




D

 **Alter:** 5-8 Jahre

 **Anzahl der Spieler:** 2-4

 **Inhalt:** 1 Spielbrett + 20 Notenmarken + 4 Feenkarten + 1 Würfel + 4 Spielfiguren

 **Ziel des Spiels:** Als erste Fee von Kopf bis Fuß geschmückt in der Kutsche in das Schloss zurückzukehren (mit Diadem, Halskette, Handtasche und Fächer in passender Farbe).

 **Vorbereitung des Spiels:** Jede Spielerin

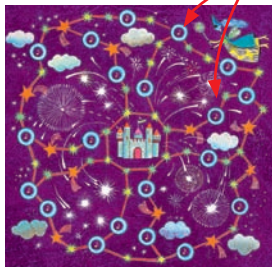
- wählt eine Feenfigur und stellt sie in die Mitte des Spielbretts auf das Schloss
- nimmt die Feenkarte in der Farbe, die ihrer Spielfigur entspricht, und legt sie vor sich hin.

Die Notenmarken werden auf den Notenfeldern auf dem Spielbrett so platziert, dass die Noten sichtbar sind.

Anmerkung 1: Die Spielerinnen dürfen bei der Vorbereitung des Spiels nicht die Rückseiten der Marken sehen.

Anmerkung 2: Wenn nicht alle Feenkarten verwendet werden (bei einer Partie mit 2 oder 3 Spielern), müssen die zu den entsprechenden Farben gehörenden Marken sowie jeweils eine Kutschenmarke pro herausgenommener Karte aus dem Spiel genommen werden.

Dann werden die Marken wahllos auf den Notenfeldern platziert, so dass manche Felder leer bleiben.



Spielablauf: Die jüngste Fee eröffnet das Spiel, anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Sie würfelt und führt mit ihrer Spielfigur einen Spielzug in eine von ihr gewünschte Richtung aus. Wenn die Spielfigur auf ein Feld mit einer Notenmarke trifft, dreht die Spielerin die Marke um (falls sie es möchte) und zeigt sie den anderen Spielerinnen.

- Wenn die Marke einem der fehlenden Elemente ihrer Feenkarte entspricht, nimmt sie die Marke und legt sie auf ihre Karte; anschließend würfelt sie erneut.
- Wenn die Marke nicht übereinstimmt (da das betreffende Element sich nicht auf einem Untergrund ihrer Farbe befindet), legt sie sie an gleicher Stelle ab, sodass die Note sichtbar ist. Anschließend ist die nächste Spielerin am Zug.
- Wenn die Marke eine Kutsche darstellt: *Falls die Karte der Spielerin vollständig ist, kann sie die Marke nehmen und auf ihrer Karte ablegen, um anschließend erneut zu würfeln und in das Schloss zurückzukehren. Falls die Karte der Spielerin unvollständig ist, kann sie die Marke nicht nehmen. Sie muss sie an gleicher Stelle wieder ablegen, sodass die Note sichtbar ist. Anschließend ist die nächste Spielerin am Zug.*
- Auf einer orangefarbenen Sternschnuppe würfelt die Spielerin erneut.
- Auf einem leeren Spielfeld passiert nichts, und die nächste Spielerin ist am Zug.

Anmerkung 3: Es dürfen sich keine 2 Feen auf demselben Feld befinden: Falls ein Feld bereits durch eine Fee besetzt ist, muss die Spielerin einen anderen Weg nehmen.

Anmerkung 4: Es sind keine Kehrtwendungen bei der Ausführung eines Spielzugs möglich.

Anmerkung 5: Wenn die Spielerin während der Partie und bei Abschluss des Spielzugs auf eine Notenmarke trifft, ist sie nicht dazu verpflichtet, diese umzudrehen. Wenn sie sich daran erinnert, dass das Element auf der Rückseite der Marke für sie uninteressant ist, muss sie diese nicht erneut ihren Gegnerinnen enthüllen.

Anmerkung 6: Man muss nicht genau auf einem Feld ankommen, auf dem sich eine Marke befindet. Wenn die Spielerin eine höhere Zahl gewürfelt hat als die Anzahl Felder, die sie von einem Feld mit Marke trennen, hat sie die Wahl, auf dem Feld mit der Marke stehen zu bleiben.

Ende der Partie: Die Fee, die als Erste in der Kutsche das Schloss erreicht und dabei mit 4 Accessoires ihrer Farbe ausgestattet ist, gewinnt die Partie.