

Disney FROZEN II



Ravensburger® Spiele Nr. 20 425 0
Ein spannendes 3D-Wettlaufspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.

Lizenz: © 1999 Seven Towns Ltd.
Design: DE Ravensburger

Inhalte:

- 1 3D Spielgerät
- 1 3D Figur „Nokk“
- 16 Elsa Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben
- 4 Anna-Karten
- 44 Aktionskarten (Leutnant Mattias, Kristoff & Sven, Olaf, Elsa und Nokk)



Begleitet Elsa auf ihrer magischen Reise und helft ihr, über das stürmische Meer und durch die rauen Wellen zum Nokk zu gelangen. Aber Vorsicht, das Meer ist trügerisch ... ein falscher Schritt und ihr werdet zurück an Land gespült.

Mit der Hilfe von Anna, Kristoff, Leutnant Mattias, Sven und Olaf kommt ihr schnell und sicher voran, aber Nokk ist unberechenbar: Dreht er sich, verändert sich plötzlich der Weg! Sicher geglaubte Felder verschwinden und Elsa mit ihnen!

Mit Glück und etwas Taktik werdet ihr Elsa als Erster zum Nokk bringen und das Spiel gewinnen!

Ravensburger

Vorbereitung

Stellt das Spielgerät in die Tischmitte, so dass jeder Spieler es gut erreichen kann. Steckt Nokk auf die Spitze des Spielgeräts. Jeder Spieler erhält 4 Elsa-Spielfiguren einer Farbe und eine Anna-Karte. Übrige Elsa-Figuren und Anna-Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Mischt die Aktionskarten und legt sie als Stapel verdeckt auf den Tisch.

Ziel des Spiels

ist es, als Erster mit **einer** der eigenen Elsa-Spielfiguren den Nokk zu erreichen.

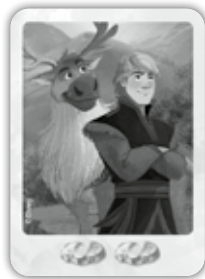
Der magische Wettlauf beginnt!

Alle Spielfiguren stehen auf dem Tisch vor dem Spielgerät am Beginn des Weges. Der kleinste Spieler darf beginnen, dann geht es reihum weiter. Bist du am Zug, deckst du die oberste Karte vom Stapel auf, sie sagt dir, was du tun darfst:

ziehe deine Spielfigur ...



1 Feld vorwärts



2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts

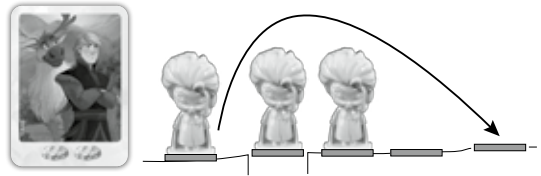
ziehe eine beliebige Spielfigur ...



1 Feld zurück

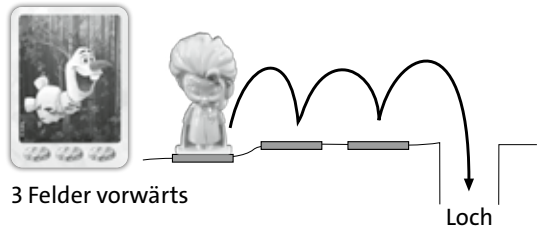
Immer wenn du am Zug bist kannst du entscheiden, welche deiner Figuren du voranziehen möchtest und ob du eine neue Elsa-Figur ins Rennen schicken möchtest. Jedoch musst du alle Schritte mit **einer** Figur ziehen.

Auf einem Spielfeld kann immer nur eine Spielfigur stehen. Besetzte Felder werden übersprungen und zählen nicht mit!



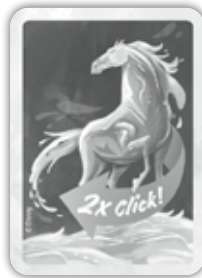
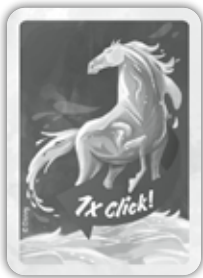
2 Felder vorwärts

Offene Felder werden mitgezählt. Aber Elsa fällt nur dann hinein, wenn der Zug direkt auf dem offenen Feld endet.



3 Felder vorwärts

Loch



Nokk Karten

Es gibt sichere Felder und unsichere Felder, die sich öffnen können, wenn Nokk gedreht wird!

Wer eine Karte mit Nokk aufdeckt, darf Nokk einmal oder sogar zweimal drehen.

Dabei drehst du Nokk soweit im Uhrzeigersinn, bis es „klickt“.

Geöffnete Felder werden sich schließen, aber dafür öffnen sich neue Felder!

Pech, wenn eine Spielfigur auf solch einem Feld steht ... sie fällt hinein, verschwindet in den Fluten des Wassers und wird zurück an Land gespült. Hast du eine Spielfigur verloren, so spielst du mit deinen verbleibenden Elsa-Figuren weiter. Wenn du jedoch alle 4 Spielfiguren verloren hast, dann bist du leider aus dem Rennen und scheidest aus dem Spiel aus.



Anna Karten

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler eine Anna-Karte bekommen. Diese Karte kannst du jederzeit einsetzen, wenn du am Zug bist. Anna erlaubt dir, ein zusätzliches Feld voranzuziehen!

(z.B. Endet dein Zug auf einem „unsicheren“ Feld, kannst du die Anna-Karte ausspielen. Du darfst dann ein Feld weiterziehen, um auf einem „sicheren“ Feld zu stehen.)

Leider kannst du die Anna-Karte nur einmal im Spiel verwenden. Nachdem du sie ausgespielt hast, legst du sie beiseite.

Ist der **Kartenstapel aufgebraucht**, bevor einer von euch das Ziel erreichen konnte? Dann sammelt alle verwendeten Aktionskarten ein, mischt sie gut und bildet daraus einen neuen Kartenstapel. Legt diesen verdeckt in die Tischmitte und weiter geht's!

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte Feld vor dem Nokk erreicht hat. Dieser Spieler hat gewonnen!

© 2019
© Disney
www.disney.com



Disney FROZEN II



Jeux Ravensburger® n° 20 425 0
Une course palpitante dans un décor en 3D
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Licence : © 1999 Seven Towns Ltd.
Design : DE Ravensburger

Contenu :

- 1 module de jeu en 3D
- 1 « Nokk » en 3D
- 16 pions Elsa de 4 couleurs différentes
- 4 cartes Anna
- 44 cartes Action (Lieutenant Mattias, Kristoff & Sven, Olaf, Elsa et le Nokk)



Accompagnez Elsa dans son voyage magique et aidez-la à franchir la mer déchaînée et ses terribles vagues jusqu'au Nokk. Mais attention : au moindre faux-pas, vous serez rejetés sur la terre ferme.

Grâce à Anna, Kristoff, Sven, Olaf et au Lieutenant Mattias, vous progresserez rapidement, mais la mer est imprévisible : quand le Nokk tourne, le chemin change d'un seul coup ! Les cases qui semblaient sûres disparaissent ... et Elsa avec elles !

À vous d'utiliser votre chance et votre tactique pour atteindre le Nokk le premier et gagner la partie !

Ravensburger

Préparation

Placez le module de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Insérez le « Nokk » au sommet. Chaque joueur reçoit 4 pions Elsa d'une couleur et une carte Anna. Les pions et les cartes non utilisés sont remis dans la boîte. Mélangez les cartes Action et placez le paquet, face cachée, à côté du jeu.

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le premier le Nokk avec l'un de ses pions.

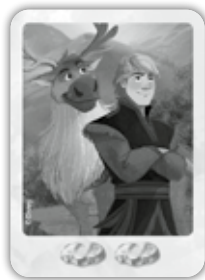
La course commence

Tous les pions partent de la table, devant le module de jeu, au début du parcours. Le plus petit joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient votre tour, retournez la carte supérieure du paquet ; elle vous indique l'action que vous devez faire :

Avance ton pion ...



d'1 case

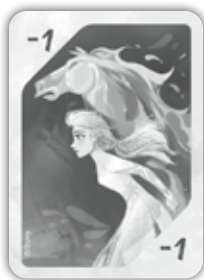


de 2 cases



de 3 cases

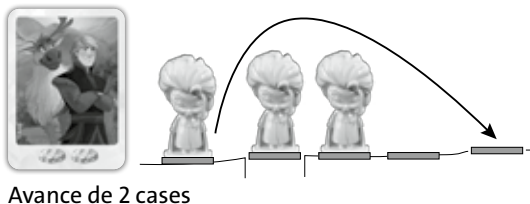
Recule un pion de ton choix ...



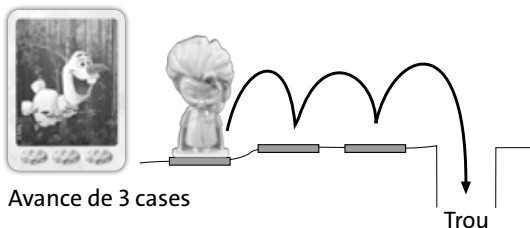
d'1 case

À chacun de vos tours, vous pouvez décider de déplacer n'importe lequel de vos pions déjà sur le parcours ou d'en faire entrer un nouveau. Vous devez cependant vous déplacer du nombre total de cases indiqué avec un seul pion.

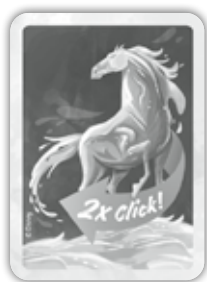
Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Les cases occupées sont sautées et ne comptent pas dans le déplacement.



Un trou compte comme une case. Mais Elsa ne tombe dedans que si elle termine son déplacement sur ce trou.



Certaines cases sont sûres, d'autres risquées et peuvent s'ouvrir lorsque le Nokk est tourné !



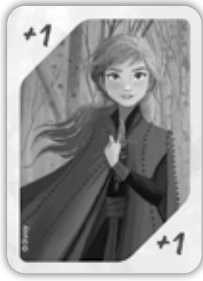
Que se passe-t-il lorsque le Nokk est tourné ?

Lorsque vous retournez une carte Nokk, tournez le Nokk 1 fois, parfois même 2 fois.

Tournez-le dans le sens horaire jusqu'à ce que vous entendiez un

« CLIC ». Les cases ouvertes se refermeront tandis que d'autres s'ouvriront !

Si un pion se trouve sur une telle case, pas de chance : il tombe dedans, disparaît dans les flots et est renvoyé sur la terre ferme. Le joueur qui perd un pion continue avec ceux qu'il lui reste. Si vous perdez vos 4 pions, vous êtes malheureusement hors-course et éliminé de la partie.



Cartes Anna

Au début de la partie, chacun dispose d'une carte Anna. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment de votre tour. Anna vous permet d'avancer d'une case supplémentaire !

(Si vous terminez votre déplacement sur une case « risquée », par exemple, vous pouvez jouer votre carte Anna. Vous pouvez alors avancer d'une case supplémentaire pour atteindre une case « sûre ».)

Vous ne pouvez malheureusement utiliser votre carte Anna qu'une seule fois au cours de la partie. Après l'avoir utilisée, mettez-la de côté.

Et si la pioche est épuisée avant que l'un d'entre vous n'ait atteint l'arrivée ? Mélangez toutes les cartes Action utilisées et formez une nouvelle pioche au milieu de la table pour continuer.

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint la dernière case devant le Nokk avec l'un de ses pions ; il remporte alors la partie.

© 2019
© Disney
www.disney.com



Disney FROZEN II



Gioco Ravensburger® n° 20 425 0
Una divertente gara 3D
per 2 - 4 giocatori dai 4 anni in su.

Licenza: © 1999 Seven Towns Ltd.
Design: DE Ravensburger

Contenuto:

- 1 base del gioco 3D
- 1 Pedina "Nokk" 3D
- 16 Pedine-Elsa in 4 diversi colori
- 4 Carte-Anna
- 44 Carte-azione (Tenente Mattias, Kristoff & Sven, Olaf, Elsa e il Nokk)



Accompagnate Elsa nel suo magico viaggio: aiutatela a superare le potenti onde del mare in tempesta e a raggiungere il Nokk. Ma fate attenzione: il mare è ingannevole basta un passo falso per essere scaraventati di nuovo sulla terraferma! Con l'aiuto di Anna, Kristoff, Tenente Mattias, Sven e Olaf riuscirete a procedere più velocemente e sicuri. Ma il Nokk è imprevedibile: se si volta, all'improvviso il percorso cambia e le caselle che credevate sicure scompaiono portandosi via Elsa!

Vince chi, con un po' di fortuna e un pizzico di tattica, riesce per primo ad accompagnare Elsa fino al Nokk!

Ravensburger

Preparazione

Appoggiate la base al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo bene. Infilate il Nokk sul vertice della base. Ogni giocatore deve scegliere 4 pedine-Elsa dello stesso colore e una carta-Anna. Riponete all'interno della scatola le pedine-Elsa e le carte-Anna eccedenti. Riunite in un mazzo le carte-azione, mescolatelo e mettetelo, coperto, accanto alla base.

Scopo del gioco ...

è raggiungere per primo con **una** delle proprie pedine-Elsa il Nokk.

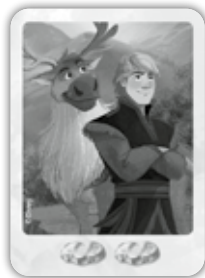
Si comincia!

Disponete tutte le pedine sul tavolo, davanti alla base, all'inizio del percorso. Inizia il giocatore più giovane, poi si procede a turno. Al tuo turno, scopri la carta in cima al mazzo che ti indicherà una delle seguenti azioni da eseguire:

sposta la tua pedina ...



avanti di 1 casella

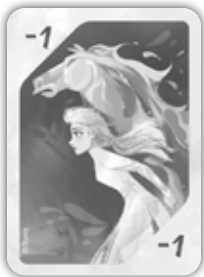


avanti di 2 caselle



avanti di 3 caselle

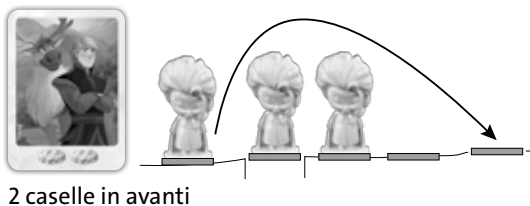
sposta una qualsiasi pedina ...



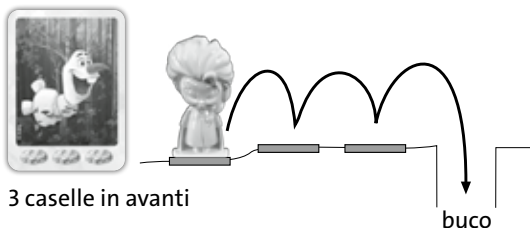
indietro di 1 casella

A ogni tuo turno puoi decidere quale delle tue pedine far avanzare, oppure se farne entrare in gara una nuova. Ovviamente, a ogni turno puoi muovere solamente la pedina da te prescelta.

Su una casella può sostare una sola pedina.
Le caselle occupate non si contano e vengono saltate!

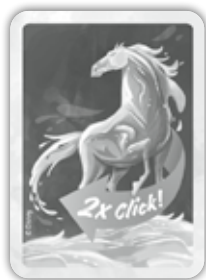
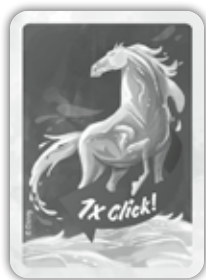


Le caselle aperte, invece, si contano, ma Elsa ci finisce dentro solamente se il turno termina proprio lì sopra.



Carte Nokk

Alcune caselle sono sicure, altre, invece, sono pericolose perché possono aprirsi quando fate girare il Nokk!



Chi scopre la carta con il Nokk, può farlo girare una o addirittura due volte.

Fai girare il Nokk in senso orario fino a quando non senti il "clic".
Le caselle aperte si chiuderanno, ma se ne apriranno delle altre!

Se una pedina si trova su una casella che si apre, è proprio sfortunata, perché ... ci cade dentro, scomparendo tra i flutti, e viene gettata sulla riva. Se hai perso una pedina, puoi continuare a giocare con le pedine-Elsa che ti sono rimaste. Se però perdi tutte e 4 le tue pedine, purtroppo sei eliminato dal gioco.



Carte-Anna

All'inizio della partita, a ogni giocatore viene consegnata una carta-Anna. Quando è il tuo turno, se vuoi, puoi utilizzarla: grazie ad Anna avanzi di una casella!

(Es.: se il tuo turno termina su una casella "pericolosa", puoi giocare la carta-Anna che ti permette di avanzare di un'ulteriore casella per fermarti così su una casella "sicura".)

Ricorda però che puoi utilizzare la carta-Anna una sola volta durante tutta la partita. Dopo averla giocata, devi metterla da parte.

Che cosa succede se il **mazzo di carte termina** prima che qualcuno abbia raggiunto la meta? In questo caso, formate un nuovo mazzo con tutte le carte-azione utilizzate, mescolatelo e rimettetelo in gioco, coperto, al centro del tavolo. La partita può proseguire!

Vince chi raggiunge per primo con la sua pedina l'ultima casella davanti al Nokk!

© 2019
© Disney
www.disney.com



Disney FROZEN II



Ravensburger® Game No: 20 425 0

An exciting 3D action game for
2 to 4 players, aged 4 and above.

License: © 1999 Seven Towns Ltd.

Design: DE Ravensburger

Contents:

- 1 blue base unit
- 1 3D Nokk figure
- 16 Elsa playing pieces in 4 different colours
- 4 Anna cards
- 44 action cards



Help Elsa on her magical journey across the sea! But be careful the water is choppy, and you will need to travel quick, one wrong move and you may get swept back to shore!

Help Elsa navigate the rough waves to bring her face-to-face with the Nokk. The first player to help Elsa reach the Nokk is the winner.

Speed ahead with the help of Anna, Kristoff, Lieutenant Mattias, Sven and Olaf! Turn over a card to move one, two, or even three spaces ahead. But watch out! If you reveal a Nokk card, you must rotate the Nokk! Where the path was safe once before the water could now part to cause Elsa to be swept back to shore.

Ravensburger

Preparation

The blue base is placed in the middle of the table. The Nokk figure is fixed on to the very top of the base unit. Each player takes 4 Elsa playing pieces of the same colour and places them in front of the base leading up to the first space. If only 2 or 3 people are playing, put the remaining Elsa playing pieces back into the box. Each player gets one Anna card. Put the remaining Anna cards into the box. One of the players shuffles the action cards and places them picture side down, beside the blue base.

Aim of the game

Be the first player to get **one** of your Elsa playing pieces to the top space next to the Nokk.

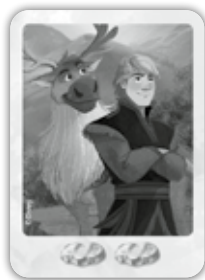
The magical journey along the waves begins!

The youngest player starts and draws an action card from the stack of cards. Then, take turns in a clockwise direction.

How cards are drawn: If you draw a card with Lieutenant Mattias, Olaf, or Kristoff and Sven on it, move one of your Elsa playing pieces forward as many spaces shown on the card:



Move forward
1 space



Move forward
2 spaces



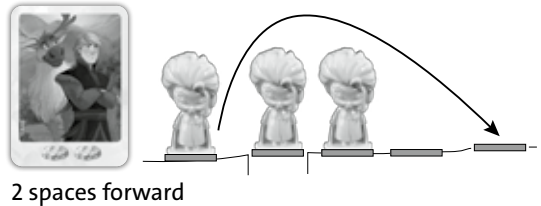
Move forward
3 spaces



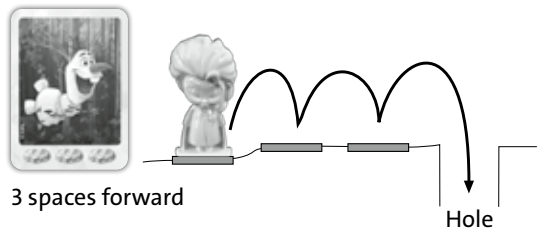
Move **any** Elsa
playing piece
1 step back

You always get to **choose** which one of your 4 Elsa playing pieces you want to move. Before every **new** move, you can always decide to bring a new Elsa playing piece into play or move one of your Elsa playing pieces that is already on the blue base.

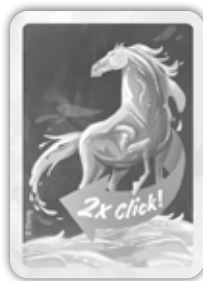
Only **one** Elsa playing piece can occupy a space at a time. Occupied spaces are **skipped** when moving your Elsa playing piece over them and are not counted.



Open spaces/holes are counted. However, your Elsa playing piece only falls into a "hole" if it is placed **directly** on it at the end of your move.



Safe Spaces: There are many safe spaces along the waves where the water/path will not open. But there are also unsafe spaces that can open up and become deep holes when the Nokk is being rotated.



When to rotate the Nokk on the base:

When you draw a card with the Nokk and a purple arrow (1x click!) on it, rotate the Nokk in a clockwise direction until you hear "CLICK!"

One of the path spaces might open causing a hole to appear. If there happens to be an Elsa playing piece on this particular space, Elsa will fall into the "water" and be swept back to shore.

This Elsa playing piece is then out of the game. If you have lost an Elsa playing piece, you continue the game with your remaining playing pieces. If all four of your Elsa playing pieces fall into the water, you are out of this game and will have to wait for the next one. When you draw a card with the Nokk and an orange arrow (2x click!) on it, turn the Nokk twice!



Anna Card

Anna of course will always help her sister! Playing the Anna card allows players to move one additional space forward. You may use the card once only, but you can use it during any of your turns.

(E.g. if your playing piece lands on an “unsafe space” you could play the Anna card and move one more step ahead to a “safe space”.) After using the Anna card it goes back into the box.

What to do when the stack of action cards has been used up:

Cards that have already been drawn are placed to the side. Once the stack of action cards has been used up, shuffle the cards and put them back into a pile next to the blue base with the picture facing down, this becomes the new draw pile.

Aim of the game

The first player to move one of their Elsa playing pieces onto the top space next to the Nokk is the winner. You do not have to land with the exact number of spaces. Any unused spaces are simply forfeited.

© 2019

© Disney

www.disney.com

Disney FROZEN II



Ravensburger® spel nr. **20 425 0**
Een spannend 3D wedstrijdspel
voor **2 tot 4** spelers vanaf **4** jaar.

Licentie: © 1999 Seven Towns Ltd.
Design: DE Ravensburger

Inhoud:

- 1 3D spel
- 1 3D figuur "Nokk"
- 16 Elsa speelfiguren in 4 verschillende kleuren
- 4 Anna-kaarten
- 44 actiekaarten (Luitenant Mattias, Kristoff & Sven, Olaf, Elsa en de Nokk)



Begeleid Elsa op haar magische reis en help haar over de stormachtige zee en door de hoge golven bij de Nokk te komen. Maar wees voorzichtig, één verkeerde stap en je wordt weer aan land gespoeld. Met de hulp van Anna, Kristoff, Luitenant Mattias, Sven en Olaf komen jullie snel vooruit, maar de Nokk is onberekenbaar: als hij draait dan verandert de weg plotseling! Veilig gewaande velden verdwijnen en Elsa met hen!

Met geluk en een beetje tactiek brengen jullie Elsa als eerste bij de Nokk en winnen jullie het spel!

Vorbereiding

Zet het spel in het midden op tafel, zo dat iedereen er goed bij kan. Zet “de Nokk” op de top van het spel. Iedere speler krijgt 4 Elsa-speelfiguren en een Anna-kaart. De Elsa-figuren en Anna-kaarten die overblijven, gaan terug in de doos. Schud de actiekaarten en leg ze omgekeerd naast het spel.

Doel van het spel

is, als eerste met één van de eigen Elsa-speelfiguren de Nokk te bereiken.

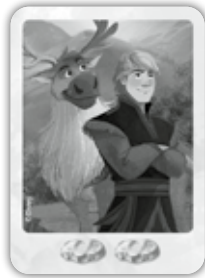
Het gaat beginnen!

Alle speelfiguren staan op de tafel voor het spel aan het begin van de weg. De kleinste speler mag beginnen, daarna gaat het spel om de beurt verder. Ben je aan de beurt, dan draai je de bovenste kaart van de stapel om, die zegt wat je moet doen:

zet je speelfiguur ...



1 veld vooruit

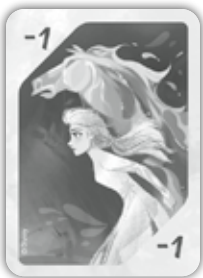


2 velden vooruit



3 velden vooruit

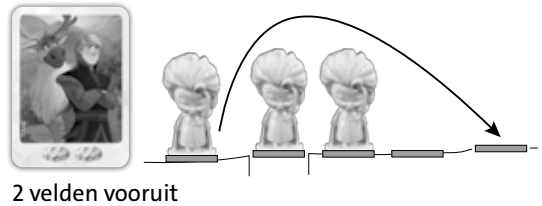
zet een willekeurige speelfiguur ...



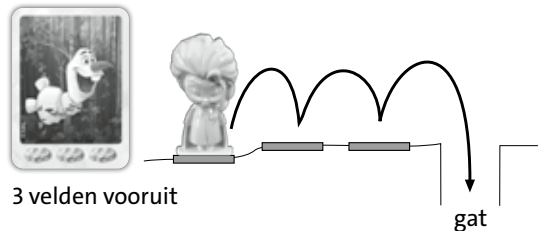
1 veld terug

Steeds als je aan de beurt bent, kun je kiezen welke van je figuren je vooruit wilt zetten en of je een nieuwe Elsa-figuur in het spel wilt brengen. Je moet echter alle stappen met één figuur zetten.

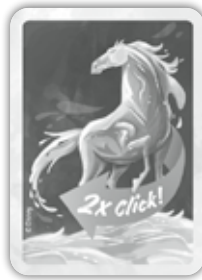
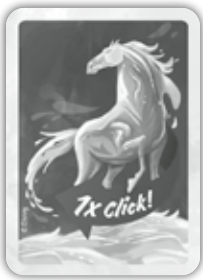
Op een speelveld mag altijd maar één speelfiguur staan. Over bezette velden moet gesprongen worden en die tellen niet mee!



Open velden worden meegeteld. Maar Elsa valt er alleen in, als de beurt direct op het open veld eindigt.



Er zijn veilige velden en onveilige velden, die open gaan als de Nokk gedraaid wordt!



Wat gebeurt er als de Nokk wordt gedraaid?

Wie een kaart met de Nokk omdraait, mag de Nokk één keer of zelfs twee keer draaien.

Daarbij draai je de Nokk zover tegen de klok in, tot hij “klikt”.

Geopende velden zullen dicht gaan, maar andere velden gaan juist weer open!

Pech als een speelfiguur op zo'n veld staat ... ze valt erin, verdwijnt in het spel en wordt terug aan land gespoeld. Heb je een speelfiguur verloren, dan speel je verder met één van je andere Elsa-figuren. Als je echter alle 4 de figuren verloren hebt, dan ben je helaas uit het spel.



Anna kaarten

In het begin van het spel heeft iedere speler een Anna-kaart gekregen. Deze kaart kun je altijd inzetten als je aan de beurt bent. Anna maakt het mogelijk om 1 veld extra vooruit te zetten.

(bv.: eindigt een beurt op een “onveilig” veld, dan kun je de Anna-kaart uitspelen. Je mag dan een veld verder zetten, om op een “veilig” veld te gaan staan.)

Helaas kun je de Anna-kaart tijdens het spel maar één keer gebruiken. Nadat je haar hebt uitgespeeld, leg je haar aan de kant.

Is de **stapel kaarten op**, voordat één van jullie het doel kon bereiken? Verzamel dan alle gebruikte actiekaarten, schud ze goed en maak daarvan een nieuwe stapel. Leg de stapel omgekeerd in het midden en ga verder met het spel!

Het spel is afgelopen, zodra een speler met zijn speelfiguur het laatste veld voor de Nokk heeft bereikt. Deze speler heeft gewonnen!

© 2019
© Disney
www.disney.com



Disney FROZEN II



Juegos Ravensburger® n.º: 20 425 0
Una emocionante carrera en 3D
para 2-4 jugadores a partir de 4 años.

Licencia: © 1999 Seven Towns Ltd.
Diseño: DE Ravensburger

Contenido:

- 1 base de juego en 3D
- 1 figura del Nokk en 3D
- 16 figuritas de Elsa en 4 colores diferentes
- 4 cartas de Anna
- 44 cartas de acción



Acompañad a Elsa en su mágico viaje: ayudadla a superar las potentes olas del mar en tempestad y a llegar hasta el Nokk. ¡Id con cuidado: basta un paso en falso para ser devueltos de nuevo a tierra firme! Con la ayuda de Anna, Kristoff, el teniente Mattias, Sven y Olaf conseguiréis vuestro objetivo más rápido. ¡Pero el Nokk es impredecible: si se gira, de repente el recorrido cambia y las casillas que creáis seguras desaparecen llevándose a Elsa consigo!

Gana el primero que, con un poco de suerte y una pizca de táctica, consiga acompañar a Elsa hasta el Nokk.

Ravensburger

Preparación

Colocad la base de juego en el centro de la mesa de tal forma que todos los jugadores lleguen bien a ella. Introducid la figura del Nokk en la punta della base de juego. Cada jugador recibe 4 figuritas de Elsa de un mismo color y una carta de Anna. Volved a guardar en la caja las figuritas de Elsa y las cartas de Anna sobrantes. Barajad las cartas de acción, juntadlas en un mazo y dejadlo boca abajo al lado de la base de juego.

Objetivo del juego

Ser el primero en llegar con una de tus figuritas de Elsa hasta el Nokk.

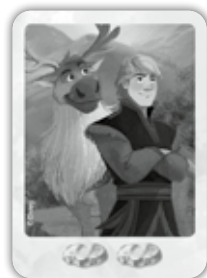
¡A jugar!

Dejad todas las figuritas de Elsa sobre la mesa delante de la base de juego, justo donde empieza el camino. Empieza el jugador de menor edad y luego se continúa por turnos. Cuando sea tu turno, destapa la carta de arriba del mazo, que te indicará lo que puedes hacer:

mueve una de tus figuritas ...



1 casilla hacia delante

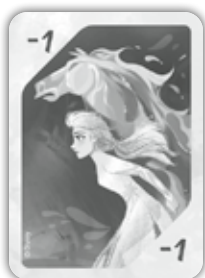


2 casillas hacia delante



3 casillas hacia delante

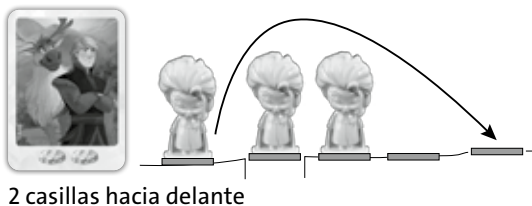
mueve una figurita a tu elección ...



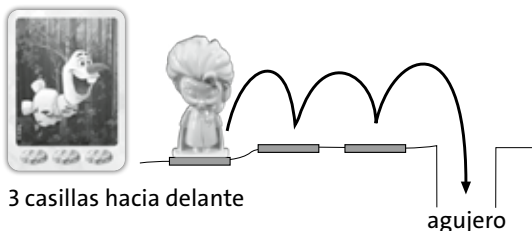
1 casilla hacia detrás

Siempre que sea tu turno, puedes decidir con cuál de tus figuritas quieres avanzar y si quieres introducir una nueva figurita de Elsa en la carrera. Sin embargo, debes dar todos los pasos con la misma figurita.

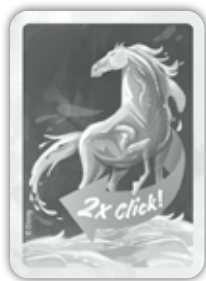
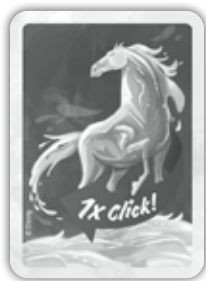
En cada casilla sólo puede haber una figurita.
¡Las casillas ya ocupadas se saltan y no se cuentan!



Los agujeros sí que se cuentan, pero tu figurita de Elsa solamente caerá en ellos si al moverla termina directamente en el agujero.



Hay casillas seguras, pero también otras más inseguras, ¡que se pueden abrir al girar el Nokk!



¿Qué ocurre cuando se gira el Nokk?

Si destapas una carta del Nokk, puedes girar el Nokk una o incluso dos veces.

Para ello, debes girar el Nokk en el sentido de las agujas del reloj hasta que haga «clic».

¡Las casillas abiertas se cerrarán, pero se abrirán otras nuevas!

Si en alguna de esas casillas había una figurita ... ¡mala suerte! La figurita cae adentro, por lo que desaparece entre las olas del mar y queda eliminada del juego. Cuando pierdas una figurita de Elsa, puedes seguir jugando con las demás que te queden. Pero si pierdes tus 4 figuritas, desgraciadamente quedas eliminado de la carrera y de la partida.



Las cartas de Anna

Al principio de la partida, cada jugador ha recibido una carta de Anna. Esta carta puedes utilizarla en cualquier momento durante tu turno. ¡Anna te permite avanzar una casilla más!

(p.ej. Si al avanzar tu figurita, ésta termina en una casilla «insegura», puedes jugar la carta de Anna. Puedes avanzar otra casilla para quedarte en una casilla «segura».)

Desafortunadamente, sólo puedes utilizar la carta de Anna una vez por partida. Después de jugarla, déjala apartada a un lado.

¿Se ha **agotado el mazo de cartas** antes de que alguno haya conseguido llegar a la punta de la base de juego? En ese caso, juntad todas las cartas de acción utilizadas, barajadlas bien y formad con ellas un nuevo mazo. Colocadlo en el centro de la mesa, ¡y que continúe el juego!

La partida termina en cuanto un jugador llega con una de sus figuritas a la última casilla, que está delante del Nokk. ¡Ese jugador ha ganado!

© 2019
© Disney
www.disney.com



Disney FROZEN II



Jogo Ravensburger® n° 20 425 0
Um jogo divertido 3D
para 2 - 4 jogadores a partir de 4 anos.

Licença: © 1999 Seven Towns Ltd.
Design: DE Ravensburger

Conteúdo:

- 1 base do jogo 3D
- 1 Peça "Nokk" 3D
- 16 Peças-Elsa em 4 cores diferentes
- 4 Cartas-Anna
- 44 Cartas-ação



Acompanhe Elsa na sua viagem mágica: ajude-a a passar as ondas poderosas do mar tempestuoso e a chegar em Nokk. Cuidado: basta um passo em falso para ser atirado de novo para a terra firme! Com a ajuda de Anna, Kristoff, Tenente Mattias, Sven e Olaf conseguirá chegar mais rápido. Mas o Nokk é imprevisível: se virar, de repente o caminho muda e as casas que pareciam seguras desaparecem e levam a Elsa embora!

Ganha quem, com um pouco de sorte e uma pitada de tática, consegue primeiro acompanhar Elsa até Nokk!

Ravensburger

Preparação

Coloque a base no meio da mesa, para que todos os jogadores possam alcançá-lo facilmente. Enfie o Nokk na ponta da base. Cada jogador deve escolher 4 peças-Elsa da mesma cor e uma carta-Anna. Coloque as peças-Elsa e as cartas-Anna que sobram dentro da caixa. Junte num maço as cartas-ação, misture-o e coloque-o, coberto, ao lado da base de água.

Objetivo do jogo ...

é chegar antes no Nokk com **uma** das próprias peças-Elsa.

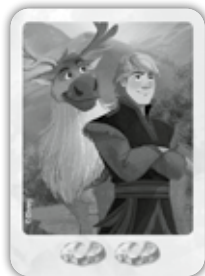
Vamos começar!

Antes de começar a partida, coloque todas as peças na mesa, na frente da base de água. Começa o jogador mais jovem, depois continua-se em turno. Na sua vez, descubra a carta no topo do baralho que indicará uma das seguintes ações a realizar:

movimente a sua peça ...



1 Casa para frente



2 Casas para frente



3 Casas para frente

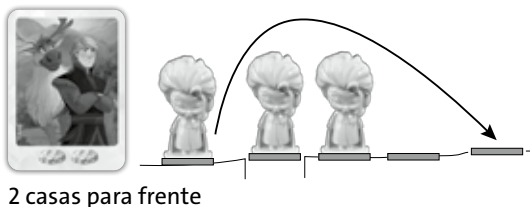
movimente qualquer peça ...



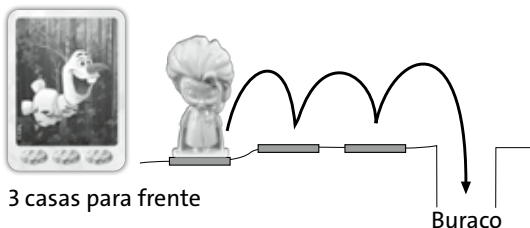
1 Casa para trás

Em cada turno quando for a sua vez pode decidir qual de suas peças-Elsa avançar, ou pode colocar uma nova no jogo. É claro que só pode mover a peça que escolheu em cada turno.

Numa casa pode ficar somente uma peça. As casas ocupadas não são contadas e são puladas!



Ao contrário, as casas abertas são contadas, mas Elsa acaba lá apenas se o turno termina exatamente ali em cima.



Algumas casas são “seguras”, outras, ao contrário, são “perigosas” porque podem abrir-se quando giram o Nokk!



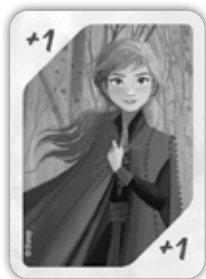
O que acontece quando giram o Nokk?

Quem cobrir a carta com o Nokk, pode girá-lo uma ou duas vezes.

Gire o Nokk no sentido horário até ouvir o “clique”.

As casas abertas irão fechar-se, mas abrirão outras!

Se uma das suas peças estiver numa casa que se abre, é mesmo azarada, porque... cairá dentro, desaparecendo no meio das ondas e é eliminada da partida. Pode continuar a jogar com as peças-Elsa que restaram. Porém, se perder as suas 4 peças-Elsa, infelizmente será eliminado do jogo.



Cartas-Anna

No começo da partida, a cada jogador é entregue uma carta-Anna. Quando é a sua vez, se quiser, pode utilizá-la: graças a Anna avança de uma casa!

Ex.: se a sua vez terminar numa casa “perigosa”, pode jogar a carta-Anna que lhe permite avançar mais uma casa para assim parar numa casa “segura”.)

Lembre-se, porém, que só pode usar a carta-Anna apenas uma vez durante todo o jogo. Depois de tê-la jogado, deve pô-la de lado.

O que acontece se o **baralho de cartas terminar** antes de alguém chegar no objetivo? Neste caso, forme um novo baralho com todas as cartas-ação utilizadas, embaralhe-o e coloque-o de volta no jogo, coberto, no meio da mesa. O jogo pode continuar!

Ganha quem chega primeiro com a própria peça na última casa na frente do Nokk!

© 2019

© Disney

www.disney.com



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

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

Ravensburger

238056