

Disney
FROZEN II
HELFT OLAF!

D

Ravensburger® Spiele Nr.: **20 528 8**

Ein spannendes Merk- und Wettlaufspiel
für **2 – 4** Eisköniginnen ab **5** Jahren.

Autorin: Janet Kneisel

Design: Grafikhäusle Gisela Kössler

Inhalte:

- 1 Spielplan (3-teilig)
- 4 Spielfiguren (Elsa, Anna, Kristoff, Sven)
- 1 Figur „Wind“
- 15 kleine Kärtchen (10 Olaf-Teile, 5 Wind-Kärtchen)
- 1 Sammeltafel
- 1 Spinner (Kartonscheibe, Drehpfeil und Halterung)



Armer Olaf! Der Wind hat Olaf „auseinandergepustet“ und nun liegen seine Körperteile im Wald verstreut umher. Aber seine Freunde Elsa, Anna, Kristoff und Sven machen sich auf die Suche nach Olafs Teilen, um ihn wieder zusammenzubauen. Mit etwas Glück und einem guten Gedächtnis könnt ihr die Freunde dabei unterstützen!

Ziel des Spiels

ist es, gemeinsam alle Teile von Olaf zu finden und diese in der richtigen Reihenfolge zusammenzulegen. Das muss geschafft sein, bevor der Wind erneut durch den Wald fegt!



Spielvorbereitung:

Baut den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt die 15 Kärtchen und verteilt sie verdeckt auf die entsprechenden Stellen auf dem Spielplan. Jeder wählt eine Spielfigur, steckt sie in den Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld. (Übrige Figuren legt ihr zurück in die Schachtel). Stellt nun den Wind auf sein Startfeld mit den Zahlen „2 und 4“ (wenn ihr zu zweit oder zu viert spielt) oder auf das Startfeld mit der Zahl 3 (wenn ihr zu dritt spielt).



Baut nun noch den Spinner zusammen:
Dazu steckt ihr den Stecker von unten durch das Loch in der Kartonscheibe, legt den Drehpfeil darauf und fixiert die Teile mit der durchsichtigen Kappe.



Der Wettlauf beginnt!

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Euer gemeinsames Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Teile von Olaf einzusammeln, um ihn dann wieder zusammen zu setzen. Aber natürlich müssen die Teile in der richtigen Reihenfolge aufgebaut und angeordnet werden: Zuerst die Beine und der Bauch, später folgen Kopf und Arme. Als kleine Hilfe sind die Karten auf der Rückseite farblich gekennzeichnet: Beine und Bauch mit weißen Schneeflocken, Kopf und Arme mit blauen Schneeflocken.

Wer am Zug ist, dreht den Spinner und zieht anschließend seine Spielfigur um die angezeigten Felder in eine beliebige Richtung auf dem Spielplan voran. Zeigt der Spinner das Feld mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, so dürft ihr wählen, wie viele Felder ihr ziehen möchtet: 1, 2, 3 oder 4?

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen, ihr werft euch nicht gegenseitig aus dem Spiel.

Endet euer Spielzug auf einem Kärtchen, dürft ihr es aufdecken.

Zeigt das Kärtchen einen Teil von Olaf, dann zeigt es euren Mitspielern und legt es verdeckt auf die linke Seite der Sammeltafel. Versucht euch gut zu merken, welches Teil ihr dort abgelegt habt!

Tip! Lege dein Olaf-Puzzleteil etwa auf die gleiche Höhe wie es daneben für das Olaf-Puzzle platziert werden muss, denn so kannst du es dir leichter merken.



Zeigt das Kärtchen den Wind, so legt ihr es offen neben die Sammeltafel.

Dann vertauscht ihr verdeckt zwei der bereits gesammelten Olaf-Teile auf der Sammeltafel. Habt ihr erst ein Kärtchen gesammelt, so verschiebt ihr es an eine andere Stelle auf der Sammeltafel. Habt ihr noch kein Kärtchen gesammelt, geschieht nichts.



In jedem Fall bleibt das Wind-Kärtchen neben der Sammeltafel liegen und ist aus dem Spiel.

Olaf zusammenpuzzeln

Habt ihr schon die ersten Teile von Olaf sammeln können, (insbesondere das Teil mit der Nummer 1), dann könnt ihr damit beginnen, Olaf zusammenzubauen! Dazu muss einer von euch auf ein Olaf-Feld ziehen, danach versucht dieser Spieler mit eurer Hilfe das Kärtchen mit der Nummer 1 zu finden.



Wichtig:

- Olaf muss der Reihe nach gepuzzelt werden, beginnend mit der Nummer 1, dann 2, dann 3, usw.
- Ihr dürft nur die Kärtchen verwenden, die ihr bereits eingesammelt habt.

Ist es das richtige Kärtchen, wird es auf der Olaf-Figur an der passenden Stelle abgelegt. Ihr dürft sofort ein weiteres Kärtchen aufdecken (in diesem Fall die Nummer 2) und ebenfalls an der passenden Stelle ablegen, wenn es das richtige Kärtchen ist.

Das geht so lange, bis ein „falsches“ Kärtchen aufgedeckt wird.

Habt ihr ein „falsches“ Kärtchen aufgedeckt, so dreht ihr es an der gleichen Stelle auf der Sammeltafel wieder um. Der nächste Spieler setzt das Spiel fort.

Der Wind zieht auf!

Nachdem jeder Spieler 1x an der Reihe war, setzt ihr den Wind um 1 Feld voran. Beeilt euch! Olaf muss vollständig zusammengebaut sein, bevor der Wind das Ziel erreicht hat und erneut durch den Wald fegt!

Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr Olaf zusammengepuzzelt habt! Ihr habt es geschafft und das Spiel gemeinsam gewonnen!

Das Spiel endet auch, wenn der Wind sein Ziel erreicht hat. Habt ihr Olaf dann noch nicht fertig zusammengepuzzelt, so habt ihr es diesmal leider nicht geschafft und der Wind hat das Spiel gewonnen. Am besten versucht ihr es gleich noch einmal!

Spielt ihr zu zweit

Läuft das Spiel genauso, wie zuvor beschreiben. Aber beide Spieler dürfen 2x hintereinander den Spinner drehen und ziehen, wenn sie an der Reihe sind. Erst danach zieht der Wind voran.

Einfache Spielvariante

Auch bei der einfachen Spielvariante müsst ihr versuchen Olaf zusammenzubauen, bevor der Wind aufzieht. Dazu baut ihr das Spiel genauso auf, wie zuvor beschrieben.

Seid ihr am Zug, dreht ihr den Spinner und zieht eure Spielfigur entsprechend voran.

Erreicht ihr ein Kärtchen, deckt ihr es auf:

Zeigt es einen Teil von Olaf, legt ihr es direkt auf der Sammeltafel auf die passende Stelle auf dem Olaf-Bild ab.

Zeigt es den Wind, müsst ihr eines der bereits gesammelten Olaf-Kärtchen auf die linke Seite der Sammeltafel legen. Ihr könnt es aber zurückholen, wenn einer von euch auf ein Olaf-Feld (auf dem Spielplan) zieht.

Nach jeder Runde setzt ihr den Wind um ein Feld voran. Schafft ihr es, Olaf zusammenzubauen, bevor der Wind das Ziel erreicht? Dann habt ihr das Spiel gewonnen!

© Disney
www.disney.com

© 2019

F

Disney FROZEN II AU SECOURS D'OLAF !

Jeux Ravensburger® 20 528 8

Un passionnant jeu de parcours et de mémoire pour **2 à 4** Reines des Neiges à partir de **5** ans.

Auteur : Janet Kneisel

Design : Grafikhäusle Gisela Kössler

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 3 parties)
- 4 pions (Elsa, Anna, Kristoff, Sven)
- 1 pion « Vent »
- 15 tuiles (10 tuiles Olaf et 5 Vent)
- 1 planche
- 1 roue (composée d'un disque, d'une flèche et d'un axe)



Pauvre Olaf ! Le vent l'a soufflé et toutes les parties de son corps sont maintenant éparpillées dans la forêt. Mais ses amis Elsa, Anna, Kristoff et Sven partent à la recherche des différents morceaux pour le reconstituer. Avec un peu de chance et une bonne mémoire, peut être pourrez-vous aider nos amis ?

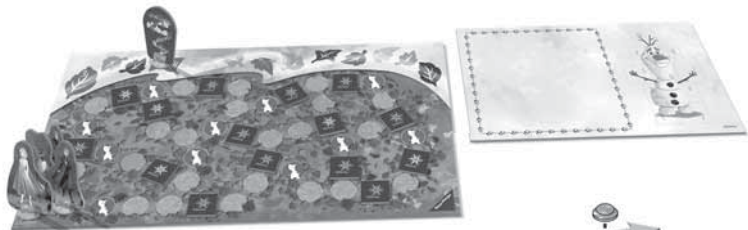
Le but du jeu

consiste à retrouver toutes les parties d'Olaf, tous ensemble, et à les replacer dans le bon ordre. Et cela, avant que le vent ne souffle de nouveau sur la forêt !



Mise en place :

Assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table. Mélangez les 15 tuiles et répartissez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau. Chacun choisit un pion, l'insère dans un socle et le place sur la case Départ. (Remettez les éventuels pions restants dans la boîte.) Placez ensuite le Vent sur sa case Départ portant les nombres « 2 et 4 » ou « 3 » selon que vous jouez respectivement à 2 ou 4, ou 3 joueurs.



Pour finir, assemblez la roue :
passez l'axe, par en dessous, à travers le trou du disque en carton, enflez la flèche dessus, puis bloquez l'ensemble avec le rivet transparent.



La course peut commencer !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Votre but commun consiste à rassembler le plus rapidement toutes les parties d'Olaf pour le reconstituer. Mais elles doivent bien sûr être toutes placées dans le bon ordre : d'abord les jambes et le ventre, puis la tête et les bras. La couleur des flocons au dos des tuiles vous aide un peu : blancs pour les jambes et le ventre et bleus pour la tête et les bras.

Quand vient son tour, le joueur fait tourner la roue, puis déplace son pion sur le plateau du nombre de cases indiqué, dans la direction de son choix. Si la flèche pointe sur la case « 1, 2, 3, 4 », le joueur peut choisir de se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 cases.

Plusieurs pions peuvent occuper la même case ; un pion n'en chasse jamais un autre.

Si un pion termine son déplacement sur une tuile, le joueur peut la retourner.

Si la tuile montre une partie d'Olaf, le joueur la montre aux autres et la place, face cachée, sur la partie gauche de la planche.

À vous de bien mémoriser quelle partie d'Olaf vous avez posée à cet endroit !

***Conseil !** Placez les parties d'Olaf à peu près à la même hauteur que la position qu'elles doivent occuper dans le puzzle pour vous faciliter la tâche.*

Si, par contre, la tuile montre le Vent, le joueur la place à côté de la planche.

Intervertissez deux parties d'Olaf déjà placées sur la partie gauche de la planche, en les laissant face cachée. Si vous n'aviez récupéré qu'une seule tuile, poussez-la à un autre endroit de la planche.

Si vous n'en aviez aucune, il ne se passe rien.

Quoi qu'il en soit, la tuile Vent est hors-jeu et reste à côté de la planche.

Reconstitution d'Olaf

Dès que vous avez récupéré les premières parties d'Olaf (en particulier, celle portant le n° 1), vous pouvez commencer à le reconstituer !



Important :

- Olaf doit être reconstitué dans l'ordre, en commençant par la tuile n° 1, puis la 2, la 3...
- Vous ne pouvez utiliser que les tuiles déjà récupérées.

Le joueur dont c'est le tour essaye d'atteindre une case Olaf sur le plateau. Il tente ensuite de retourner la tuile portant le n° 1.

(Les autres peuvent l'aider à trouver la bonne.)

S'il retourne la bonne tuile, il la place à l'endroit qui convient sur Olaf. Il peut immédiatement retourner une nouvelle tuile de la planche (dans ce cas, la n° 2) et la placer au bon endroit si c'est la bonne. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne une « mauvaise » tuile.

S'il retourne une « mauvaise » tuile, il la remet au même endroit sur la planche, face cachée. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

***Conseil !** Il est possible d'utiliser les cases Olaf pour consulter de nouveau une tuile Olaf déjà sur la planche.*

Le vent se lève !

Une fois que chaque joueur a joué 1 fois, avancez le Vent d'1 case. Dépêchez-vous ! Olaf doit être complet avant que le Vent n'atteigne l'arrivée et ne balaye de nouveau la forêt !

Fin de la partie

La partie est également terminée si le Vent atteint sa case d'arrivée. Si Olaf n'est pas encore terminé, vous avez malheureusement échoué cette fois-ci et le Vent gagne. Pourquoi ne pas réessayer ?

Règle à 2 joueurs

Le déroulement est identique, mais à son tour de jeu, chacun peut faire tourner la roue et se déplacer deux fois de suite. Ce n'est qu'après que le Vent est déplacé.

Règle simplifiée

Là aussi, vous devez essayer de reconstituer Olaf avant le vent ne se lève. La mise en place est exactement la même.

Quand vient son tour, le joueur fait tourner la roue et déplace son pion du nombre de cases indiqué.

S'il s'arrête sur une tuile, il la retourne.

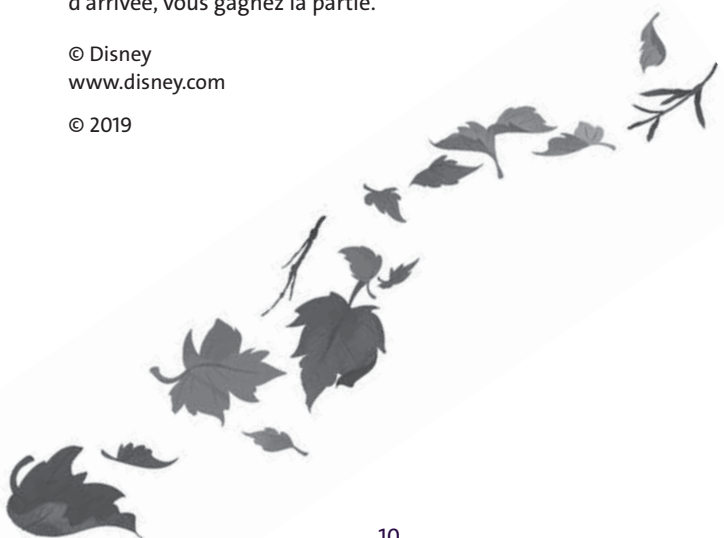
Si elle montre une partie d'Olaf, il la place sur la planche, directement au bon endroit sur Olaf.

Si elle montre le Vent, vous devez remettre une tuile Olaf déjà gagnée sur la partie gauche de la planche, face feuille visible. Vous pourrez la récupérer si l'un d'entre vous atteint de nouveau une case Olaf sur le plateau.

Avancez le Vent d'une case à la fin de chaque tour de table. Si vous réussissez à reconstituer Olaf avant que le Vent n'atteigne sa case d'arrivée, vous gagnez la partie.

© Disney
www.disney.com

© 2019



Disney
FROZEN II
AIUTATE OLAF!



Gioco Ravensburger® n° **20 528 8**

Divertente gioco di percorso e memoria
per **2 - 4** regine del ghiaccio dai **5** anni in su.

Autrice: Janet Kneisel

Design: Grafikhäusle Gisela Kössler

Contenuto:

- 1 tabellone (in 3 parti)
- 4 pedine (Elsa, Anna, Kristoff, Sven)
- 1 personaggio "Vento"
- 15 carte piccole (10 pezzi di Olaf, 5 Vento)
- 1 tabella per ricomporre Olaf
- 1 spinner (composto da un disco in cartone, freccia girevole e supporto)



Povero Olaf, è stato travolto dal vento! Guardate che disastro: i pezzi del suo corpo sono sparpagliati nella foresta. Elsa, Anna, Kristoff e Sven iniziano subito a cercarli: vogliono ricomporre il loro amico. Potete aiutarli? Vi occorrono un po' di fortuna e una buona memoria!

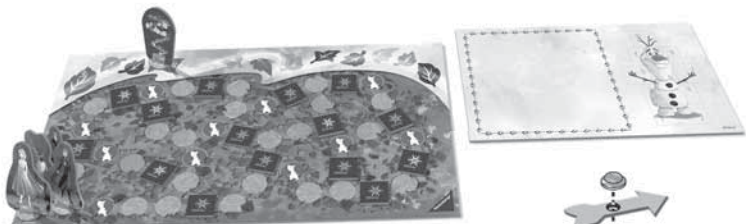
Scopo del gioco

Trovate insieme tutte le parti di Olaf e ricomponete il suo corpo nella sequenza esatta. Dovete riuscirci prima che il vento ricominci a turbinare nella foresta!



Preparazione del gioco:

Componete il tabellone e appoggiate lo al centro del tavolo. Mescolate le 15 carte piccole e disponetele, coperte, sui punti corrispondenti del tabellone. Ogni giocatore sceglie una pedina, la infila nel piedistallo e poi la mette sulla casella di partenza (riponete le pedine eccedenti all'interno della scatola). Mettete il personaggio „Vento“ sulla sua casella di partenza con i numeri „2 e 4“ (se giocate in due o in quattro), oppure sulla casella di partenza con il numero 3 (se giocate in tre).



Componete lo spinner: dal basso, attraverso il foro, infilate il supporto nel disco in cartone. Appoggiateci sopra la freccia e fissate i pezzi tramite il coperchietto trasparente.



Pronti?... Via!

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede a turno, in senso orario. Il vostro obiettivo comune è raccogliere tutti i pezzi di Olaf il più velocemente possibile e ricomporlo. Naturalmente, è obbligatorio rispettare la sequenza giusta: prima le gambe e la pancia, poi la testa e le braccia. Un piccolo aiuto: sul dorso, le carte sono contrassegnate da fiocchi di neve, bianchi per le gambe e la pancia, blu per testa e braccia.

Al tuo turno, fai girare lo spinner, poi fai avanzare la tua pedina per il numero di caselle corrispondente a quello indicato sullo spinner, nella direzione che preferisci. Se la freccia dello spinner indica

la casella con i numeri 1,2,3,4, puoi scegliere di quante caselle avanzare: 1,2,3 oppure 4?

Su ogni casella possono sostare più pedine, quindi nessuno viene buttato fuori dalla partita.

Se il tuo turno termina su una carta, puoi scoprirla.

Se sulla carta è raffigurato un pezzo di Olaf, mostrala agli altri giocatori e mettila, coperta, sulla tabella per ricomporre Olaf (sul lato sinistro).

Dovete tenere bene a mente i pezzi raccolti!

***Suggerimento:** metti il pezzo di Olaf sulla tabella alla stessa altezza in cui si deve trovare quando sarà composto insieme agli altri, così ti sarà più facile ricordare di quale pezzo si tratta.*



Se sulla carta è raffigurato il personaggio „Vento“, mettila, scoperta, accanto alla tabella per ricomporre Olaf.

Poi, sulla tabella per ricomporre Olaf, scambia il posto, mantenendoli coperti, a due pezzi di Olaf già raccolti. Se avete raccolto solamente una carta, allora spostatela semplicemente in un altro punto della tabella per ricomporre Olaf. Se non avete ancora nessuna carta, non succede niente.



Lasciate la carta del personaggio „Vento“ accanto alla tabella per ricomporre Olaf, non vi serve più.

Componete il puzzle di Olaf

Se avete già raccolto i primi pezzi di Olaf (in particolare il pezzo con il numero 1), potete iniziare a ricomporlo!

Importante:

- la composizione di Olaf deve essere fatta rispettando la sequenza, quindi iniziando dal numero 1 e poi 2, 3, ecc.
- Potete utilizzare solo le carte che avete raccolto.



Al tuo turno, cerca di raggiungere una delle caselle di Olaf sul tabellone e poi di scoprire la carta con il numero 1.

(Gli altri giocatori possono aiutarti a trovare la carta giusta.)

Se hai scoperto la carta giusta, mettila sul personaggio di Olaf, nel punto giusto. Visto che hai trovato la carta giusta, puoi scoprire immediatamente un'altra carta (in questo caso la numero 2) e metterla a posto. Prosegui in questo modo, fino a quando non scopri una carta "sbagliata".

Se scopri un pezzo del puzzle "sbagliato", voltalo di nuovo lasciandolo nella stessa posizione. Il tuo turno è così terminato e tocca al prossimo giocatore.

Suggerimento: puoi anche utilizzare la casella di Olaf, per guardare ancora un pezzo del puzzle di Olaf sulla tabella per ricomporre Olaf.

Il vento inizia a soffiare!

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato per 1 turno, fate avanzare di 1 casella il personaggio „Vento“. Fate presto! Olaf deve essere completamente ricomposto, prima che il vento raggiunga l'obiettivo e ricominci a soffiare nella foresta!

Fine della partita

La partita termina non appena riuscite a ricomporre Olaf!

In questo caso, avete vinto!

Ma se il personaggio „Vento“ raggiunge la meta prima che voi abbiate finito di ricomporre Olaf, allora avete perso. Mettetevi di nuovo alla prova in un'altra partita!

Se giocate in due

La partita si svolge esattamente nello stesso modo descritto in precedenza. Ma, al loro turno, i due giocatori fanno girare lo spinner e avanzano per 2 volte consecutive. Solo dopo può avanzare il personaggio „Vento“.

Variante di gioco facilitata

Anche nella variante di gioco facilitata dovete tentare di comporre Olaf prima che si alzi il vento. La partita si svolge come descritto in precedenza.

Al tuo turno, fai girare lo spinner e poi fai avanzare la tua pedina per il numero corrispondente.

Se raggiungi una carta, scoprila, se è:

una **carta con un pezzo di Olaf**, mettila direttamente sulla tabella per ricomporre Olaf, nel punto giusto, sull'immagine di Olaf.

una **carta con il personaggio „Vento“**, devi mettere una della carte di Olaf già raccolte sul “lato sinistro” della tabella per comporre Olaf. Potrete riprenderla, quando qualcuno di voi raggiunge una casella di Olaf (sul tabellone).

Dopo ogni giro, fate avanzare il personaggio „Vento“ di una casella. Riuscirete a ricomporre Olaf, prima che il vento raggiunga la meta? È questo l'unico modo per vincere!

© Disney
www.disney.com

© 2019

NL

Disney FROZEN II

HELP OLAF!

Ravensburger® spel nr. **20 528 8**

Een spannend geheugen- en wedstrijdspel voor **2 tot 4** ijskoninginnen vanaf **5** jaar.

Auteur: Janet Kneisel

Design: Grafikhäusle Gisela Kössler

Inhoud:

- 1 spelbord (3-delig)
- 4 speelfiguren (Elsa, Anna, Kristoff, Sven)
- 1 figuur "wind"
- 15 kleine kaartjes (10 Olaf-delen, 5 wind-kaartjes)
- 1 verzamelbord
- 1 draaitol (bestaand uit een kartonnen schijf, draaipeil en houder)



Arme Olaf! De wind heeft Olaf "uit elkaar geblazen" en nu liggen zijn lichaamsdelen overal verspreid door het bos. Maar zijn vrienden Elsa, Anna, Kristoff en Sven gaan op zoek naar Olafs delen, om hem weer in elkaar te zetten. Met een beetje geluk en een goed geheugen kunnen jullie de vrienden daarbij helpen!

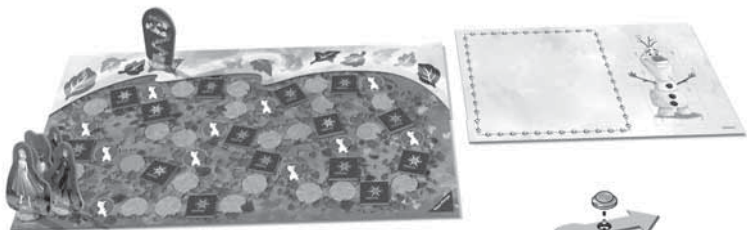
Doel van het spel

is, om samen alle lichaamsdelen van Olaf te vinden en die in de juiste volgorde te leggen. Dat moet gelukt zijn voordat de wind weer door het bos blaast!



Spelvoorbereiding

Zet het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Schud de 15 kaarten en verdeel ze blind over de overeenkomstige plaatsen op het spelbord. Iedere speler kiest een speelfiguur, zet die in het opzetvoetje en vervolgens op het startveld (overige figuren worden weer in de doos gelegd). Zet nu de wind-figuur op zijn startveld met de getallen “2 en 4” (als je met z’n tweeën of vieren speelt) of op het startveld met het getal 3 (als je met z’n drieën speelt).



Zet dan nog de draaitol in elkaar: daarvoor steek je de pin van onderen door het gat in de kartonnen schijf, leg de draaischijf erop en maak de delen vast met het doorzichtige kapje.



De wedstrijd begint!

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel om de beurt met de klok mee verder.

Jullie gezamenlijke doel is om zo snel mogelijk alle delen van Olaf te verzamelen en hem dan weer in elkaar te zetten.

Maar natuurlijk moeten de delen in de juiste volgorde in elkaar gezet en gerangschikt worden: eerst de benen en de buik, daarna volgen zijn hoofd en armen. Om jullie te helpen zijn de kaarten aan de achterkant gemarkeerd met een kleur: de benen en buik met witte sneeuwvlokken, het hoofd en de armen met blauwe sneeuwvlokken.

Wie aan de beurt is, draait de tol en zet vervolgens zijn speelfiguur het aantal aangegeven velden in een willekeurige richting op het spelbord vooruit. Laat de tol het veld met de getallen 1, 2, 3, 4 zien dan mogen jullie kiezen hoeveel velden je wilt zetten: 1, 2, 3 of 4?

Op een veld mag een willekeurig aantal speelfiguren staan, jullie gooien elkaar niet uit het spel.

Eindigt je zet op een kaartje, dan mag je het omdraaien.

Staat er een deel van Olaf op het kaartje,

dan laat je het de andere spelers zien en leg je het omgekeerd op het verzamelbord (aan de linker zijde).

Probeer altijd goed te onthouden welk deel je daar hebt neergelegd!

Tip! Leg je Olaf-puzzelstuk ongeveer op dezelfde hoogte hoe het ernaast op de Olaf-puzzel geplaatst moet worden, want zo kun je het makkelijker onthouden.



Staat de wind echter op het kaartje,

dan leg je het open naast het verzamelbord

Vervolgens wissel je twee van de al verzamelde Olaf-delen op het verzamelbord om, zonder ze om te draaien. Hebben jullie pas één kaartje verzameld, dan verschuif je het naar een andere plaats op het verzamelbord. Hebben jullie nog geen kaartjes verzameld, dan gebeurt er niets.

In ieder geval blijft het windkaartje naast het bord liggen en is daarmee uit het spel.

Olaf in elkaar puzzelen

Hebben jullie de eerste delen van Olaf al verzameld (vooral het deel met nummer 1), dan kunnen jullie beginnen met het in elkaar zetten van Olaf!



Belangrijk:

- Olaf moet op volgorde worden gepuzzeld, beginnend met nummer 1, dan 2, dan 3, enz.
- Jullie mogen alleen de kaartjes gebruiken die je al verzameld hebt.

Wie aan de beurt is, probeert een Olaf-veld op het spelbord te bereiken. Daarna probeert deze speler het kaartje met nummer 1 om te draaien (de andere spelers mogen hem helpen het juiste kaartje te vinden).

Is het het juiste kaartje, dan wordt het op de Olaf-figuur op de juiste plaats neergelegd. Jullie mogen direct nog een kaartje omdraaien (in dit geval nummer 2) en ook op de juiste plaats neerleggen, als het het juiste kaartje is. Dat gaat net zo lang door, tot jullie een “fout” kaartje omdraaien.

Hebben jullie een “fout” puzzelstukje omgedraaid, dan draaien jullie het op dezelfde plaats op het bord weer terug. Daarmee is de beurt ten einde en mag de volgende speler verdergaan met het spel.

Tip! Je kunt het Olaf-veld ook gebruiken om een Olaf-puzzelstukje op het verzamelbord nog een keer te bekijken.

De wind steekt op!

Nadat iedere speler 1x aan de beurt is geweest, zetten jullie de wind 1 veld vooruit. Maar wees snel! Olaf moet compleet in elkaar gezet zijn, voordat de wind het doel heeft bereikt en opnieuw door het bos blaast!

Einde van het spel

Het spel is ten einde, zodra jullie Olaf in elkaar gezet hebben! Het is jullie gelukt en jullie hebben het spel samen gewonnen!

Het spel is ook afgelopen, als de wind zijn doel heeft bereikt. Hebben jullie Olaf dan nog niet in elkaar gepuzzeld, dan is het jullie deze keer helaas niet gelukt en heeft de wind het spel gewonnen. Jullie kunnen het spel het beste meteen nog een keer spelen!

Als jullie met z'n tweeën spelen

verloopt het spel net zo als hiervoor beschreven. Maar beide spelers mogen 2x achter elkaar gooien en zetten, als ze aan de beurt zijn. Pas daarna zet de wind vooruit.

Eenvoudige spelvariant

Ook bij de eenvoudige spelvariant moeten jullie proberen Olaf in elkaar te zetten, voordat de wind opsteekt. Daarvoor bouwen jullie het spel net zo op, zoals hiervoor beschreven.

Als jullie aan de beurt zijn, draaien jullie de tol en zetten jullie speelfiguur overeenkomstig vooruit.

Bereiken jullie een kaartje, dan draaien jullie het om:

Staat er een deel van Olaf op, dan leggen jullie het meteen op het verzamelbord op de juiste plaats op Olaf.

Staat de wind erop, dan moeten jullie één van de al verzamelde Olaf-kaartjes op de “linker-zijde” van het verzamelbord leggen. Jullie kunnen het echter terugpakken, als één van jullie op een Olaf-veld (op het spelbord) zet.

Na iedere ronde zetten jullie de wind een veld vooruit. Lukt het jullie Olaf in elkaar te zetten voordat de wind het doel bereikt? Dan hebben jullie het spel gewonnen!

© Disney
www.disney.com

© 2019

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

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg