

GAME RULES

UK

Challenges without the Dragon (3+)

- 1 Select a challenge. Place the 4 maze pieces inside the border of the game board as shown in the challenge. Each maze piece features a flower with a different color in one of the corners to help you place it in the correct position. Place the castle on the puzzle piece with the red flower. Place the knight at the entrance of the maze and Sleeping Beauty at the gate of the castle.
- 2 In half of the challenges you play with the knight, in the other half you play with Sleeping Beauty:
 - BLUE ARROW (Knight): Find the path from the entrance of the maze to the gate of the castle by moving the knight through the maze.
 - YELLOW ARROW (Sleeping Beauty): Find the path from the gate of the castle to the entrance of the maze by moving Sleeping Beauty through the maze. You are not allowed to lift the knight or Sleeping Beauty. They can't climb over walls.
- 3 You have found the solution when the knight reaches the gate of the castle or Sleeping Beauty reaches the entrance of the maze. The shortest solution is shown in the challenge booklet. Longer solutions are sometimes possible.

Challenges with the Dragon (5+)

- 1 Select a challenge. Place the 4 maze pieces inside the border of the game board as shown in the challenge. Each maze piece features a flower with a different color in one of the corners to help you place it in the correct position. Place the castle on the puzzle piece with the red flower. Place the knight at the entrance of the maze and Sleeping Beauty at the gate of the castle.
- 2 In these challenges you play as the Dragon! Find a place on the game board where the puzzle piece of the Dragon fits in entirely in between the walls of the maze. Sometimes there are multiple paths to the castle! Sometimes there are multiple places where the Dragon fits. But there is only one position of the Dragon will block all paths to the castle.
- 3 You have found the solution when the knight cannot reach the castle without meeting the dragon. There is only 1 solution for the dragon, shown in the challenge booklet.

Hints for parents and teachers:

- As they set up the game, young children may need assistance assuring that all four maze pieces are in the correct position for each challenge.
- The challenges with the Dragon are much more difficult than the ones without! If kids struggle with the Dragon challenges, try to play together. For example: The adult can play the as dragon and the child can check if all paths to the castle are blocked.
- Challenges with the Dragon can also be played without him: In these cases the object of the game is to find the path to the castle, as in the 30 first challenges.

SPELREGELS

NL

Opdrachten zonder de draak (3+)

- 1 Kies een opdracht. Plaats de 4 delen van de doolhof in de rand van het spelbord, zoals aangeduid in de opdracht. Elk deel heeft een bloem met een verschillende kleur om je te helpen het op de juiste plaats te leggen. Plaats het kasteel op het deel van het spelbord met de rode bloem. Plaats de ridder bij de ingang van de doolhof en Doornroosje bij de poort van het kasteel.
- 2 In de helft van deze opdrachten speel je met de ridder, in de andere helft met prinses:
 - BLAUWE PIJL (ridder): Vind de weg van bij de ingang van de doolhof tot aan de poort van het kasteel, door de ridder doorheen de doolhof te bewegen.
 - GELE PIJL (Doornroosje): Vind de weg van bij de poort van het kasteel tot aan de ingang van de doolhof, door de prinses doorheen de doolhof te bewegen.Je mag de ridder of prinses niet optillen en ze kunnen niet over de muurtjes klimmen!
- 3 Je hebt een oplossing gevonden wanneer de ridder de poort van het kasteel bereikt of de prinses de ingang van de doolhof. De kortste oplossing staat in het boekje. Langere oplossingen zijn soms mogelijk.

Opdrachten met de draak (5+)

- 1 Kies een opdracht. Plaats de 4 delen van de doolhof in de rand van het spelbord, zoals aangeduid in de opdracht. Elk deel heeft een bloem met een verschillende kleur om je te helpen het op de juiste plaats te leggen. Plaats het kasteel op het deel van het spelbord met de rode bloem. Plaats de ridder bij de ingang van de doolhof en Doornroosje bij de poort van het kasteel.
- 2 In deze opdrachten ben jij de draak! Zoek de plaats op het spelbord waar het puzzelstuk met de draak past tussen de muurtjes, zodat de ridder en prinses niet meer bij elkaar kunnen komen. Soms zijn er meerdere wegen naar het kasteel! Soms zijn er ook meerdere plaatsen waar de draak past. Maar er is slechts één plaats waar de draak ALLE wegen naar het kasteel blokkeert.
- 3 Je hebt een oplossing gevonden wanneer de ridder het kasteel niet meer kan bereiken, zonder de draak tegen te komen. Er is maar 1 juiste oplossing voor de draak, zoals afgebeeld in het boekje.

Tips voor ouders en leerkrachten

- Jonge kinderen zullen hulp nodig hebben wanneer ze een opdracht klaarzetten, zodat de 4 delen van het spelbord op de juiste plaats gelegd worden.
- De opdrachten met de draak zijn veel moeilijker dan de opdrachten zonder. Wanneer kinderen moeite hebben met deze opdrachten, probeer ze dan samen op te lossen. Bijvoorbeeld: De volwassene zoekt een plaats voor de draak en het kind controleert of alle wegen naar het kasteel wel geblokkeerd zijn.
- De opdrachten met de draak kunnen ook gespeeld worden zonder. In dat geval zijn de opdrachten vergelijkbaar met de andere opdrachten zonder draak, waarbij je gewoon een weg moet zoeken naar het kasteel.

SPIELREGELN

DE

Aufgaben ohne Drachen (3+)

- 1 Wähle eine Aufgabe. Platziere die 4 Labyrinth-Felder wie in der Aufgabe angegeben. Jedes Feld ist durch eine farbige Blume eindeutig gekennzeichnet und hilft beim richtigen Aufbau des Labyrinths. Stelle das Schloss auf das Feld mit der roten Blume. Der Ritter steht am Eingang zum Irrgarten, Dornröschen ist im Schloss.
- 2 Je nach Aufgabe wird der Ritter oder Dornröschen durch das Labyrinth bewegt.
 - Blauer Pfeil (Ritter): Finde den Weg vom Eingang des Labyrinths bis zum Schloss-Tor, indem du den Ritter das Labyrinth durchqueren lässt.
 - Gelber Pfeil (Dornröschen): Finde den Weg vom Schloss-Tor zum Ausgang des Labyrinths, indem du Dornröschen den Ausgang des Irrgartens erreichst.Die beiden Figuren können dabei nicht über die Labyrinth-Wände klettern.
- 3 Labyrinth durchquert und damit Aufgabe gelöst, wenn jeweils der Ritter das Schloss-Tor oder Dornröschen den Ausgang des Irrgartens erreicht hat. Der kürzeste Weg ist als Lösung angegeben, wobei auch längere Wege möglich sind.

Aufgaben mit Drachen (5+)

- 1 Wähle eine Aufgabe. Platziere die 4 Labyrinth-Felder wie in der Aufgabe angegeben. Jedes Feld ist durch eine farbige Blume eindeutig gekennzeichnet und hilft beim richtigen Aufbau des Labyrinths. Stelle das Schloss auf das Feld mit der roten Blume. Der Ritter steht am Eingang zum Irrgarten, Dornröschen ist im Schloss.
- 2 Jetzt spielst du den Drachen! Finde einen Platz im Labyrinth, wo sich der Drache fest zwischen den einzelnen Labyrinth-Wänden niederlassen kann. Aufgepasst: manchmal gibt es mehrere Wege zum Schoss, manchmal mehrere Stellen, an der der Drache platziert werden könnte. Aber immer nur eine Position ist die richtige, um alle Wege zum Schloss zu blockieren.
- 3 Aufgabe gelöst, wenn der Ritter keinen Weg zum Schloss finden kann, ohne direkt am Drachen vorbei zu müssen. Die Lösungen sind im Aufgabenbuch angegeben.

Hinweise für Eltern und Erzieher:

- Helfen Sie den jüngeren Kindern beim richtigen Aufbau der 4 Labyrinth-Felder für die Aufgaben.
- Die Drachen-Aufgaben sind schwieriger als die Aufgaben ohne Drachen. Spielvariante, um mit den Aufgaben vertraut zu werden: der Erwachsene spielt den „Drachen“ und das Kind kontrolliert die Wege durch das Labyrinth.
- Die Drachen-Aufgaben können auch für die erste Spielvariante genutzt werden (ohne den Drachen einzusetzen). Dann müssen wieder die Wege zum Schloss-Tor oder zum Ausgang des Labyrinths gefunden werden.

RÈGLES DU JEU

FR

Les défis sans le dragon (à partir de trois ans)

- 1 Choisissez un défi parmi ceux proposés dans cette section du livret. Placez les quatre grandes tuiles vertes qui composent le labyrinthe tel qu'indiqué par le défi à l'intérieur de la grande enceinte verte. Une fleur de couleur différente est associée à chaque tuile afin de vous aider à les placer correctement. Prêtez bien attention à l'orientation de chaque tuile. Encastrez ensuite le château à l'intérieur de la tuile à la fleur rouge de telle manière que l'escalier débouche sur le labyrinthe. Placez maintenant le prince à l'entrée du labyrinthe, en bas de l'escalier. Placez la Belle à l'entrée du château.
- 2 Vous jouerez quinze défis avec le prince et les quinze autres avec la Belle :
 - Flèche Bleue (le prince) : Trouvez quel chemin vous mènera de l'entrée du labyrinthe jusqu'à la Grand-porte du château, sans vous perdre dans ses méandres...
 - Flèche jaune (la Belle) : Trouvez quel chemin vous mènera de la Grand-porte du château jusqu'à l'entrée du labyrinthe.Le prince comme la Belle doivent toujours suivre le chemin sans être soulevés. Ils seront donc déplacés par la tête. Ils ne peuvent en aucun cas passer par-dessus les murs !
- 3 Vous avez trouvé la solution lorsque l'un des deux personnages arrive au bout du chemin : l'entrée du château ou celle du labyrinthe. La solution propose le chemin le plus direct.

Les défis avec le dragon (à partir de cinq ans)

- 1 Choisissez un défi parmi ceux proposés dans cette section du livret. Placez les quatre grandes tuiles vertes qui composent le labyrinthe tel qu'indiqué par le défi à l'intérieur de la grande enceinte verte. Une fleur de couleur différente est associée à chaque tuile afin de vous aider à les placer correctement. Prêtez bien attention à l'orientation de chaque tuile. Encastrez ensuite le château à l'intérieur de la tuile à la fleur rouge de telle manière que l'escalier débouche sur le labyrinthe. Placez maintenant le prince à l'entrée du labyrinthe, en bas de l'escalier. Placez la Belle à l'entrée du château.
- 2 Ces défis vous proposent d'incarner le dragon bien décidé à barrer la route au prince ! Vous devrez trouver quel emplacement il devra occuper afin de toujours empêcher le prince de rejoindre le château. La grande pièce du dragon doit parfaitement s'insérer entre les murs du labyrinthe (comme une pièce de puzzle). Certains défis proposent plusieurs voies d'accès au château, d'autres plusieurs emplacements pour le dragon. Il n'existe en revanche qu'un seul emplacement qui barrera toutes les routes vers le château et la Belle !
- 3 Vous aurez trouvé la solution lorsqu'il vous sera impossible d'atteindre le château avec le prince sans rencontrer le dragon. Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi pour le dragon, présentée dans le livret des défis.

Conseils aux parents et enseignants :

- Prêtez bien attention à ce que la construction du labyrinthe soit correcte en expliquant aux enfants comment procéder. Une erreur à cette étape peut rendre le défi insoluble.
- Les défis liés au dragon sont beaucoup plus complexes que les autres. Si les enfants ont du mal à placer correctement le dragon, n'hésitez pas à les aider dans leur réflexion. Vous pourriez par exemple placer le dragon et demander à l'enfant de jouer le prince devant trouver un accès jusqu'au château (que l'emplacement soit le bon ou non...).
- Les défis avec le dragon pourraient être joués sans lui ! Il suffit alors pour l'enfant de trouver le chemin menant au château comme pour les trente premiers défis.

REGLAS DE JUEGO

ES

Desafíos sin el dragón (3+)

- 1 Selecciona un desafío. Coloca las 4 piezas del laberinto dentro del borde del tablero de juego como se muestra en el desafío. Cada pieza del laberinto presenta una flor con un color diferente en una de las esquinas para ayudar a colocarla en la posición correcta. Coloca el castillo en la pieza del rompecabezas con la flor roja. Coloca el caballero en la entrada del laberinto y la Bella Durmiente en la puerta del castillo.
- 2 En la mitad de los desafíos juegas con el caballero, en la otra mitad juegas con la Bella Durmiente:
 - FLECHA AZUL (Caballero): Encuentra el camino desde la entrada del laberinto hasta la puerta del castillo moviendo al caballero a través del laberinto.
 - FLECHA AMARILLA (Bella durmiente): encuentra el camino desde la puerta del castillo hasta la entrada del laberinto moviendo a la Bella Durmiente a través del laberinto.No puedes levantar al caballero o a la Bella Durmiente. No pueden trepar por las paredes.
- 3 Has encontrado la solución cuando el caballero llega a la puerta del castillo o la Bella Durmiente llega a la entrada del laberinto. La solución más corta se muestra en el libro de desafíos. A veces son posibles otras soluciones más largas.

Desafíos con el dragón (5+)

- 1 Selecciona un desafío. Coloca las 4 piezas del laberinto dentro del borde del tablero de juego como se muestra en el desafío. Cada pieza del laberinto presenta una flor con un color diferente en una de las esquinas para ayudar a colocarla en la posición correcta. Coloca el castillo en la pieza del rompecabezas con la flor roja. Coloca el caballero en la entrada del laberinto y la Bella Durmiente en la puerta del castillo.
- 2 En estos desafíos, ¡juegas como el Dragón! Encuentra un lugar en el tablero de juego donde la pieza del Dragón encaje completamente entre las paredes del laberinto. ¡A veces hay múltiples caminos hacia el castillo! Otras hay varios lugares donde encajar el dragón. Pero sólo hay una posición del Dragón que bloqueará todos los caminos hacia el castillo.
- 3 Has encontrado la solución cuando el caballero no puede llegar al castillo sin encontrarse al dragón. Sólo hay 1 solución para los desafíos con el dragón, que se muestra en el libro de desafíos.

Consejos para padres y maestros:

- Cuando preparan el juego, los niños pequeños pueden necesitar ayuda para asegurarse de que las cuatro piezas del laberinto están en la posición correcta para cada desafío.
- ¡Los desafíos con el Dragón son mucho más difíciles que los desafíos sin el Dragón! Si los niños tienen dificultades con los desafíos del Dragón, hay que intentar jugar con ellos. Por ejemplo: el adulto puede jugar como dragón y el niño puede verificar si todas las rutas al castillo están bloqueadas.
- Los desafíos con el Dragón también se pueden jugar sin él: en estos casos, el objetivo del juego es encontrar el camino al castillo, como en los 30 primeros desafíos.

REGRAS DO JOGO

PT

Desafios sem o dragão (3+)

- 1 Selecciona um desafio. Coloca as 4 peças do labirinto dentro dos limites do tabuleiro de jogo como ilustrado no desafio. Cada peça do labirinto tem uma flor de uma cor diferente num dos cantos para te ajudar a colocá-las na posição correta. Coloca o castelo sobre a peça do puzzle com a flor vermelha. Coloca o cavaleiro na entrada do puzzle e a Bela Adormecida no portão do castelo.
- 2 Em metade dos desafios jogas com o cavaleiro, na outra metade jogas com a Bela Adormecida:
 - SETA AZUL (cavaleiro): Encontra o caminho desde a entrada do labirinto até ao portão do castelo movendo o cavaleiro através do labirinto.
 - SETA AMARELA (Bela Adormecida): Encontra o caminho desde o portão do castelo até à entrada do labirinto movendo a Bela Adormecida através do labirinto.Não podes levantar o cavaleiro nem a Bela Adormecida do tabuleiro. Nem um nem outro passam por cima das paredes.
- 3 Encontra a solução quando o cavaleiro chegar ao portão do castelo ou a Bela Adormecida chegar à entrada do labirinto. A solução mais curta é apresentada no livro de desafios. Por vezes, são possíveis soluções mais longas.

Desafios com o dragão (5+)

- 1 Selecciona um desafio. Coloca as 4 peças do labirinto dentro dos limites do tabuleiro de jogo como ilustrado no desafio. Cada peça do labirinto tem uma flor de uma cor diferente num dos cantos para te ajudar a colocá-las na posição correta. Coloca o castelo sobre a peça do puzzle com a flor vermelha. Coloca o cavaleiro na entrada do puzzle e a Bela Adormecida no portão do castelo.
- 2 Nestes desafios irás jogar com o dragão! Encontra um local no tabuleiro de jogo onde a peça do puzzle com o dragão encaixe totalmente entre as paredes do labirinto. Por vezes existem vários caminhos até ao castelo! Por vezes existem vários locais onde o dragão encaixa. Mas há apenas uma posição em que o dragão bloqueia todos os caminhos até ao castelo.
- 3 Encontra a solução quando o cavaleiro não conseguir chegar ao castelo sem passar pelo dragão. Existe apenas 1 solução para o dragão, indicada no livro de desafios.

Sugestões para pais e professores:

- As crianças mais novas poderão precisar de ajuda para colocar as peças do puzzle, de modo a assegurar de que todas estão na posição correta para cada desafio.
- Os desafios com o dragão são muito mais difíceis do que os desafios sem o dragão! Se as crianças tiverem dificuldades com os desafios do dragão, joguem juntos. Por exemplo: O adulto pode jogar com o dragão e a criança pode verificar se todos os caminhos até ao castelo estão bloqueados.
- Os desafios com o dragão também podem ser jogados sem o dragão: Nestes casos o objetivo do jogo é encontrar o caminho para o castelo, tal como nos 30 primeiros desafios.

