

Disney  
**MICKEY  
MOUSE**  
& Friends



**NACH**

**HAUSE!**

*SEI ALS ERSTER IM ZIEL!*

**INHALT**

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



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

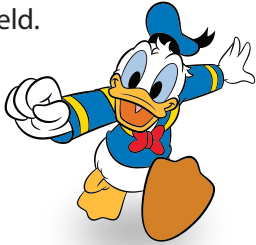
DE

## Oh Junge! Holst du den Sieg nach Hause?

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.



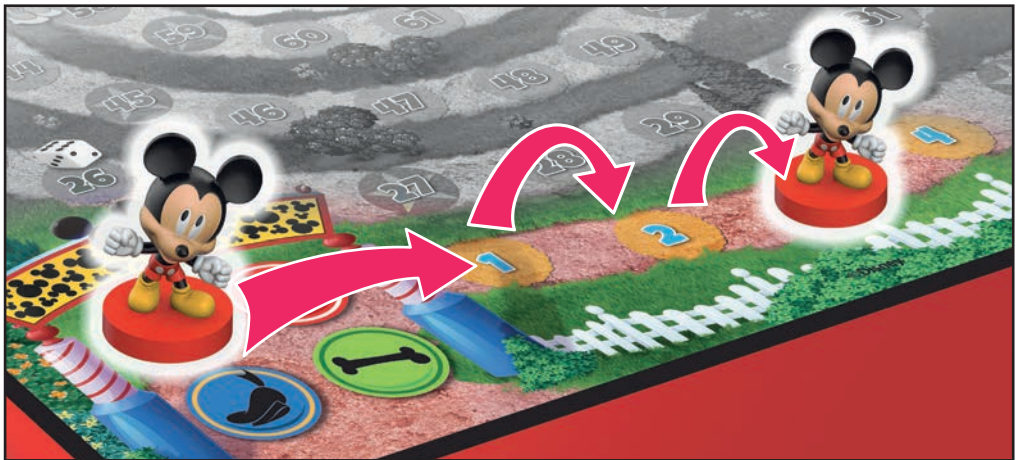
### Fertig...

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, 19, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 und 59** - Stern  
Zeit zu sprinten! Rücke gleich bis zum nächsten Sternfeld vor!



**Feld 6** - Reifenschaukel  
Nutze den Schwung!  
Er trägt dich direkt zu Feld 12.



**Feld 18** - Rutsche  
Halt an, um ein bisschen Spaß zu haben! Setz eine Runde aus.



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



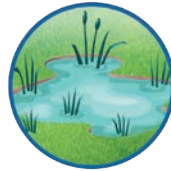
**Feld 31** - Klettergerüst  
Wie hoch kannst du klettern? Setze 3 Runden aus. Zieht in dieser Zeit ein anderer Spieler an dir vorbei, darfst du in der nächsten Runde weiter gehen.



**Feld 42** - Karussell  
Dir wird ganz schwindelig! Gehe zurück zu Feld 37.



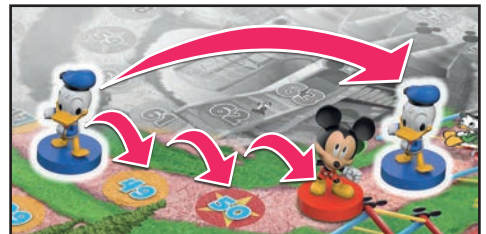
**Feld 52** - Schaukel  
Du schaukelst so gerne, dass du sitzen bleibst! Setze 2 Runden aus.



**Feld 58** - Pfütze  
Plitsch-Platsch!  
Zum Trocknen gehst du zurück auf das Startfeld.

## Das Feld ist schon besetzt

Ihr könnt nicht zusammen auf einem Feld stehen! Rücke mit deinem Spielstein 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.

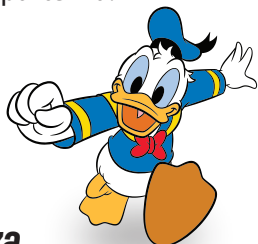


## Mamma mia! Chi arriverà a casa per primo?

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

### Pronti...

Metti il personaggio scelto sulla casella di partenza.



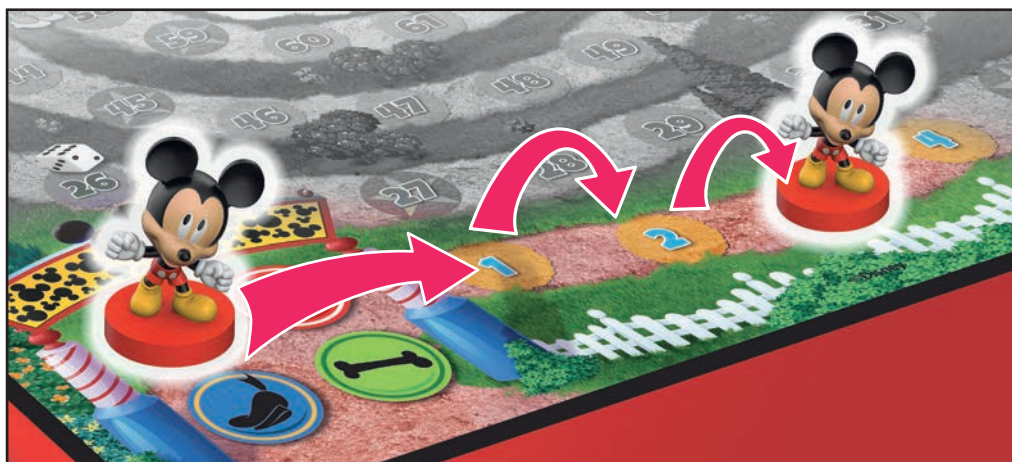
### Partenza...

Inizia il giocatore che ha festeggiato per ultimo il compleanno. Il gioco prosegue in senso orario.



### Via!

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



## Dove sei finito?



### Stella

Che sprint! Vai alla casella Stella successiva, lancia di nuovo il dado e muovi il personaggio.



### Giro di giostra

Ti gira la testa! Torna alla casella 37.



### Fune

Afferra la fune e salta alla casella 12.



### Dado

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



### Palestra della giungla

Quanto in alto sai arrampicarti? Salta tre turni. Ma SE un altro giocatore ti supera, potrai giocare al turno successivo.



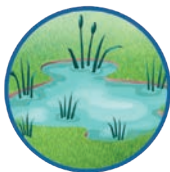
### Altalene

Adori le altalene! Salta due turni.



### Scivolo

Piccola pausa per divertirti un po'. Salta un turno.



### Pozzanghera

Splash! Torna alla casella di partenza per asciugarti.

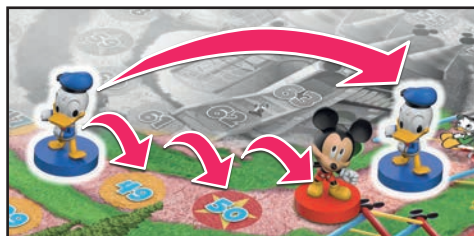
## Pedina di un altro giocatore

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



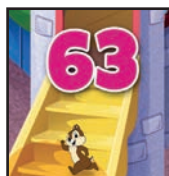
## È tutto.

Tocca al giocatore successivo.



## Come vincere

Vince il primo giocatore che raggiunge la casella 63. Non è necessario ottenere il numero preciso per arrivarci.



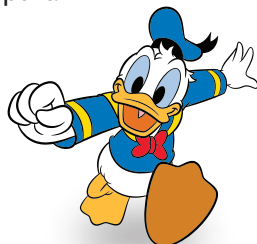
**FR**

## Ça alors ! Qui arrivera le premier à la maison ?

Lancez le dé et foncez sur la piste avec votre personnage. Mais attention ! Certaines cases vous bloquent le chemin, d'autres vous font faire un bond en avant. Le premier joueur à atteindre la case maison centrale gagne !

### À vos marques...

Placez votre personnage sur la case départ.

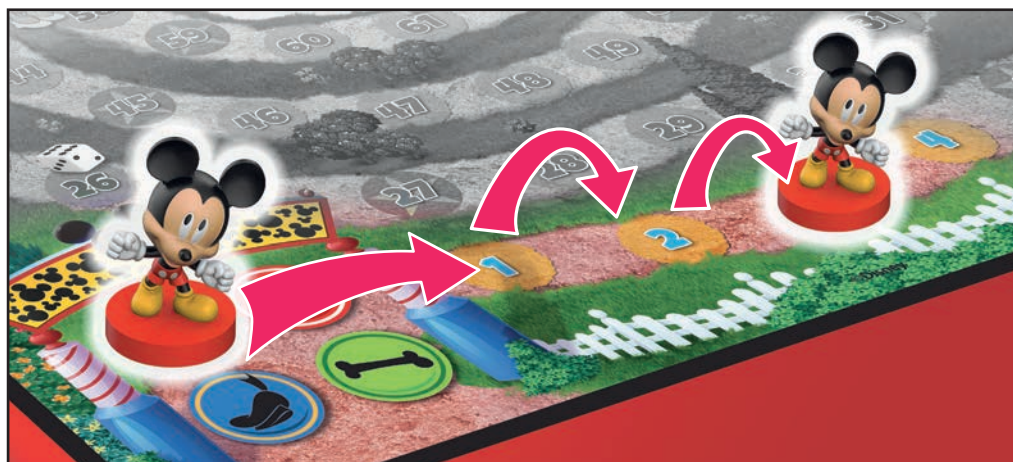


### Prêts...

Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire commence. 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 ?



### Étoile

Il est temps de piquer un sprint ! Passez à la prochaine case Étoile et rejouez.



### Manège

Vous avez la tête qui tourne ! Retournez à la case 37.



### Saut à la corde

Attrapez la corde et balancez-vous jusqu'à la case 12.



### Dé

Tour bonus ! Rejouez.



### Gym de la jungle

Jusqu'où pouvez-vous grimper ? Passez trois tours. Vous pouvez avancer au prochain tour, SAUF si quelqu'un vous dépasse.



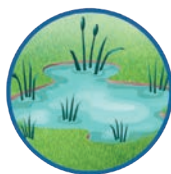
### Balançoires

Vous aimez tellement les balançoires que vous restez ! Passez deux tours.



### Toboggan

Faites une pause, amusez-vous ! Passez un tour.



### Flaque

Plouf ! Retournez à la case départ pour vous sécher.

### Pion d'un autre joueur

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



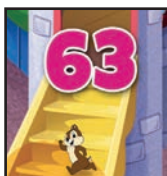
### Et c'est tout.

La main passe au joueur suivant.



### Comment gagner

Le premier joueur à atteindre la 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

