

Disney  
PRINCESS



# Musical Chairs

*Egy zenés játék 2-4 játékos részére 6 éves kortól.*

A Disney hercegnők bált rendeznek Hamupipőke születésnapján. Nagy az izgalom, mert minden hercegnő meglepetésül Hamupipőke ruhájában érkezett. Szikrázó bálterem fogadta a hercegnőket, csillogott a táncparkett is, de a hercegnők mégis csodálkozva pillantottak körbe, mert meglepetten tapasztalták, hogy egy fotellel kevesebb áll a bálteremben. A vidám báli forgatagban a Disney mesékből megismert csodálatos dallamok csendülnek fel. Táncre perdül a báli forgatag, ám amikor a zene véget ér, bizony izgalmas lesz szabad fotelt találnia annak, aki a keringő után meg szeretne pihenni.

## Tartalom

- 4 hercegnő figura (4 színben)
- 1 zenélő és világító kupola
- 9 fotel (3 színben)
- 12 princess korong (a hercegnők színeiben, színenként 3)
- 1 játéktábla



## A célok a játékban

Figyelj a zenére és mindig gyorsan foglald el egy fotelt azért, hogy megnyerhesd a játékot!

## Előkészületek

Kérjete meg egy felnőttet arra, hogy helyezzen a kupola talpán lévő elemházba 3 darab AAA elemet. Kapcsolja be a kupolát a kapcsoló „on” helyzetbe csúsztatásával. Helyezzétek a kupolát a játéktábla közepén kialakított helyre. Állítsátok körbe a különbözőszínű foteleket a játéktáblán úgy, hogy a fotelek színei váltakozva kövessék egymást. Mindenki válasszon egy színt, és vegyen magához a színében 3 korongot és egy hercegnőfigurát.

Négy játékos esetén az összes fotelt használjátok. Tehát 9 fotelt állítotok a játéktáblára. Három játékos esetén minden színű fotelből egyet ki kell tenni a játékból. Összesen csak 6 fotelt fogtok váltakozó színekkel felállítani úgy, hogy minden 3. hely üres hely maradjon.

Két játékos esetén minden színű fotelből kettőt ki kell tenni a játékból. Összesen csak 3 fotelt fogtok váltakozó színekkel felállítani úgy, hogy minden fotel között 2 üres maradjon.

Így mindenkinek ugyanolyan esélye lesz arra, hogy elérje a foteleket.

Azokat a foteleket, amiket nem használtok, tegyétek vissza a játék dobozába.



## Kezdődhet a játék

Üljetek le szépen a játéktábla köré, és állítsátok fel magatok elé a hercegnőket. Az egyik kezeteiket tegyétek a hercegnők mellé, a másik legyen magatok mellett.

**Válasszátok ki a kezdő játékost.** Ő lehet például az, aki a legszebben énekel vagy a legtöbb Disney mesehőst tudja felsorolni vagy közületek a legfiatalabb.

A kezdő játékos óvatosan **nyomja le a kupola tetejét.** A kupola szikrázó fényekkel villogni kezd és felcsendül egy csodálatos dallam.

Most nagyon kell figyelnetek. Akkor, amikor **a zene elhallgat,** a kupolán **csak egy szín világít.** Kapjátok fel a **hercegnőket** és villámgyorsan állítsátok egy olyan üres fotelre, amelyeknek **a színe megegyezik a kupolán világító színnel.**

**Figyelem!** Amíg a zene szól, addig nem szabad a hercegnőket megfogni!

**Megjegyzés:** A hercegnőt pontosan állítsátok a fotel közepére, így tudhatjátok, hogy melyik hercegnő melyik fotelt foglalta el.

Sajnos egyel kevesebb fotel van, mint ahány hercegnő. Ezért mindig **lesz egy olyan hercegnő, akinek nem jut fotel.** Ennek a hercegnőnek a gazdája **elveszít egy korongot.** A játék során elveszített korongokat tegyétek egymás mellé, a játékfelülettől kicsit távolabb.

**Mindenki vegye vissza és állítsa maga elé a hercegnőjét.**

A következő kört úgy kezditek, hogy **a kezdőjátékos bal oldali szomszédja lenyomja a kupola fedelét.**

Felcsendül a zene, a kupola ismét különböző színekkel világít...

Így folytathatjátok a játékot egészen addig, míg **egyvalaki a 3. korongját adja be.** Sajnos ő **kiesik a játékból,** és **magával visz minden színű fotelből egyet.** A játéktábláról levett foteleket tegyétek vissza a játék dobozába. A játékfelületen maradt foteleket mindig rendezzétek el úgy, hogy egymástól egyforma távolságban álljanak.

Az elsőként kiesett játékos nélkül folytassátok a játékot egészen addig, míg egy második játékos is kiesik. Ő is magával fog vinni minden színű fotelből egyet. Ne felejtsetek el átrendezni a játékfelületen maradt foteleket azért, hogy egyformán elérhessétek.



## A játék vége és a játék nyertese

A játékot egészen addig folytatjátok, míg **egy játékos marad** a játékban, akinek legalább 1 korongja marad a játék végére. **Ő a játék nyertese!**

*A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!*

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

©Disney

