

# The Princess Ball

ESPAÑOL



## Contenido

- 1 tablero de juego
- 4 fichas de juego (Princesas Disney): Bella, Ariel, Rapunzel y Cenicienta
- 16 tarjetas de accesorios: 4 coronas, 4 joyas, 4 invitaciones, 4 compañeros.
- 4 tarjetas de princesas.
- 1 dado.
- Instrucciones.

## OBJETIVO

¿Serás la primera princesa en llegar a tiempo al baile? Un divertido, mágico y animado juego de memoria, para vivir y sentirte una princesa Disney.

Escoge una de las princesas Disney, consigue los 4 elementos que necesitas para ir al baile (corona, joyas, invitación y compañero) y llega a tiempo al baile para inaugurarlo.

## PREPARACION DEL JUEGO

Se coloca el tablero de juego en el centro de la mesa y se reparte a cada jugador/a una ficha de princesa Disney con su correspondiente tarjeta de baile. Se separan las 16 fichas de complementos en sus 4 grupos (coronas, joyas, invitaciones y compañeros) y se coloca cada uno de ellos boca abajo en el área de color correspondiente de las esquinas del tablero. Cada ficha de princesa Disney se coloca en la casilla marcada con su retrato y comienza el juego el jugador mas joven.

## COMO JUGAR

La primera princesa que consiga completar su tarjeta de baile con sus 4 fichas de complementos y llegue a tiempo al baile será la ganadora. Por turnos, cada jugadora Lanza el dado y mueve su princesa del tablero de juego tantas casillas como puntos indique el dado. Según el tipo de casilla en que finalice su movimiento deberá realizar las siguientes acciones:



**CASILLA VERDE- COMPAÑERO/AMIGO:** La princesa escogerá una de las fichas de vestido colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área verde) y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra el vestido de su princesa, podrá colocarla en su tarjeta de baile. Si la ficha muestra el vestido de otra princesa Disney, deberá volver a dejarla en el tablero tal y como estaba.



**CASILLA AZUL- INVITACION:** La princesa escogerá una de las fichas de invitación colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área azul) y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra la invitación de su princesa, podrá colocarla en su tarjeta de baile. Si la ficha muestra la invitación otra princesa Disney, deberá volver a dejarla en el tablero tal y como estaba.



**CASILL AMARILLA-CORONA/TIARA:** La princesa escogerá una de las fichas de corona colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área amarilla) y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra la corona de su princesa, podrá colocarla en su tarjeta de baile. Si la ficha muestra la corona otra princesa Disney, deberá volver a dejarla en el tablero tal y como estaba.



**CASILLA MORADA-JOYAS:** La princesa escogerá una de las fichas de joyas colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área morada) y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra la joya de su princesa, podrá colocarla en su tarjeta de baile. Si la ficha muestra la joya de otra princesa Disney, deberá volver a dejarla en el tablero tal y como estaba.



**CASILLA MARIPOSA:** La princesa deberá devolver una de las fichas de complementos de su tarjeta de baile al tablero de juego. Si no tuviera ninguna, no tendrá que devolver nada.



**CASILLA PUERTA:** La Princesa tendrá que bajar cada una de las casillas con forma de joya por la escalera, lanzando el dado podrá entrar al salón de baile.



**CASILLA CENTRAL DISNEY PRINCESAS:** La primera princesa que llegue al salón de baile a tiempo, será la ganadora del juego.



Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés •  
España [www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

¡ADVERTENCIA! NO CONVIENE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.



# The Princess Ball

FRANÇAIS



## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 jetons (Princesse Disney) : Belle, Ariel, Raiponce et Cendrillon
- 16 cartes objets : 4 robes, 4 bijoux, 4 invitations et 4 accessoires
- 4 cartes de danse, une pour chaque princesse
- 1 dé
- Instructions de jeu

## OBJECTIF

La première princesse à remplir sa carte de danse avec ses 4 cartes objets et à atteindre la place centrale des princesses Disney pour être à l'heure pour le bal gagne.

## INSTALLATION DU PLATEAU DE JEU

Place le plateau de jeu au centre de la table et donne à chaque joueur la carte de danse de la princesse Disney qu'il ou elle a choisie. Sépare les 16 cartes objets dans les 4 groupes correspondants (robes, bijoux, invitations et accessoires). Place chaque groupe de cartes objets dans le coin correspondant au code couleur sur le plateau de jeu.

Place la princesse Disney sur la case correspondante à son portrait. Le joueur le plus jeune commence.

## COMMENT JOUER

La première princesse à remplir sa carte de danse avec ses 4 cartes objets et à atteindre la place centrale des princesses Disney pour être à l'heure pour le bal gagne.

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace sa princesse du nombre de cases correspondant. Selon la case sur laquelle la princesse atterrit, elle devra faire l'une des choses suivantes :



**CASE VERTE – AMI/COMPAGNON :** La princesse choisit l'une des cartes ami/compagnon dans le coin correspondant du plateau de jeu (zone verte) et la retourne. Si la carte choisie montre l'ami de sa princesse, le joueur ou la joueuse peut la placer sur sa carte de danse. Si la carte appartient à une autre princesse Disney, le joueur ou la joueuse doit laisser cette carte dans le coin, face cachée, telle qu'il ou elle l'a trouvée.



**CASE BLEUE – INVITATION** : La princesse choisit l'une des cartes invitation dans le coin correspondant du plateau de jeu (zone bleue) et la retourne. Si la carte choisie montre l'invitation de sa princesse, le joueur ou la joueuse peut la placer sur sa carte de danse. Si la carte appartient à une autre princesse Disney, le joueur ou la joueuse doit laisser cette carte dans le coin, face cachée, telle qu'il ou elle l'a trouvée.



**CASE JAUNE – COURONNE/TIARE** : La princesse choisit l'une des cartes couronne dans le coin correspondant du plateau de jeu (zone jaune) et la retourne. Si la carte choisie montre la couronne de sa princesse, le joueur ou la joueuse peut la placer sur sa carte de danse. Si la carte appartient à une autre princesse Disney, le joueur ou la joueuse doit laisser cette carte dans le coin, face cachée, telle qu'il ou elle l'a trouvée.



**CASE VIOLETTE – ACCESSOIRES** : La princesse choisit l'une des cartes accessoires dans le coin correspondant du plateau de jeu (zone violette) et la retourne. Si la carte choisie montre l'accessoire de sa princesse, le joueur ou la joueuse peut le placer sur sa carte de danse. Si la carte appartient à une autre princesse Disney, le joueur ou la joueuse doit laisser cette carte dans le coin, face cachée, telle qu'il ou elle l'a trouvée.



**CASE PAPILLON** : La princesse devra rendre l'une des cartes objet se trouvant sur sa carte de danse, en la plaçant dans le coin correspondant. Si la princesse n'a trouvé aucune de ses cartes objets, elle n'a rien à faire.



**CASES PORTE** : La princesse devra descendre chacune des cases en forme de bijou de l'escalier en lançant le dé pour entrer dans la salle de bal.



**PLACE CENTRALE DE LA PRINCESSE DISNEY** : La première princesse à atteindre la salle de bal pour rejoindre son prince gagne la partie.



Fabriqué en Espagne par  
EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1  
08192 Sant Quirze del Vallès • Espangne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

# The Princess Ball

**PORTUGUÊS**

**Conteúdo**

- 1 tabuleiro de jogo
- 4 fichas (Princesa da Disney): Bela, Ariel, Rapunzel e Cinderela
- 16 cartas de objetos: 4 vestidos, 4 joias, 4 convites e 4 acessórios
- 4 cartões de dança, um para cada princesa
- 1 dado
- Instruções do jogo

**OBJETIVO**

Ganha a primeira Princesa a preencher o seu cartão de dança com as suas 4 cartas de objetos e a chegar à casa central das Princesas da Disney a tempo ao baile.

**PREPARAR O TABULEIRO DE JOGO**

Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa e dá a cada jogador um cartão de dança da Princesa da Disney que tiver escolhido. Separa as 16 cartas de objetos pelos 4 grupos correspondentes (vestidos, joias, convites e acessórios). Coloca cada grupo de cartas de objetos no canto correspondente, identificado por uma cor, do tabuleiro de jogo. Coloca a Princesa da Disney na casa correspondente ao seu retrato. O jogador mais novo joga primeiro.

**COMO JOGAR**

Ganha a primeira Princesa a preencher o seu cartão de dança com as suas 4 cartas de objetos e a chegar à casa central das Princesas da Disney a tempo ao baile. Cada jogador lança o dado à vez e move a sua Princesa o número de casas correspondente. Dependendo da casa em que a Princesa calhar, terá de fazer uma das seguintes ações:

**CASA VERDE – AMIGO/ACOMPANHANTE:** A Princesa escolhe uma das cartas de amigo/acompanhante no canto correspondente do tabuleiro de jogo (área verde) e vira-a. Se a carta escolhida mostrar o amigo da Princesa, o jogador pode colocá-la no seu cartão de dança. Se a carta pertencer a outra Princesa da Disney, o jogador deve deixar essa carta no canto, virada para baixo, tal como a encontrou.





**CASA AZUL – CONVITE:** A Princesa escolhe uma das cartas de convite no canto correspondente do tabuleiro de jogo (área azul) e vira-a. Se a carta escolhida mostrar o convite da Princesa, o jogador pode colocá-la no seu cartão de dança. Se a carta pertencer a outra Princesa da Disney, o jogador deve deixar essa carta no canto, virada para baixo, tal como a encontrou.



**CASA AMARELA - COROA/TIARA:** A Princesa escolhe uma das cartas de coroa no canto correspondente do tabuleiro de jogo (área amarela) e vira-a. Se a carta escolhida mostrar a coroa da Princesa, o jogador pode colocá-la no seu cartão de dança. Se a carta pertencer a outra Princesa da Disney, o jogador deve deixar essa carta no canto, virada para baixo, tal como a encontrou.



**CASA ROXA – ACESSÓRIOS:** A Princesa escolhe uma das cartas de acessórios no canto correspondente do tabuleiro de jogo (área roxa) e vira-a. Se a carta escolhida mostrar o acessório da Princesa, o jogador pode colocá-lo no seu cartão de dança. Se a carta pertencer a outra Princesa da Disney, o jogador deve deixar essa carta no canto, virada para baixo, tal como a encontrou.



**CASA DA BORBOLETA:** A Princesa terá de devolver uma das cartas de objetos do seu cartão de dança, colocando-a no canto correspondente. Se a Princesa não tiver encontrado nenhuma das suas cartas de objetos, não tem de fazer nada.



**CASAS DE PORTA:** A Princesa terá de descer cada uma das casas em forma de joia pela escadaria, lançando o dado, para entrar no salão de baile.



**CASA CENTRAL DAS PRINCESAS DA DISNEY:** A primeira Princesa a chegar ao salão de baile para se juntar ao seu Príncipe ganha o jogo.



Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS**,  
S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del  
Vallés • Espanha  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS. PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS. O CONTEÚDO DESTÉ CONJUNTO PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS.





# The Princess Ball

**ENGLISH**

**Contents**

- 1 game board
- 4 tokens (Disney Princess): Belle, Ariel, Rapunzel and Cinderella
- 16 item cards: 4 gowns, 4 jewels, 4 invitations and 4 accessories
- 4 dance cards, one for each Princess
- 1 die
- Game instructions

**OBJECTIVE**

The first Princess to fill her dance card with her 4 items cards and reach the central Disney Princess square to be on time for the dance wins.

**SETTING UP THE GAME BOARD**

Place the game board in the centre of the table and give each player the dance card for the Disney Princess they have chosen. Separate the 16 item cards into the 4 corresponding groups (gowns, jewels, invitations, and accessories). Place each group of item cards in the corresponding colour-coded corner on the game board. Place the Disney Princess on the corresponding square with her portrait. The youngest player goes first.

**HOW TO PLAY**

The first Princess to fill her dance card with her 4 item cards and reach the central Disney Princess square to be on time to the dance wins. Each player takes turns throwing the die and moving their Princess the corresponding number of squares. Depending on the square the Princess lands on, she will have to do one of the following:



**GREEN SQUARE – FRIEND/COMPANION:** The Princess chooses one of the friend/companion cards in the corresponding game board corner (green area) and turns it over. If the card chosen shows her Princess' friend, the player can place it on her dance card. If the card belongs to another Disney Princess, the player must leave that card in the corner face down as she found it.



**BLUE SQUARE – INVITATION:** The Princess chooses one of the invitation cards in the corresponding game board corner (blue area) and turns it over. If the card chosen shows her Princess' invitation, the player can place it on her dance card. If the card belongs to another Disney Princess, the player must leave that card in the corner face down as she found it.



**YELLOW SQUARE – CROWN/TIARA:** The Princess chooses one of the crown cards in the corresponding game board corner (yellow area) and turns it over. If the card chosen shows her Princess' crown, the player can place it on her dance card. If the card belongs to another Disney Princess, the player must leave that card in the corner face down as she found it.



**PURPLE SQUARE – ACCESORIES:** The Princess chooses one of the accessories cards in the corresponding game board corner (purple area) and turns it over. If the card chosen shows her Princess' accessory, the player can place it on her dance card. If the card belongs to another Disney Princess, the player must leave that card in the corner face down as she found it.



**BUTTERFLY SQUARE:** The Princess will have to give back one of the item cards on her dance card, placing it in the corresponding corner. If the Princess hasn't found any of her item cards, she doesn't have to do anything.



**DOOR SQUARES:** The Princess will have to move down each of the jewel-shaped squares down the staircase by throwing the die to enter the ballroom.



**DISNEY PRINCESS CENTRAL SQUARE:** The first Princess to reach the ballroom to join her Prince wins the game.



Made in Spain by **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés •  
España [www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



WARNINGS! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS. SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCES. IMAGES THAT APPEAR ON THE BOX MAYBE SLIGHTLY DIFFERENT THAN THE CONTENTS.