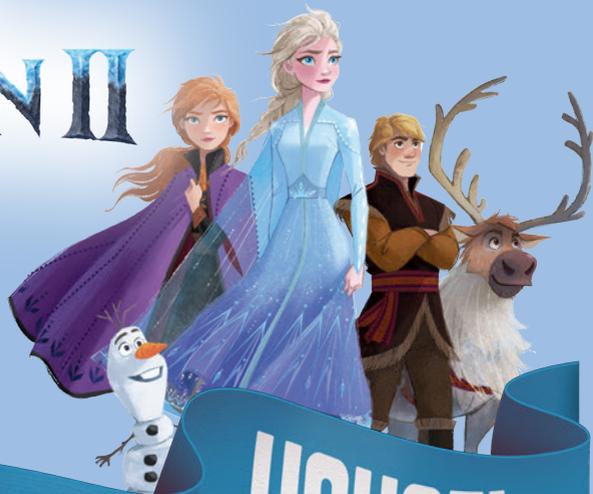


Disney FROZEN II



NACH

HAUSE!

SEI ALS ERSTER IM ZIEL!

INHALT

- 1 Spielbrett
- 4 3D Disney Spielfiguren
- 1 Würfel



ALTER | SPIELER
4+ | **2-4**

Z03082740

DE

Bist Du bereit für die Reise Deines Lebens?

Lass den Würfel fallen und starte den Wettlauf zum Ziel. Aber gib Acht! Auf einigen Feldern kommst du schneller voran und andere lassen dich eine Runde aussetzen. Wer erreicht als Erster das Zielfeld?

Auf die Plätze ...

Wähle deine Lieblingsfigur und setze sie auf das Startfeld.

Fertig ...

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Los!

Würfle und rücke deine Figur um die gewürfelte Anzahl an Feldern vor. Landest du dabei auf einem Sonderfeld, führe die entsprechenden Anweisungen aus. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Sonderfelder



Felder 5, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 – Diamantfelder
Du hast großes Glück!
Rücke gleich bis zum nächsten
Diamantfeld vor.



Feld 31 – Salamander
Was bewegt sich da in den
Büschchen? Versuche den
Salamander zu fangen.
Bleibe 3 Runden hier.
Nur wenn ein anderer Spieler
an dir vorbeizieht und dir hilft,
kannst du das Feld bereits
vorher wieder verlassen.



Feld 6 – Honeymaren und Ryder
Freunde helfen sich gegenseitig!
Rücke vor auf Feld 12.



Feld 42 – Windböe
Ein starker Windstoß wirbelt
dich kräftig herum!
Gehe zurück zu Feld 37.



Feld 19 – Leutnant Mattias
Du begegnest Mattias.
Warte hier eine Runde, während
er dir hilft deinen Weg zu planen.



Feld 52 – Erdriese
Ein großer Findling versperrt
deinen Weg aber halt ... das
ist gar kein Findling, das ist ein
Erdriese! Setze 2x aus bis der Weg
wieder frei ist.



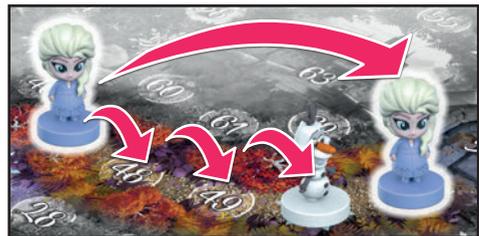
Felder 26 und 35 – Würfel
Bonus-Wurf!
Würfle noch einmal.



Feld 58 – Falsch abgebogen
Du folgst dem falschen Pfad
und landest wieder am Anfang.
Beginne noch einmal neu.

Das Feld ist schon besetzt

Ihr könnt nicht zusammen auf einem
Feld stehen! Rücke mit deiner Figur zum
nächsten freien Feld vor.



Sieger des Spiels

Wer als Erster am zentralen Feld 63
ankommt, gewinnt. Dabei musst du
nicht die genaue Anzahl würfeln, um
das Feld zu erreichen.



IT

Preparati al viaggio della tua vita!

Tira il dado e fai fare il giro del tabellone al personaggio che hai scelto. Ma attenzione! Alcune caselle ti fermano lungo il percorso, mentre altre ti fanno saltare avanti! Vince il giocatore che raggiunge per primo la casella Casa al centro del tabellone!

Pronti...

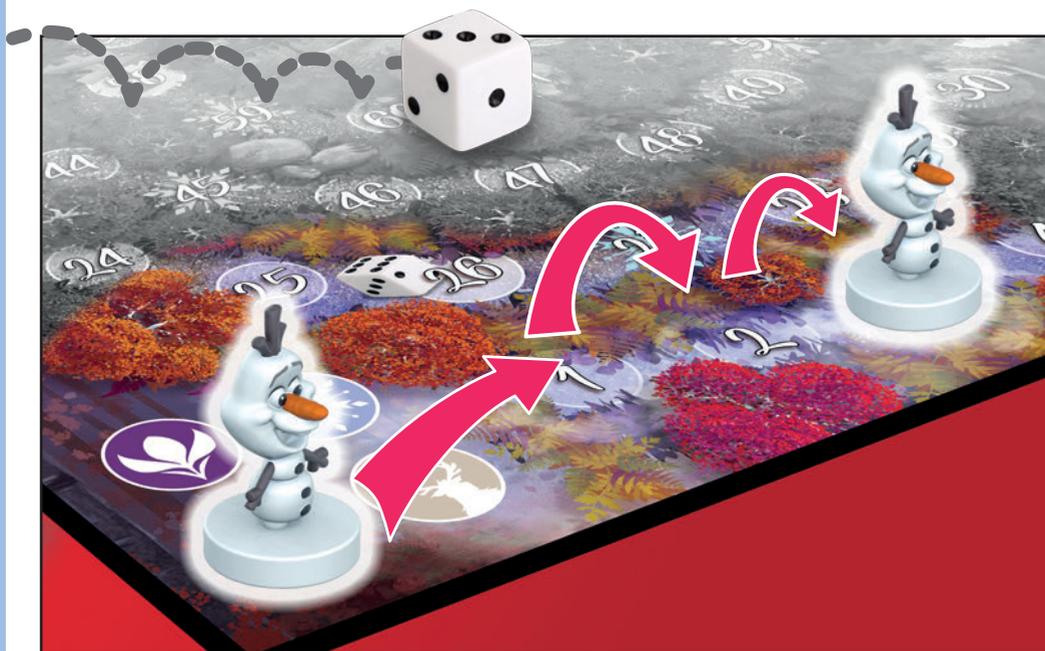
Posiziona il tuo personaggio sulla casella di partenza.

Partenza...

Il giocatore che ha festeggiato più di recente il suo compleanno inizia per primo. Il gioco procede in senso orario.

Via!

Lancia il dado e muovi il tuo personaggio del numero di caselle indicato dal dado stesso.



Dove sei finito?



Diamante

Che fortuna! Spostati alla prossima casella Diamante sul tabellone, rilancia il dado e avanza di nuovo.



Dado

Turno omaggio! Tira di nuovo il dado (e muovi la pedina).



Vento

Una forte folata di vento ti fa girare e rigirare! Torna alla casella 37.



Honeymaren e Ryder

Gli amici si aiutano ad andare avanti! Vai alla casella 12.



Tenente Mattias

Hai incontrato Mattias, stai fermo per un turno mentre ti aiuta a preparare il tuo cammino.



Giganti di terra

Un enorme masso ti blocca il cammino, ma aspetta... Non è un masso, è un gigante di terra! Perdi due turni aspettando che il cammino sia sgombro.



Strada sbagliata

Hai seguito il cammino sbagliato e ti ritrovi al punto di partenza! Inizia di nuovo.



Salamandra

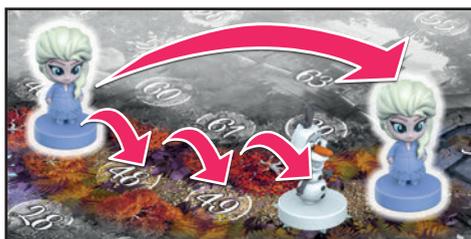
Che cosa si muove nei cespugli? Cerca di catturare la Salamandra! Fermati qui per tre turni. A MENO CHE un giocatore non passi per di qui e ti aiuti, allora puoi giocare al turno successivo.

Pedina di un altro giocatore

Non potete condividere una casella! Sposta la tua pedina sulla prima casella libera successiva.

È tutto.

Tocca al giocatore successivo.



Come vincere

Il primo giocatore che arriva ad Arendelle (casella 63) vince il gioco. Non è necessario ottenere il numero preciso per arrivarci.



FR

Préparez-vous à vivre le plus beau voyage de votre vie !

Lancez le dé et foncez sur le plateau avec votre personnage. Mais attention ! Certaines cases vous bloquent le chemin, alors que d'autres vous font faire un bond en avant ! Le premier joueur à atteindre le royaume d'Arendelle au centre du plateau gagne la partie !

À vos marques...

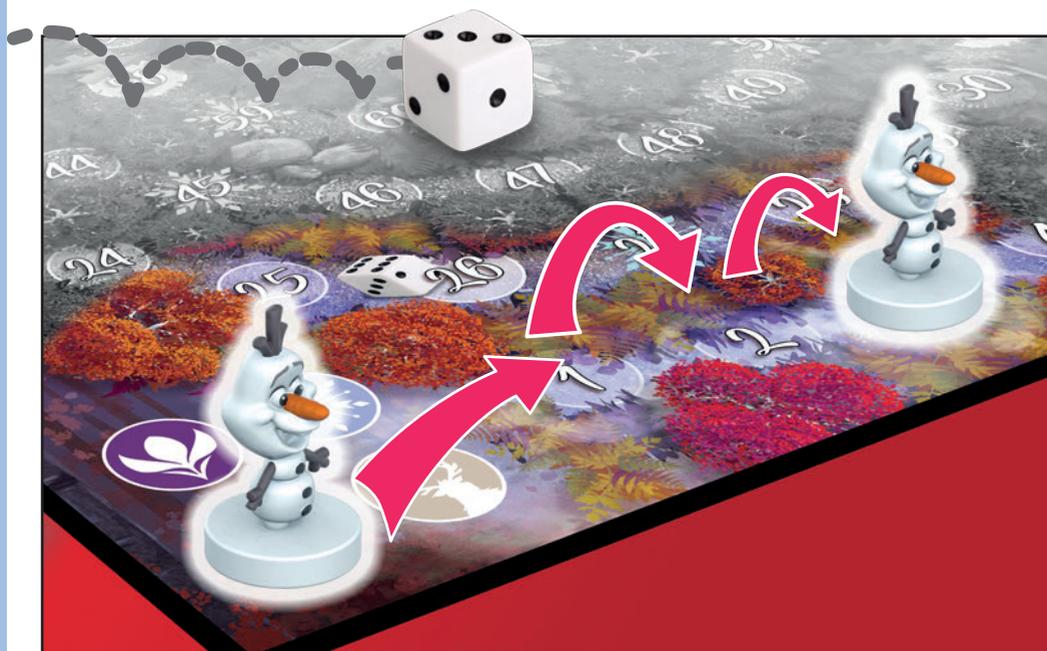
Placez votre personnage sur la case départ.

Prêts...

Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire commence la partie. Procédez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Partez !

Lancez le dé et déplacez votre personnage d'autant de cases que le résultat du dé.



Où avez-vous atterri ?



Diamant

Vous avez de la chance ! Déplacez votre pion jusqu'à la prochaine case diamant et rejouez.



Dé

Tour bonus !
Rejouez.



Vent

Une violente rafale de vent vous fait tourner encore et encore ! Retournez à la case 37.



Honeymaren et Ryder

Les amis aident les amis à aller de l'avant ! Rendez-vous à la case 12.



Lieutenant Mattias

Vous croisez Mattias, passez un tour pendant qu'il vous aide à planifier votre route.



Les géants de la Terre

Un gros rocher vous bloque le chemin. Attendez... ce n'est pas un rocher ! C'est un géant de la Terre ! Passez deux tours avant que le chemin se libère.



Mauvais tournant !

Vous avez suivi le mauvais chemin et vous vous retrouvez à la case départ ! Recommencez.



Salamandre

Quelle est cette chose qui bouge dans les buissons ? Tentez d'attraper la salamandre ! Passez trois tours. À moins qu'un autre joueur vous dépasse et vous aide. Dans ce cas, avancez au prochain tour.

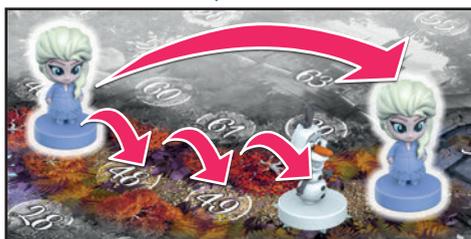
Pion d'un autre joueur

Vous ne pouvez pas partager les cases ! Avancez votre pion sur la case libre qui le suit.



Et c'est tout.

La main passe au joueur suivant.



Comment gagner

Le premier joueur à atteindre le royaume d'Arendelle (case 63) remporte la partie. Vous n'avez pas besoin de faire le lancer exact pour gagner.



SPIELREGELN
regole del gioco
règles du jeu

DE | *Seite 1 - 2*
IT | *pagina 3 - 4*
FR | *page 5 - 6*

