



AUF ZUM EISPALAST!

Ravensburger® Spiele Nr. 23 402 8

Ein spannendes Würfellaufspiel für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielidee: Janet Kneisel

Design: Rettig Design

Inhalt:

- 1 Spielplan (bestehend aus 3 Teilen)
- 1 Zielfeld + Eispalast-Kulisse
- 5 Spielfiguren
- 6 Aufsteller
- 4 Figuren-Chips
- 3 Würfel



Begleitet die mutigen Schwestern Anna und Elsa, den charmanten Abenteuerer Kristoff, sowie den lustigen Schneemann Olaf auf ihrer abenteuerlichen Reise zum Palast durch das Königreich Arendelle, das im ewigen Winter gefangen ist. Auch Hans, ein junger Adliger, macht sich auf den Weg zum königlichen Eispalast. Aber er führt nicht nur Gutes im Schilde... also hilft Anna, Elsa, Kristoff und Olaf dabei, vor Hans im Eispalast anzukommen!

Ziel des Spiels ist es, als Erster den Eispalast zu erreichen und gemeinsam zu verhindern, dass Hans das Rennen gewinnt!

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr alle Kartonteile aus den Stanztafeln. Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Steckt einen Aufsteller von unten in die Öffnung des Zielfeldes, befestigt darin den Eispalast und platziert dies am Ende des Spielplans.

Steckt die 5 Spielfiguren in die Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld. Egal wie viele Spieler ihr seid, es werden immer alle 5 Spielfiguren benötigt. Jeder Spieler zieht verdeckt einen der 4 Figuren-Chips und schaut ihn sich an, ohne dass die anderen dies sehen. Der Chip zeigt euch, welchem Freund ihr in dieser Spielrunde helfen werdet. Übrige Chips legt ihr verdeckt aus dem Spiel. Legt die 3 Würfel bereit und schon kann die Reise beginnen!



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum in Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit allen 3 Würfeln. Abhängig von deinem Würfelergebnis, bewegst du anschließend die Spielfiguren auf dem Spielplan. Die Würfel zeigen Farben oder Zahlen. Es gibt die Zahlen 1, 2, 3 und -1. So kannst du um ein, zwei oder drei Felder voranziehen oder um ein Feld zurückfallen. Die Farben sind den Spielfiguren zugeordnet, ihr erkennt sie an den Hintergründen der Spielfiguren: Rosa = Elsa; Blau = Kristoff; Gelb = Olaf; Grün = Anna; Rot = Hans. Die Farbe „Weiß“ kann allen Spielfiguren zugeordnet werden.

Hast du eine Farbe und zwei Zahlen gewürfelt:



Entscheide dich für eine der beiden Zahlen und ziehe die Spielfigur in der gewürfelten Farbe um die gewählte Würfelzahl auf dem Spielplan voran. Hast du die Farbe „Weiß“ gewürfelt, darfst du dir eine Spielfigur aussuchen.

Hast du zwei Farben und eine Zahl gewürfelt:



Ziehe beide Spielfiguren in den gewürfelten Farben um die gewürfelte Zahl voran. Für die Farbe „Weiß“ darfst du eine beliebige Spielfigur ziehen. Hast du 2x die Farbe „Weiß“ gewürfelt, darfst du zwei Spielfiguren deiner Wahl bewegen.

Hast du die Zahl -1 gewürfelt, kannst aber die entsprechende Spielfigur nicht zurückziehen, da sie noch auf dem Startfeld steht, so würfle einfach nochmals!

Bei diesem Spiel wird nicht hinausgeworfen, es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Sonderfelder: Erreicht eine Spielfigur eines der beiden Sonderfelder, so darf sie sofort 2 Felder weiterziehen oder muss um ein Feld zurückziehen.



Trolle: Die magische Kraft der Trolle bringt euch zwei Felder weiter!



Schneeungeheuer: Ihr erschreckt vor dem Schneeungeheuer und rutscht ein Feld zurück!

Spielende

Das Spiel endet, sobald die erste Spielfigur das Zielfeld erreicht hat. Dabei dürfen übrige Würfelpunkte verfallen. Der Spieler, dem diese Spielfigur „gehört“ zeigt als Beweis seinen Figuren-Chip und wird dann zum Sieger dieser Spielrunde erklärt, selbst wenn er seine Spielfigur nicht selbst ins Ziel gebracht hat. Erreicht eine Spielfigur die keinem von euch gehört zuerst das Ziel, gewinnt der Spieler, der sie ins Ziel gezogen hat. Erreicht jedoch Hans als erster das Ziel, habt ihr leider alle gemeinsam verloren.



VITE, AU PALAIS DE GLACE !

Jeux Ravensburger® n° 23 402 8

Une course passionnante pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Janet Kneisel

Design : Rettig Design

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 3 parties)
- 1 case d'arrivée + le palais de glace en 3D
- 5 pions
- 6 socles
- 4 jetons Personnage
- 3 dés



Accompagnez les courageuses sœurs Anna et Elsa, le charmant aventurier Kristoff, ainsi qu'Olaf, l'amusant bonhomme de neige, dans leur folle aventure jusqu'au palais, à travers le royaume d'Arendelle, prisonnier de l'hiver éternel. Hans, un jeune noble, se met lui aussi en route vers le palais royal. Mais il manigance quelque chose... A vous d'aidez Anna, Elsa, Kristoff et Olaf à atteindre le palais avant Hans !

Le but du jeu consiste à atteindre le premier le palais de glace, tout en s'alliant avec les autres pour empêcher Hans de devancer tout le monde !

Mise en place




Avant la toute première partie, détachez tous les éléments en carton prédécoupés des planches. Assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Insérez un socle, par en dessous, dans l'ouverture de la case d'arrivée pour y fixer le palais de glace et placez-le à l'extrémité du plateau. Insérez les 5 pions dans leurs socles et placez-les sur la case Départ. Utilisez toujours les 5 pions quel que soit le nombre de joueurs. Chacun tire secrètement un des 4 jetons Personnage et le regarde sans le montrer aux autres. Ce jeton vous indique quel personnage vous devez aider au cours de cette partie. Les jetons non utilisés sont mis de côté, face cachée. Gardez les 3 dés à portée de main ; la partie peut commencer.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, lance les 3 dés. Déplace ensuite les pions sur le plateau selon le résultat obtenu. Les dés indiquent soit une couleur, soit un nombre : 1, 2, 3 ou -1. Ils te permettent donc d'avancer de 1, 2 ou 3 cases ou de reculer d'1 case. A chaque couleur correspond un personnage, reconnaissable au fond du pion : rose = Elsa ; bleu = Kristoff ; jaune = Olaf ; vert = Anna ; rouge = Hans. Blanc est un joker et peut être attribué à n'importe quel personnage.

Si tu as obtenu la couleur et deux nombres :   

Choisis un des deux nombres et avance le pion de la couleur obtenue du nombre de cases choisi sur le plateau. Si le dé indique « Blanc », tu peux déplacer le pion de ton choix.

Si tu as obtenu deux couleurs et un nombre :



Déplace les deux pions correspondant aux couleurs obtenues du nombre de cases indiqué par le 3^e dé. Le dé « Blanc » te permet de déplacer un pion au choix. Si tu as obtenu deux fois « Blanc », tu peux déplacer deux pions de ton choix.

Si tu obtiens « -1 » au dé, mais que tu ne peux pas reculer le pion correspondant parce qu'il se trouve encore au départ, relance les dés. Dans ce jeu, il n'y a pas d'élimination : il peut donc y avoir plusieurs pions sur la même case.

Cases spéciales : Selon la case spéciale sur laquelle il atterrit, le pion peut avancer immédiatement de 2 cases ou doit reculer d'1 case.



Trolls : Le pouvoir magique des trolls te fait avancer de 2 cases supplémentaires !



Monstre des neiges : Effrayé(e), tu recules d'1 case !

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un pion a atteint le premier la case d'arrivée (le palais de glace). Les éventuels points supplémentaires au dé sont ignorés. Le joueur qui possède le jeton correspondant à ce pion le retourne et il remporte la partie, même si ce n'est pas lui qui l'a déplacé. Cependant, si Hans atteint l'arrivée le premier, tous les joueurs ont perdu !



LA CORSA AL PALAZZO DI GHIACCIO

Gioco Ravensburger® n. 23 402 8

Un entusiasmante gioco di percorso per 2 – 4 giocatori
dai 5 anni in su.

Ideazione: Janet Kneisel

Design: Rettig Design

Contenuto:

- 1 tabellone (composto da tre pezzi)
- 1 casella di arrivo + scenario del palazzo di ghiaccio
- 5 pedine personaggio
- 6 piedistalli
- 4 gettoni personaggio
- 3 dadi



Sfidando l'inverno perenne che avvolge il regno di Arendelle, le due coraggiose sorelle, Anna ed Elsa, accompagnate dall'affascinante Kristoff con la sua fedele renna Sven e dal simpatico pupazzo di neve Olaf stanno per intraprendere un avventuroso viaggio verso il palazzo di ghiaccio. Non può naturalmente mancare Hans, un giovane principe che vuole a tutti i costi arrivare a palazzo per primo ... ma purtroppo non con buoni propositi! Aiutate Anna, Kristoff, Sven e Olaf a raggiungere la meta prima di Hans!

Scopo del gioco: Vince il giocatore che raggiunge per primo il palazzo di ghiaccio con la propria pedina impedendo ad Hans di vincere la gara!

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, occorre estrarre le pedine personaggio e i gettoni dalla tavola prefustellata.

Componete il tabellone da gioco e posizionalo al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Inserite, dal basso, un piedistallo nell'apertura predisposta della casella di arrivo e infilate lo scenario del palazzo di ghiaccio. Inserite le cinque pedine personaggio sugli appositi piedistalli e posizionatele nell'area di partenza. Indipendentemente dal numero di giocatori, verranno utilizzate sempre tutte e cinque le pedine. Ogni giocatore sceglie uno dei 4 gettoni facendo attenzione a non mostrarlo agli altri sfidanti. Il gettone vi mostra il personaggio che dovrete aiutare. Gli eventuali gettoni rimanenti saranno tolti dal gioco senza essere mostrati. Preparate i dadi e che si dia inizio al viaggio!



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede poi in senso orario. Quando è il vostro turno, lanciate i 3 dadi insieme e muovete la vostra pedina personaggio per il numero di caselle corrispondente al risultato ottenuto. I dadi sono composti da colori o numeri. I numeri riportati sono 1, 2, 3 e -1 e indicano che si può avanzare di una, due o tre caselle o si deve retrocedere di una. I colori invece sono associati ai diversi personaggi del gioco e si riferiscono allo sfondo presente sulle pedine corrispondenti: rosa = Elsa; blu = Kristoff; giallo = Olaf; verde = Anna; Rosso = Hans. Il colore "bianco" può essere associato a qualsiasi personaggio.

Immaginate di aver ottenuto il colore e due numeri:



Scegliete uno dei due numeri e spostate di conseguenza la pedina personaggio corrispondente al colore ottenuto. Se avete ottenuto il colore "bianco", potrete scegliere quale personaggio spostare.

Immaginate di aver ottenuto due colori e il numero:



Avanzate le due pedine personaggio corrispondenti ai colori ottenuti per il numero prestabilito di caselle. Sarete voi a scegliere il personaggio da abbinare al colore “bianco”. Se il “bianco” uscisse per due volte, allora si potrebbero spostare due personaggi a scelta.

Se con il primo tiro si ottiene il numero -1, si dovranno lanciare di nuovo i dadi in quanto la pedina personaggio non può retrocedere di alcuna casella, trovandosi ancora sulla linea di partenza. In questo gioco è vietato rimandare delle pedine alla partenza: su una casella possono stare più pedine contemporaneamente.

Caselle speciali: La pedina personaggio che raggiunge una delle caselle speciali potrà avanzare di due caselle oppure sarà costretta a retrocedere di una.



I Troll: Il potere magico dei Troll vi farà avanzare di due caselle!



Il mostro di Ghiaccio: Spaventati dal mostro di ghiaccio, retrocedete di una casella!

Fine del gioco

Il gioco finisce quando una pedina personaggio raggiunge il traguardo (Il palazzo di ghiaccio). In questo caso, i punti in eccesso scadono. Il giocatore che possiede il gettone corrispondente lo mostra come prova e viene dichiarato vincitore del gioco anche se non ha personalmente portato al traguardo la propria pedina. Se il palazzo di ghiaccio viene raggiunto da una pedina personaggio che non appartiene a nessuno, la vittoria andrà al giocatore che ha tagliato il traguardo. Purtroppo, se sarà Hans a raggiungere il palazzo per primo, avete tutti perso.



OP NAAR HET IJSPALEIS!

Ravensburger® spel nr. **23 402 8**

Een spannend dobbelspel voor **2 – 4** spelers vanaf **5** jaar.

Spelidee: Janet Kneisel

Design: Rettig Design

Inhoud:

- 1 speelbord (bestaand uit 3 delen)
- 1 doelveld + ijspaleis
- 5 speelfiguren
- 6 opzetvoetjes
- 4 figuren-fiches
- 3 dobbelstenen



Begeleid de dappere zusjes Anna en Elsa, de charmante avonturier Kristoff, evenals de vrolijke sneeuwpop Olaf op hun avontuurlijke reis naar het paleis door het koninkrijk Arendelle, waar het eeuwig winter is. Ook Hans, een jonge prins, is op weg naar het koninklijke paleis. Maar hij voert iets in zijn schild... dus help Anna, Elsa, Kristoff en Olaf om vóór Hans in het paleis te komen!

Doel van het spel is, als eerste met je speelfiguur het ijspaleis te bereiken en samen te verhinderen dat Hans de wedstrijd wint!

Vorbereiding

Voor het allereerste spel haal je alle onderdelen uit het karton. Puzzel het speelbord in elkaar en leg het voor alle spelers goed bereikbaar in het midden op tafel. Steek een opzetvoetje van onderaf in de opening van het doelveld, bevestig het ijspaleis erop en zet het doelveld aan het einde van het speelbord.

Steek de 5 speelfiguren in de opzetvoetjes en zet ze op het startveld. Het maakt niet uit met hoeveel spelers jullie zijn, er zijn altijd 5 speelfiguren nodig. Iedere speler pakt blind één van de 4 figuren-fiches en bekijkt dit zonder dat de andere spelers het zien. Het fiche laat je zien welke vriend jullie deze speelronde gaat helpen. Leg de overige fiches met de afbeelding naar beneden naast het spel. Leg de 3 dobbelstenen klaar en de reis kan beginnen!



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je met alle 3 de dobbelstenen. Afhankelijk van wat je gegooid hebt, zet je vervolgens de speelfiguren op het speelbord. Op de dobbelstenen staan kleuren of getallen. Er zijn de getallen 1, 2, 3 en -1. Zo kun je één, twee of drie velden vooruit zetten of één veld achteruitgaan. De kleuren horen bij de speelfiguren, jullie herkennen ze aan de achtergrond van de speelfiguren: roze = Elsa; blauw = Kristoff; geel = Olaf; groen = Anna; rood = Hans. De kleur “wit” kan bij alle speelfiguren horen.

Heb je een kleur en twee getallen gegooid:   

Kies voor één van de twee getallen en zet de speelfiguur van de gegooide kleur het gekozen aantal velden vooruit. Heb je de kleur “wit” gegooid, dan mag je een speelfiguur uitkiezen.

Heb je twee kleuren en een getal gegooid:



Zet beide speelfiguren van de gegooidde kleur het gegooidde aantal vooruit. Voor de kleur “wit” mag je een willekeurige speelfiguur zetten. Heb je 2x de kleur “wit” gegooid, dan mag je twee speelfiguren van je keus zetten.

Heb je -1 gegooid, dan kun je de overeenkomstige speelfiguur niet terugzetten, omdat hij nog op het startveld staat, dus gooi gewoon nog een keer!

Bij dit spel wordt niemand eraf gegooid, er mogen meerdere speelfiguren op een veld staan.

Speciale velden: Bereikt een speelfiguur één van de beide speciale velden, dan mag hij direct 2 velden verder zetten of moet een veld terugzetten.



Trol: de magische kracht van de trol brengt je twee velden verder!



Sneeuwmonster: je schrikt van het sneeuwmonster en glijdt een veld terug!!

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de eerste speelfiguur het doel (het ijspaleis) heeft bereikt. Daarbij vervalt het teveel aan dobbelsteenpunten. De speler van wie deze speelfiguur “is”, laat als bewijs zijn figurenfiche zien en wordt dan uitgeroepen als winnaar van deze ronde, zelfs wanneer hij zijn speelfiguur niet zelf op het doel heeft gebracht. Bereikt een speelfiguur die van niemand is als eerste het doel, dan wint de speler die hem naar het doel heeft gebracht. Bereikt echter Hans als eerste het doel, dan hebben jullie helaas allemaal verloren.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
©Disney
www.disney.com/Frozen