

22423 Castelino

CASTELINO

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



belsoduc

Das Spiel fördert: The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/ Questo gioco stimola/ 游戏培养:

Somatische Bildung: Die Kinder schulen ihre Feinmotorik. Die Schwierigkeit besteht für die Kinder darin, die Figuren aufzustellen. Die Augen-Hand-Koordination wird beim Aufstecken der Kronen geschult.
Health Education: The children train their fine motor skills. The challenging task for the children is to place the figures upright in the correct position. Hand-to-eye coordination is trained by fixing the crowns on the figures' heads.
Formation somatique: Les enfants développent leur motricité fine. La difficulté pour les enfants réside dans la nécessité de faire tenir les personnages debout. Le fait de poser la couronne développe la coordination des yeux et des mains.
Desarrollo somático: Se ejercita la motricidad fina. La dificultad para los niños radica en ir colocando las figuras. Los niños ejercitan la coordinación de la mano y el ojo al ponerles las coronas a las figuras.
Somatische ontwikkeling: De kinderen scholen hun fijne motoriek. De moeilijkheid bestaat voor de kinderen in het opstellen van de figuren. De coördinatie van ogen en hand wordt bij het opzetten van de kronen geschoold.
Educazione somatica: I bambini allenano le loro capacità motorie di precisione. La sfida per i bambini sta nel riuscire a posizionare i personaggi verticalmente. La coordinazione fra occhio e mano viene allenata applicando le corone.
生理发展和健康教育: 运动技能-幼儿可以训练他们的精细动作能力。对幼儿而言,富有挑战的玩法是将角色移动到正确的位置。将王冠放置在角色的头上训练了幼儿的手眼协调能力。



Künstlerische Bildung: Die Kinder haben die Aufgabe, die Farben der Kronen zu erkennen und zu zuordnen.
Arts Education: The children have to identify and assign the colours on the crowns.
Formation artistique: Les enfants ont pour tâche de reconnaître et d'ordonner les couleurs des couronnes.
Desarrollo artístico: Los niños tienen que reconocer el color de las coronas y asociarlo a la figura correspondiente.
Artistieke ontwikkeling: De kinderen hebben de opdracht om de kleuren van de kronen te herkennen en toe te wijzen.
Educazione artistica: I bambini hanno il compito di riconoscere i colori delle corone e metterli in ordine.
艺术和创新力发展: 颜色认知-幼儿需要识别王冠上的颜色。



Kognitive Bildung: In der Memo-Variante wird das Gedächtnis geschult.
Cognitive Education: Memory is developed in the memory version.
Formation cognitive: La variante Memory éduque la mémoire.
Desarrollo cognitivo: Se presenta una variante del juego donde interviene y se ejercita la memoria.
Sociale ontwikkeling: In de Memory-variant wordt het geheugen geschoold.
Educazione cognitiva: Viene allenata nella variante gioco di memoria.
认知发展: 记忆力-在记忆版本中被开发。



Sociale Bildung: Die Kinder erlernen mit diesem Spiel erste Spielregeln von Tischspielen. Der Gemeinschaftssinn wird angeregt, da die Kinder gemeinsam ans Ziel kommen müssen.
Social Education: By playing this game the children learn the basic rules of board games. A sense of community is generated, as the children try to achieve the objective together.
Sociabilisation: Avec ce jeu, les enfants font la découverte des jeux de société. La nécessité d'atteindre le but ensemble stimule le sens de la communauté.
Desarrollo social: Este juego introduce a los niños en la comprensión de reglas de los juegos de mesa. Se estimula el sentido de pertenencia al grupo, ya que los niños deben conseguir juntos el objetivo.
Sociale ontwikkeling: De kinderen leren met dit spel de eerste spelregels van tafelspellen. De gemeenschapszin wordt gestimuleerd, daar de kinderen samen hun doel moeten bereiken.
Educazione sociale: I bambini possono imparare le prime elementi sulle regole dei giochi da tavolo. Lo spirito di cooperazione viene stimolato perché i bambini devono raggiungere insieme un obiettivo comune.
社会交往能力: 规则的初始理解-通过玩此游戏, 幼儿学习了游戏板游戏的基本规则。社交能力-团队意识产生, 幼儿需要一起尽力达到目标。



Info-Box: Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.

Info-Box: Educational tips by kindergarten expert Katrin Erdmann.

Info-Box: Conseils pédagogiques de Katrin Erdmann, experte en école maternelle.

Nota: Consejos pedagógicos de Katrin Erdmann, experta en guarderías.

Info-box: Pedagogische tips van de expert voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

Info-Box: Consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Info-Box: 幼教专家凯特琳 艾德曼的教育小贴士



24M+



2 - 4



5 Min

CASTELINO



Inhalt

- a) 1 Holzspielbrett
- b) 2 Prinzen
- c) 2 Prinzessinnen
- d) 1 König
- e) 4 Holzkronen zum Aufstecken
- f) 1 Farb-und Symbolwürfel

a)



b)



d)



f)



c)



e)



Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 2 princes
- c) 2 princesses
- d) 1 king
- e) 4 wooden crowns to fix on the figures' heads
- f) 1 dice with colours and symbols



Contenu

- a) 1 table de jeu en bois
- b) 2 princes
- c) 2 princesses
- d) 1 roi
- e) 4 couronnes en bois
- f) 1 dé de couleur



Contenido

- a) 1 tablero de madera
- b) 2 príncipes
- c) 2 princesas
- d) 1 rey
- e) 4 coronas de madera
- f) 1 dado con colores y símbolos



Inhoud

- a) 1 houten speelbord
- b) 2 prinsen
- c) 2 prinsessen
- d) 1 koning
- e) 4 houten kronen om op te zetten
- f) 1 kleur- en symbooldobbelsteen



Contenuto

- a) 1 tavola gioco in legno
- b) 2 principi
- c) 2 principesse
- d) 1 re
- e) 4 corone ad incastro in legno
- f) 1 dado con simboli e colori



游戏配件

- a) 1 块木制游戏板
- b) 2 个王子小人
- c) 2 个公主小人
- d) 1 个国王小人
- e) 4 个固定在角色头上的木制王冠
- f) 1 个带有颜色和符号的骰子





Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



Kindergarten expert



This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Frau Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

l'experte en école maternelle



La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).



la experta en guardería

Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

esperta delle scuole materne



Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

deskundige voor kleuterscholen



Dit spel werd op zijn waarde getest en met pedagogische tips door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoog voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).



幼教专家

此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国的自由



Autor

Christine Basler und Alix-Kis Bouguerra begegneten sich vor rund 15 Jahren in Paris. Als Fotodesignerin und Illustrator vereinen sie seitdem ihre Ideen in gemeinsamen Projekten.

Ein Besuch der Spielemesse in Essen und die Geburt des ersten gemeinsamen Kindes brachte den Wunsch, eigene Spiele und Konzepte für Kinder zu entwickeln. Die Familie lebt heute in Bad Aibling bei München. „Castelino“ ist nach „Max on Tour“ ihr zweites Spiel bei Beleduc.



Author



Christine Basler and Alix-Kis Bouguerra met around 15 years ago in Paris. The photo designer and the illustrator have been combining their ideas in joint projects ever since.

A visit to the games fair in Essen, Germany, and the birth of their first child together, inspired them to develop their own games and concepts for children. Today, the family lives in Bad Aibling near Munich. Following „Max on Tour“, „Castelino“ is their second game for Beleduc.

Auteur



Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra se sont rencontrés il y a une quinzaine d'années à Paris. Photographie et illustrateur, ils unissent depuis leurs idées dans des projets communs. Une visite au salon du jeu d'Essen et la naissance de leur premier enfant commun les ont incités à développer leurs propres jeux et concepts pour enfants. La famille vit aujourd'hui à Bad Aibling, près de Munich. Faisant suite à « Max on Tour », « Castelino » est leur deuxième jeu chez Beleduc.

Autor



Christine Basler y Alix-Kis Bouguerra se conocieron en París hace unos 15 años. Desde entonces, en tanto que diseñadora gráfica e ilustrador, vienen aunando ideas que vierten en proyectos comunes. El deseo de ambos de desarrollar sus propios juegos y conceptos infantiles surgió de una visita a la feria del juego en Essen y tras el nacimiento de su primer hijo juntos. La familia vive actualmente en Bad Aibling, Múnich. „Castelino“ es su segundo juego en beleduc, tras „Max on tour“.

Autore



Christine Basler e Alix-Kis Bouguerra si sono incontrati circa 15 anni fa a Parigi. Da quel momento hanno unito le loro idee di designer fotografica e illustratore in progetti comuni. Una visita alla fiera dei giochi di Essen e la nascita del primo figlio della coppia hanno portato il desiderio di sviluppare giochi e concetti per bambini. Oggi, la famiglia vive a Bad Aibling, vicino a Monaco di Baviera. Dopo „Max on Tour“, „Castelino“ è il loro secondo gioco per Beleduc.

Auteur



Christine Basler en Alix-Kis Bouguerra ontmoeten elkaar ongeveer 15 jaar geleden in Parijs. Als fotodesigner en illustrator verenigden ze sindsdien hun ideeën in gemeenschappelijke projecten. Een bezoek aan de beurs voor spelletjes in Essen en de geboorte van hun eerste kind lieten de wens ontstaan om eigen spelletjes en concepten voor kinderen te ontwikkelen. De familie woont tegenwoordig in Bad Aibling bij München. „Castelino“ is na „Max on Tour“ hun tweede spel bij beleduc.

游戏作者



Christine Basler和Alix-Kis Bouguerra 15年前在巴黎相识，自那以后，作为图片设计和插图画家的他们很快将他们的想法付诸到合作计划当中。

在Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra和他们的第一个小孩一起参观德国埃森游戏展时，激发了他们为儿童开发属于他们自己游戏的想法。今天，他们一家生活在慕尼黑附近的巴特艾布林，在“小蜗牛，加油！”之后，“城堡游戏”是他们为贝乐多创作的第二个游戏。



22423 Castelino

Im großen Königsschloss soll ein prachtvolles Fest gefeiert werden. Ihr Prinzen und Prinzessinnen, aus allen Teilen des Landes, seid dazu herzlich eingeladen! Schmücket euch mit eurer kostbarsten Krone und macht euch auf den Weg! Doch Eile ist geboten, denn alle müssen im Schlosspark versammelt sein, bevor der König das Schloss betritt.



Spielvorbereitung

Zunächst wird das Holzbrett für alle Mitspieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Der König wird auf das erste äußere Feld des roten Teppichs gestellt. Die Prinzen und Prinzessinnen werden jeweils auf den äußeren Wegfeldern platziert. Zwischen den Figuren wird nun jeweils noch eine Holzkrone, mit dem Edelstein nach oben zeigend, abgelegt. Der Würfel liegt ebenfalls bereit.



Spielverlauf

Der Spieler, der zuletzt in einem Schloss war, darf beginnen. Ansonsten beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit dem Farbwürfel. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:



Du darfst die Holzkrone mit dem farbigen Edelstein nehmen und sie der Figur mit der gleichen Farbe aufsetzen.



Würfelst du die Farbe einer Figur, die bereits eine Krone trägt, darfst du die Figur nehmen und sie zum Schloss wandern lassen, d.h. auf das innere Feld stellen.





Würfelst du die Farbe einer Figur, die sich bereits im Schloss befindet, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Du darfst dir eine beliebige Figur aussuchen, der du entweder eine Krone aufsetzt oder die du zum Schloss wandern lässt, falls sie bereits eine Krone trägt.



Der König wandert ein Feld weiter in Richtung Schloss.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, sobald sich alle Prinzen und Prinzessinnen am Schloss eingefunden haben, bevor der König das Schloss erreicht hat. Dann habt Ihr alle gemeinsam gewonnen. Erreicht der König als Erster das Schloss, habt Ihr leider gemeinsam verloren. Dann heißt es noch einmal zu versuchen, schneller als der König zu sein.



Memovariante (3+)



Spielvorbereitung

Alles wird wie in der Hauptvariante vorbereitet, nur dass die Kronen nun mit dem farbigen Edelstein nach unten abgelegt werden. Dafür sollten diese vorher ein wenig gemischt werden.





Spielverlauf

Der Spieler, der zuletzt in einem Schloss war, darf beginnen. Ansonsten beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit dem Farbwürfel.

Nun gibt es folgende Möglichkeiten:



Du darfst eine beliebige Krone umdrehen. Zeigt sie z.B. rot, dann hast du Glück gehabt. Jetzt darfst du der roten Figur die Holzkrone aufsetzen.

Zeigt die Krone eine andere Farbe, dann hast du leider Pech gehabt. Dreh die Krone einfach wieder um. Alle anderen Spieler sollten sich die Farbe gut merken, falls sie diese in der nächsten Runde würfeln.



Du darfst dir eine beliebige Figur aussuchen, der du entweder eine Krone aufsetzt oder die du zum Schloss wandern lässt, falls sie bereits eine Krone trägt.



Der König wandert ein Feld weiter in Richtung Schloss.

Spielende

Das Spiel endet, sobald sich alle Prinzen und Prinzessinnen beim Schloss eingefunden haben, bevor der König das Schloss erreicht hat. Dann habt Ihr alle gemeinsam gewonnen. Erreicht der König als Erster das Schloss, habt Ihr leider gemeinsam verloren. Dann heißt es noch einmal zu versuchen, schneller als der König zu sein.



Praxistipp

Stellen Sie das Spiel im Zusammenhang mit einer Geburtstagsfeier in Ihrer Kita-Gruppe oder zu Hause vor. Der Kindergeburtstag bietet den Kindern die Möglichkeit, ein Fest zu feiern, ebenso wie der König. Gestalten Sie mit den Kindern gemeinsam ein Märchenfest, in dem die Kinder Prinzen und Prinzessinnen sein dürfen. Das Geburtstagskind ist der König. Jedes Kind erhält eine Krone mit „Edelsteinen“. Die Kinder erleben, wie viel Spaß ein Fest bereitet und können sich so besser in dieses Spiel hineindenken.

22423 Castelino



A magnificent feast is to be held at the great royal palace. All of you, princes and princesses, from all corners of the kingdom, are invited! Put on your jewelled crowns and go to the palace! But hurry, because everyone has to gather in the palace grounds before the king himself arrives at the palace.



Setting up the game

First place the wooden game board in the centre of the table, within easy reach of all players. The king is placed on the first outer segment of the red carpet. The princes and princesses are each placed on one of the outer fields of a 'path'. Now the wooden crowns, each with its 'jewel' uppermost, are laid out between the figures. The dice is put out ready to use.



How to play

The player who has most recently visited a castle or palace begins. Otherwise, the youngest player begins, and throws the dice. There are the following possibilities:



You are allowed to take the wooden crown with the coloured jewel and put it on the head of the figure with the same colour.



If the dice shows the colour of a figure who is already wearing a crown, you are allowed to take the figure and let it approach the palace, i.e. place it on the inner field of the 'path'.





If the dice shows the colour of a figure who is already inside the palace grounds, it is the next player's turn.



If the dice shows this symbol, you are allowed to choose any figure you like and either put a crown on it, or move it into the palace grounds.



If the dice shows this colour, the king takes one step towards the palace.

Then it is the next player's turn.



End of the game

The game is over when all princes and princesses have arrived in the palace grounds before the king reaches the palace. Then all of you have won. If the king reaches the palace first, you've all lost. Then you can have another try at being quicker than the king.



Memory version (3+)



Setting up the game

Everything is set out as in the main version, except that the crowns are placed with their coloured jewel facing downwards. So they should be "shuffled" a bit first.



How to play

The player who has most recently visited a castle or palace begins. Otherwise, the youngest player begins, and throws the dice.

There are the following possibilities:



You are allowed to turn over any one of the crowns. If the crown has a red jewel, you are allowed to place the crown on the red figure's head.

If the jewel on the crown is another colour, then you're unlucky. Just put the crown back with its jewel face down. All the other players should take good note of the colour, in case they throw it in the next round.



You are allowed to select any figure and either place a crown on it or move it into the palace grounds.



The king takes one step towards the palace.

End of the game

The game is over when all princes and princesses have arrived in the palace grounds before the king reaches the palace. Then all of you have won. If the king reaches the palace first, you've all lost. Then you can have another try at being quicker than the king.



Practical hint

Introduce the game in connection with a birthday party in your nursery or kindergarten group, or at home. Birthday parties give the children an opportunity to celebrate, just like the king. Together with the children, organise a "fairytale" party, at which the children are princes and princesses. The birthday child is the king. Every other child gets a crown with "jewels" in it. The children experience the enjoyment of a party and are better able to enter into the spirit of the game.



22423 Castelino

Une grande fête est organisée dans le grand château du roi. Princes et princesses de tout le royaume, vous êtes cordialement invités ! Coiffez votre couronne et mettez-vous en route ! Dépêchez-vous, car tout le monde doit être réuni dans le parc avant l'arrivée du roi au château.



Préparation du jeu

Commencez par placer le plateau de jeu bien au milieu de la table, afin que tous les joueurs puissent y accéder facilement. Le roi est placé sur la première case extérieure du tapis rouge. Les princes et princesses sont placés sur les cases extérieures des chemins. On pose alors une couronne en bois entre les personnages, la pierre précieuse vers le haut. Le dé est également prêt à être jeté.



Déroulement du jeu

Le joueur ayant visité un vrai château en dernier commence. Sinon, c'est au joueur le plus jeune de jeter le dé.

Il existe plusieurs possibilités :



Tu peux prendre la couronne de bois avec la pierre précieuse de couleur et la poser sur la tête du personnage de même couleur.



Si la couleur qui sort lorsque tu jettes le dé est celle d'un personnage portant déjà une couronne, tu peux le prendre et le conduire au château, c'est-à-dire le placer sur la case intérieure.



Si la couleur qui sort est celle d'un personnage qui se trouve déjà dans le château, c'est au tour du joueur suivant de jeter le dé.



Tu peux choisir n'importe quel personnage pour le coiffer d'une couronne ou le conduire au château.



Le roi avance d'une case en direction du château.

C'est alors au tour du joueur suivant.



Fin de la partie

Le jeu prend fin si tous les princes et toutes les princesses sont arrivés au château avant le roi. Dans ce cas, tout le monde a gagné. En revanche, si le roi est le premier à arriver au château, vous avez malheureusement tous perdu. Vous devez alors réessayer d'être plus rapides que le roi.



Variante (à partir de 3 ans)



Préparation du jeu

La procédure est identique à celle de la variante principale, à ceci près qu'on pose les couronnes avec la pierre précieuse de couleur vers le bas. Auparavant, on prendra soin de mélanger les couronnes.





Déroulement du jeu

Le joueur ayant visité un vrai château en dernier commence. Sinon, c'est au joueur le plus jeune de jeter le dé.

Il existe plusieurs possibilités:



Tu peux retourner la couronne de ton choix. Si elle est rouge, par exemple, tu as de la chance (rouge). Tu peux alors poser la couronne de bois sur le personnage rouge.

Si la pierre de la couronne est d'une autre couleur, tu n'as malheureusement pas eu de chance. Remets simplement la couronne à l'envers. Tous les autres joueurs doivent bien se souvenir de la couleur pour le cas où elle sortirait au prochain tour.



Tu peux choisir n'importe quel personnage pour le coiffer d'une couronne ou le conduire au château.



Le roi avance d'une case en direction du château.

Fin de la partie

Le jeu prend fin si tous les princes et toutes les princesses se sont retrouvés au château avant l'arrivée du roi. Dans ce cas, tout le monde a gagné. En revanche, si le roi est le premier à arriver au château, vous avez malheureusement tous perdu. Vous devez alors réessayer d'être plus rapides que le roi.



Conseil pratique

Organisez le jeu à l'occasion d'une fête d'anniversaire à la crèche ou à la maison. Un anniversaire donne aux enfants comme au roi l'occasion de faire une fête. Organisez avec eux une fête de conte de fées, où les enfants sont des princes et des princesses. Le roi est l'enfant qui fête son anniversaire. Chaque enfant reçoit une couronne parée d'une « pierre précieuse ». Les enfants découvrent alors le plaisir de préparer une fête et peuvent ainsi mieux se projeter dans le jeu.

22423 Castelino



En el grandioso castillo del rey se va a dar una suntuosa fiesta. Todos vosotros, príncipes y princesas venidos del mundo entero, estáis invitados. Vestid vuestras refinadas coronas y emprended el camino. Pero apresuraos, debéis reuniros en el castillo antes de que llegue el rey.



Preparativos

Primero se coloca el tablero en el centro de la mesa, de forma que quede al alcance de todos los jugadores. Se pone el rey en la primera casilla exterior de la alfombra roja. Los príncipes y princesas se sitúan en la casilla exterior de los distintos caminos que conducen al castillo. Sólo queda poner las coronas entre las figuras, con las insignias hacia arriba. Se deja preparado también el dado.



Desarrollo del juego

Comienza el jugador que lleve más tiempo sin visitar un castillo o el jugador más joven. Se empieza lanzando el dado de colores. Se pueden dar las siguientes posibilidades:



En función del color que salga, se toma la corona de madera con la insignia de dicho color y se le coloca a la figura también del mismo color.



Si sale el color de una figura que ya tiene corona, podrás hacer entrar al castillo a dicha figura, es decir, ponerla en la casilla de dentro.



Si sale el color de una figura que ya está en el castillo, tendrás que pasar el turno al siguiente jugador.



En este caso (estrella), puedes elegir la figura que quieras y, bien ponerle una corona, o hacerla entrar en el castillo.



El rey avanza una casilla más en dirección al castillo

Le toca luego al siguiente jugador.



Final del juego

El juego termina cuando los príncipes y las princesas llegan al castillo antes que el rey. En ese caso, todos ganáis. Pero si es el rey el primero en llegar, entonces todos perdéis. Habrá que volver a intentarlo y ver si sois más rápidos que el rey.



Versión-juego de memoria (3+)



Preparativos

Se prepara todo igual que en la versión principal, con la diferencia de que las coronas se colocan con la insignia hacia abajo. Antes de colocarlas hay que removerlas un poco.



Desarrollo del juego

Comienza el jugador que lleve más tiempo sin visitar un castillo o el jugador más joven. Se empieza lanzando el dado de colores.

Se pueden dar las siguientes posibilidades:



Si al lanzar el dado sale un color, podrás levantar la corona que quieras. Si aciertas y levantas la corona con la insignia del mismo color que el que te ha salido (rojo en este caso), podrás colocarle la corona a la figura roja.

Pero si no aciertas y levantas una corona con un color diferente al del dado, mala suerte; tendrás que volver a dejar la corona donde estaba. Los demás jugadores tienen que retener el color, por si les toca en el siguiente turno.



Puedes elegir la figura que quieras y ponerle una corona o bien hacerla entrar en el castillo.



El rey avanza una casilla en dirección al castillo.

Final del juego

El juego termina cuando los príncipes y princesas llegan al castillo antes que el rey. En ese caso, todos ganáis. Pero si es el rey el primero en llegar, entonces todos perdéis. Habrá que volver a intentarlo y ver si sois más rápidos que el rey.



Consejos

Presente el juego con ocasión de una fiesta de cumpleaños, en casa o en la guardería. El cumpleaños propone celebrar una gran fiesta de cumpleaños, igual que el rey. Elabore con los niños un cuento donde haya una fiesta y los niños sean príncipes y princesas. El niño que cumple los años será el rey. A cada niño se le da una corona con una insignia. Los niños se lo pasarán de maravilla mientras preparan una fiesta y se meterán más en el juego.





22423 Castelino

In het grote koninklijke paleis moet een schitterend feest worden gevierd. Jullie prinsen en prinsessen uit alle delen van het land zijn hiertoe hartelijk uitgenodigd! Zet jullie kostbaarste kronen op en begeef je op weg! Maar er is haast bij, want allen moeten in het park van het kasteel verzameld zijn, voordat de koning het kasteel betreedt.



Voorbereiding op het spel

Eerst wordt het houten bord voor alle medespeelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. De koning wordt op het eerste buitenste vakje van het rode tapijt gezet. De prinsen en prinsessen worden elk op de vakjes van de buitenste weg geplaatst. Tussen elke figuur wordt nu nog een houten kroon, met de edelsteen naar boven wijzend, gelegd. De dobbelsteen ligt eveneens klaar.



Spelverloop

De speler die het laatst in een kasteel was, mag beginnen. Anders begint de jongste speler en gooit met de gekleurde dobbelsteen.

Nu zijn er de volgende mogelijkheden:



Je mag de houten kroon met de gekleurde edelsteen nemen en ze de figuur met dezelfde kleur opzetten.



Gooi je de kleur van een figuur die reeds een kroon draagt, mag je die figuur nemen en naar het kasteel laten wandelen, d.w.z. op het binnenste vakje zetten.



Gooi je de kleur van een figuur die zich reeds in het kasteel bevindt, is de volgende speler aan de beurt.



Je mag een willekeurige figuur uitzoeken, die je een kroon wil opzetten of die je naar het kasteel wil laten lopen.



De koning wandelt een vakje verder in de richting van het kasteel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle prinsen en prinsessen zich bij het kasteel hebben verzameld, voordat de koning het kasteel heeft bereikt. Dan hebben jullie allemaal samen gewonnen. Bereikt de koning als eerste het kasteel, hebben jullie helaas samen verloren. Dan moeten jullie nog een keer proberen sneller dan de koning te zijn.



Memory-variant (3+)



Vorbereiding op het spel

Alles wordt zoals in de hoofdvariant voorbereid, met dit verschil dat de kronen nu met de gekleurde edelsteen naar beneden worden neergelegd. Daarvoor moeten ze eerst een beetje geschud worden.





Spelverloop

De speler die het laatst in een kasteel was, mag beginnen. Anders begint de jongste speler en gooit met de gekleurde dobbelsteen.

Nu zijn er de volgende mogelijkheden:



Je mag een willekeurige kroon omdraaien. Toont ze bijv. rood, dan heb je geluk (rood) gehad. Nu mag je de rode figuur de houten kroon opzetten.

Toont de kroon een andere kleur, dan heb je helaas pech gehad. Draai de kroon eenvoudig weer om. Alle andere spelers moeten de kleur goed onthouden, indien ze deze in de volgende ronde gooien.



Je mag een willekeurige figuur uitzoeken, die je een kroon wil opzetten of die je naar het kasteel wil laten lopen.



De koning wandelt een vakje verder in de richting van het kasteel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle prinsen en prinsessen zich bij het kasteel hebben verzameld, voordat de koning het kasteel heeft bereikt. Dan hebben jullie allemaal samen gewonnen. Bereikt de koning als eerste het kasteel, hebben jullie helaas samen verloren. Dan moeten jullie nog een keer proberen sneller dan de koning te zijn.



Tip voor de praktijk

Stel het spel op een verjaardagsfeestje in uw kleuterschoolgroep of thuis voor. De kinderverjaardag biedt de kinderen de mogelijkheid om een feest te vieren, net als de koning. Organiseer samen de kinderen een sprookjesfeest waarin de kinderen prinsen en prinsessen mogen zijn. De jarige is de koning. Ieder kind krijgt een kroon met „edelstenen“. De kinderen beleven hoe leuk een feest is, en kunnen zich zo beter in dit spel inleven.

22423 Castelino



Nell'imponente castello reale si sta per celebrare una festa sfarzosa. Tutti voi principi e principesse da tutti gli angoli del reame siete naturalmente benvenuti! Sfoggiate la vostra corona più bella e mettetevi sulla via! Ma bisogna far presto, perché è necessario radunarsi tutti nel parco del castello prima che arrivi il re.



Preparazione del gioco

Per prima cosa, collocare la tavola al centro del tavolo, in una posizione facilmente raggiungibile da tutti. Collocare il re sulla casella più esterna del tappeto rosso. Mettere i principi e le principesse sulle rispettive caselle esterne delle strade. Collocare ora una corona di legno fra i personaggi, con la pietra preziosa rivolta verso l'alto. Tenere il dado a portata di mano.



Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore che ha visitato un castello più di recente. Oppure può cominciare il giocatore più giovane, che lancia il dado colorato. Ora ci sono diverse possibilità:



Puoi prendere la corona di legno con la pietra preziosa colorata e metterla sulla testa del personaggio con lo stesso colore.



Se il dado riporta il colore di un personaggio che indossa già una corona, puoi prenderlo e farlo camminare verso il castello, fino a raggiungere la casella interna.



Se il dado riporta il colore di un personaggio che si trova già all'interno del castello, tocca al prossimo giocatore.



Puoi scegliere un personaggio a piacimento, al quale far indossare una corona, o far spostare verso il castello.



Il re si sposta di una casella verso il castello.

Ora è il turno del prossimo giocatore.



Termine del gioco

Il gioco termina quando tutti i principi e le principesse hanno raggiunto il castello, prima che il re faccia lo stesso. Tu e i tuoi compagni di gioco avete vinto insieme! Ma se il re raggiunge il castello prima di voi, purtroppo avete perso tutti. Allora potrete provare di nuovo ad essere più rapidi del re.



Gioco di memoria (3+)



Preparazione del gioco

La preparazione è la stessa della variante principale, ma le corone devono essere disposte con la pietra preziosa colorata rivolta verso il basso. Prima di cominciare, queste devono essere mescolate.





Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore che ha visitato un castello più di recente. Oppure può cominciare il giocatore più giovane, che lancia il dado colorato.

Ora ci sono diverse possibilità:



Puoi girare una corona a scelta. Se ad esempio la pietra preziosa è rossa, sei stato fortunato. Puoi far indossare la corona al personaggio rosso.

Se il colore della pietra è un altro, non hai avuto fortuna. Riponi la corona girandola. Tutti gli altri giocatori devono memorizzare il colore, nel caso ritrovassero lo stesso lanciando i dadi.



Puoi scegliere un personaggio a piacimento, fargli indossare una corona o spostarlo verso il castello.



Il re si sposta di una casella verso il castello.

Termine del gioco

Il gioco termina quando tutti i principi e le principesse hanno raggiunto il castello, prima che il re faccia lo stesso. Tu e i tuoi compagni di gioco avete vinto insieme! Ma se il re raggiunge il castello prima di voi, purtroppo avete perso tutti. Allora potrete provare di nuovo ad essere più rapidi del re.



Consiglio pratico

Proponete il gioco durante una festa di compleanno alla scuola materna o a casa. Il compleanno dà ai bambini la possibilità di celebrare una festa, proprio come il re nel gioco. Create insieme ai bambini una festa da fiaba, dove i partecipanti possono essere principi e principesse. Naturalmente, il festeggiato è il re. A ciascun bambino viene assegnata una corona con „pietre preziose“. I bambini scoprono quanto sia divertente una festa e riescono così ad immedesimarsi meglio nel gioco.



22423 城堡游戏

一个华丽的宴会即将在王宫举行，邀请了来自于王国各个地方的人，包括王子和公主。带上首饰，王冠去王宫吧。但是要快点，因为每个人在国王到达宫殿前都必须聚集在王宫周围哦。



游戏准备

首先，将木制游戏板放在桌子的中心，这样，所有的游戏者都可以轻易够取。国王要放在红地毯的起始位置。王子与公主分别放在小路的起始位置。木王冠，带有宝石的一面向上，放置在角色之间，取出骰子待用。



游戏玩法

从最近拜访过城堡或宫殿的游戏者开始，否则，从年龄最小的游戏者开始，或者通过掷骰子的方式决定谁先开始。

有以下几种可能：



你可以将带有彩色宝石的木王冠放置在和骰子颜色一样的角色头上。



如果骰子颜色显示的角色已经佩戴王冠，你可以挪动角色以便接近王宫，例如：将它挪动到小路上。



如果骰子显示的角色已经在王宫范围内，轮到下一个游戏者。



如果骰子显示五角星，你可以根据自己的喜好选择一顶王冠放置在任一个角色上，或者将它移动到王宫范围内。



如果骰子显示黄色，可以将国王挪动一步通向王宫。

然后，轮到下一个游戏者。



游戏结束

在国王到达王宫前，当所有的王子和公主到达王宫的范围，游戏结束，游戏者获胜。如果国王先到达王宫，游戏者就失败了，随后，你们可以重新开始尽量快过国王。



记忆版本（适用于三岁以上幼儿。）



游戏准备

一切都像常规游戏版本一样摆放，除了带有宝石的王冠要面朝下放置，所以刚开始会有一些“混淆”。



游戏玩法

从最近拜访过城堡或宫殿的游戏者开始，否则，从年龄最小的游戏者开始，或者通过掷骰子的方式决定谁先开始。

有以下几种可能：



你可以翻转任一王冠，如果王冠带有红色的宝石，你可以将这个王冠放

（例如：红色）在红色角色的头上。

如果王冠上的宝石显示另一种颜色，很不幸，请将王冠面朝下放回。其他游戏者应该记住这个颜色，以防他们下一轮掷到这个颜色。



你可以选择任一角色，将王冠戴在它的头上或者将它移到王宫范围内。



国王朝王宫前进一步。

游戏结束

在国王到达王宫前，当所有的王子和公主到达王宫的范围內，游戏结束，游戏者获胜。如果国王先到达王宫，游戏者就失败了，随后，你们可以重新开始尽量快过国王。



实用小贴士

将这款游戏与托儿所和幼儿园中的生日派对相联系，或者，在家给幼儿一个庆祝生日的机会，像个国王一样。和幼儿一起，组织一个“童话”般的派对，在派对上，幼儿可以扮演成王子或者公主。过生日的幼儿扮演国王，其他幼儿得到一个带有宝石的王冠。幼儿经历了派对的快乐后可以更好地融入这款游戏。



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2014

