

Aladdin and the magic Lamp

SPELREGELS **RÈGLES DU JEU**
GAME RULES **SPIELREGELN**



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved. jumbo.eu

19726



SPELREGELS

INHOUD

1 Wonderlamp, 4 Speelfiguren: 1x Aladdin, 1x prinses Amira, 1x Mustafa, 1x Monkie, 4 Plastic voetjes, 20 Edelstenen: 4x rood, 4x groen, 4x geel, 4x wit, 4x blauw, 16 Kaarten: 2x vliegend tapijt, 3x slang, 1x Wonderlamp, 5x juweel, 5x blanco, 4 Kussens (van karton), 1 Kleedje (van karton).



VOORBEREIDING

Druk alle kaartjes voorzichtig uit de kartonnen frames. Plaats 3 nieuwe AAA-batterijen (LR03) in de Wonderlamp. Plaats de speelfiguren in een plastic voetje.

HOE WORDT ER GESPEELD?

Aladdin en de Wonderlamp is op twee manieren te spelen: **1** coöperatief (met elkaar) en **2** competitief (tegen elkaar).

1 COÖPERATIEF: HET SPEL MET ELKAAR SPELEN

Het is de bedoeling dat de spelers de vijf magische edelstenen eerder vinden dan tovenaar Mustafa.



• Pak de Wonderlamp en schuif de schakelaar naar beneden "I", in de coöperatieve stand. Als het goed is, hoor je de gemene lach van Mustafa! Zet de Wonderlamp vervolgens midden op tafel op het kleedje.

- Schud alle kaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden in een kring rondom de Wonderlamp.
- Pak van elke kleur 2 edelstenen en leg deze naast de lamp.
- Plaats prinses Amira en Aladdin samen op een van de kaarten rondom de Wonderlamp. Plaats Mustafa op een van de kaarten aan de andere kant van de kring. Zorg ervoor dat er minimaal 7 lege kaarten tussen Mustafa en de andere spelers in liggen.
- Pak twee kussens: het ene is voor Mustafa en het andere voor alle spelers.

• De overige onderdelen worden niet gebruikt en gaan terug in de doos. De speler met het meeste (woestijn)zand in zijn of haar schoenen mag beginnen en drukt op de Wonderlamp. Luister goed naar het geluid dat volgt:

DE GEEST VERSCHIJNT:

Er klinkt muziek, gevolgd door 1, 2 of 3 slagen op de trom. Tel het aantal slagen op de trom. Dat is het aantal stappen dat Aladdin of prinses Amira mag zetten, linksom of rechtsom. Als de kaart bezet is, ga je naar de eerstvolgende vrije kaart. Draai de kaart om en ontdek wat je moet doen (zie uitleg hieronder). Leg de kaart daarna met de afbeelding naar boven terug in de kring en zet je speelfiguur erbovenop. De kaart wordt weer omgekeerd op het moment dat Aladdin of prinses Amira naar de volgende kaart gaan.

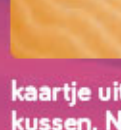
DE GEEST VERSCHIJNT NIET:

Er klinkt een gemene lach, gevolgd door 1, 2 of 3 slagen op de trom. Wanneer je de lach van de tovenaar hoort, is Mustafa aan zet. Tel het aantal slagen op de trom. Dat is het aantal stappen dat Mustafa moet zetten. De tovenaar loopt altijd met de klok mee. Wanneer de kaart bezet is, gaat Mustafa naar de eerstvolgende vrije kaart. Draai de kaart om en ontdek wat Mustafa moet doen (zie uitleg hieronder). Leg de kaart daarna met de afbeelding naar boven terug in de kring. De kaart wordt weer omgekeerd op het moment dat Mustafa naar de volgende kaart gaat.

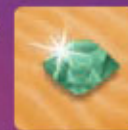
DE KAARTEN



Lege kaart: Wat een pech, je hebt niks in het zand gevonden. De volgende speler is aan de beurt.



Edelsteenkaart: Je hebt een edelsteen gevonden! Pak een edelsteen in dezelfde kleur als op het kaartje uit de voorraad naast de lamp en leg deze op jullie kussen. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als je deze kleur edelsteen al hebt, gaat je beurt voorbij.



Vliegend tapijt: Het tapijt vliegt je naar een kaart naar keuze waar niemand op staat. Draai die kaart om en zet Aladdin of prinses Amira erbovenop. Voer daarna de actie uit. Komt Mustafa op het vliegend tapijt? Dan heeft hij pech.

Want de tovenaar weet niet dat het tapijt in een rondje vliegt... Mustafa landt precies op dezelfde plek als waar hij al stond!

Wonderlamp: Wat een geluk! Je hebt de Wonderlamp gevonden en mag een wens doen. Is het Mustafa die de lamp heeft gevonden? Dan mag Mustafa een wens doen. Pak een edelsteen in de kleur die je nog niet hebt uit de voorraad naast de lamp en leg hem op het kussen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Zodra Aladdin, prinses Amira of Mustafa naar de volgende kaart gaat, wordt de kaart met de Wonderlamp uit het spel gehaald en in de doos gelegd.



Slang: Wat een pech! Je bent op een van Mustafa's huisdieren gaan staan! De slang steelt een van jullie edelstenen en geeft deze aan Mustafa. Pak een edelsteen in de kleur die Mustafa nog niet heeft en leg deze op het kussen van Mustafa. Hebben jullie geen edelsteen in de kleur die Mustafa nodig

heeft? Dan laat de slang jullie edelstenen met rust. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Is het Mustafa die op zijn eigen slang is gaan staan? Dan hoeft hij alleen maar 'sorry' te zeggen..

WINNAAR VAN HET SPEL

Als de spelers sneller dan Mustafa vijf verschillende edelstenen hebben gevonden (van alle kleuren eentje), winnen zij samen het spel. Maar als de slechte tovenaars sneller is, verliezen de spelers.

2 COMPETITIEF: HET SPEL TEGEN ELKAAR SPELEN

Aladdin en de Wonderlamp kan ook op een andere manier worden gespeeld, waarbij de spelers het tegen elkaar opnemen.



- Pak de Wonderlamp en schuif de schakelaar naar boven "II", in de competitieve stand. Zet de Wonderlamp vervolgens midden op tafel op het kleedje.

- Schud alle kaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden in een kring rondom de Wonderlamp.
- Pak voor iedere speler 1 edelsteen van elke kleur en leg deze naast de lamp.
- Iedere speler kiest een speelfiguur (Aladdin, prinses Amira, Mustafa of Monkie) en pakt een eigen kussen.
- Plaats de speelfiguren op een kaart naar keuze. Er mag maar 1 speelfiguur op een kaart staan.

Deze spelvariant wordt, op een paar uitzonderingen na, op dezelfde manier gespeeld. Uitzonderingen: in deze variant spelen alle spelers voor zichzelf. Sommige kaarten hebben daarom een iets andere betekenis:

DE KAARTEN



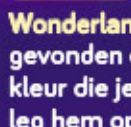
Lege kaart: Wat een pech, je hebt niks in het zand gevonden. De volgende speler is aan de beurt.



Edelsteenkaart: Je hebt een edelsteen gevonden! Pak een edelsteen in dezelfde kleur als op het kaartje uit de voorraad naast de lamp en leg deze op jouw kussen. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als je deze kleur edelsteen al hebt, gaat je beurt voorbij.



Vliegend-tapijt: Het tapijt vliegt je naar een kaart naar keuze waar niemand op staat. Draai die kaart om en zet jouw speelfiguur erbovenop. Voer daarna de actie uit. Dit geldt ook voor Mustafa.



Wonderlamp: Wat een geluk! Je hebt de Wonderlamp gevonden en mag een wens doen. Pak een edelsteen in de kleur die je nog niet hebt uit de voorraad naast de lamp en leg hem op jouw kussen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Zodra het speelfiguur naar de volgende kaart gaat,



wordt de kaart met de Wonderlamp uit het spel gehaald en in de doos gelegd.



Slang: Wat een pech! Je bent op een slang gaan staan! Sla een beurt over. Ja, ook jij, Mustafa!

WINNAAR VAN HET SPEL

De speler die als eerste vijf verschillende edelstenen heeft gevonden (van alle kleuren eentje), is de winnaar van het spel.



WAARSCHUWING: Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (3x 1,5V AAA (LR03) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.



RÈGLES DU JEU

CONTENU

1 Lampe magique, 4 pions : 1 Aladin, 1 Princesse Amira, 1 Mustapha, 1 Singe, 4 socles en plastique pour les pions, 20 joyaux : 4 rouges, 4 verts, 4 jaunes, 4 blancs, 4 bleus, 16 cartes : 2 tapis magiques, 3 serpents, 1 Lampe magique, 5 joyaux, 5 cartes blanches, 4 coussins (en carton), 1 tapis persan (en carton).



PRÉPARATION

Sors délicatement toutes les cartes de leur support en carton. Insère trois piles AAA (LR03) neuves dans la Lampe magique. Place chaque pion sur son socle en plastique.

DÉROULEMENT DU JEU

Il y a deux façons de jouer à Aladin et la Lampe magique :

1 coopératif (les uns avec les autres) ou 2 compétitif (les uns contre les autres).

1 COOPÉRATIF : JOUER LES UNS AVEC LES AUTRES

Le but du jeu est de trouver les cinq joyaux magiques avant que le méchant sorcier Mustapha ne mette la main dessus.



• Prends la Lampe magique et place le commutateur sur la position basse "P", la position coopérative. Tu entendras le rire diabolique de Mustapha ! Place la Lampe Magique sur le tapis persan au centre de la table.

- Mélange toutes les cartes et dispose-les en cercle, faces cachées, autour de la Lampe.
- Prends deux joyaux de chaque couleur et pose-les à côté de la Lampe.
- Place la Princesse Amira et Aladin l'un à côté de l'autre sur une des cartes qui forment un cercle autour de la Lampe magique. Pose Mustapha sur une des cartes placées de l'autre côté du cercle. Assure-toi qu'il y ait au moins sept cartes vides entre Mustapha et les autres joueurs.
- Prends deux coussins : un pour Mustapha et l'autre pour tous les joueurs.

• Le contenu restant n'est pas utilisé et peut être replacé dans la boîte. Le joueur avec le plus de sable dans ses chaussures peut commencer. Pour cela, il appuie sur le couvercle de la Lampe Magique. Écoute attentivement le son qui suit :

LE GÉNIE APPARAÎT :

Tu entends de la musique, suivie de 1, 2 ou 3 battements de tambour. Compte le nombre de battements de tambour : il t'indique de quel nombre de cartes Aladin ou la Princesse Amira peuvent avancer, vers la gauche ou la droite. Si la carte en question est occupée, avance jusqu'à la prochaine carte inoccupée. Retourne la carte face visible pour voir ce que tu dois faire et pose dessus ta figurine de jeu (voir description des cartes ci-dessous). La carte doit être retournée face cachée dès qu'Aladin ou la Princesse Amira avancent vers la carte suivante.

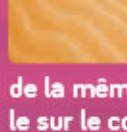
LE GÉNIE N'APPARAÎT PAS :

Tu entends un rire malicieux suivis de 1, 2 ou 3 battements de tambour. C'est au tour de Mustapha de jouer. Comptez le nombre de battements de tambour : il t'indique de quel nombre de cartes Mustapha peut avancer, vers la gauche ou la droite. Mustapha se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la carte en question est occupée, avance jusqu'à la prochaine carte inoccupée. Retourne la carte vers le haut pour voir ce que Mustapha doit faire (voir description des cartes ci-dessous). La carte doit être retournée face cachée dès que Mustapha avance jusqu'à la carte suivante.

LES CARTES



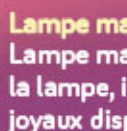
Carte sable : Quel dommage, tu n'as rien trouvé dans le sable. C'est au joueur suivant de jouer.



Carte joyau : Tu as trouvé un joyau ! Prends, parmi les joyaux disposés à côté de la lampe, un joyau de la même couleur que celle indiquée sur la carte et place-le sur le coussin de ton équipe. C'est maintenant au joueur suivant de jouer. Passe ton tour si tu possèdes déjà un joyau de la même couleur.



Tapis magique : Le tapis te fait voler vers une autre carte inoccupée de ton choix. Retourne cette carte et pose Aladin ou la Princesse Amira dessus. Effectue ensuite l'action indiquée sur la carte. Si Mustapha atterrit sur un tapis magique, il n'a pas de chance car il doit passer son tour.



Lampe magique : Tu as beaucoup de chance ! Tu as trouvé la Lampe magique et tu peux faire un vœu. Si Mustapha trouve la lampe, il peut également faire un vœu. Prends, parmi les joyaux disposés à côté de la lampe, un joyau dans une couleur que tu ne possèdes pas encore et pose-le sur le coussin. C'est maintenant au prochain joueur de jouer. Une fois qu'Aladin, la Princesse Amira ou Mustapha ont avancé jusqu'à la prochaine carte, la carte avec la Lampe Magique est retirée du jeu et défaussée dans la boîte.



Serpent : Quel dommage ! Tu as atterri sur un des animaux de compagnie de Mustapha ! Le serpent vole un de tes joyaux et le donne à Mustapha. Prends un joyau dans une

couleur que Mustapha ne possède pas encore et pose-le sur l'oreiller de Mustapha. Si tu n'as pas un joyau dans la couleur que demande Mustapha, le serpent laisse tes autres bijoux en paix. C'est maintenant au prochain joueur de jouer. Si Mustapha atterrit sur un de ses propres serpents, la seule chose qu'il à faire c'est de lui demander pardon !

LE GAGNANT DU JEU

Si les joueurs réussissent à réunir les cinq joyaux de différentes couleurs avant Mustapha, ils gagnent collectivement la partie. Mais si Mustapha est plus rapide, les joueurs ont perdu !

2 COMPÉTITIF : JOUER LES UNS CONTRE LES AUTRES

Aladin et la Lampe magique peut aussi se jouer d'une autre façon, les uns contre les autres.



- Prends la Lampe magique et place le commutateur sur la position haute "II", la position compétitive. Pose la Lampe Magique sur le tapis persan au centre de la table.

- Mélange toutes les cartes et dispose-les, faces cachées, en cercle autour de la Lampe.

- Prends un joyau de chaque couleur pour chaque joueur et pose-les à côté de la Lampe.
- Chaque joueur choisit un personnage (Aladin, Princesse Amira, Mustapha ou le Singe) et un coussin.
- Pose ton personnage de jeu sur une carte de ton choix autour de la lampe. Attention, il ne peut y avoir qu'un seul pion sur chaque carte.

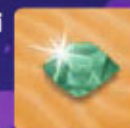
À quelques exceptions près, cette variante de jeu se joue de la même façon que précédemment. La différence est que les joueurs jouent maintenant les uns contre les autres. Certaines cartes ont donc une signification légèrement différente :

LES CARTES



Carte sable : Quel dommage, tu n'as rien trouvé dans le sable. C'est au joueur suivant de jouer.

Carte joyau : Tu as trouvé un joyau ! Prends, parmi les joyaux disposés à côté de la lampe, un joyau de la même couleur que celle indiquée sur la carte et pose-le sur ton coussin. C'est maintenant au joueur suivant de jouer. Passe ton tour si tu as déjà un joyau de la même couleur.



Tapis magique : Le tapis te fait voler vers une autre carte inoccupée de ton choix. Retourne cette carte et pose ton pion dessus. Effectue ensuite l'action indiquée. Cela vaut aussi pour Mustapha.

Lampe magique : Tu as vraiment beaucoup de chance ! Tu as trouvé la Lampe magique et tu peux faire un vœu. Prends, parmi les joyaux disposés à côté de la lampe, un joyau dans une couleur que tu ne possèdes pas encore et pose-le sur ton coussin. C'est maintenant au prochain joueur de jouer.



Une fois que ton personnage a avancé jusqu'à la prochaine carte, la carte avec la Lampe Magique est retirée du jeu et défaussée dans la boîte.



Serpent : Quel dommage ! Tu as atterri sur un serpent ! Tu dois passer un tour. Et oui, cela vaut aussi pour toi Mustapha !

LE GAGNANT DU JEU

Le joueur qui réussit le premier à réunir les cinq différents joyaux de couleurs, gagne le jeu.



AVERTISSEMENT : Consultez les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérez des piles 3x 1,5V AAA (LR03) neuves dans le compartiment prévu à cet effet en vérifiant le sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.



GAME RULES

CONTENTS

1 Magic lamp, 4 Playing figures: 1x Aladdin, 1x Princess Amira, 1x Mustafa, 1x Monkey, 4 Plastic bases for the figures, 20 Jewels: 4x red, 4x green, 4x yellow, 4x white, 4x blue, 16 Cards: 2x magic carpets, 3x snakes, 1x magic lamp, 5x jewels, 5x blank, 4 Pillows (cardboard), 1 Persian rug (cardboard).



PREPARATIONS

Carefully press all the cards out of the cardboard frames. Put three new AAA batteries (LR03) in the Magic Lamp. Place the playing figures in the plastic bases.

HOW DO YOU PLAY THE GAME?

There are two ways to play Aladdin & the Magic Lamp: **1** co-operatively (with one another) or **2** competitively (against one another).

1 CO-OPERATIVELY: PLAYING THE GAME WITH ONE ANOTHER

The aim of the game is for the players to find the five magic jewels before Mustafa the wizard finds them.



- Take the Magic lamp and slide the switch into the lower position "I", the co-operative position. You will hear Mustafa's evil laughter! Place the Magic lamp on the Persian rug in the centre of the table.

- Shuffle all the cards and place them face down in a circle around the Magic Lamp.
- Take two jewels of each colour and place them next to the lamp.
- Place Princess Amira and Aladdin together on one of the cards around the Magic Lamp. Place Mustafa on one of the cards on the opposite side of the circle. Make sure there are at least seven empty cards between Mustafa and the other players.
- Take two pillows: one of them is for Mustafa and the other is for all the players.

- The remaining contents are not used and can be placed back in the box. The player who has most recently seen a camel may start and presses the lid of the Magic Lamp. Listen carefully to the sound that follows:

THE GENIE APPEARS:

You hear music, followed by 1, 2 or 3 drum beats. Count the number of drum beats. This gives you the number of places that Aladdin or Princess Amira can move, to the left or to the right. If the card in question is occupied, move to the next unoccupied card. Turn the card face up to see what you have to do and put your playing figure on top of it (see cards explanation below). The card must be turned face down again as soon as Aladdin or Princess Amira move to the next card.

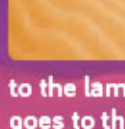
THE GENIE DOES NOT APPEAR:

You hear mischievous laughter, followed by 1, 2 or 3 drum beats. Mustafa gets a turn. Count the number of drum beats. This gives you the number of places that Mustafa must move. The wizard always moves clockwise. If the card in question is occupied, move to the next unoccupied card. Turn the card face up to see what Mustafa has to do (see cards explanation below). The card must be turned face down again as soon as Mustafa moves to the next card.

THE CARDS



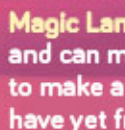
Blank card: What a pity, you've found nothing in the sand. The turn goes to the next player.



Jewel card: You've found a jewel! Take a jewel of the same colour as shown on the card from the jewels next to the lamp and place it on your team's pillow. The turn then goes to the next player. You skip a turn if you already have a jewel of the same colour.



Magic carpet: The carpet flies you to another unoccupied card of your choice. Turn this card around and place Aladdin or Princess Amira on top of it. Then carry out the action. The carpet then flies back to its original place. Bad luck if Mustafa lands on a magic carpet, he skips his turn.



Magic Lamp: You're very lucky! You've found the Magic Lamp and can make a wish. If Mustafa finds the lamp, he also gets to make a wish. Take one of the jewels in a colour you don't have yet from the jewels next to the lamp and place it on the pillow. The turn then goes to the next player. Once Aladdin, Princess Amira or Mustafa move to the next card, the card with the Magic Lamp is removed from the game and returned to the box.



Snake: What a pity! You've landed on one of Mustafa's pets! The snake steals one of your jewels and gives it to Mustafa. Take a jewel in a colour that Mustafa doesn't yet have and place it on Mustafa's pillow. If you don't have a jewel in the colour needed by Mustafa, the snake leaves your other jewels in peace. The turn then goes to the next player. If Mustafa lands on one of his own snakes, he only has to say sorry.

THE WINNER OF THE GAME

If the players succeed in collecting all five of the different coloured jewels before Mustafa does, they win the game together. But if Mustafa is faster, the players lose the game.

2 COMPETITIVELY: PLAYING THE GAME AGAINST ONE ANOTHER

Aladdin & the Magic Lamp can also be played in a different way, with the players competing against one another.



- Take the Magic lamp and slide the switch into the upper position "II", the competitive position. Place the Magic lamp on the Persian rug in the centre of the table.
- Shuffle all the cards and place them face down in a circle around the Magic Lamp.

- Take one jewel of each colour for each player and place them next to the lamp.
- Each player chooses a playing figure (Aladdin, Princess Amira, Mustafa or the Monkey) and a pillow for themselves.
- Place the playing figure on a card of your choice around the lamp. It is only possible for one playing figure to be on top of each card.

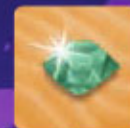
Barring a few exceptions, this game variation is played in the same way. Exceptions: in this variation, the players compete against one another. Some of the cards therefore have a slightly different meaning:

THE CARDS



Blank card: What a pity, you've found nothing in the sand. The turn then goes to the next player.

Jewel card: You've found a jewel! Take a jewel of the same colour as shown on the card from the jewels next to the lamp and place it on your pillow. The turn then goes to the next player. You skip a turn if you already have a jewel of the same colour.



Magic carpet: The carpet flies you to another unoccupied card of your choice. Turn this card around and place your playing figure on top of it. Then carry out the action. The carpet then flies back to its original place. This also applies to Mustafa.

Magic Lamp: You're very lucky! You've found the Magic Lamp and can make a wish. Take one of the jewels in a colour you don't have yet from the jewels next to the lamp and place it on the pillow. The turn then goes to the next player. Once the



playing figure moves to the next card, the card with the Magic Lamp is removed from the game and returned to the box.

Snake: What a pity! You've landed on a snake! You have to skip a turn. Yes, that goes for you too Mustafa!

THE WINNER OF THE GAME

The first player to collect all five different coloured jewels wins the game.



Please refer to the packaging of the batteries you have bought, for instructions and safety warnings. If the batteries run down, unscrew the panel of the back. Insert new batteries (2x 1,5V AAA (LR03)) and replace the lid. Please ensure the + end is on the correct side of the holder.

- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the game before being charged.
- Only recharge rechargeable batteries under adult supervision.
- Do not mix different battery types, or new and used batteries together.
- Only use batteries of the type mentioned in the rules.
- Always remove batteries when they are run down.
- Do NOT short-circuit the supply terminals under any circumstances.
- Never allow the poles to make contact



SPIELREGELN

INHALT

1 Wunderlampe, 4 Spielfiguren (1x Aladdin, 1x Prinzessin Amira, 1x Mustafa, 1x Affe), 4 Stellfüße aus Kunststoff für die Spielfiguren, 20 Edelsteine (4x rot, 4x grün, 4x gelb, 4x weiß, 4x blau), 16 Karten (2 fliegende Teppiche, 3 Schlangen, 1 Wunderlampe, 5 Edelsteine, 5 Blankokarten), 4 Kissen (aus Pappe), 1 Perserteppich (aus Pappe).



VORBEREITUNG

Alle Karten werden vorsichtig aus den Stanztableaus gedrückt. In die Wunderlampe werden drei neue AAA-Batterien (LR03) eingelegt. Die Spielfiguren werden in die Stellfüße gesteckt.

WIE VERLÄUFT DAS SPIEL?

Das Spiel „Aladdin und die Wunderlampe“ kann in zwei Varianten gespielt werden: **1** kooperativ (miteinander) oder **2** kompetitiv (gegeneinander).

1 KOOPERATIVE VARIANTE: MITEINANDER SPIELEN

Ziel des Spiels bei der kooperativen Variante ist es, dass die Spieler die fünf magischen Edelsteine finden, bevor der Zauberer Mustafa sie hat.



- Der Schalter an der Wunderlampe wird in die untere Position „P“, die Position für die kooperative Spielvariante, geschoben. Das böse Gelächter von Mustafa erklingt! Die Wunderlampe wird auf den Perserteppich in der Mitte des Tisches gestellt.

- Alle Karten werden gemischt und in einem Kreis verdeckt rund um die Wunderlampe ausgelegt.
- Jeweils zwei Edelsteine in jeder Farbe werden neben die Lampe gelegt.
- Prinzessin Amira und Aladdin werden zusammen auf eine der Karten gestellt, die rund um die Wunderlampe ausliegen. Mustafa wird auf eine der Karten an der gegenüberliegenden Seite des Kreises gestellt. Zwischen Mustafa und den anderen Spielern müssen mindestens sieben leere Karten liegen.

- Die Spieler nehmen zwei Kissen: ein Kissen für Mustafa und ein Kissen für alle anderen Spieler.
- Die restlichen Spielmaterialien werden nicht benutzt und können zurück in die Verpackung gelegt werden.

Der Spieler mit dem meisten (Wüsten-)Sand in seinen oder ihren Schuhen darf anfangen und drückt auf den Deckel der Wunderlampe. Die Spieler müssen jetzt genau hinhören, welches Geräusch erklingt:

DER GEIST ERSCHEINT:

Du hörst Musik und anschließend 1, 2 oder 3 Paukenschläge. Zähle die Paukenschläge. Diese Zahl bestimmt, um wie viele Karten Aladdin oder Prinzessin Amira nach links oder nach rechts bewegt werden dürfen. Ist die betreffende Karte besetzt, dann werden Aladdin oder Prinzessin Amira auf die nächste unbesetzte Karte gestellt. Drehe diese Karte um, um zu sehen, was du tun musst, und stelle deine Spielfigur auf die Karte (siehe weiter unten die Erläuterung der Karten). Die Karte muss wieder verdeckt werden, wenn Aladdin oder Prinzessin Amira zur nächsten Karte weiterziehen.

DER GEIST ERSCHEINT NICHT:

Du hörst boshaftes Lachen und anschließend 1, 2 oder 3 Paukenschläge. Das bedeutet, dass Mustafa am Zug ist. Zähle die Paukenschläge. Diese Zahl bestimmt, wie viele Karten Mustafa weiterziehen muss. Der Zauberer bewegt sich immer im Uhrzeigersinn. Ist die betreffende Karte besetzt, wird Mustafa auf die nächste unbesetzte Karte gestellt. Drehe die Karte um, um zu sehen, was Mustafa tun muss (siehe weiter unten die Erläuterung der Karten). Die Karte muss wieder verdeckt werden, wenn Mustafa zur nächsten Karte weiterzieht.

DIE KARTEN



Blankokarte: Schade, du hast nichts im Sand gefunden. Jetzt ist der nächste Spieler dran.



Edelsteinkarte: Du hast einen Edelstein gefunden! Nimm einen der Edelsteine, die neben der Lampe liegen, und zwar in der gleichen Farbe wie auf der Karte angegeben, und lege ihn auf das Kissen deines Teams. Dann ist der nächste Spieler dran. Wenn du schon einen Edelstein in dieser Farbe hast, musst du eine Runde aussetzen.



Fliegender Teppich: Mit diesem Teppich fliegst du zu einer unbesetzten Karte deiner Wahl. Drehe diese Karte um und stelle Aladdin oder Prinzessin Amira darauf. Dann führst du die zu dieser Karte gehörende Aktion aus. Wenn Mustafa auf einem fliegenden Teppich landet, hat er Pech und muss eine Runde aussetzen.

Wunderlampe: Was für ein Glück! Du hast die Wunderlampe gefunden und kannst dir etwas wünschen. Auch Mustafa darf sich etwas wünschen, wenn er die Lampe findet. Nimm einen der Edelsteine, die neben der Lampe liegen (in einer Farbe, die du noch nicht hast), und lege ihn auf das Kissen. Dann ist der nächste Spieler dran. Wenn Aladdin, Prinzessin Amira oder Mustafa zur nächsten Karte weiterziehen, wird die Karte mit der Wunderlampe aus



dem Spiel genommen und zurück in die Verpackung gelegt.



Schlange: So ein Pech! Du bist auf einer von Mustafas Schlangen gelandet! Die Schlange stiehlt einen deiner Edelsteine und gibt ihn Mustafa. Nimm einen Edelstein in einer Farbe, die Mustafa noch nicht hat, und lege ihn auf Mustafas Kissen. Wenn du keinen Edelstein in einer Farbe hast, die Mustafa noch braucht, lässt die Schlange deine Edelsteine liegen. Dann ist der nächste Spieler dran. Wenn Mustafa auf eine seiner eigenen Schlangen tritt, muss er nur „Tut mir leid“ sagen.

DER GEWINNER

Wenn es den Spielern gelingt, alle fünf Edelsteine in den verschiedenen Farben zu sammeln, bevor Mustafa die fünf Edelsteine gefunden hat, gewinnen sie gemeinsam das Spiel. Aber wenn Mustafa schneller ist, verlieren die Spieler.

2 KOMPETITIV: GEGENEINANDER SPIELEN

In der anderen Variante von „Aladdin und die Wunderlampe“ spielen die Spieler gegeneinander.



• Der Schalter an der Wunderlampe wird in die obere Position, die Position für die Konkurrenz-Spielvariante „II“, geschoben. Die Wunderlampe wird auf den Perserteppich in der Mitte des Tisches gestellt.

- Alle Karten werden gemischt und in einem Kreis verdeckt rund um die Wunderlampe ausgelegt.
- Jeweils ein Edelstein pro Farbe für jeden Spieler wird neben die Lampe gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur (Aladdin, Prinzessin Amira, Mustafa oder den Affen) und nimmt sich ein Kissen.
- Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf eine beliebige Karte rund um die Lampe. Auf jeder Karte darf nur eine einzige Spielfigur stehen.

HINWEIS: Bitte beachten Sie genau die Anweisungen auf der Verpackung der von Ihnen gekauften Batterien. Um die Batterien einzulegen oder wenn die Batterien einmal leer sind, schrauben Sie die Platte an der Unterseite los. Legen Sie die Batterien 3x 1,5V AAA (LR03) mit dem Pluspol an der richtigen Seite in die Halterung.

- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beaufsichtigen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden Sie keine unterschiedlichen Batterietypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten Batterien zusammen.
- Bitte verwenden Sie nur den Batterietyp, der in der Spielanleitung angegeben ist.
- Nehmen Sie leere Batterien sofort aus dem Spiel heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Pole sich nicht berühren.
- Batterien niemals ins offenes Feuer werfen.
- Batterien gehören in den Sondermüll.

Abgesehen von ein paar Ausnahmen gelten bei dieser Variante dieselben Regeln wie bei der kooperativen Version. Ausnahmen: Da die Spieler bei dieser Variante gegeneinander spielen, haben einige der Karten eine etwas andere Bedeutung:

DIE KARTEN



Blankokarte: Schade, du hast nichts im Sand gefunden. Dann ist der nächste Spieler dran.

Edelsteinkarte: Du hast einen Edelstein gefunden! Nimm einen der Edelsteine, die neben der Lampe liegen, und zwar in der gleichen Farbe wie auf der Karte angegeben, und lege ihn auf dein Kissen. Dann ist der nächste Spieler dran. Wenn du schon einen Edelstein in dieser Farbe hast, musst du eine Runde aussetzen.



Fliegender Teppich: Mit diesem Teppich fliegst du zu einer unbesetzten Karte deiner Wahl. Drehe diese Karte um und stelle deine Spielfigur darauf. Dann führst du die zu dieser Karte gehörende Aktion aus. Das gilt auch für Mustafa.

Wunderlampe: Was für ein Glück! Du hast die Wunderlampe gefunden und darfst dir etwas wünschen. Nimm einen der Edelsteine, die neben der Lampe liegen (in einer Farbe, die du noch nicht hast), und lege ihn auf das Kissen. Dann ist der nächste Spieler dran. Wenn die Spielfigur zur nächsten Karte weiterzieht, wird die Karte mit der Wunderlampe aus dem Spiel genommen und zurück in die Verpackung gelegt.



Schlange: So ein Pech! Du bist auf eine Schlange getreten! Deshalb musst du eine Runde aussetzen. Ja, Mustafa, du musst ebenfalls eine Runde aussetzen, wenn du auf eine Schlange trittst!

DER GEWINNER

Der Spieler, der als Erster fünf verschiedenfarbige Edelsteine gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



gli altri tuoi gioielli in pace. Il turno passa al prossimo giocatore. Se Mustafa atterra su uno dei suoi serpenti, deve solo chiedergli scusa.

CHI VINCE IL GIOCO

Se i giocatori riescono a raccogliere tutti e cinque i gioielli diversi colore prima di Mustafa, allora vincono la partita assieme. I giocatori perdono la partita se Mustafa è più veloce.

2 COMPETITIVO: GIOCA GLI UNI CONTRO GLI ALTRI

Aladino e la Lampada Meravigliosa può anche essere giocato in un altro modo: in questo caso i giocatori sono in competizione gli uni contro gli altri.



- Prendi la lampada magica e sposta l'interruttore in alto "II", ovvero la posizione del modo competitivo. Colloca la lampada magica sul tappeto persiano al centro del tavolo.
- Mescolata tutte le carte e mettile a faccia in giù in un cernchio attorno alla lampada magica.

- Prendi un gioiello di ogni colore per ogni giocatore e mettili accanto alla lampada.
- Ogni giocatore sceglie una pedina (Aladino, principessa Amira, Mustafa o la scimmia) e un cuscino da tenere per sé.
- Colloca la pedina su una carta a tua scelta attorno alla lampada. Solo una pedina può stare sopra ogni carta.

Salvo qualche eccezione, questa variante del gioco si gioca nello stesso modo. Eccezioni: in questa variante i giocatori competono tra di loro. Alcune carte hanno quindi un significato leggermente diverso:

LE CARTE

Carta wata: Che peccato, non hai trovato niente nella sabbia. Il turno passa al prossimo giocatore.

Carta con il gioiello: Hai trovato un gioiello! Prendi un gioiello dello stesso colore di quello sulla carta dai gioielli accanto alla lampada e mettilo sul tuo cuscino. Il turno passa al prossimo giocatore. Salti un turno se hai già un gioiello dello stesso colore.



Tappeto volante: Il tappeto ti trasporta ad un'altra carta non occupata di tua scelta. Gira questa carta e posiziona la tua pedina su di essa. Poi esegui l'azione. Questo vale anche per



Lampada magica: Sei stato molto fortunato! Hai trovato la lampada magica e puoi esprimere un desiderio. Prendi uno dei gioielli di un colore che non hai ancora



in possesso dai gioielli accanto alla lampada e mettilo sul cuscino. Il turno passa al prossimo giocatore. Una volta che la pedina si sposta alla carta successiva, la carta con la lampada magica viene rimossa dal gioco e restituita alla scatola.

Serpente: Peccato! Sei atterrato su un serpente! Devi saltare un turno. Esatto, questo vale anche per te, Mustafa!



CHI VINCE IL GIOCO

Il primo giocatore a raccogliere tutti i cinque gioielli ognuno di un colore diverso vince la partita.



Leggere le istruzioni riportate sulla confezione delle batterie. Inserire nel vano le nuove batterie 3x 1.5V AAA (LR03) con il positivo nella direzione corretta.

- Non provare a caricare batterie che non siano ricaricabili!
- Rimuovere le batterie dal giocattolo prima di metterle in carica
- Caricare le batterie solamente sotto la supervisione di un adulto
- Non utilizzare insieme diversi tipi di batterie
- Non utilizzare insieme batterie nuove e usate
- Utilizzare solamente batterie del tipo consigliata
- Rimuovere subito le batterie appena si sono scaricate.
- Fare attenzione che i poli non si tocchino mai.



REGOLE DEL GIOCO

CONTENUTO

1 lampada magica, 4 pedine: 1 Aladino, 1 principessa Amira, 1 Mustafa, 1 scimmia, 4 supporti di plastica per le pedine, 20 gioielli: 4 rossi, 4 verdi, 4 galli, 4 bianchi, 4 blu, 16 carte: 2 tappeti volanti, 3 serpenti, 1 lampada magica, 5 gioielli, 5 carte vuote, 4 cuscini (cartoncini), 1 tappeto persiano (cartondro).



PREPARAZIONE

Estirpare con cautela tutte le carte dalla struttura di cartone. Inserire tre nuove pile AAA (LR03) nella lampada magica. Collocare le pedine nei supporti di plastica.

COME SI GIOCA?

Ci sono due modi per giocare ad Aladino e la Lampada Meravigliosa: **1** in modo collaborativo (gli uni con gli altri) oppure **2** in modo competitivo (gli uni contro gli altri).

1 MODO COLLABORATIVO: GIOCA GLI UNI CON GLI ALTRI

Lo scopo del gioco consiste nel trovare i cinque gioielli magici prima del mago Mustafa.



• Prendi la lampada magica e sposta l'interruttore in basso "I", ovvero la posizione del modo collaborativo. Ascolterai la risata malefica di Mustafa! Colloca la lampada magica sul tappeto persiano al centro del tavolo.

• Mescola tutte le carte e mettile a faccia in giù in un cerchio attorno alla lampada magica.

• Prendi due gioielli di ogni colore e colloca i accanto alla lampada.

• Posiziona la principessa Amira e Aladino assieme sopra una delle carte attorno alla lampada magica. Posiziona Mustafa sopra una delle carte sul lato opposto del cerchio. Assicurati che ci siano almeno sette carte vuote tra Mustafa e gli altri giocatori.

• Prendi due cuscini: uno per Mustafa e l'altro per tutti gli altri giocatori.

• I contenitori rimanenti non vengono utilizzati e possono essere riposti nella scatola.

Inizia il giocatore con più sabbia (del deserto) nelle scarpe premendo il coperchio della lampada magica. Ascolta con attenzione il suono che segue:

APPARE IL GENIO:

Senti della musica, seguita da 1, 2 o 3 battiti di tamburo. Conta il numero dei battiti del tamburo. Questo ti dà il numero di caselle su cui Aladino o la principessa Amira possono muoversi a sinistra o a destra. Se la carta in questione è occupata, passa alla seguente carta libera. Gira la carta a faccia in su per vedere cosa devi fare e metti la tua pedina sopra di essa (vedi la spiegazione delle carte qui sotto). La carta deve essere girata di nuovo a faccia in giù non appena Aladino o la principessa Amira si muovono alla carta successiva.

NON APPARE IL GENIO:

Senti una risata malefica, seguita da 1, 2 o 3 battiti di tamburo. È il turno di Mustafa. Conta il numero dei battiti del tamburo. Questo ti indica il numero di caselle su cui Mustafa si deve spostare. Il mago si muove sempre in senso orario. Se la carta in questione è occupata, passa alla seguente carta libera. Gira la carta a faccia in su per vedere cosa deve fare Mustafa (vedi la spiegazione delle carte qui sotto). La carta deve essere girata di nuovo a faccia in giù non appena Mustafa si muove alla carta successiva.

LE CARTE

Carta vuota: Che peccato, non hai trovato niente nella sabbia. È il turno del prossimo giocatore.



Carta con il gioiello: Hai trovato un gioiello! Prendi un gioiello dello stesso colore di quello presente sulla carta



dai gioielli accanto alla lampada e mettilo sul cuscinio della tua squadra. Il turno passa al prossimo giocatore. Salti un turno se hai già un gioiello dello stesso colore.



Tappeto volante: Il tappeto ti trasporta ad un'altra carta libera di tua scelta. Gira questa carta e posizionaci sopra Aladino o la principessa Amira. Poi esegui l'azione. Mustafa salta il suo turno se ha la sfortuna di atterrare su un tappeto volante.

Lampada magica: Sei stato molto fortunato! Hai trovato la lampada magica e puoi esprimere un desiderio. Se Mustafa trova la lampada, ottiene anche lui la possibilità di esprimere un desiderio. Prendi uno dei gioielli di un colore che non hai ancora in possesso dai gioielli accanto alla lampada e mettilo sul cuscinio. Il turno passa al prossimo giocatore. Una volta che Aladino, la principessa Amira o Mustafa si muovono alla carta successiva, la carta con la lampada magica viene rimossa dal gioco e restituita alla scatola.



Serpente: Che peccato! Sei atterrato su uno degli animali prediletti di Mustafa! Il serpente ruba uno dei tuoi gioielli e lo consegna a Mustafa. Prendi un gioiello di un colore che Mustafa non ha ancora e mettilo sul cuscinio di Mustafa. Se non hai un gioiello del colore richiesti da Mustafa, il serpente lascerà gli

na cor que Mustafa precisa, a cobra deixa-te ficar com as tuas joias.
 O próximo jogador ganha um turno. Se Mustafa calhar numa das suas
 cobras, apenas tem que pedir desculpa.

O VENCEDOR DO JOGO

Se os jogadores conseguirem recolher todas as cinco joias de diferentes
 cores antes de Mustafa, ganham o jogo juntos. Mas se Mustafa for mais
 rápido, os jogadores perdem o jogo.

2 COMPETITIVO: JOGAR CONTRA OUTRA PESSOA

Aladino e a Lâmpada Mágica também pode ser jogado de uma maneira
 diferente, onde os jogadores competem uns contra os outros.

- Pega na lâmpada mágica e coloca o interruptor na posição superior "I", a posição competitiva. Coloca a lâmpada mágica no tapete persa no centro do tabuleiro.



droulo à volta da Lâmpada Mágica.

- Tira uma joia de cada cor para cada jogador e coloca-a ao lado da lâmpada.
- Cada jogador escolhe uma peça (Aladino, Princesa Amira, Mustafa ou Macaco) e uma almofada.
- Coloca a peça numa das cartas ao redor da lâmpada à tua escolha.

Apenas uma peça é permitida em cima de cada carta.

Salvo algumas exceções, esta variação de jogo joga-se de forma idêntica.
 Exceções: nesta variante, os jogadores competem entre si. Assim sendo,
 algumas das cartas têm significados ligeiramente diferentes:

AS CARTAS

Carta branca: Que pena, não encontraste nada na areia. O próximo jogador ganha um turno.



Carta joia: Encontraste uma joia! Tira uma joia da mesma cor do que a que saiu na carta do conjunto de joias perto da lâmpada e coloca-a na tua almofada. O próximo jogador ganha um turno. Passa um turno se tiveres uma joia da mesma cor.



Tapete mágico: O tapete leva-te para outra carta desocupada à tua escolha. Vira esta carta e coloca a tua peça em cima dela. Depois, prossegue com a ação. Isto também se aplica a Mustafa.



Lâmpada Mágica: És mesmo muito sortudo! Encontraste a Lâmpada Mágica e podes pedir um desejo. Tira uma joia de uma cor que ainda não tens do conjunto de joias perto da lâmpada e coloca-a na almofada. O próximo jogador ganha um turno. Quando a peça passar para a próxima carta, a carta com a Lâmpada Mágica é removida do jogo e volta para a caixa.



Cobra: Que penal! Calhas-te numa cor! Tens que perder um turno. Sim, isso também se aplica a ti Mustafa!

O primeiro jogador que conseguir recolher todas as cinco joias de cores diferentes ganha o jogo.

O VENCEDOR DO JOGO



Consulte as instruções e avisos sobre segurança da embalagem das pilhas que adquiriu. Se as pilhas deixarem de funcionar, abra o compartimento na parte de trás, introduza pilhas novas 3X 1,5V AAA (LR03) e volte a colocar a tampa. Certifique-se que o lado + está correctamente posicionado no compartimento.
 • Não tente recarregar pilhas não carregáveis
 • Retire as pilhas recarregáveis do jogo para as carregar
 • Carregue apenas pilhas recarregáveis sob a supervisão de um adulto
 • Não misture diferentes tipos de pilhas
 • Não misture pilhas novas e usadas
 • Utilize apenas pilhas do tipo indicado nas instruções.
 • Retire as pilhas quando estas se encontrarem esgotadas.
 • Não provoque curto-circuito nos terminais de alimentação em
 nenhuma circunstância



REGRAS DO JOGO

CONTEÚDO

1 Lâmpada mágica, 4 Peças para jogar: 1x Aladino, 1x Princesa Amira, 1x Mustafá, 1x Macaco, 4 Bases de plástico para as peças, 20 Jotas: 4x vermelhas, 4x verdes, 4x amarelas, 4x brancas, 4x azuis, 16 Cartas: 2x Almofadas (papelão), 1 Tapete Persa (papelão)



PREPARAÇÃO

Pressiona cuidadosamente todas as cartas para fora das molduras de papelão. Coloca três pilhas AAA novas (LR03) na Lâmpada Mágica. Coloca as peças nas bases de plástico.

COMO SE JOGA?

Aladino & a Lâmpada Mágica pode ser jogado em dois modos: 1 cooperativo (com outra pessoa) ou 2 competitivo (contra outra pessoa).

1 COOPERATIVO: JOGAR O JOGO COM OUTRA PESSOA

O objetivo do jogo é que os jogadores encontrem as cinco joias mágicas antes que o feiticeiro Mustafá as encontre.

- Pega na lâmpada mágica e coloca o interruptor na posição inferior "I", a posição cooperativa. Vais ouvir a risada mágica de Mustafá! Coloca a lâmpada mágica no tapete persa no centro do tabuleiro.



- Baralha todas as cartas e coloca-as viradas para baixo num círculo à volta da Lâmpada Mágica.

- Tira duas joias de cada cor e coloca-as perto da lâmpada.

- Coloca a Princesa Amira e o Aladino juntos numa das cartas que se encontram à volta da Lâmpada Mágica. Coloca Mustafá numa das cartas do lado oposto do círculo. Certifica-te que há pelo menos sete cartas vazias entre Mustafá e os outros jogadores.

- Tira duas almofadas: uma delas é para o Mustafá e a outra para todos os jogadores.

- O conteúdo restante não é usado e pode ser colocado novamente na caixa.

O jogador com mais areia (deserto) nos seus sapatos pode começar e pressionar a tampa da Lâmpada Mágica. Cuidate! Tentamente o som que se segue:

O GÊNIO APARECE:

Vais ouvir música, seguida de 1, 2 ou 3 batidas de tambor. Conta o número de batidas de tambor. Isto dá-te o número de casas que Aladino ou a Princesa Amira podem avançar, para a esquerda ou para a direita. Se a carta em questão estiver ocupada, avança para a próxima carta desocupada. Vira a carta para cima para veres o que tens de fazer e coloca a tua peça em cima dela (ver explicação das cartas abaixo). A carta deve ser virada para baixo novamente mal Amira passarem para a próxima carta.

O GÊNIO NÃO APARECE:

Quem-se risas mágicas, seguidos de 1, 2 ou 3 batidas de tambor. Mustafá ganha um turno. Conta o número de batidas de tambor. Isto dá-te o número de casas que Mustafá deve avançar. O feiticeiro move-se sempre em sentido oposto aos ponteiros do relógio. Se a carta em questão estiver ocupada, avança para a próxima carta desocupada. Vira o cartão para cima para veres o que Mustafá tem que fazer (ver explicação das cartas abaixo). A carta deve ser virada para baixo novamente mal Mustafá avança para a próxima carta.

AS CARTAS

Carta branca: Que pena, não encontras nada na areia. O próximo jogador ganha um turno.



Carta joia: Encontras uma joia! Tira uma joia da mesma cor que a saiu na carta do conjunto de joias perto da lâmpada e coloca-a na almofada da tua equipa.



O próximo jogador ganha um turno. Passa um turno se tiveres uma joia da mesma cor.

Tapete mágico: O tapete leva-te para outra carta desocupada à tua escolha. Vira esta carta para cima e coloca Aladino ou a Princesa Amira em cima dela. Depois, prossegue com a ação. Se Mustafá calha num tapete mágico, azari! Ele perde a vez.



Lâmpada Mágica: Es mesmo muito sortudo! Encontras a Lâmpada Mágica e podes pedir um desejo. Se Mustafá encontrar a lâmpada, também pode pedir um desejo. Tira uma joia de uma cor que ainda não tens do conjunto de joias



perto da lâmpada e coloca-a na almofada. O próximo jogador ganha um turno. Quando Aladino, a Princesa Amira ou Mustafá passarem para a próxima carta, a carta com a Lâmpada Mágica é removida do jogo e volta para a caixa.

Cobra: Que pena! Calhas-te num dos animais de Mustafá! A cobra rouba uma das tuas joias e entrega-a a Mustafá. Pega numa joia de uma cor que Mustafá ainda não tenha e coloca-a na almofada de Mustafá. Se não tiveres uma joia



joyas en paz. El turno pasa ahora al siguiente jugador. Si Mustafá cae en una de sus serpientes, solo tendrá que pedir perdón por molestarla.

EL GANADOR DEL JUEGO

Si los jugadores consiguen reunir las joyas de los cinco colores diferentes antes de que lo haga Mustafá, ganarán el juego. Si por el contrario, Mustafá es más rápido, los jugadores perderán.

2 MODO COMPETITIVO: JUGAR CONTRA OTROS PARTICIPANTES

También se puede jugar a Aladino y la Lámpara maravillosa de una forma diferente, con los jugadores compitiendo entre sí.

- Coge la Lámpara maravillosa y desliza el interruptor a la posición superior "I", la posición competitiva. Coloca la Lámpara maravillosa sobre la alfombra persa en el centro de la mesa.



- Baraja todas las cartas y colócalas boca abajo en un círculo alrededor de la Lámpara maravillosa.

- Coge una joya de cada color y colócalas junto a la lámpara.

- Cada jugador elige su figura (Aladino, Princesa Amira, Mustafá o el Mono) y un cojín.

- Coloca la figura en la carta que elijas alrededor de la lámpara. Sobre cada carta solo puede haber una figura.

Salvo alguna pequeña excepción, esta variante se juega de la misma forma. Excepciones: en esta variante, los jugadores compiten entre sí. Algunas cartas tienen significados ligeramente diferentes:

LAS CARTAS

Carta vacía: ¡Qué penal! No has encontrado nada en la arena. El turno pasa ahora al siguiente jugador.



Carta con joya: ¡Has encontrado una joya! Coge una joya del mismo color que la que aparece en la carta, de las joyas situadas junto a la lámpara y colócala en tu cojín. El turno pasa ahora al siguiente jugador. Pierdes un turno si ya tienes una joya del mismo color.



Alfombra mágica: La alfombra te lleva a la tarjeta



desocupada que tu elijas. Da la vuelta a esta tarjeta y colócala sobre ella tu figura. Realiza la acción que corresponda. Lo mismo ocurre para Mustafá.

Lámpara maravillosa: ¡Qué suerte! ¡Has encontrado la Lámpara maravillosa y puedes pedir un deseo! Coge una joya de un color que no tengas todavía de las joyas junto a la Lámpara y colócala en tu cojín. El turno pasa ahora al siguiente jugador. En cuanto la figura avance a la siguiente carta, la carta con la Lámpara maravillosa se retira del juego y se devuelve a la caja.



Serpiente: ¡Qué lástima! ¡Has caído en una serpiente! Pierdes un turno. Sí, también tú, Mustafá!

Ganará el primer jugador que consiga las joyas de los cinco colores diferentes.

EL GANADOR DEL JUEGO



Por favor consulte el embalaje de las pilas que ha comprado, para las instrucciones y advertencias de seguridad. Inserte pilas nuevas 3x 1,5V AAA (LR03) y vuelva a colocar la tapa. Asegúrese de que el extremo + está en el lado correcto del soporte.

- No intente cargar pilas no recargables.
- Retire las pilas recargables del juguete antes de cargarlas.
- No deje pilas cargando sin la supervisión de un adulto.
- No combine pilas de distinto tipo.
- No combine pilas nuevas con usadas.
- Utilice únicamente las pilas del tipo que se recomienda.
- Retire las pilas inmediatamente una vez que se hayan agotado.
- Evite que los polos entre en contacto entre sí.



REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

1 Lámpara maravillosa, 4 Figuras 1x Aladino, 1x Princesa Amira, 1x Mustafá, 1x Mono, 4 Bases de plástico para las figuras, 20 Joyas: 4x rojas, 4x verdes, 4x amarillas, 4x blancas, 4x azules, 16 Cartas: 2x alfombras mágicas, 3x serpientes, 1x lámpara maravillosa, 5x joyas, 5x carta vacía, 4 Cojines (de cartón), 1 Alfombra persa (de cartón).



PREPARACIÓN

Saca con cuidado todas las cartas de los marcos de cartón. Coloca tres pilas AAA nuevas (LR03) en la Lámpara maravillosa. Coloca las figuras de juego en las bases de plástico.

¿CÓMO SE JUEGA?

Hay dos modos de jugar a Aladino y la lámpara maravillosa: 1 cooperativo (juntos) o 2 competitivo (uno contra otro).

1 MODO COOPERATIVO: JUGAR EN EQUIPO CON OTROS PARTICIPANTES

El objetivo del juego es que los jugadores encuentren las cinco joyas mágicas antes que el mago Mustafá.



• Coge la Lámpara maravillosa y desliza el interruptor a la posición inferior "I", la posición cooperativa. ¡Oírás la risa maligna de Mustafá! Coloca la Lámpara maravillosa sobre la alfombra persa en el centro de la mesa.

• Baraja todas las cartas y colócalas boca abajo en un círculo alrededor de la Lámpara maravillosa.

• Coge dos joyas de cada color y colócalas junto a la lámpara.

• Coloca a la Princesa Amira y a Aladino juntos en una de las cartas alrededor de la Lámpara maravillosa. Coloca a Mustafá en una de las cartas del lado opuesto del círculo. Asegúrate de que haya al menos siete cartas vacías entre Mustafá y los otros jugadores.

• Coge dos cojines: uno de ellos es para Mustafá y el otro para todos los jugadores.

• El resto del contenido no se utilizará, así que se puede colocar de nuevo en la caja.

Comienza el jugador con la mayor cantidad de arena (del desierto) en sus zapatos, presionando la tapa de la Lámpara maravillosa. Escucha atentamente el sonido que sigue:

EL GENIO APARECE:

Escuchas música, seguida de 1, 2 ó 3 golpes de tambor. Cuenta el número de golpes de tambor. Esto indica el número de lugares que Aladino o la Princesa Amira pueden avanzar a la izquierda o a la derecha. Si la carta en cuestión está ocupada, avanza a la siguiente carta desocupada. Pon la carta boca arriba para ver lo que tienes que hacer y pon tu figura sobre ella (ver la explicación de las cartas más abajo). La carta se muevan a la siguiente carta. Amira se muevan a la siguiente carta.

EL GENIO NO APARECE:

Escuchas risas malignas, seguidas de 1, 2 ó 3 golpes de tambor. Mustafá tiene un turno. Cuenta el número de golpes de tambor. Esto indica el número de lugares que Mustafá debe avanzar. El mago siempre se mueve en el sentido de las agujas del reloj. Si la carta en cuestión está ocupada, avanza a la siguiente carta desocupada. Pon la carta boca arriba para ver lo que tiene que hacer Mustafá (ver la explicación de las cartas más abajo). La carta se debe poner de nuevo boca abajo en cuanto Mustafá se mueva a la siguiente carta.

LAS CARTAS

• **Carta vacía:** ¡Qué penal! No has encontrado nada en la arena. El turno pasa al siguiente jugador.

• **Carta con joya:** ¡Has encontrado una joya! Coge una joya del mismo color que la que aparece en la carta, de las joyas situadas junto a la lámpara y colócala en el cojín de tu equipo. El turno pasa ahora al siguiente jugador. Pierdes un turno si ya tienes una joya del mismo color.

• **Alfombra mágica:** La alfombra te lleva a la tarjeta desocupada que tú elijas. Da la vuelta a esta tarjeta y colócala sobre ella a Aladino o a la Princesa Amira. Realiza la acción que corresponda. Si Mustafá tiene la mala suerte de caer en la alfombra mágica, pierde un turno.

• **Lámpara maravillosa:** ¡Qué suerte! ¡Has encontrado la Lámpara maravillosa y puedes pedir un deseo. Coge una joya de un color que no tengas todavía de las joyas junto a la lámpara y colócala en la almohada. El turno pasa ahora al siguiente jugador. En cuanto Aladino, la Princesa Amira o Mustafá avancen a la siguiente carta, la carta con la Lámpara maravillosa se retira del juego y se devuelve a la caja.

• **Serpiente:** ¡Qué lástima! ¡Has caído en una de las mascotas de Mustafá! La serpiente roba una de tus joyas y se la da a Mustafá. Coge una joya de un color que Mustafá no tenga todavía y colócala en la almohada de Mustafá. Si no tienes una joya del color que necesitas Mustafá, la serpiente deja el resto de tus



REGOLE DEL GIOCO

REGLAS DEL JUEGO REGRAS DO JOGO

Madrino y la lámpara mágica



Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca,
08040 Barcelona (España)

© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved. jumbo.eu

62940