**. He takes you to his barn full of useful things... You may retrieve one of the previously used cards from the game box! Replace that card next to one of the four piles. *If there are no useful things in the box yet, put the farmer on the bottom of the pile and take the next card.*

- J: You meet a **wizard**. With his magic, he turns one moon space into a sun space! Choose one of the moon spaces and lay the wizard on that space. For the rest of the game, when you land there he will charm away one night card!
- K: You meet an **innkeeper**. After a chat and a refreshing drink you will hit the road with new energy. The next player may choose where to go without throwing the die!
- L: You meet a **freule**. She helps you to find your way. All players may put their pawn on a space of their choice. This is where they start their next turn. Your own turn is over now.
- M: You meet a **merchant**. He has many useful tools that he wants to trade for one of your useful things. Together you think up something he can give you to overcome the obstacle that lies currently on top... If you all agree, the obstacle card is immediately removed! The useful thing that you have given him in return is also put in the box. *If there are no turned-up cards, put the merchant on the bottom of the pile and take the next card.*

Colophon

© 2016 Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Princess' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version and expansion © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland. Thanks to Jim for the 'comet' and some other suggestions.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).

Illustrators: Jim Deacove, Coral Nault (Family Pastimes) and Tim Mathijsen.

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

Some other co-operative games by Sunny Games

Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

Secret Door

1-8 players, age 5+

We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen. A co-operative memory game.

Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

Mount Everest

2-6 players, age 7+

Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.

Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.