



D

# Haar-Spielerei

Ravensburger® Spiele Nr. 23 319 9

Das haarig-kreative Spielvergnügen  
für 2–4 Spieler ab 5 Jahren.

Nach einer Spielidee von Thilo Hutzler.

**Inhalt:** 4 Rapunzeltürme  
36 Haar-Kärtchen  
1 Haar-Schnur  
2 Haarlocken-Kärtchen



Nach zahlreichen Abenteuern kehrt Rapunzel in ihren Turm zurück und möchte von ihren Erlebnissen berichten. Aber wie hieß doch gleich noch mal das Tier mit dem Häuschen auf dem Rücken und wie nennt man die Watteberge am Himmel? Nur gut, dass Rapunzel mit Hilfe ihrer magischen Haare alles nachmalen kann! Könnt ihr erkennen, um was es sich dabei handelt?

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster 5 Haar-Kärtchen an seinen Rapunzelturm anzulegen.

## Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig die Haar-Kärtchen, die Rapunzeltürme und die beiden Haarlocken-Kärtchen aus den Stanztafeln heraus.

Jeder Spieler erhält einen Rapunzelturm und legt ihn vor sich ab. Übrig gebliebene Rapunzeltürme legt ihr in die Schachtel zurück.

Schaut euch zunächst gemeinsam Rapunzels Erlebnisse an. Diese findet ihr auf der Rückseite der Haar-Kärtchen. Anschließend dreht ihr alle Haar-Kärtchen um (die Haar-Seite mit dem Turm muss nach oben zeigen), mischt sie gut durch und verteilt sie auf dem Tisch.

Die gelbe Haar-Schnur, sowie die beiden Haarlocken-Kärtchen legt ihr bereit.



## **An die Haare, fertig, los!**

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe, ziehst du ein Haar-Kärtchen aus der Tischmitte, schaust es dir geheim an und legst es anschließend verdeckt vor dir ab! Auf dem Haar-Kärtchen siehst du einen Gegenstand, eine Pflanze oder ein Tier, das Rapunzel auf ihrer Abenteuerreise gesehen hat. Versuche mit Hilfe von Rapunzels magischen Haaren das Erlebte nachzumalen. Dazu nimmst du die

gelbe Haar-Schnur, legst diese auf dem Tisch aus und bildest in groben Umrissen die Form des abgebildeten Gegenstandes oder Lebewesens nach. In der rechten, oberen Ecke findest du eine kleine Hilfestellung. Du kannst jedoch auch selbst kreativ werden!

*Tipp:* Der Untergrund sollte beim Auslegen der Haare nicht rutschig sein! Am besten spielt ihr auf der Tischdecke oder legt ein großes Blatt Papier unter.

Während du Rapunzels Erlebnis mit der Haar-Schnur nachlegst, raten deine Mitspieler alle gleichzeitig und nennen laut die Begriffe.

Der Spieler, der den richtigen Begriff zuerst nennt, erhält zur Belohnung das Haar-Kärtchen und darf es an seinem Rapunzelturm (mit der Turm-Seite nach oben) anlegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, zieht verdeckt ein Haar-Kärtchen und versucht das darauf abgebildete Erlebnis nachzulegen.

Erkennt auch nach mehrmaligem Raten kein Spieler den richtigen Gegenstand, legst du das Haar-Kärtchen verdeckt zurück in die Tischmitte und der nächste Spieler ist an der Reihe. Nennen zwei Mitspieler gleichzeitig den richtigen Begriff, erhält ein Spieler das Haar-Kärtchen, das du nachgelegt hast und der andere Spieler zieht ein Haar-Kärtchen aus der Tischmitte, das er sofort an seinen Rapunzelturm anlegen darf.

### **Sonderkarten:**



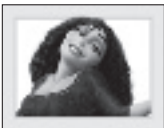
#### Flynn Ryder:

Du darfst dir ein bereits angelegtes Haar-Kärtchen eines Mitspielers nehmen und an deinen eigenen Rapunzelturm anlegen. Konnte noch kein Mitspieler ein Haar-Kärtchen anlegen, gehst du leider leer aus. Anschließend legst du das Flynn-Ryder-Kärtchen in die Schachtel.



#### Pascal:

Lege das Pascal-Kärtchen sofort an deinen Rapunzelturm an.



#### Mutter Gothel:

Du musst leider ein bereits angelegtes Haar-Kärtchen abgeben. Mische es ungesehen unter die Haar-Kärtchen, die auf dem Tisch ausliegen. Hast du noch kein Haar-Kärtchen an deinen Rapunzelturm angelegt? Glück gehabt! Anschließend legst du das Mutter Gothel-Kärtchen in die Schachtel.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler 5 Haar-Kärtchen an seinen Rapunzelturm angelegt hat. Dieser Spieler hat **gewonnen** und erhält zur Belohnung das Haarlocken-Kärtchen, um den Rapunzelturm abzuschließen. Nun kann Rapunzel sich auf den Weg zu einer weiteren Abenteuerreise machen!

Werden zwei Spieler gleichzeitig fertig, erhält auch der zweite Spieler ein Haarlocken-Kärtchen und beide Spieler haben gewonnen!

### **Version für 2 Spieler:**

Es beginnt der jüngere Spieler. Bist du an der Reihe, nimm ein Haar-Kärtchen aus der Tischmitte und schaue es geheim an. Mit Rapunzels Haaren legst du nun den gesuchten Gegenstand nach. Dein Mitspieler hat maximal zwei Versuche, um den richtigen Begriff zu erkennen! Tippt er richtig, darf er zur Belohnung das Haar-Kärtchen an seinen Rapunzelturm anlegen. Tippt er 2x falsch, so darfst du das Haar-Kärtchen an deinen eigenen Rapunzelturm anlegen. Anschließend tauscht ihr die Rollen.

Es ist natürlich Ehrensache, dass du dir beim Legen des Gegenstandes Mühe gibst!

**Das Spiel endet**, sobald ihr beide 5 Gegenstände mit den Haaren gelegt habt.

**Gewonnen** hat der Spieler, dessen Rapunzel-Turm länger ist.

© Disney For more information visit:  
[Disney.com/Tangled](http://Disney.com/Tangled)  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag





# Magical Hair

Jeux Ravensburger® 23 319 9

Un divertissement créatif  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

D'après une idée de Thilo Hutzler.

**Contenu :** 4 tours de Raiponce  
36 cartes de cheveux  
1 ruban  
2 cartes de boucle



Après de nombreuses aventures, Raiponce revient dans sa tour et veut raconter ce qu'elle a vécu. Mais quel est le nom de cet animal qui porte sa maison sur son dos ? Et comment appelle-t-on les boules de coton qui se trouvent dans le ciel ? Heureusement que Raiponce peut reproduire tout ce qu'elle voit à l'aide de ses cheveux magiques ! Pouvez-vous reconnaître de quoi il s'agit ?

## But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à placer 5 cartes de cheveux près de sa tour de Raiponce.

## Préparatifs

Détachez soigneusement les cartes de cheveux, les tours de Raiponce et les deux cartes de boucle. Chaque joueur reçoit une tour de Raiponce qu'il place devant lui sur la table. S'il y a des tours restantes, remettez-les dans la boîte du jeu.

Regardez d'abord les aventures de Raiponce. Vous les trouverez au côté verso des cartes de cheveux. Ensuite, retournez toutes les cartes de cheveux (de manière à ce que le côté qui indique la tour se trouve au-dessus). Mélangez les cartes et étalez-les sur la table.

Placez le ruban jaune ainsi que les deux cartes de boucle sur la table.



## Et c'est parti !

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à toi de jouer, pioche une carte de cheveux au milieu de la table, regarde-la secrètement et place-la devant toi, face cachée. La carte de cheveux indique un objet, une plante ou un animal que Raiponce a vu pendant ses aventures.

Essaie de reproduire le motif à l'aide des cheveux magiques de Raiponce. Prends le ruban jaune, place-le sur la table et utilise-le pour former les contours de l'objet, de la plante ou de l'animal indiqué sur la carte. Dans le coin situé en haut à droite de la carte, tu trouves une petite aide. Mais naturellement, tu peux aussi faire preuve de créativité.

*Un conseil : la surface ne doit pas être glissante au moment où tu étales les cheveux. Il est raisonnable de jouer sur une nappe ou sur une grande feuille de papier.*

Pendant que tu reproduis l'aventure de Raiponce avec le ruban, les autres joueurs essaient de deviner tous en même temps et annoncent leurs idées à voix haute.

Le premier à nommer le bon motif reçoit la carte de cheveux en récompense et peut la placer près de sa tour de Raiponce (face avec la tour au-dessus).

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il pioche une carte de cheveux et essaie de reproduire ce qu'elle représente.

Si personne ne devine le motif indiqué malgré plusieurs tentatives, tu remets la carte de cheveux au milieu de la table, face cachée, et c'est au tour du joueur suivant. Si deux joueurs nomment le bon motif en même temps, l'un d'eux reçoit la carte de cheveux que tu viens de piocher, et l'autre pioche une autre carte de cheveux au milieu de la table, qu'il peut placer à côté de sa tour de Raiponce.

## Cartes spéciales :



### Flynn Ryder :

Tu peux prendre une carte de cheveux qu'un autre joueur a déjà placée à côté de sa tour de Raiponce. Si aucun joueur n'a encore reçu de carte de cheveux, tu n'as pas de chance, tu ne reçois rien. Ensuite, tu remets la carte « Flynn Ryder » dans la boîte du jeu.



### Pascal :

Tu peux placer tout de suite la carte « Pascal » à côté de ta tour de Raiponce.



### Mère Gothel :

Tu dois remettre l'une de tes cartes de cheveux au milieu de la table. Si tu n'as pas encore placé de carte de cheveux à côté de ta tour de Raiponce, tu as de la chance. Ensuite, tu remets la carte « Mère Gothel » dans la boîte du jeu.

**La partie se termine** au moment où un joueur a posé 5 cartes de cheveux à côté de sa tour de Raiponce. Ce joueur **gagne** et reçoit en récompense la carte de boucle pour terminer sa tour. Maintenant, Raiponce peut partir pour de nouvelles aventures !

Si deux joueurs posent leur cinquième carte au même moment, le deuxième joueur reçoit aussi une carte de boucle, et les deux joueurs gagnent ensemble !

### **Variante pour 2 joueurs :**

Dans cette variante aussi, le joueur le plus jeune commence. Quand c'est à toi de jouer, prends une carte de cheveux au milieu de la table et regarde-la secrètement. Ensuite, tu reproduis le motif cherché. Maintenant, l'autre joueur a deux tentatives au maximum pour deviner le motif. S'il le devine, il peut poser la carte de cheveux à côté de sa tour de Raiponce. Après deux tentatives erronées, tu peux placer la carte de cheveux à côté de ta propre tour de Raiponce. Ensuite, vous échangez les rôles. Naturellement, tu dois faire de ton mieux pour reproduire le motif !

La partie se termine au moment où chacun d'entre vous a reproduit les motifs de 5 cartes de cheveux. Le joueur dont la tour de Raiponce est la plus longue a gagné.

© Disney For more information visit:  
[Disney.com/Tangled](http://Disney.com/Tangled)  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag







L'Intreccio della Torre

# Magical Hair

1

Gioco Ravensburger® n° 23 319 9

Un divertente gioco creativo  
per 2-4 giocatori dai 5 anni in su.

Ideatore: Thilo Hutzler

**Contenuto:** 4 torri di Raperonzolo  
36 carte di capelli  
1 nastro per capelli  
2 carte con riccioli



Dopo numerose avventure, Raperonzolo torna nella sua torre e vorrebbe raccontare le sue esperienze. Ma come si chiamava quell'animale con la casetta sulla schiena e che nome dare alle montagnette di cotone in cielo? Meno male che Raperonzolo può riprodurre la forma con l'aiuto dei suoi magici capelli! Potete riconoscere di che cosa si tratta?

**Scopo del gioco** è accostare per primo 5 carte di capelli alla propria torre di Raperonzolo.

## Preparazione

Staccate con cura dalle tavole prefustellate le carte dei capelli, le torri di Raperonzolo e le due carte con i riccioli. Ciascun giocatore riceve una torre di Raperonzolo che posa davanti a sé. Rimettete nella scatola le torri di Raperonzolo che avanzano. Innanzitutto, date uno sguardo a ciò che ha visto Raperonzolo.

Le sue avventure sono riportate sul dorso delle carte di capelli. Voltate poi tutte le carte di capelli (torre e capelli verso l'alto), mischiatele bene e distribuitele sul tavolo. Tenete pronto il cordino giallo e le due carte con i riccioli.



## Pronti, via!

Comincia il giocatore più giovane, e poi il gioco prosegue a turno in senso orario.

Se è il tuo turno, prendi una carta con i capelli dal centro del tavolo, dalle uno sguardo di nascosto, quindi posala coperta davanti a te! Sulla carta vedrai un oggetto, una pianta o un animale che Raperonzolo ha visto nel suo viaggio. Cerca di “ridisegnarlo” con l'aiuto dei magici capelli di Raperonzolo. Per farlo, prendi il cordino giallo, stendilo bene sul tavolo e ricrea a grandi linee la forma dell'oggetto o dell'essere vivente riprodotto. Nell'angolo in alto a destra troverai un piccolo aiuto. Puoi però anche essere tu a creare!

*Consiglio: la superficie della base d'appoggio non deve essere scivolosa! Meglio giocare su una tovaglia o stendere un grande foglio di carta.*

Mentre tu ridisegni con il cordino l'esperienza di Raperonzolo, i tuoi compagni di gioco cercano di indovinare, tutti contemporaneamente, di cosa si tratta e dicono ad alta voce il nome. Il giocatore che dice per primo il nome esatto riceve in premio la carta con i capelli e può accostarla alla sua torre di Raperonzolo (faccia con la torre verso l'alto).

E' quindi il turno del giocatore successivo che estrae una carta tenendola coperta, e cerca di “ridisegnare” l'avventura che vi è riprodotta.

Se nessun giocatore individua l'oggetto, neanche dopo vari tentativi, rimetti la carta con i capelli coperta al centro del tavolo e il turno passerà al giocatore seguente. Se due giocatori in contemporanea dicono la parola giusta, uno di loro riceverà la carta di cui hai riprodotto la forma, l'altro invece estrarrà una carta di capelli dal centro del tavolo, che potrà accostare alla sua torre di Raperonzolo.

## Carte speciali:



### Flynn Ryder:

Tu puoi mangiare a un giocatore una carta di capelli già sistemata e posarla sulla tua torre di Raperonzolo. Se nessun giocatore ha già piazzato una carta con i capelli, te ne esci a mani vuote. Rimetti quindi nella scatola la carta Flynn Ryder.



### Pascal:

Puoi subito mettere la carta Pascal sulla tua torre di Raperonzolo.



### Madre Gothel:

Rimetti al centro del tavolo una carta di capelli già sistemati sulla torre. Se non hai ancora accostata alcuna carta alla torre di Raperonzolo, ti sarà andata bene! Metti poi la carta con Madre Gothel nella scatola.

**Il gioco finisce** non appena un giocatore ha accostato alla sua torre di Raperonzolo 5 carte di capelli. Questo giocatore vince e riceve in premio la carta con i riccioli, per terminare la torre. Adesso Raperonzolo può partire per altre avventure!

Se due giocatori finiscono contemporaneamente, allora anche il secondo giocatore riceve una carta con i riccioli e hanno vinto tutti e due!

## Versione per 2 giocatori:

Comincia di nuovo il giocatore più giovane. Se tocca a te, prendi una carta di capelli dal centro del tavolo e guardala in segreto. Abbozza con i capelli di Raperonzolo l'oggetto cercato. Il tuo avversario ha ora due tentativi al massimo per dire il nome giusto! Se indovina, riceve in compensa la carta di capelli per accostarla alla sua torre di Raperonzolo. Se sbaglia due volte, allora puoi mettere tu la carta di capelli sulla tua torre di Raperonzolo. Poi vi scambiate i ruoli.

Naturalmente è una questione d'onore che tu ti metta d'impegno nel disegnare l'oggetto!

**Il gioco finisce** non appena voi due avete formato 5 oggetti con i capelli di Raperonzolo.

**Avrà vinto** il giocatore con la torre di Raperonzolo più alta.

© Disney For more information visit:  
Disney.com/Tangled  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag





# Magical Hair

Ravensburger® spel nr. **23 319 9**

Het harig-creatieve spelplezier  
voor **2-4** spelers vanaf **5** jaar.

Naar een spelidee van Thilo Hutzler.

**Inhoud:** 4 Rapunzel-torens  
36 haar-kaartjes  
1 haarstreng (geel koord)  
2 haarlok-kaartjes



Na talrijke avonturen keert Rapunzel weer terug in haar toren en wil graag over haar belevenissen vertellen. Maar hoe heet ook al weer dat dier met een huisje op zijn rug en hoe noem je die bergen van watten in de lucht? Maar goed dat Rapunzel met behulp van haar magische haar alles kan uitbeelden! Kun je zien wat het is?

**Doel van het spel** is, als eerste 5 haar-kaartjes aan je Rapunzel-toren aan te leggen.

## Vorbereiding

Haal voorzichtig de haar-kaartjes, de Rapunzel-torens en de beide haarlok-kaartjes uit het karton. Iedere speler krijgt een Rapunzeltoren, die hij voor zich neerlegt. De resterende Rapunzeltorens worden weer in de doos gelegd.

Kijk eerst samen naar de avonturen van Rapunzel. Die vind je op de achterkant van de haar-kaartjes. Vervolgens draaien jul-

lie alle haar-kaartjes om (zo, dat de haarkant met de toren naar boven ligt), schud ze goed door elkaar en verdeel ze over de tafel. Leg het gele (haar)koord, evenals de beide haarlok-kaartjes klaar.



## Beginnen maar!

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan pak je een haar-kaartje van tafel, je kijkt er naar zonder dat de andere spelers het kunnen zien en legt het vervolgens met de afbeelding naar beneden voor je neer. Op het haar-kaartje zie je een voorwerp, plant of dier, dat Rapunzel tijdens haar avonturen heeft gezien. Probeer met behulp van Rapunzels magische haar dat wat Rapunzel heeft beleefd na te maken. Daarvoor pak je het gele (haar)koord, legt het op tafel en maakt in grove lijnen de vorm van de afbeelding op het kaartje. In de rechter bovenhoek vind je een voorbeeld. Je kunt echter ook zelf creatief zijn!

*Tip: De ondergrond mag bij het neerleggen van de haren niet glad zijn! Je kunt het beste op een tafelkleed spelen of je legt er een groot vel papier onder.*

Terwijl je het avontuur van Rapunzel met het (haar)koord na maakt, raden de andere spelers allemaal tegelijk en roepen hardop de begrippen.

De speler die het juiste begrip als eerste heeft geroepen, krijgt als beloning het haarkaartje en mag het aan zijn Rapunzel-torensplits (met de toren naar boven) aanleggen. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt, trekt blind een haarkaartje en probeert het erop afgebeelde avontuur na te maken.

Herkent geen een speler het juiste voorwerp, leg het haarkaartje dan blind terug in het midden op tafel en de volgende speler is aan de beurt.

Als twee spelers tegelijkertijd het juiste begrip roepen, dan krijgt een speler het haarkaartje dat je hebt nagemaakt en de andere speler pakt een haarkaartje van tafel, dat hij aan zijn Rapunzeltorens mag aanleggen.

## Speciale kaarten:



### ridder Flynn:

Je mag van een speler een al aangelegd haarkaartje afpakken en aan je eigen Rapunzeltoren aanleggen. Als nog geen enkele speler een haarkaartje heeft aangelegd, dan heb je helaas pech. Leg het ridder Flynn kaartje dan weer in de doos.



### Pascal:

Je mag het Pascal-kaartje direct aan je Rapunzeltoren aanleggen.



### moeder Gothel:

Leg een al aangelegd haarkaartje terug op tafel. Heb je nog geen haarkaartje aan je Rapunzeltoren aangelegd dan heb je geluk! Leg het moeder Gothel kaartje vervolgens in de doos.

**Het spel is ten einde**, zodra een speler 5 haarkaartjes aan zijn Rapunzeltoren heeft aangelegd. Deze speler wint en krijgt als beloning het haarlok-kaartje, om de toren af te sluiten. Nu kan Rapunzel nog meer avonturen beleven!

Zijn twee spelers tegelijkertijd klaar, dan krijgt ook de tweede speler een haarlok-kaartje en beide spelers hebben gewonnen!

## Versie voor 2 spelers:

De jongste speler mag weer beginnen. Ben je aan de beurt, dan pak je een haarkkaartje van tafel en kijk je ernaar zonder dat de andere spelers het kunnen zien. Met Rapunzels haren vorm je het te raden voorwerp. De andere speler mag maximaal 2 pogingen doen om het voorwerp te raden. Raadt hij het, dan mag hij als beloning het haarkkaartje aan zijn Rapunzel-toren aanleggen. Raadt hij twee keer fout, dan mag jij het haarkkaartje aan je eigen toren aanleggen. Vervolgens wisselen jullie van rol.

Het is natuurlijk wel belangrijk dat je bij het vormen van het voorwerp je best doet!

**Het spel eindigt**, zodra jullie beiden 5 voorwerpen met de haren hebben gelegd.

**Gewonnen** heeft de speler, van wie de Rapunzel-toren hoger is.

© Disney For more information visit:  
[Disney.com/Tangled](http://Disney.com/Tangled)  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger B.V.  
Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg



**Ravensburger**

227845