

PRINCESS LEGEND™

SPIELREGEL



Deutsche Ausgabe

EINLEITUNG

Der Prinz möchte seine Prinzessin heiraten, aber Spione wollen das verhindern und die Böse Stiefmutter hat sogar vor, selber den Thron zu besteigen. Jedermann am Hof verbirgt nun seine wahre Identität und der Prinz kann sich nur auf seine wenigen Verbündeten verlassen und muss sich vor all den Intriganten am Hof in Acht nehmen. Denn sie werden alles unternehmen, damit der Prinz sein Glück nicht findet!

Stelle die richtigen Fragen ... finde die Wahrheit heraus ... wähle weise Deine Prinzessin!

INHALT

- Diese Spielregel
- 8 Charakter-Karten
- 36 Rubin-Spielsteine



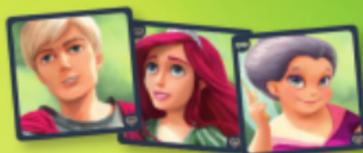
SPIELZIEL

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Prinzen und befragt die Mitspieler, um herauszufinden, wer die Prinzessin ist. Wenn der Prinz seine Prinzessin gewählt hat – ob falsch oder richtig – erhalten ein oder mehrere Spieler 1 Rubin. Am Ende gewinnt, wer die meisten Rubine gesammelt hat.

DIE CHARAKTERE UND IHRE ALLIANZEN

Der Prinz, die Prinzessin und die Gute Fee

gehören zu den „Guten“. Sie möchten, dass der Prinz die Prinzessin zur Gemahlin nimmt. Sie sagen immer die Wahrheit. Man erkennt sie am grünen Hintergrund ihrer Charakter-Karte. Wählt der Prinz die Prinzessin zur Gemahlin, erhalten diese Drei 1 Rubin. Alle Anderen gehen leer aus.



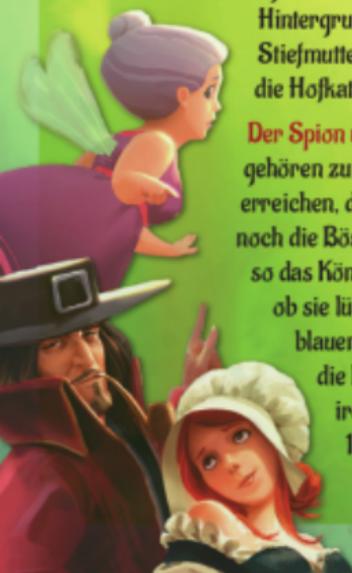
Die Böse Stiefmutter, die Wache und die Hofkatze

gehören zu den „Bösen“. Sie wollen erreichen, dass der Prinz die falsche Wahl trifft und die Böse Stiefmutter heiratet. Sie lügen immer. Man erkennt sie am roten Hintergrund ihrer Charakter-Karte. Wählt der Prinz die Böse Stiefmutter zur Gemahlin, erhalten die Böse Stiefmutter, die Wache und die Hofkatze 1 Rubin. Alle Anderen gehen leer aus.



Der Spion und die Zofe

gehören zu den „Verschwörern“. Sie wollen erreichen, dass der Prinz weder die Prinzessin noch die Böse Stiefmutter zur Gemahlin nimmt, um so das Königreich zu schwächen. Sie dürfen sich entscheiden, ob sie lügen oder die Wahrheit sagen wollen. Man erkennt sie am blauen Hintergrund ihrer Charakter-Karte. Wählt der Prinz nicht die Prinzessin und auch nicht die Böse Stiefmutter, sondern irgendeinen anderen Charakter, erhalten der Spion und die Zofe 1 Rubin. Alle Anderen gehen leer aus.



SPIELVORBEREITUNG

Abhängig von der Spieleranzahl werden die unten aufgeführten Charakter-Karten verwendet – die übrigen Charaktere werden für diese Partie nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

- **Bei 3 Spielern:** Prinz, Prinzessin, Böse Stiefmutter, Zoje
- **Bei 4 Spielern:** Prinz, Prinzessin, Gute Fee, Böse Stiefmutter, Wache
- **Bei 5 Spielern:** Prinz, Prinzessin, Gute Fee, Böse Stiefmutter, Wache, Zoje
- **Bei 6 Spielern:** Prinz, Prinzessin, Gute Fee, Böse Stiefmutter, Wache, Zoje, Spion
- **Bei 7 und 8 Spielern:** Alle Charakter-Karten

Die Rubine werden in die Tischmitte gelegt. Dann kann das Spiel beginnen – wer zuletzt eine Prinzessin gesehen hat, übernimmt als erster die Rolle des Prinzen.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

1. Vorbereitung: Der Prinz nimmt sich die Prinzen-Karte, mischt die anderen Charakter-Karten, teilt an jeden Spieler 1 davon verdeckt aus und legt die übrige Charakter-Karte verdeckt in die Tischmitte. (Bei 8 Spielern werden alle Charakter-Karten an die Spieler verteilt und keine wird in die Tischmitte gelegt.)



2. Die Schleier werden (kurz) gelüftet:

Der Prinz schließt die Augen. Danach decken alle anderen Spieler ihre Charakter-Karten und auch die Karte, die in der Tischmitte liegt, auf – ohne dabei etwas zu sagen! Die Spieler merken sich nun, welcher Charakter sich wo befindet und verdecken die Charakter-Karten wieder. Der Prinz darf jetzt seine Augen wieder öffnen.

3. Befragung durch den Prinzen: Nun darf der Prinz jedem seiner Mitspieler – in beliebiger Reihenfolge – 1 Frage stellen, um herauszufinden, wo sich die Prinzessin befindet. Nachdem er allen Spielern 1 Frage gestellt hat, darf er 1 Spieler seiner Wahl 1 zusätzliche Frage stellen.

Der Prinz darf nur folgende Fragen stellen:

- Wo ist die Prinzessin?
- Wer bist Du?
- Wer ist er/sie? (Damit fragt der Prinz den Spieler nach dem Charakter eines anderen Spielers oder der Karte in der Tischmitte)

Die Spieler müssen gemäß ihrer Charakter-Karte antworten. Die Farbe des Hintergrunds gibt an, wie sie antworten müssen:



Grüner Hintergrund: Der Spieler muss immer die Wahrheit sagen.



Roter Hintergrund: Der Spieler muss immer lügen.



Blauer Hintergrund: Der Spieler darf antworten, wie er möchte.



HINWEIS: Die Spieler können die verdeckten Charakter-Karten jederzeit nochmal anschauen. Vorher müssen sie den Prinzen bitten die Augen zu schließen.

4. Der Prinz trifft seine Wahl: Danach muss der Prinz sich entscheiden, wen er für die Prinzessin hält. Die Karte, für die der Prinz sich entschieden hat (das darf auch die Karte in der Tischmitte sein), wird dann aufgedeckt.

5. Rubine verteilen: Je nachdem, für welchen Charakter sich der Prinz entschieden hat, erhalten die Spieler einen oder keinen Rubin. Jeder Spieler, dessen eigene Charakter-Karte unten rechts das selbe Symbol zeigt, wie das Symbol, das auf der vom Prinzen gewählten Karte oben links steht, erhält 1 Rubin. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

- **Hat der Prinz die Prinzessin gewählt (Herz-Symbol oben links),** erhalten alle Spieler, deren Charakter-Karte einen grünen Hintergrund haben (Herz-Symbol unten rechts), 1 Rubin.
- **Hat der Prinz die Böse Stiefmutter gewählt (Kronen-Symbol oben links),** erhalten alle Spieler, deren Charakter-Karte einen roten Hintergrund haben (Kronen-Symbol unten rechts), 1 Rubin.
- **Hat der Prinz weder die Prinzessin noch die Böse Stiefmutter gewählt (Masken-Symbol oben links),** erhalten alle Spieler, deren Karte einen blauen Hintergrund haben (Masken-Symbol unten rechts), 1 Rubin.



Herz-Symbol



Kronen-Symbol



Masken-Symbol

6. Der nächste Spieler wird neuer Prinz: Der Spieler zur Linken des aktuellen Prinzen wird neuer Prinz. Er erhält die Prinzen-Karte, legt sie offen vor sich ab, und sammelt die anderen im Spiel befindlichen Charakter-Karten ein. Dann beginnt eine neue Runde.

SPILENDE

Abhängig von der Spielerzahl wird eine bestimmte Anzahl Runden gespielt:

- **Bei 3 und 4 Spielern:** Jeder Spieler wird 3 mal Prinz.
- **Bei 5 und 6 Spielern:** Jeder Spieler wird 2 mal Prinz.
- **Bei 7 und 8 Spielern:** Jeder Spieler wird 1 mal Prinz.

Danach endet das Spiel und es gewinnt, wer die meisten Rubine gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Mehr monsternmäßig gute Spiele findest Du in Deinem Lieblings-Spieleladen oder im Smiling Monster Games Shop:

www.smiling-monster.com

Viel Spaß beim Spielen!
Dein Smiling Monster Games Team

