

E Reglas del juego

Marguerite melody

Juego de rapidez musical.

¿Quién se vestirá la primera para ir al baile con su príncipe encantado antes de que termine la música?

Edad : A partir de 5 años

Número de jugadores : 2 a 4

Duración : 15 min



Objetivo del juego:

La primera princesa que haya conseguido 7 accesorios diferentes no rotos y que esté acompañada de un príncipe, recibirá una carroza para acudir al baile.

Cuando una princesa haya ganado 3 carrozas, será la ganadora de la partida.

Preparación del juego:

Se mezclan todas las cartas. Se colocan en el centro de la mesa las cartas boca abajo (el montón para robar) y la rana.

Se da cuerda al máximo a la caja de música: comienza la música y la partida puede empezar.

(Para hacer que el juego sea más difícil y más rápido, se puede no dar cuerda al máximo a la caja de música).

Desarrollo de una partida:

Una partida se juega en varias jugadas. Se juega en el sentido de las agujas del reloj y comienza a jugar el jugador más joven.

- Por turnos, cada princesa da la vuelta a una carta que **DEBERÁ PONER OBLIGATORIAMENTE** en el centro de la mesa.

1) La carta que ha dado la vuelta es una carta accesorio:

Cada princesa (incluyendo la princesa que acaba de dejar la carta), si quiere, puede desde ese momento atrapar esta carta. (iiSi alguna princesa toca o pone la mano sobre una carta, estará obligada a cogerla!!)

Hay varias posibilidades para la princesa que coja una carta accesorio:

- **si es un accesorio que no tenía:** pondrá esta carta, boca arriba, delante de ella.

- **si coge un accesorio que ya tenía:** dejará en el centro de la mesa el accesorio que ha robado + su doble (p. ej.: si una princesa tiene delante de ella una corona y coge otra, deberá dejar las dos cartas)

- **si coge un accesorio roto:** dejará en el centro de la mesa este accesorio roto + uno de sus accesorios “buenos”.

En este último caso, si la princesa no tiene ninguna carta delante de ella, deberá dar 3 besos a la rana dejándola

encima de la mesa entre beso y beso. Mientras tanto, las demás princesas seguirán jugando, y la princesa volverá a jugar cuando le llegue el turno de dar la vuelta a una carta.

2) La carta que ha dado la vuelta es una carta especial:

- **Un príncipe encantado:** la princesa que ha dado la vuelta a esta carta, la guardará, ¡ya tendrá acompañante para acudir al baile! Si ya tiene un príncipe, dejará esta carta en el centro de la mesa y otra princesa, si quiere, podrá cogerla.



- **Un hada:** la princesa que ha dado la vuelta a esta carta, la guardará. Esta carta le permitirá reemplazar a uno de los 7 accesorios o bien anular una carta bruja (*en este caso, la princesa dejará en el centro de la mesa la carta bruja + el hada*).



- **Una bruja:** si la princesa que ha dado la vuelta a esta carta tiene un príncipe encantado, deberá dejar en el centro de la mesa la bruja + el príncipe. Si no tiene ningún príncipe, deberá besar a la rana 3 veces mientras que las demás princesas siguen jugando y la princesa volverá a jugar cuando le llegue el turno de dar la vuelta a una carta.





(Si tiene una carta hada, dejará esta última + la carta bruja en el centro de la mesa).

- Tan pronto como se haya cogido una carta, será el turno de la princesa siguiente que robará una carta y la pondrá en el centro de la mesa.

Si la carta no interesa a ninguna de las princesas, se quedará en la mesa y será el turno de la princesa siguiente que robará una carta y la pondrá encima.

Fin de la partida:

- Si una princesa reúne los 7 accesorios + el príncipe encantado antes de que se termine la música, ganará esta jugada. Entonces, recibirá una ficha carroza y comenzará otra jugada.
- Si la música termina y nadie ha ganado: se empezará otra jugada nueva.

La primera princesa que consiga 3 carrozas ganará la partida.

Nota: En cada jugada, las princesas mezclarán de nuevo las cartas sin olvidar de dar cuerda al máximo a la caja de música.

