

EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# The lost necklace

EN

Once upon a time in a far away kingdom, there lived a beautiful princess. One day an evil witch, out of sheer jealousy, bewitched her with a deep and empty slumber. The witch ripped apart the princess' magical necklace and scattered its forty pearls in the garden. The whole kingdom got word that the princess will not awaken from her slumber until someone gathers the tiny pearls from the thick grass, and the necklace is made whole again. The heroes have to complete the quest before the last golden grain of sand falls in the hourglass. The princess slumbers still, and she is waiting for her rescuers.

A team game for 2-4 players above 4 years of age

**The goal of the game:** you have to gather the forty pearls of the necklace before the last grain of sand falls in hourglass.

**How to play the game:** Place the game board in front of you and scatter the pearls in the grass around the princess. (don't scatter the spare ones, only the forty pieces from the tale!) Shuffle the cards of the hourglass and place them on the table. Agree before the game on the pattern based on which you plan to reassemble the necklace. You can either chose the templates we provided, or you can come up with your own! When you are finished with this, the youngest player can begin the game by throwing with the dice. If he throws a color he has to pick up a pearl from the grass according to the color thrown and place it on the necklace around the princess' neck based on the agreed pattern. (If there are no more pearls with that color, you can't pick another one, it is the next players turn to throw the dice) If he throws an ant: he can pick up two pearls of any color and place them on the necklace. If he throws an hourglass: he has to draw an hourglass card and place it next to the game board. If all the hourglass cards are drawn before the necklace is finished, you have unfortunately ran out of time. If you can reassemble the necklace before all the hourglass cards are gathered, you have successfully broken the spell and rescued the princess! (You can see how happy she is on the backside of the game board!) Good luck and have fun with the game!

**Contents:** 40 pieces of semi-precious stones in a linen bag (10 hematite, 10 coral, 10 mother-of-pearl, 10 amethyst, we also provided two spare stones each) 1 throwing dice, 1 two sided gaming board, 1 hourglass puzzle consisting of nine cards

Since the color, form and pattern of the semi-precious stones in the game has been shaped by nature, there are no two pieces alike. Because all the stones are unique there can be differences between the pictures provided and the actual product. Thank you for your understanding!

# Die verlorene Perlenhalskette

DE

In einem fernen Land lebte sorglos eine wunderschöne Prinzessin. Eines Tages sandte eine böse Hexe aus Neid einen tiefen, traumlosen Schlaf über sie. Die Hexe riss die zauberhafte Halskette der Prinzessin auseinander und zerstreute dessen vierzig Perlen im Garten. Die Nachricht ging durch das ganze Land, dass die Prinzessin nur vom Fluch befreit werden kann, wenn alle kleinen Perlen im dichten Gras gefunden werden, und die Halskette wiederhergestellt wird. Ihre Retter haben nur so lange Zeit, bis das letzte goldene Sandkorn in der Sanduhr abgelaufen ist. Die Prinzessin wartet seitdem im tiefen Schlaf darauf gerettet zu werden.

Gesellschaftsspiel ab 4 Jahren, für 2 bis 4 Kinder.

**Ziel des Spiels:** Die Perlen der Halskette müssen gefunden werden, bevor das letzte Sandkorn in der Sanduhr abgelaufen ist.

**Spielverlauf:** Legt das Spielbrett vor euch hin, und zerstreut die Perlen im Gras, neben der Prinzessin. (Die Ersatzperlen sollen nicht zerstreut werden, nur 40 Stück!) Mischt die Karten der Sanduhr und legt sie auf den Tisch. Vereinbart euch schon vornherein nach welchem Muster die Halskette zusammengestellt werden soll. Ihr könnt aus den von uns angegebenen Mustern wählen, aber auch neue erfinden. Wenn alles fertig ist, soll der jüngste Spieler den Würfel werfen! Wenn jemand eine Farbe gewürfelt hat: Der gewürfelten Farbe entsprechend kann eine Perle aus dem Gras genommen und nach dem vereinbarten Muster um den Hals der Prinzessin gelegt werden. (Sollten keine Perlen mehr in dieser Farbe im Gras liegen, könnt ihr keine andere wählen, es ist der nächste Spieler dran.) Wenn jemand eine Ameise würfelt: Es dürfen zwei Perlen egal welcher Farbe (auch unterschiedlich) aufgenommen und an den Hals der Prinzessin gelegt werden. Wenn jemand die Sanduhr gewürfelt hat: Es muss eine Sanduhrkarte umgedreht und neben dem Spielbrett gelegt werden. Wenn alle Sanduhrkarten umgedreht wurden bevor die Halskette fertig ist, ist euch leider die Zeit ausgelaufen. Wenn es auch aber gelingt alle Perlen zu finden, und die Halskette zusammenzustellen, habt ihr die Prinzessin vom Fluch befreit! (Auf der Hinterseite des Spielbretts könnt ihr sehen wie glücklich sie ist!) Wir wünschen euch viel Spaß und Glück zum Spiel!

**Spielinhalt:** 40 Halbedelsteine in einem Baumwolltäschchen (10 Hämatite, 10 Koralle, 10 Perlmuttern, 10 Amethyste, als Reserve wurden 2 Steine pro Sorte hinzugefügt), 1 Würfel, 1 Spielbrett mit zwei Seiten, 1 Sanduhrpuzzle – bestehend aus 9 Karten.

Die Form, Farbe und das Muster der Halbedelsteine wurde von der Natur gestaltet, daher gibt es keine identischen Stücke im Spiel. Es können auch unterschiede hinsichtlich des mitgelieferten Bildes auftauchen, da jeder Stein einzigartig und unwiederholbar ist. Wir bedanken uns für Dein Verständnis!

# El collar perdido

ES

Érase una vez una princesa guapísima, que vivía en un reino lejano. Un día, la bruja mala y celosa la hechizó: la princesa cayó en un profundo sueño. Su collar se rompió y las 40 perlas se perdieron en el jardín del palacio. Todos los habitantes del reino entendieron que el único medio para poner fin al encantamiento era encontrar las perlas en las altas hierbas del jardín y reconstruir el collar. Los osados héroes que intenten cumplir la hazaña tendrán que reconstruir el collar antes de que el último grano de arena caiga en el reloj de arena. ¡La princesa espera desde hace mucho tiempo a que la salvéis!

Juego de equipo, de 2 a 4 niños. A partir de 4 años.

**Objetivo del juego:** encontrar las perlas del collar antes de que el último grano de arena caiga en el reloj.

**Cómo jugar:** Colocad el tablero en la mesa y poned las perlas en la hierba, alrededor de la princesa (sólo utilizad 40 perlas, las que sobran quedan en reserva.) Mezclad las cartas que componen el reloj de arena y ponedlas sobre la mesa. Decidid por anticipado cual será el orden de los colores de las perlas en el collar que se tiene que reconstruir. Podéis utilizar los modelos que figuran en el juego, pero podéis también crear nuevos. Después de estos preparativos, el jugador más joven lanza el dado. Debe recoger del jardín una perla del color que muestra el dado y ponerla en el cuello de la princesa, siguiendo el modelo decidido de antemano. (Si no hay más perlas de este color, no podéis escoger otra: le pasa el turno al siguiente jugador.) Si el dado muestra la hormiga, el jugador está autorizado a recoger dos perlas de cualquier color y ponerlas en el cuello de la princesa. Si el dado muestra el reloj de arena, roba la primera carta del montón y la coloca al lado del tablero para montar el puzzle del reloj de arena. Si todas las cartas se acaban antes de que el collar sea reconstruido, se habrá agotado el tiempo y habréis fallado. ¡Pero si conseguís encontrar todas las perlas antes de que el puzzle del reloj de arena quede montado y lográis reconstruir el collar, la princesa está salvada! ¡Veréis qué feliz es en el reverso del tablero de juego! Disfrutad del juego y ¡buena suerte!

**Contenido del juego:** 40 piedras semipreciosas (10 hematites, 10 corales, 10 nácares, 10 amatistas, más 2 de cada en reserva), 1 dado, 1 tablero de dos caras, 1 reloj de arena en puzzle formado de nueve cartas.

Las piedras son naturales, todas diferentes y únicas, lo que explica por qué no tienen exactamente la misma forma que las mostradas en la fotografía.

# Le Collier perdu

FR

Il était une fois une très jolie princesse, qui vivait dans un royaume lointain. Un jour, la méchante sorcière jalouse l'a ensorcelée: la princesse est tombée dans un sommeil profond. Son collier s'est déchiré et les quarante perles sont perdues dans le jardin du palais. Tous les habitants du royaume ont compris que le seul moyen de mettre fin à l'enchantement était de retrouver les perles dans les hautes herbes du jardin et de reconstituer le collier. Les héros audacieux qui tenteront d'accomplir cette tâche, devront reconstituer le collier avant que le dernier grain de sable ne tombe dans le sablier. La princesse attend depuis si longtemps d'être sauvée!

Jeu d'équipe pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans.

**Le but du jeu:** retrouver les perles du collier avant que le dernier grain de sable ne tombe.

**Comment jouer:** Placez le plateau sur la table et répartissez les perles dans l'herbe, autour de la princesse (N'utilisez que 40 perles, les autres sont en réserve.) Mélangez les cartes qui composent le sablier et mettez-les en talon sur la table. Décidez d'avance quelle sera l'ordre des couleurs des perles dans le collier. Vous pouvez utiliser les motifs qui figurent dans le jeu, mais vous pouvez aussi créer vos propres modèles. Après ces préparatifs, le plus jeune des joueurs lance le dé. Si le dé montre une couleur, ramassez une perle de cette couleur dans l'herbe et mettez-la au cou de la princesse, en fonction du motif décidé à l'avance. (S'il n'y a plus de cette couleur, vous ne pouvez pas en choisir une autre: c'est au joueur suivant de lancer le dé.) Si le dé montre la fourmi, le joueur à droit de ramasser deux perles de n'importe quelle couleur et de les mettre au cou de la princesse. Si le dé montre le sablier, retournez la première carte du talon et placez-la à côté du plateau. Si toutes les cartes sont retournées avant que le collier ne soit reconstitué, vous avez échoué. Mais si vous avez réussi à retrouver toutes les perles et que vous avez reconstitué le collier, la princesse est sauvée! (En retournant le plateau, vous verrez comme elle est heureuse...) Bon amusement et bonne chance!

**Contenu du jeu:** 40 pierres fines (10 hématites, 10 coraux, 10 nacres, 10 améthystes, + 2 de chaque en réserve), 1 dé, 1 plateau deux faces, 1 sablier formé de neuf cartes

Les pierres sont de formes naturelles, elles sont toutes différentes et uniques, ce qui explique pourquoi elles n'ont pas exactement la forme figurant sur la photo.

# Den Forsvundne Halskæde

DK

Der var engang et kongerige langt væk hvor der boede en smuk prinsesse. En dag kom en ond heks og i jalousi forheksede hun prinsessen, så hun faldt i en dyb, drømmeløs søvn. Heksen ødelagde prinsessens magiske halskæde og spredte dens 40 perler i haven. Hele riget fik fortalt, at prinsessen ikke ville vågne fra sin dvale, før en helt får samlet alle de små perler fra det tykke græs og samlet halskæden på ny. De helte, der forsøger, skal fuldføre udfordringen før det sidste gyldne sandkorn falder igennem timeglasset. Prinsessen sover stadig i sin dybe søvn og venter på sine retningsmænd.

Et holdspil for 2-4 spillere over 4 år.

**Målet med spillet:** Du skal nå at samle de 40 perler fra halskæden før det sidste sandkorn løber igennem timeglasset.

**Sådan spilles spillet:** Placer spillepladen foran dig og spred perlerne i græsset omkring prinsessen (spred kun de 40 stykker fra fortællingen, ikke de ekstra perler, der er med i spillet). Bland timeglas-kortene og placer dem på pladen. Aftal før spillet, det mønster i vil spille efter, afhængig af hvordan i gerne vil samle halskæden. I kan vælge mellem de skabeloner, vi leverer, eller i kan komme op med jeres egne. Når i har valgt en skabelon, kan den yngste spiller begynde spillet ved at kaste med terningen. Hvis han eller hun kaster en farve, skal han eller hun tage en perle fra græsset, der matcher den kastede farve og lægge den på halskæden rundt om prinsessens hals baseret på det aftalte mønster (hvis der ikke er flere perler i denne farve, går terningen videre til den næste spiller, uden at nogen perle samles op). Hvis spilleren kaster en myre: må han eller hun samle to perler op efter eget valg og placere dem på halskæden. Kaster han eller hun et timeglas: skal han eller hun trække et timeglas-kort og placere det ved siden af spillepladen. Hvis alle timeglas-kortene er trukket, før halskæden er færdig, er du desværre løbet tør for tid. Hvis du kan samle halskæden før alle timeglas kortene er blevet trukket, har du med succes brudt magien og reddet prinsessen (du kan se hvor glad hun er på bagsiden af brættet!) Held og lykke og hav det sjovt med spillet!

**Indhold:** 40 stykker af halvædelsten i en lærredspose (10 blodsten, 10 koralsten, 10 perlemorsten, 10 ametyststen samt 2 ekstra sten af hver slags), 1 terning, 1 to-sidet spilleplade, 1 timeglas puslespil bestående af ni kort.

Da farve, form og mønster af halvædelstenene i spillet er blevet formet af naturen, er der ikke to stykker, der er ens. Fordi alle stenene er unikke, kan der være forskel på de medfølgende billeder og det faktiske produkt. Tak for din forståelse.

# La Collana smarrita

IT

Tanto tempo fa, in un regno molto lontano, viveva una principessa bellissima. Un giorno, una strega cattiva, per pura gelosia, la stregò con un sonno vano e profondo. La strega strappò via la collana magica della principessa e sparpagliò le sue quaranta perle nel giardino. L'intero regno venne a sapere che la principessa non si sveglierà fintantoché qualcuno non avrà raccolto le minuscole perle dal fitto prato e la collana sarà resa integra di nuovo. Gli eroi devono completare la ricerca prima che l'ultimo granello di sabbia dorata cada nella clessidra. La principessa è in un sonno immobile e aspetta i suoi soccorritori.

Un gioco di squadra per 2-4 giocatori dai 4 anni in su

**Lo scopo del gioco:** dovete raccogliere le quaranta perle della collana prima che l'ultimo granello di sabbia cada nella clessidra.

**Come si gioca:** Posizionate il pannello di gioco di fronte a voi e sparpagliate le perle nel prato attorno alla principessa. (non sparpagliate anche quelle extra, solo le quaranta della storia!) Mischiate le carte della clessidra e mettetele sul tavolo. Concordate prima del gioco il modello sul quale avete intenzione di riassemble la collana. Potete sia utilizzare i modelli a disposizione, oppure potete inventare il vostro! Quando avete finito, il giocatore più giovane può iniziare il gioco lanciando il dado. Se lancia un colore deve raccogliere dal prato una perla dello stesso colore lanciato e metterla sulla collana intorno al collo della principessa in base al modello prestabilito. (Se non ci sono più perle di quel colore, non potete prenderne un'altra, è il turno di tirare il dado per il prossimo giocatore) Se lancia una formica: può prendere due perle di qualsiasi colore e metterle sulla collana. Se lancia una clessidra: deve pescare una carta clessidra e metterla al lato del pannello di gioco. Se tutte le carte clessidra vengono pescate prima che la collana sia finita, sfortunatamente il vostro tempo è scaduto. Se riuscite a riassemble la collana prima che tutte le carte clessidra siano raccolte, avete spezzato l'incantesimo con successo e salvato la principessa! (Potete vedere quanto è felice sul lato posteriore del pannello di gioco!) Buona fortuna e buon divertimento!

**Contenuto:** 40 pezzi di pietre semi-preziose in una sacchetto di lino (10 di ematite, 10 di corallo, 10 di madre perla, 10 di ametista, inoltre ci sono a disposizione due pietre extra per ogni tipo) 1 dado, 1 pannello di gioco a due facce, 1 puzzle clessidra composto da nove carte

Siccome il colore, la forma e il disegno delle pietre semi-preziose sono stati plasmati dalla natura, non ci sono due pezzi uguali. Siccome tutte le pietre sono uniche, ci possono essere delle differenze tra le fotografie a disposizione e il prodotto reale. Vi ringraziamo per la vostra comprensione!

Messzi-messzi vidéken, gondtalanul élt a szépséges királykisasszony. Egy napon a gonosz boszorkány mély, üres álmodt rá irigységében. A királykisasszony varázslatos nyakékét elszakította és annak negyven gyöngyét szétszórta a kertben. Híre ment az egész birodalomban, hogy a királykisasszony addig nem szabadulhat meg az átok alól, amíg az apró gyöngyök elő nem kerülnek a sűrű fűből és a nyakéket össze nem illesztik újra. A próbát addig kell teljesíteniük megmentőinek, amíg a homokórán az utolsó arany homokszem is legördül. A királykisasszony azóta mély álomban várja, hogy megmentésék.

Csapatjáték 4 éves kortól, 2–4 gyermek részére

**A játék célja:** össze kell gyűjteni a nyakék gyöngyeit, mielőtt a homokórán az utolsó homokszem is legördül.

**A játék menete:** Helyezzétek magatok elé a játéktáblát és a királykisasszony körül szórjátok szét a fűben a gyöngyöket! (A tartalékokat ne, csak a mesében szereplő negyven darabot!) A homokóra kártyáit keverjétek össze és tegyétek az asztalra. Állapodjatok meg előre, hogy milyen minta szerint állítjátok össze a nyakéket. Választhattok az általunk készített sablonok közül, de nyugodtan kitalálhattok újabbakat is! Amikor mindez kész, dobjon a legfiatalabb játékos a kockával! Ha színt dob: a kockán látható szín szerint kell felvenni egy gyöngyöt a fűből és a királykisasszony nyakára helyezni az előre megszélt minta alapján. (Ha elfogyott az a szín, nem választhattok másikat helyette, ilyenkor a következő játékos jön.) Ha hangyát dob:

2 db bármilyen színű gyöngyöt vehet fel és illesztheti a királylány nyakára. Ha homokórát dob: akkor egy homokóra kártyát fel kell fordítania és a játéktábla mellé helyeznie. Ha előbb gyűlik össze a homokóra összes kártyája, minthogy a nyakék elkészülne, akkor sajnos kifutottatok az időből. Ha előbb sikerül összegyűjteni az összes gyöngyöt és összeállítani a nyakéket, akkor megmentettétek a királylányt az átok alól! (A tábla hátoldalán láthatjátok, hogy milyen boldog!) Sok örömet és szerencsét kívánunk Nektek a játékhoz!

**A játék tartalma:** 40 db féldrágakő vászontasakban (10 db hematit, 10 db korall, 10 db gyöngyház, 10 db ametiszt, tartaléknak mellékeltünk fajtánként plusz két követ is), 1 db dobókocka, 1 db kétoldalas játéktábla, 1 db kilenc kártyából álló homokóra kirakó

A játékban szereplő féldrágakövek mintáját, színét, formáját a természet alakította, ezért nincs két egyforma darab belőle. A mellékelt fotóhoz képest is vannak eltérések, mert mindegyik kő egyedi és megismételhetetlen. Köszönjük megértésed!



# Utracony naszyjnik

PL

Dawno temu za siedmioma górami i siedmioma lasami w dalekim królestwie mieszkała przepiękna księżniczka. Pewnego dnia zła wiedźma, kierując się straszną zazdrością, rzuciła na nią klątwę i wprawiła w głęboki, niespokojny sen. Magiczny naszyjnik księżniczki rozerwała na strzępy, a 40 pięknych pereł rozrzuciła w ogrodzie. Próbowano różnych sposobów, by ją rozbudzić, ale okazało się, że może to sprawić jedynie jej naszyjnik. W całym królestwie poszukiwano śmiałków, którzy odnajdą zagubione perły i naprawią naszyjnik. Muszą tego dokonać nim ostatnie ziarno piasku opadnie na dno klepsydry. Księżniczka śpi niespokojnie oczekując wybawcy.

Gra przeznaczona dla 2–4 graczy w wielu powyżej 4. roku życia

**Cel gry:** należy przed upływem dostępnego czasu zebrać 40 pereł tworzących naszyjnik

**Zasady gry:** umieść przed sobą planszę do gry i rozrzuć 40 pereł w trawie wokół księżniczki. Potasuj karty klepsydry i połóż je na stole. Ustalcie zasady składania naszyjnika. Do wyboru są zaproponowane już wzorce, ale można ustalić własne! Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy rzucając kostką:

- jeśli pokaże ona konkretny kolor, musi odnaleźć perłę z nim mu odpowiadającą i umieścić ją w naszyjniku na szyi śpiącej księżniczki. W dalszej części rozgrywki, gdy zabraknie już pereł w tym kolorze, gracz w takim przypadku traci kolejkę (nie można zbierać pereł o innym kolorze niż ten wskazany przez kostkę).

- jeśli gracz wyrzuci kostką symbol mrówki: może zebrać dwie perły dowolnego koloru i dołączyć je do naszyjnika.

- jeśli kostka pokaże klepsydrę: powinien wziąć jedną kartę klepsydry i położyć ją obok planszy do gry. Jeśli wszystkie karty klepsydry zostaną wykorzystane przed ukończeniem naszyjnika, grę trzeba będzie zakończyć, a księżniczka nie zostanie uratowana. Jeśli naszyjnik uda się odtworzyć nim pobrane zostaną wszystkie karty klepsydry, zadanie zostanie ukończone pomyślnie, zły czar zostanie złamany, a księżniczka będzie wolna! Powodzenia i wspaniałej zabawy!

**Zawarto :** 40 sztuk pół-szlachetnych kamieni w płóciennej torebce (10 sztuk z hematytu, 10 koralowych, 10 z masy perłowej, 10 ametystów oraz po 2 sztuki kamieni zapasowych każdego rodzaju), 1 kostka do gry, 1 dwustronna plansza do gry, 1 zestaw puzzli przedstawiający klepsydrę składający się z 9 części

Ponieważ kolor, forma i wzory naszych kamieni półszlachetnych zostały nadane przez naturę nie znajdują Państwo w grze żadnych dwóch takich samych kamieni. Oznacza to, że w rzeczywistości mogą one wyglądać odmiennie niż na zdjęciach produktu. Dziękujemy za Państwa zrozumienie!

Pe țărmuri îndepărtate trăia fără griji o prințesă minunată. Într-o zi, vrăjitoarea cea rea din gelozie a adormit-o, aceasta căzând într-un somn gol și adânc. A rupt colierul fermecat al prințesei și le-a împrăștiat pe toate cele patruzeci de mărgelile în grădină. S-a aflat în toată împărăția prințesei, că aceasta nu va scăpa de acest farmec, până nu se vor găsi toate mărgelile pierdute în iarbă, și colierul nu va fi refăcut. Proba trebuie îndeplinită de salvatorii prințesei, până se curge și ultimul bob de nisip pe clepsidră. De atunci, prințesa așteaptă în somn adânc, să fie salvată.

Joc de societate pentru copii cu vârsat de peste 4 ani, pentru 2-4 jucători

**Scopul jocului:** trebuie să adunați mărgelile colierului, până se scurge și ultimul bob de nisip pe clepsidră.

**Desf urarea jocului:** Așezați tabla de joc în fața voastră, și împrăștiati mărgelile în iarbă! (numai cele 40 de mărgelile, nu și rezerva!) Amestecați cărțile clepsidrei și așezați-le pe masă. Stabiliți înainte, după care dintre modele veți reconstitui colierul. Veți putea alege din șabloanele concepute de noi, dar puteți să concepeți și niște modele noi, și mai superbe! Când toate sunt făcute, jucătorul cel mai tânăr va arunca zarul! Dacă aruncă culoare: va ridica o mărgelă din iarbă, corespunzătoare culorii aruncate cu zarul, și trebuie să pună în gâtul prințesei, în baza șablonului prestabilit. (Dacă s-a terminat aceea culoare, atunci nu poți să alegi alta, urmează următorul jucător ) Dacă zarul indică furnică, atunci poate să ridice 2 mărgelile de orice culoare, și poate să pună în gâtul prințesei. Dacă zarul aruncat va arăta clepsidră: atunci va trebui să întoarcă o carte de clepsidră, care va fi așezată lângă tabla de joc. Dacă toate cărțile clepsidrei se adună mai repede, decât se reface colierul, atunci din păcate am depășit timpul. Dacă reușiți să adunați mai repede toate mărgelile și ați refăcut colierul, ați reușit să salvați prințesa de farmece! (În spatele tablei de joc, veți vedea cât va fi de bucurătoare!) Vă urăm mult noroc și multă distracție la acest joc!

**Con inutul jocului:** 40 bucăți de pietre semiprețioase într-un sacăleț (10 buc hermatite, 10 buc ametist, 10 buc corali, 10 buc sidef, și încă câte 2 buc din fiecare, în rezervă) 1 buc zar, 1 buc tablă de joc cu două fețe, 1 buc clepsidră din puzzle

Modelul, culoarea, forma pietrelor semiprețioase din joc sunt naturale, din acest motiv nu există două pietre identice. Sunt diferențe și față de fotografia atașată, deoarece fiecare piatră este unică și individuală. Îți mulțumim pentru înțelegere!

# Ztracený Náhrdelník

CZ

Bylo, nebylo v jednom království za desatero horami a desatero řekami, žila, byla krásná princezna. Jednoho dne, ji z čiré žárlivosti zaklela zlá čarodějnice do hlubokého a prázdného spánku. Čarodějnice princezně roztrhla její kouzelný náhrdelník a rozsypala kamínky po celé zahradě. Po celém království se rozkřiklo, že princezna nebude vysvobozena ze zakletí, dokud někdo neposbírá všechny drobné kamínky z té husté trávy a nesestaví znovu celý náhrdelník. Navíc je potřeba, aby hrdinové kamínky našli dřív, než dopadne poslední zlaté zrnko písku v přesýpacích hodinách. Princezna stále hluboce spí a čeká na své zachránce.

Týmová hra pro 2 – 4 hráče od 4 let

**Cíl Hry:** Musíte najít všech 40 kamínků, dříve než dopadne poslední zrnko písku v přesýpacích hodinách.

**Jak si zahrát:** Položte před sebe hrací plán a rozhodte kamínky do trávy kolem princezny (pouze 40 kamínků, ne všechny i s náhradními). Zamíchejte karty přesýpacích hodin a položte je na stůl. Předem se dohodněte na vzoru, podle kterého složíte zpět celý náhrdelník. Můžete buď použít jeden z našich návrhů, nebo si vymyslet svůj vlastní! Jakmile máte vše připravené, začíná nejmladší hráč tím, že hodí kostkou. Když mu padne barva, musí z trávy sebrat jeden kamínek stejné barvy a „navlíknout“ ho na náhrdelník kolem princeznina krčku, podle dohodnutého vzoru (pokud již v trávě nejsou kamínky s barvou, která vám padla, je na řadě další hráč). Pokud mu padne mravenec, může sebrat libovolné dva kamínky a „navlíknout“ je na náhrdelník. Pokud hodí přesýpací hodiny, vytáhne jednu kartu přesýpacích hodin a umístí ji vedle hrací desky. Když vyložíte všechny karty přesýpacích hodin dřív, než složíte náhrdelník, bohužel čas vypršel a princezna bude navždy spát. Poskládáte-li náhrdelník dříve, než přesýpací hodiny, jste hrdinové! Zlomili jste kouzlo a zachránili princeznu! (Koukněte, jak je šťastná, na zadní straně hracího plánu.) Hodně štěstí a užijte si celou hru!

**Obsah balení:** 40 kamínků polodrahokamů ve lněném pytlíčku (10 hematitů, 10 korálů, 10 matek perel, 10 ametystů a dva náhradní kamínky od každého), 1 kostka, 1 oboustranná hrací deska, 1 skládanka přesýpacích hodin z devíti karet

Jelikož barva, tvar a textura polodrahokamů jsou dílem přírody, nenajdete ve hře dva stejné kamínky. Kamínky nemusí přesně odpovídat přiloženým obrázkům, protože každý kamínek je originál. Děkujeme za pochopení!

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2010

©bohony