



Disney

FROZEN II

Spelregels • Spielregeln • Game Rules

Reglas de Juego • Regras do Jogo • Regole del Gioco

Het echte vriendschapsspel



‘Het echte vriendschapsspel’ is een coöperatief spel waarbij alle spelers samenwerken om Anna, Olaf, Kristoff en Sven naar Elsa te brengen voordat de Water Nokk bij haar is. Met behulp van de speciale draaischijf maken onze vrienden samen een tocht door het Betoverde Bos om zo snel mogelijk bij Elsa aan te komen. Alleen door samen te werken zoals echte vrienden dat doen, kunnen jullie eerder bij Elsa zijn dan de Water Nokk.

Inhoud

- Speelbord met twee kartonnen houders
- 8 Kartonnen bomen met boomkaarten
- 6 Kartonnen speelfiguren met kunststof voetjes
- Draaischijf met een windmolentje
- Spelregels

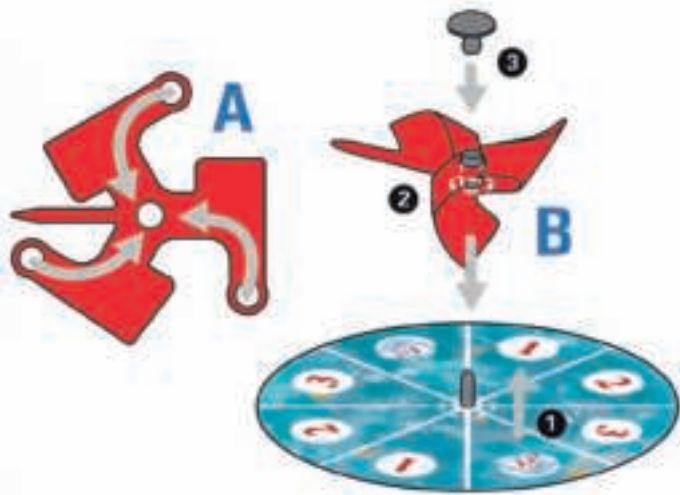
Doel van het spel

Het is een race naar Elsa! Speel als Anna, Olaf, Kristoff EN Sven en race tegen de Water Nokk naar Elsa toe. Als groep werk je samen om bij Elsa te komen maar bedenk wel, tijd is van groot belang. Jullie moeten Elsa eerder zien te bereiken dan de Water Nokk om de race te winnen, en daardoor het spel.

Spelvoorbereiding

Druk de onderdelen voorzichtig uit het karton. Zet de draaischijf in elkaar zoals op de afbeelding staat aangegeven.

1. Steek de kunststof pin vanaf de onderkant door de draaischijf.
2. Vouw het windmolentje (A) en schuif het over de pin (B).
3. Tot slot zet je het windmolentje vast met het kunststof dopje.



Vouw het kasteel – dat onderdeel van het speelbord is – rechtop in een hoek van 90 graden en schuif de twee kartonnen standaardjes in de gleuven in het speelbord zodat het kasteel rechtop blijft staan. Plaats het speelbord in het midden op tafel.



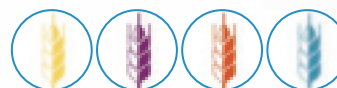
Maak de kartonnen bomen door twee helften in elkaar te schuiven. Plaats de bomen op de kartonnen boomkaartjes, met de afbeeldingen naar beneden.



‘Hussel’ de bomen zonder de afbeeldingen te bekijken en plaats de bomen naast de paden op het speelbord.

Geef ieder speelfiguur een kunststof voetje. Plaats Elsa op haar plek bij het water en de Water Nokk aan het begin van het waterpad dat naar Elsa leidt. Om het spel moeilijker te maken, kun je de Water Nokk één, twee of drie stappen naar voren plaatsen.

Plaats Anna, Olaf, Kristoff en Sven op hun eigen startposities, te herkennen aan dezelfde kleur stippen bij het kasteel op het speelbord.



Het spel beginnen

Bij dit spel gaat het om samenwerken. Plaats Anna, Olaf, Kristoff en Sven altijd op het speelbord, ook als er minder spelers meedoen. Je speelt namelijk allemaal samen met alle speelfiguren. Zodra een speler aan de beurt is mag hij één van de vier speelfiguren verplaatsen. Denk erom, jullie kunnen de Water Nokk alleen verslaan door samen te werken. Probeer erachter te komen wat de beste manier is om Anna, Olaf, Kristoff EN Sven, door het Betoverde Bos naar Elsa te brengen. De jongste speler mag beginnen en brengt de draaischijf in beweging door ertegen te blazen. Kijk vervolgens waar de pijl is gestopt.

De Water Nokk

Als de pijl bij het plaatje van de Water Nokk met +1 is gestopt, plaats je de Water Nokk één stap naar voren, richting Elsa. Als de pijl bij het plaatje van de Water Nokk met -1 is gestopt, heb je geluk. Dan plaats je de Water Nokk één stap terug, bij Elsa vandaan.

Het cijfer 1, 2 of 3

Kies Anna, Olaf, Kristoff of Sven en verplaats het speelfiguur het aantal stappen dat op de draaischijf staat aangegeven. De paden in het woud zijn maar smal en het is niet mogelijk om elkaar te passeren. Als een plek bezet is, moet het speelfiguur direct achter het speelfiguur gaan staan dat de weg verspert. Gelukkig zijn er ook zijpaden zodat je een andere route kunt kiezen.

Boombladeren



Als je voorbij een boomblad loopt of erop komt te staan, til je een willekeurige boom op om de boomkaart te bekijken. Zijn er geen bomen meer in het spel? Dan mag je de bladeren negeren.



Wat een pech. De Water Nokk gaat één stap naar voren, richting Elsa.



Fijn! De Water Nokk gaat één stap terug, bij Elsa vandaan.



Een van onze vrienden is de weg kwijt. Gelukkig zijn Honeymaren en Ryder er om ons vriendje weer op weg te helpen. Verplaats het speelfiguur (Anna, Olaf, Kristoff of Sven) met dezelfde kleur als de boomkaart naar het vakje op het speelbord

met diezelfde kleur. Met een beetje geluk brengen Honeymaren en Ryder je zo dicht bij Elsa. Als dat gekleurde vakje al bezet is, plaats je het speelfiguur op het dichtstbijzijnde lege vak ernaast. Daarna worden de boom en de boomkaart uit het spel verwijderd en in de doos gelegd.

Het spel winnen

Als Anna, Olaf, Kristoff EN Sven allemaal bij Elsa aankomen voordat de Water Nokk bij haar is, hebben onze vrienden gewonnen! Voor ieder speelfiguur is er een vak met een speciaal wit symbool naast Elsa. Maar als de Water Nokk bij Elsa aankomt voordat alle anderen er zijn, dan verlies je helaas de race! Volgende keer beter.



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

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen

jumbo.eu

19741

Wahre Freundschaft



„Wahre Freundschaft“ ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle Spieler gemeinsam versuchen, Elsa vor dem Wasser-Nokk zu erreichen. Mithilfe des Windrads müssen Anna, Kristoff, Olaf und Sven den Weg durch den Verwunschenen Wald finden, um Elsa rechtzeitig zu erreichen. Nur wenn ihr alle als Gruppe zusammenhaltet, wird es euch gelingen, zu Elsa zu gelangen.

Contents

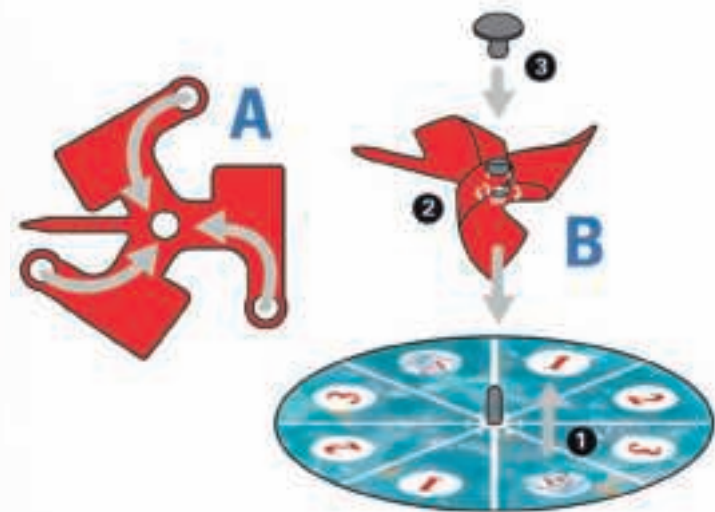
- Spielbrett mit 2 Papphalterungen
- 8 Pappbäume mit 8 Sockelplättchen
- 6 Spielfiguren aus Pappe mit Standfüßen aus Kunststoff
- Windrad mit Drehscheibe
- Spielanleitung

Ziel des Spiels

Los, lauft zu Elsa! Ihr spielt Anna, Kristoff, Olaf und Sven und müsst Elsa vor dem Wasser-Nokk erreichen. Arbeitet als Team zusammen, um den Weg durch den Wald zu Elsa zu finden – doch denkt daran, dass die Zeit läuft: Wenn ihr schneller seid als der Wasser-Nokk, gewinnt ihr das Rennen und die Partie!

Spielvorbereitung

Drückt vorsichtig die Pappteile aus den Stanzbögen. Das Windrad wird zusammengebaut, wie auf der Abbildung dargestellt. Steckt das Windrad vorsichtig mit dem Stift und der Niete aus Kunststoff zusammen und befestigt es auf der Drehscheibe aus Pappe.



Biegt das Schloss (das ein Teil des Spielbretts ist) um 90 Grad nach oben und steckt die beiden Papphalterungen in die Schlitzte im Spielbrett, um das Schloss zu fixieren. Dann legt ihr das Spielbrett in die Tischmitte.



Baut die Pappbäume zusammen, indem ihr die beiden Hälften ineinanderschiebt. Dann steckt ihr jeweils ein Sockelplättchen auf den Fuß der Bäume. Achtet dabei darauf, dass die Bildseite nach unten zeigt.

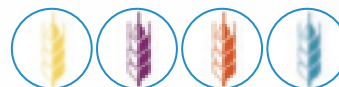
Mischt die Bäume, ohne euch die Bilder auf den



Sockelplättchen anzusehen. Dann stellt ihr die Bäume neben die Wege auf dem Spielbrett.

Steckt jede Figur in einen Standfuß aus Kunststoff. Stellt Elsa auf das Elsa-Feld und die Water Nokk-Figur auf den Anfang des Wasserwegs, der zu Elsa führt. Für eine schwierigere Partie könnt ihr den Water Nokk ein, zwei oder drei Schritte vorwärts ziehen.

Stellt Anna, Kristoff, Olaf und Sven auf die farblich passenden Startfelder (vor dem Schloss von Arendelle).



Spielablauf

„Wahre Freundschaft“ ist ein kooperatives Spiel. Stellt immer Anna, Kristoff, Olaf und Sven auf ihre Startfelder. Unabhängig davon, wie viele Spieler teilnehmen, werden immer alle Figuren verwendet. Wer an der Reihe ist, darf eine beliebige dieser vier Figuren ziehen. Denkt daran: Ihr könnt nur schneller als der Water Nokk bei Elsa sein, wenn ihr alle zusammenarbeitet. Versucht herauszufinden, welches der beste Weg ist, um Anna, Kristoff, Olaf und Sven durch den Verwunschenen Wald zu Elsa zu bringen. Der jüngste Spieler beginnt und dreht das Windrad. Wenn das Windrad anhält, zeigt es auf ein Feld der Drehscheibe:

Water Nokk

Zeigt das Windrad auf das Bild des Water Nokks mit einer +1 daneben, musst du den Water Nokk ein Feld vorwärts ziehen, Richtung Elsa. Zeigt das Windrad auf den Water Nokk mit einer -1 daneben, hast du Glück gehabt: Dann ziehst du den Water Nokk um ein Feld zurück, von Elsa weg.

1, 2 oder 3:

Bewege Anna, Kristoff, Olaf oder Sven um so viele Felder, wie das Windrad anzeigt.

Die Waldwege sind schmal, sodass es nicht möglich ist, an einer anderen Figur vorbeizuziehen. Ist ein Feld besetzt, musst du hinter der Figur, die den Weg blockiert, stehenbleiben. Erreichst du eine Weggabelung, kannst du einen beliebigen der möglichen Wege wählen.

Blattsymbol

Wenn du auf oder über ein Feld mit einem Blattsymbol ziehst, musst du einen Baum hochheben und dir das Bild auf der Unterseite seines Sockelplättchens ansehen. Sind keine Bäume mehr im Spiel? Dann kannst du das Blattsymbol ignorieren.



Pech gehabt! Der Water Nokk zieht ein Feld Richtung Elsa.



Super! Der Water Nokk zieht ein Feld von Elsa fort.



Einer deiner Freunde hat sich verlaufen. Zum Glück sind HoneyMaren und Ryder zur Stelle, um euch zu helfen. Das Sockelplättchen passt zur Farbe von Anna, Kristoff, Olaf oder Sven. Nimm diese Figur und stelle sie auf das farblich passende Feld auf dem Spielbrett. Wenn du Glück hast,

werden HoneyMaren und Ryder dich näher zu Elsa bringen. Ist dieses Feld besetzt, stellst du die Figur auf ein freies Feld, das sich so nahe wie möglich bei Elsa befindet.

Der Baum wird aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Die Partie Gewinnen

Wenn alle Freunde – also Anna, Kristoff, Olaf und Sven – Elsa erreichen, bevor der Water Nokk bei ihr ankommt, haben Elsa und ihre Freunde die Partie gewonnen! (Die Zielfelder befinden sich neben Elsa und haben weiße Markierungen.) Doch falls der Water Nokk Elsa erreicht, bevor Anna, Kristoff, Olaf und Sven bei ihr angekommen sind, habt ihr leider das Rennen verloren. Nächstes Mal habt ihr sicher mehr Glück!



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

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen

jumbo.eu

19741

True Friendship game



The 'True Friendship' game is a co-operative game, in which all players must work together to reach Elsa before the Water Nokk does. By using the special wind spinner as your guide, Anna, Kristoff, Olaf and Sven will all need to make their way through the Enchanted Forest to reach Elsa in time. Only when you work together as a team will you be able to reunite with Elsa.

Contents

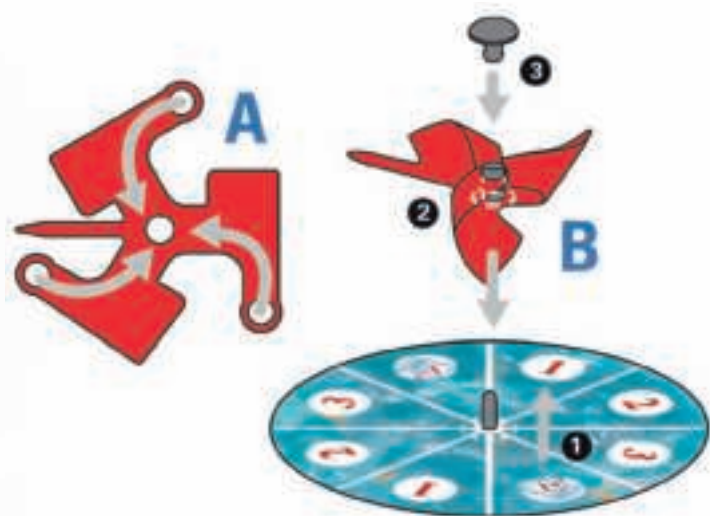
- Gameboard with 2 cardboard stands
- 8 Cardboard trees with 8 tree cards
- 6 Cardboard playing figures with plastic stands
- Wind spinner
- Game rules

Aim of the game

It's a race to Elsa! Play as Anna, Kristoff, Olaf and Sven, and race against the Water Nokk towards Elsa. As a team, work together to make your way to Elsa, but remember time is of the essence, you must reach Elsa before the Water Nokk in order to win the race, and the game.

Before you begin

Carefully push out the cardboard parts from their frames. Assemble the spinner as shown. Carefully secure the spinner onto the plastic pin, using the plastic rivet. Attach the spinner to its cardboard base.



Fold the castle - that is part of the gameboard - upwards at a 90 degree angle and slide the two cardboard stands into the slits in the game board to secure the castle. Place the gameboard in the centre of the table.



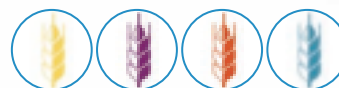
Put together the cardboard trees by sliding two halves together. Insert a card at the base of the tree. Make sure that the pictures are facing down.



'Shuffle' the trees, without looking at the image on the cards, and place them next to the paths on the gameboard.

Place each figure on a plastic stand. Place Elsa on the Elsa space and the Water Nokk figurine at the beginning of the water path leading towards Elsa. For a more difficult game you can place the Water Nokk one, two or three steps forward.

Place Anna, Kristoff, Olaf and Sven on their starting positions, matching the colour of the playing pieces with the spaces on the gameboard (closest to the castle of Arendelle).



How to play?

This is a co-operative game. Always place Anna, Kristoff, Olaf and Sven on their starting positions. It does not matter how many people are playing, all of the character playing pieces must be used. On their turn, a player can move any of these four characters. Remember, you can only win the race to Elsa before the Water Nokk if you all work together.

Together try to determine the best way to get Anna, Kristoff, Olaf and Sven through the Enchanted Forest to Elsa. The youngest player begins by blowing onto the spinner. Wait until it comes to a stop and look at the picture it landed on:

The Water Nokk

If the spinner stops on an image of the Water Nokk with a +1 next to it, you have to move the Water Nokk one space forward, towards Elsa. If it stops on the Water Nokk image with a -1 next to it, you are in luck. The Water Nokk then moves one space backwards, away from Elsa.

The number 1, 2 or 3:

Take Anna, Kristoff, Olaf or Sven and move them the number of spaces as indicated by the spinner.

The forest paths are narrow and it's not possible to pass one another. If a space is occupied, you have to stop behind the other character that is blocking your way. When reaching a fork in the road, you can choose any path you like.

Leaf symbol



If you pass by or stop on a space with a leaf symbol, you have to pick up a tree and look at the image on its base. Are there no more trees left in the game? Then you can ignore these leaf symbols.



Bad luck. The Water Nokk moves one step closer to Elsa.



Great! The Water Nokk moves one step away from Elsa.



One of your friends is lost. Luckily Honeymaren and Ryder are there to help them find their way again. The tree card will match the colour of either Anna, Kristoff, Olaf or Sven. Take that playing piece and place it on the matching coloured square on

the game board. If you are lucky, then Honeymaren and Ryder will bring you closer to Elsa. If that space is occupied, place your character on an empty space closest to Elsa.

The tree is then removed from the game and placed inside the box.

Winning the game

If Anna, Kristoff, Olaf and Sven all reach Elsa before the Water Nokk does, Elsa and her friends win the game! (The finish spaces are next to Elsa, marked with a special symbol). But if the Water Nokk reaches Elsa before Anna, Kristoff, Olaf and Sven, then unfortunately you lost the race! Better luck next time!



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

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen

jumbo.eu

19741

El juego de la Verdadera Amistad



“El juego de la Verdadera Amistad” es un juego cooperativo, en el que todos los jugadores trabajan para llegar a Elsa antes que el Water Nokk. Utilizando la ruleta especial como guía, Anna, Kristoff, Olaf y Sven deberán atravesar el Viejo Bosque para llegar hasta Elsa a tiempo. Solamente trabajando juntos como un equipo podréis reunirlos con Elsa.

Contenido

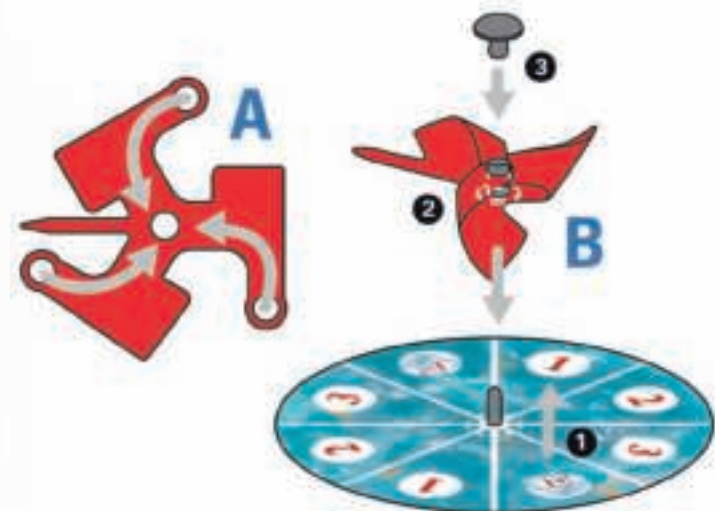
- Tablero de juego con 2 soportes de cartón
- 8 árboles de cartón con base
- 6 personajes de cartón con soportes de plástico
- Ruleta de viento
- Reglas del juego

Objetivo del juego

¡Es una carrera hacia Elsa! Jugad con Anna, Kristoff, Olaf y Sven y competid con el Water Nokk hasta Elsa. Trabajad en equipo para encontrar el camino. Pero recordad, debéis llegar a Elsa antes que el Water Nokk para ganar el juego.

Antes de empezar

Retira con cuidado las piezas de cartón de sus soportes. Monta la ruleta tal y como se muestra en la imagen. Con cuidado, fija la ruleta a la chincheta de plástico usando el remache de plástico. Sujeta la ruleta a su base de cartón.



Dobla el castillo, que es parte del tablero de juego, hacia arriba formando un ángulo de 90 grados y desliza los dos soportes de cartón en las ranuras del tablero de juego para fijar el castillo. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.



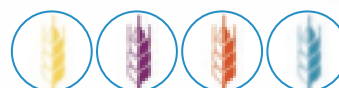
Une los árboles de cartón deslizando dos mitades una sobre otra. Inserta una cartulina en la base del árbol. Asegúrate de que las imágenes queden mirando hacia abajo.



“Baraja” los árboles, sin mirar la imagen de las cartulinas, y colócalos junto a los caminos del tablero de juego.

Coloca cada personaje en un soporte de plástico. Coloca a Elsa en el espacio de Elsa y la figura del Water Nokk al comienzo del camino de agua que conduce hacia Elsa. Para aumentar la dificultad del juego puedes adelantar al Water Nokk uno, dos o tres pasos.

Coloca a Anna, Kristoff, Olaf y Sven en sus posiciones iniciales, coincidiendo el color de cada figura con el de la casilla del tablero (cerca del castillo de Arendelle).



¿Cómo se juega?

Este es un juego cooperativo. Coloca siempre a Anna, Kristoff, Olaf y Sven en sus posiciones iniciales. No importa cuántos jugadores haya, deben utilizarse todos los personajes. En su turno, cada jugador puede mover cualquiera de estos cuatro personajes. Recordad, solo podréis ganarle al Water Nokk la carrera hasta Elsa si trabajáis juntos. Tratad de averiguar cuál es la mejor manera de llevar a Anna, Kristoff, Olaf y Sven hasta Elsa. El jugador más joven comienza soplando sobre la ruleta. Espera hasta que se detenga y mira la imagen sobre la que ha aterrizado:

El Water Nokk

Si la ruleta se detiene sobre una imagen del Water Nokk con un +1 al lado, tendrás que mover el Water Nokk un espacio hacia adelante, hacia Elsa. Si se detiene en la imagen del Water Nokk con un -1 al lado, estás de suerte. El Water Nokk tiene que moverse entonces un espacio hacia atrás, lejos de Elsa.

El número 1, 2 o 3:

Toma a Anna, Kristoff, Olaf o Sven y muévelos el número de espacios que indique la ruleta de viento.

Los caminos del bosque son estrechos y no es posible adelantarse unos a otros. Si un espacio está ocupado, debes detenerte detrás del otro personaje que está bloqueando tu camino. Al llegar a una bifurcación del camino, puedes elegir qué camino quieres seguir.

Símbolo de hoja



Si pasas o te detienes en un espacio con el símbolo de una hoja, tienes que levantar un árbol y mirar la imagen de su base.

¿Ya no quedan más árboles en el juego? Entonces ignorad estos símbolos.



Mala suerte. El Water Nokk se mueve un paso hacia Elsa.



¡Genial! El Water Nokk se aleja un paso de Elsa.



Uno de tus amigos se ha perdido. Afortunadamente, Honeydew y Ryder están allí para ayudarle a encontrar su camino de nuevo. El color de la base coincidirá con el color de Anna, Kristoff, Olaf o Sven. Toma esa pieza del juego y colócala en la casilla con el espacio de color

correspondiente del tablero. Si tienes suerte, Honeydew o Ryder te acercarán a Elsa. Si ese espacio está ocupado, coloca tu personaje en el espacio vacío más cercano a Elsa. Entonces, el árbol se retira del juego y se coloca dentro de la caja.

Ganar el juego

Si Anna, Kristoff, Olaf y Sven llegan todos hasta Elsa antes de que lo haga el Water Nokk, ¡Elsa y sus amigos ganan el juego! (Las casillas finales están junto a Elsa, marcados con un símbolo). Pero si el Water Nokk llega hasta Elsa antes que Anna, Kristoff, Olaf y Sven, ¡entonces desafortunadamente habéis perdido! ¡Más suerte la próxima vez!



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

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen

jumbo.eu

49243



O jogo da Amizade Verdadeira

O jogo 'Amizade Verdadeira' é um jogo cooperativo, onde todos os jogadores combinam esforços para chegar a Elsa antes do Water Nokk. Usando a ruleta de vento como guia, Anna, Kristoph, Olaf e Sven terão de atravessar a Floresta Encantada para chegar à Elsa a tempo. Apenas trabalhando juntos como uma equipa poderão reunir-se a Elsa.

Conteúdo

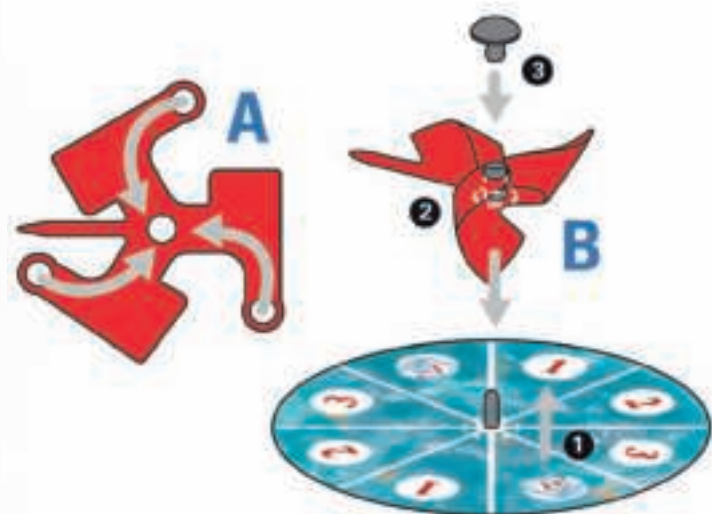
- Tabuleiro de jogo com 2 suportes de cartão
- 8 Árvores de cartão com base
- 6 Personagens de cartão com suportes de plástico
- Roleta de vento
- Regras do jogo

Objetivo do jogo

É uma corrida para a Elsa! Jogue como Anna, Kristoff, Olaf e Sven e corra contra o Water Nokk, em direção a Elsa. Como uma equipa, trabalhem juntos para chegar a Elsa, mas lembre-se de que o tempo é essencial, devem chegar a Elsa antes do Water Nokk, para vencerem a corrida e o jogo.

Antes de começar

Retira as peças de cartão das respectivas estruturas com cuidado. Monta a roleta conforme demonstrado na imagem. Prende a roleta no pino de plástico cuidadosamente, utilizando o rebite de plástico. Monta a roleta na sua base de cartão.



Dobra o castelo - que é parte do tabuleiro de jogo - para cima num ângulo de 90 graus e desliza os dois suportes de cartão para dentro das fendas do tabuleiro de jogo para fixar o castelo. Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa.



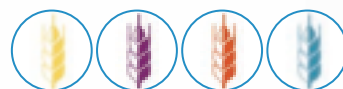
Junta as árvores de cartão deslizando duas metades uma na outra. Coloca uma carta na base da árvore. Certifica-te de que as imagens estão viradas para baixo.



Baralha as árvores, sem olhar para a imagem nas cartas, e coloca-as junto aos caminhos no tabuleiro de jogo.

Coloca cada figura num suporte de plástico. Coloca a Elsa no espaço Elsa e o peão Water Nokk no início do caminho de água que vai em direção à Elsa. Para aumentar a dificuldade do jogo, podes colocar o Water Nokk uma, duas ou três casas à frente.

Coloca Anna, Kristoph, Olaf e Sven nas suas posições iniciais, fazendo coincidir a cor das peças de jogo com os círculos do tabuleiro de jogo (mais próximo do castelo de Arendelle).



Como se joga?

É um jogo cooperativo. Coloca sempre a Anna, o Kristoph, o Olaf e o Sven nas suas posições de partida. Não importa quantas pessoas estão a jogar, todas as figuras de jogo têm de ser usadas. Durante a sua vez, um jogador pode mover qualquer um destes quatro personagens. Lembra-te, só conseguirás ganhar a corrida para a Elsa antes do Water Nokk se trabalharem juntos. Juntos, tentem descobrir a melhor forma de Anna, Kristof, Olaf e Sven chegarem à Elsa. O jogador mais jovem começa por soprar no girador. Espera até que pare e olha para a imagem em que parou:

O Water Nokk

Se o ponteiro parar numa imagem do Water Nokk com um +1 ao lado, tens que mover o Water Nokk um espaço para a frente, em direcção à Elsa. Se parar na imagem do Water Nokk com um -1 ao lado, estás com sorte. Nesse caso, o Water Nokk é movido um espaço para trás, afastando-se da Elsa.

O número 1, 2 ou 3:

Pega na Anna, Kristoff, Olaf ou Sven e move-os para o número de casas indicadas pelo ponteiro.

Os caminhos da floresta são estreitos e não é possível passar mais do que um ao mesmo tempo. Se uma casa estiver ocupada, tens de parar atrás da outra personagem que está a bloquear o teu caminho. Quando chegares a uma bifurcação na estrada, podes escolher o caminho que quiseres.

Símbolo de folha



Se passares ou parares numa casa com um símbolo de folha, tens de recolher uma árvore e olhar para a imagem na sua base. Não há mais árvores no jogo? Então podes ignorar estes símbolos de folha.



Má sorte. O Water Nokk avança uma casa em direcção a Elsa.



Boa! O Water Nokk recua uma casa afastando-se da Elsa.



Um dos teus amigos está perdido. Felizmente, Honeymaren e Ryder estão lá para ajudá-los a encontrar o caminho novamente. A carta da árvore terá a mesma cor que Anna, Kristoff, Olaf ou Sven. Pega nessa peça e coloca-a no espaço colorido correspondente no tabuleiro de jogo. Se

tiveres sorte, Honeymaren e Ryder van colocar-te mais perto da Elsa. Se essa casa estiver ocupada, coloca a tua personagem num espaço vazio mais próximo da Elsa.

Depois, a árvore é removida do jogo e colocada dentro da caixa.

Ganhar o jogo

Se Anna, Kristoff, Olaf e Sven chegarem à Elsa antes do Water Nokk, a Elsa e os seus amigos ganham o jogo! (Os espaços finais estão junto à Elsa, marcados com um símbolo). Mas se o Water Nokk chegar à Elsa antes da Anna, Kristoff, Olaf e Sven, então infelizmente você perdeu a corrida! Melhor sorte da próxima vez!



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

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen

jumbo.eu

49243



Il gioco della Vera Amicizia

“Il gioco della Vera Amicizia” è un gioco cooperativo, in cui tutti i giocatori lavorano insieme per raggiungere Elsa prima del Water Nokk. Utilizzando la roulette speciale come guida, Anna, Kristoff, Olaf e Sven devono farsi strada attraverso l’Antica Foresta per raggiungere Elsa a tempo. Sarete in grado di riunirvi con Elsa solo lavorando assieme in squadra.

Contenuto

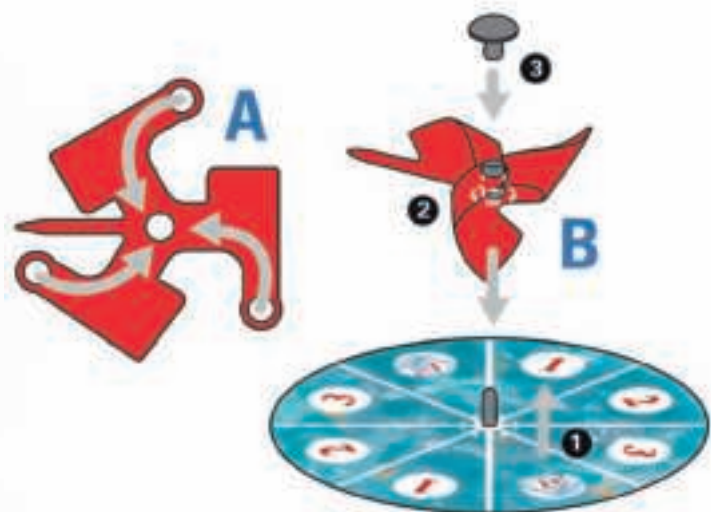
- Tabellone di gioco con 2 supporti di cartone
- 8 Alberi di cartone con base
- 6 Pedine di miniature fatte di cartone con supporti di plastica
- Roulette da vento
- Regole del gioco

Obiettivo del gioco

È una corsa verso Elsa! Giocate come Anna, Kristoff, Olaf e Sven e garegiate contro il Water Nokk in direzione di Elsa. Come squadra, lavorate insieme per raggiungere Elsa, ma ricordate che il tempo è essenziale, dovete raggiungere Elsa prima del Water Nokk per vincere la gara e il gioco.

Prima di iniziare

Estrarre con cautela i ritagli in cartone dal telaio. Montare la roulette come indicato nell’immagine. Fissare con cura la roulette sul perno di plastica utilizzando il rivetto di plastica. Fissare la roulette alla sua base di cartone.



Piegare il castello (che fa parte del tabellone) verso l’alto a un angolo di 90 gradi e far scorrere i due supporti di cartone nelle fessure del tabellone di gioco per fissare il castello. Posizionare il tabellone al centro del tavolo.



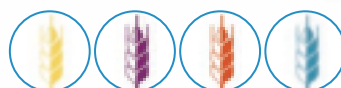
Unire gli alberi di cartone facendo scorrere le due metà insieme. Inserire una carta alla base dell’albero. Assicurarsi che le immagini siano rivolte verso il basso.



“Mescolare” gli alberi, senza guardare l’immagine sulle carte e metterli vicino ai sentieri sul tabellone.

Posizionare ogni personaggio su un supporto di plastica. Posizionare Elsa sullo spazio dedicato ad Elsa e la miniatura del Water Nokk all’inizio del percorso d’acqua che si dirige verso Elsa. Se si vuole alzare il livello di difficoltà del gioco, è possibile posizionare il Water Nokk uno, due o tre passi avanti.

Posizionare Anna, Kristoff, Olaf e Sven sulle loro posizioni di partenza, abbinando il loro colore con gli spazi sul tabellone (quelli più vicini al castello Arendelle).



Come si gioca?

Questo è un gioco cooperativo. Mettere sempre Anna, Kristoff, Olaf e Sven sulle loro posizioni di partenza. Non importa il numero delle persone che giocano, tutti i personaggi devono essere usati. Quando arriva il suo turno, un giocatore può muovere uno qualsiasi di questi quattro personaggi. Ricorda, potete vincere la corsa verso Elsa prima del Water Nokk solo lavorando insieme. Cercate di scoprire qual'è il modo migliore per portare Anna, Kristoff, Olaf e Sven da Elsa attraverso il bosco. Il giocatore più giovane inizia la partita soffiando sulla roulette. Aspetta fino a quando non si ferma e osserva l'immagine su cui è atterrato:

Il Water Nokk

Se la roulette si ferma su un'immagine del Water Nokk con un segno +1 accanto, devi spostare il Water Nokk uno spazio in avanti, verso Elsa. Se si ferma sull'immagine Water Nokk con un segno -1 vicino accanto, allora sei fortunato. Il Water Nokk si sposta di uno spazio indietro, allontanandosi da Elsa.

Il numero 1, 2 o 3:

Prendere le pedine di Anna, Kristoff, Olaf o Sven e spostateli il numero di spazi indicati dalla ruota.

I sentieri del bosco sono stretti e non è possibile superare altri giocatori. Se uno spazio è occupato, devi fermarti dietro l'altro personaggio che ti blocca la strada. Quando raggiungi un bivio sulla strada, puoi scegliere il percorso che preferisci.

Simbolo della foglia

Se sei di passaggio o ti fermi in uno spazio con il simbolo di una foglia, devi raccogliere un albero e guardare l'immagine alla sua base. Non rimangono più alberi nel gioco? Allora puoi ignorare questi simboli di foglia.



Che sfortuna. Il Water Nokk si avvicina un passo in avanti verso Elsa.



Fantastico! Il Water Nokk si allontana di un passo indietro da Elsa.



Uno dei tuoi amici si è perso. Per fortuna, Honeymaren e Ryder sono lì per aiutarlo a ritrovare la sua strada. La carta dell'albero deve coincidere con uno dei colori di Anna, Kristoff, Olaf o Sven. Prendi quella pedina e mettila sullo spazio colorato corrispondente sul tabellone. Se sei fortunato, Honeymaren e Ryder ti condurrà più vicino ad Elsa. Se

quel spazio è occupato, metti il tuo personaggio in uno spazio vuoto più vicino ad Elsa.

L'albero viene poi rimosso dal gioco e posizionato all'interno della scatola.

Come si vince il gioco

Se Anna, Kristoff, Olaf e Sven raggiungono tutti Elsa prima del Water Nokk, Elsa e i suoi amici vincono la partita! (Gli spazi di fine sono vicini ad Elsa, marcati con un simbolo). Ma se il Water Nokk raggiunge Elsa prima di Anna, Kristoff, Olaf e Sven, quindi sfortunatamente hai perso la gara! La prossima volta sarai più fortunato!



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

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Disney. Visit www.disney.com/frozen

jumbo.eu

49243

Comment jouer ?

C'est un jeu coopératif. On met toujours Anna, Kristoff, Olaf et Sven dans leur position de départ. Pendant son tour, un joueur peut déplacer n'importe lequel de ces quatre personnages. Rappelez-vous, vous ne pouvez gagner la course contre le Water Nokk que si vous travaillez ensemble. Essayez de trouver le meilleur moyen d'amener Anna, Kristoff, Olaf et Sven à Elsa en traversant la Forêt. Le plus jeune joueur commence par souffler sur la roue à vent. Attendez qu'elle s'arrête et regardez l'image sur laquelle elle s'est arrêtée :

Le Water Nokk

Si la roue à vent s'arrête sur une image Water Nokk avec un +1 à côté, vous devez déplacer le Water Nokk d'une case vers Elsa. Si vous vous arrêtez à l'image Water Nokk avec un -1 à côté, vous avez de la chance. Dans ce cas, le Water Nokk recule d'une case, et s'éloigne d'Elsa.

Numéro 1, 2 ou 3:

Prenez Anna, Kristoff, Olaf ou Sven et déplacez-les du nombre de cases indiquées sur la roue à vent. Les chemins forestiers sont étroits et il n'est pas possible d'emprunter plus d'un à la fois. Si une case est occupée, vous devez vous arrêter derrière l'autre personnage qui bloque votre chemin. Lorsque vous arrivez à une bifurcation, vous pouvez choisir le chemin que vous voulez.

Symbole de feuille



Si vous passez devant ou vous arrêtez devant une case avec un symbole de feuille, vous devez ramasser un arbre et regarder l'image à sa base. Il n'y a plus d'arbres dans le jeu ? Ignorez le symbole.



Pas de chance. Le Water Nokk avance d'une case vers Elsa.

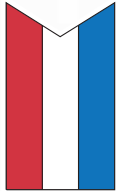
Qui ! Le Water Nokk s'éloigne d'une case d'Elsa.

Gagner le jeu

Si Anna, Kristoff, Olaf et Sven atteignent Elsa avant le Water Nokk, Elsa et ses amis gagnent le jeu (les personnages doivent atteindre les cases portant un symbole blanc, placées tout autour d'Elsa) ! Mais si le Water Nokk arrive à Elsa avant Anna, Kristoff, Olaf et Sven, malheureusement, vous avez perdu la course ! Retentez votre chance une prochaine fois !



L'Amitié Vritable



Le jeu 'L'Amitié Vritable' est un jeu coopératif où tous les joueurs combinent leurs efforts pour atteindre Elsa avant le Water Nokk. En utilisant la roue à vent comme guide, Anna, Kristoff, Olaf et Sven devront traverser la Forêt Ancienne pour arriver jusqu'à Elsa à temps. Ce n'est qu'en travaillant en équipe que vous pourrez être tous ensemble avec Elsa.

Contenu

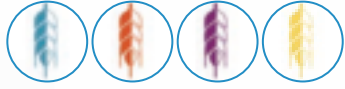
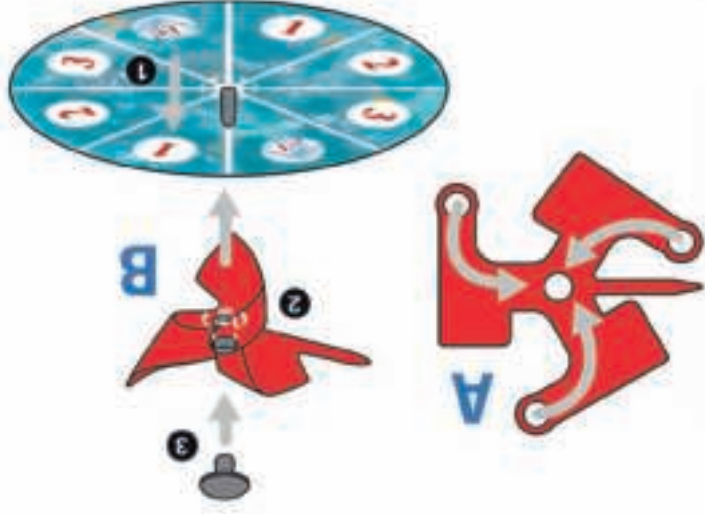
- Plateau de jeu avec 2 supports en carton
- 8 arbres en carton avec base
- 6 Personnages en carton avec supports en plastique
- Roue à vent
- Règles du jeu

Objectif du jeu

C'est une course vers Elsa ! Jouez en tant que Anna, Kristoff, Olaf et Sven et gagnez la course contre le Water Nokk. Vous ne formez qu'une seule et même équipe et tracez ensemble votre chemin vers Elsa. Mais n'oubliez pas, le temps joue contre vous et vous devez atteindre Elsa avant le Water Nokk, pour gagner la course et le jeu.

Avant de commencer

Retirez avec précaution les parties en carton de leur structure. Assemblez la roue à vent comme indiqué sur l'image. Fixez délicatement la roue à vent sur la goupille en plastique à l'aide du rivet en plastique. Montez la roue à vent sur sa base en carton.



proche du château d'Arendelle).

Placez Anna, Kristoff, Olaf et Sven dans leurs positions de départ, en faisant correspondre leur couleur avec les cases sur le plateau de jeu (le plus



trois cases devant.

Placez chaque figurine sur un support en plastique. Placez Elsa dans son espace et la figurine Water Nokk au début du chemin vers Elsa. Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez placer le Water Nokk une, deux ou

'Mélangez' les arbres, sans regarder l'image sur le plateau de jeu.

Fabriquez les arbres en carton en glissant deux moitiés ensemble. Placez une carte à la base de l'arbre. Assurez-vous que les images soient tournées vers le bas.



Pliez le château - qui fait partie du plateau de jeu - vers le haut à 90 degrés et glissez les deux supports en carton dans les fentes du plateau de jeu pour fixer le château. Placez le plateau de jeu au centre de la table.



Disney
LA
REINE
DES
NEIGES II
Règles du jeu

