

LOL
SURPRISE!

6+

Surprise
Dice Game



Ravensburger



D

*Surprise
DiceGame*

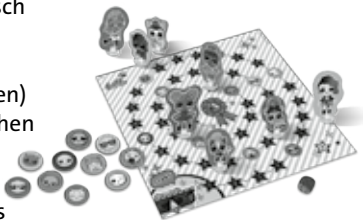
Ravensburger® Spiele Nr. 20 574 5

Ein spannender Würfel-Wettlauf zwischen den L.O.L. Püppchen und ihren niedlichen Haustieren für 2–4 Spieler ab 6 Jahren.

Design: websedit AG, Eva Poetsch

Inhalt:

- 1 Spielplan (aus 6 Puzzle-Teilen)
- 8 Spielfiguren (4 L.O.L. Püppchen und 4 Haustiere)
- 8 transparente Aufsteller
- 10 runde Überraschungs-Chips
- 1 Würfel



Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seinen beiden Spielfiguren das Ziel zu erreichen.

Vorbereitung:

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln heraus.

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt ein L.O.L. Püppchen und das passende Haustier aus, steckt beide Spielfiguren in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld in der Ecke des Spielplans. Übrige Spielfigu-

ren legt ihr zurück in die Schachtel. Die 10 Überraschungs-Chips werden gemischt und verdeckt als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der Wettlauf beginnt!

Der Jüngste von euch beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht eine der eigenen Spielfiguren entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielplan voran. Dabei zählen die runden Überraschungsfelder ebenso wie die nummerierten Stern-Felder. Aber: Auf den runden Überraschungsfeldern dürfen mehrere Spielfiguren stehen, dort könnt ihr euch nicht gegenseitig aus dem Rennen werfen.

Auf einem Sternfeld hingegen darf immer nur eine Spielfigur stehen. Zieht ihr auf ein besetztes Sternfeld, so dürft ihr die dort stehende Spielfigur rauswerfen und sie zurück auf das Startfeld setzen.

Immer wenn ihr am Zug seid könnt ihr entscheiden, mit welcher eurer beiden Spielfiguren ihr voranziehen möchtet. Jedoch müsst ihr alle Würfelpunkte mit einer Figur ziehen.

Wer eine 6 würfelt, darf einen runden Überraschungs-Chip vom Stapel ziehen. Er schaut sich das Emoticon auf dem Chip genau an und zieht eine seiner Spielfiguren auf das bildgleiche runde Überraschungsfeld auf dem Spielplan.

Danach ist sein Zug beendet. (Die sechs Würfelpunkte werden nicht gezogen und es darf nicht noch einmal gewürfelt werden.) Der Überraschungs-Chip verbleibt offen neben dem Stapel.



Ist der Stapel mit den runden Überraschungs-Chips aufgebraucht, dann nehmt ihr die bereits verwendeten Chips, mischt sie und bildet daraus einen neuen verdeckten Stapel.

Ende des Spiels

Am Ende wird es nochmals richtig spannend, denn ihr müsst das Ziel (die pinkfarbene Schleife) mit genauer Zahl erreichen! Wer es zuerst schafft, seine beiden Spielfiguren ins Ziel zu bringen, gewinnt!

Spielvariante für schnelle Spielrunden

Ihr könnt das Spiel verkürzen, indem jeder Spieler nur eine Spielfigur ins Ziel bringen muss. Noch schneller geht es, wenn das Ziel nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden muss. Einigt euch zu Beginn des Spiels, welche Regeln ihr anwenden möchtet.

© 2020



© MGA



Surprise!
DiceGame

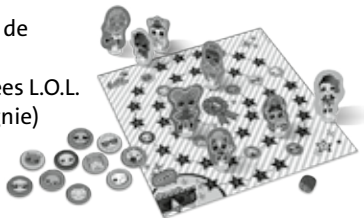
Jeux Ravensburger® n° 20 574 5

Une course de dés palpitante entre les poupées L.O.L et leurs adorables animaux de compagnie pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Design : websedit AG, Eva Poetsch

Contenu :

- 1 plateau de jeu (composé de 6 pièces de puzzle)
- 8 figurines de jeu (4 poupées L.O.L. et 4 animaux de compagnie)
- 8 socles transparents
- 10 jetons Surprise
- 1 dé



But du jeu

Il s'agit d'être le premier à atteindre l'arrivée avec ses deux figurines.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées. Assemblez les pièces de puzzle pour former le plateau et placez-le au centre de la table. Chaque joueur choisit une poupée L.O.L. ainsi que l'animal correspondant, les insère dans un socle et les positionne sur la case « START » dans le coin du plateau. Les figurines restantes sont remises dans la boîte. Les 10 jetons Surprise sont mélangés et empilés, face cachée, à côté du plateau.

La course commence

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

Lors de son tour, le joueur lance le dé et avance l'un de ses pions du nombre de cases indiqué. Les cases de déplacement comprennent aussi bien les cases Surprise rondes que les cases Étoile numérotées.

Mais attention : **Plusieurs** figurines peuvent se trouver sur une même **case ronde** sans se faire éjecter par d'autres joueurs.

Cependant, il ne peut y avoir qu'**une** figurine sur une **case Étoile**. Si un joueur termine le déplacement de l'un de ses pions sur une case Étoile occupée par une autre figurine, il peut prendre cette dernière et la replacer sur la case « START ».

A chaque tour, le joueur décide laquelle de ses figurines il souhaite déplacer. Son coup doit être effectué avec une seule et même figurine.

Quand le dé indique 6, le joueur qui l'a lancé peut prendre un jeton Surprise de la pile. Il regarde l'emoji représenté dessus et place l'une de ses



figurines sur la case du plateau correspondant à l'image. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

(Le joueur ne se déplace pas des six cases indiquées par le dé et ne peut pas le relancer.)

Le jeton Surprise reste face visible à côté de la pile.



S'il n'y a plus aucun jeton Surprise dans la pioche, mélangez les jetons utilisés et reformez une pile, face cachée.

Fin de la partie

Tout est encore possible dans la dernière phase de jeu, car l'arrivée (le ruban rose au centre du plateau) ne peut être atteinte que si vous faites le nombre exact de cases avec le dé. Le premier à y parvenir avec ses deux figurines remporte la partie.

Variante de jeu pour des parties rapides

Vous pouvez raccourcir le temps de jeu en décidant que le vainqueur est celui qui réussit à atteindre l'arrivée en premier avec **l'une** de ses figurines. La partie peut être encore plus rapide si l'arrivée ne doit pas être atteinte avec le nombre exact. Mettez-vous d'accord au début de la partie sur les règles avec lesquelles vous voulez jouer.

© 2020

© MGA



Surprise
DiceGame

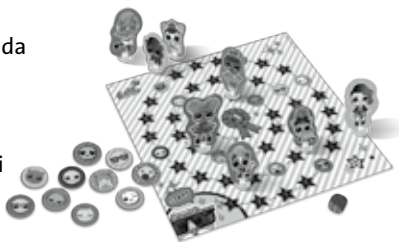
Gioco Ravensburger® n° 20 574 5

Divertente gara con i dadi, le graziose bamboline L.O.L. e i loro cuccioli. Per 2-4 giocatori dai 6 anni in su.

Design: websedit AG, Eva Poetsch

Contenuto:

- 1 tabellone (composto da 6 pezzi puzzle)
- 8 pedine (4 bamboline L.O.L. e 4 cuccioli)
- 8 piedistalli trasparenti
- 10 gettoni-sorpresa
- 1 dado



Scopo del gioco

Per vincere, devi raggiungere per primo la meta con tutte e due le tue pedine.

Preparazione

Prima di cominciare, staccate tutte le parti in cartone dalle fustelle.

Componete il puzzle del tabellone e poi appoggiatelo al centro

del tavolo. Ogni giocatore sceglie una bambolina L.O.L. e il cucciolo corrispondente, infila entrambe le pedine in un piedistallo e poi le mette sulla casella di partenza, all'angolo del tabellone. Riponete le restanti pedine all'interno della scatola. Riunite in un mazzo i 10 gettoni-sorpresa e mescolatelo, tenendolo coperto, poi appoggiatelo accanto al tabellone.

La partita comincia!

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede a turno, in senso orario. Al proprio turno, si lancia il dado e poi si fa avanzare sul tabellone una delle tue pedine per il numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto con il lancio del dado. Mentre si avanza, le caselle-sorpresa si contano normalmente, allo stesso modo delle caselle-stella numerate. Unica eccezione: sulle caselle-sorpresa rotonde possono sostare più pedine, quindi nessuna viene tolta dalla casella; sulle caselle-stella, invece, può sostare sempre una sola pedina: se si arriva su una casella-stella già occupata, la pedina che si trova già lì sopra viene fatta retrocedere fino alla casella di partenza.

Ogni volta che è il proprio turno, è possibile decidere quale pedina far avanzare. Una volta che si ha deciso, è questa l'unica pedina che è possibile spostare per il numero di caselle corrispondenti al punteggio del dado.

Se con il lancio del dado si ottiene il 6, è possibile pescare un gettone-sorpresa dal mazzo. Il giocatore di turno osserva attentamente l'emoicon visibile sul gettone e poi fa avanzare sul tabellone una delle proprie pedine, fino alla casella-sorpresa rotonda con la stessa



immagine. Dopodiché il suo turno è terminato. (In questo caso, non si deve far avanzare la pedinadi sei caselle in modo corrispondente al punteggio del dado e non puoi lanciare il dado un'altra volta.) Il gettone-sorpresa resta scoperto, accanto al tabellone.

Se il mazzo con i gettoni-sorpresa è esaurito, prendete i gettoni già utilizzati, mescolateli e formate un nuovo mazzo coperto.

Fine della partita

Vicino al traguardo, la partita diventa ancora più divertente, perché per raggiungere la meta (il fiocco rosa) devi ottenere l'esatto punteggio con il dado! Vince chi la raggiunge per primo con entrambe le sue pedine!

Variante di gioco per partite veloci

Se preferite sfidarvi in una partita veloce, utilizzate una sola pedina a testa; se stabilite anche la regola che non è necessario ottenere l'esatto punteggio con il dado per raggiungere il traguardo, la partita diventerà ancora più veloce. Prima di iniziare a giocare, decidete insieme quali regole preferite.

© 2020



© MGA



Surprise!
Dice Game

Ravensburger® Game No. **20 574 5**

The exciting dice race for cute L.O.L. Surprise! Dolls and their pets!

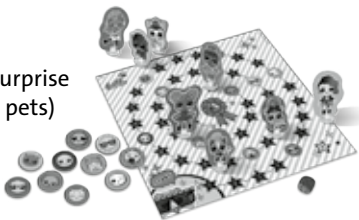
2-4 players

Ages **6+**

Design: websedit AG, Eva Poetsch

Contents:

- 6 puzzle pieces (making 1 gameboard)
- 8 playing pieces (4 L.O.L. Surprise dolls & 4 L.O.L. Surprise! pets)
- 8 stands
- 10 L.O.L. Surprise! tokens
- 1 dice



Aim of the game

- Roll the dice and race around the gameboard
- Send opponent pieces back to START when you can
- First player to get their doll **and** pet to the finish WINS!

The first time you play

Carefully remove the L.O.L. Surprise! dolls, pets and tokens from the die-cut sheets.

Set up

1. Put the puzzle pieces together to make your gameboard and put the gameboard in the centre of your play area.
2. Choose your L.O.L. Surprise! doll. Take the doll and her matching pet, put each of them in a stand then put them both on START. Put any remaining dolls and pets back in the box.
3. Shuffle the L.O.L. Surprise! tokens and put them face down in a stack next to the gameboard.

Play

The youngest player starts. Play continues clockwise.

On your turn

Roll the dice and move your doll or your pet forwards that number of spaces.

Where did you land?

STAR SPACE: Only one player's doll and pet may occupy a star space. If another player's piece is here, send them back to the START.

ROUND SPACE: Any number of players can occupy a round space, so no one gets sent back to the START.

Did you roll a 6?

Do not move 6 spaces, instead take the top L.O.L. Surprise! token from the stack and look at it. Move either your doll or your pet to the matching round space on the gameboard. Put the used token face up to one side.



That's it, your turn is over. It's the next player's turn.

Win

You must land on the centre #1 space by **exact** roll. If you roll more than you need, move back the remaining spaces. The first player to get their doll **and** pet on the #1 space, WINS!

Notes

Remember, on your turn you must move either your doll or your pet all the spaces shown on the dice. If you run out of tokens, shuffle the used ones and make a new face down stack.

For a faster game

Choose to play with just one piece, either a doll or a pet. Choose to finish the game by simply reaching #1, not landing on it with an exact roll. Decide which rules you're going to play at the start of every game.

© 2020



© MGA



Surprise
DiceGame

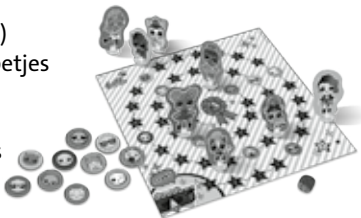
Ravensburger® spel nr. 20 574 5

Een spannend dobbel-wedstrijdspel tussen de schattige L.O.L. poppetjes en hun huisdieren voor 2–4 spelers vanaf 6 jaar.

Design: websedit AG, Eva Poetsch

Inhoud:

- 1 spelbord (6 puzzelstukken)
- 8 speelfiguren (4 L.O.L. poppetjes en 4 huisdieren)
- 8 doorzichtige opzetvoetjes
- 10 ronde verrassings-kaartjes
- 1 dobbelsteen



Doel van het spel

is als eerste met je beide speelfiguren het doel te bereiken.

Vorbereiding

Voordat jullie met het allereerste spel beginnen, halen jullie voorzichtig alle delen uit het karton. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Iedere speler kiest een L.O.L. poppetje met het passende huisdier, zet beide speelfiguren in een opzetvoetje en zet ze op het startveld in de hoek

van het spelbord. Leg de overige speelfiguren terug in de doos. De 10 verrassings-kaartjes worden geschud en als blinde stapel naast het spelbord klaargelegd.

De wedstrijd begint!

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, gooit en zet één van de eigen speelfiguren het gegooid aantal ogen op het spelbord vooruit. Daarbij tellen de ronde verrassingsvelden evenals de genummerde sterrenvelden mee, met één uitzondering: op de ronde verrassingsvelden mogen meerdere speelfiguren staan, daar kunnen jullie elkaar niet uit de wedstrijd gooien. Op een sterrenveld daarentegen mag altijd maar één speelfiguur staan. Kom je op een bezet sterrenveld, dan mag je de speelfiguur die daar staat eraf gooien en terug op het startveld zetten. Steeds als je aan de beurt bent, mag je kiezen met welke van je beide speelfiguren je wilt zetten. Maar je mag het aantal gegooiden ogen maar met één figuur zetten.

Wie een 6 gooit, mag een rond verrassings-kaartje van de stapel pakken. De speler kijkt goed naar de emoji op het kaartje en zet één van zijn speelfiguren op het verrassingsveld met hetzelfde plaatje op het spelbord. Daarna is zijn beurt voorbij. (De zes dobbelsteenogen worden niet gezet en er mag niet nog een keer worden gegooid.) Het verrassing-kaartje blijft open naast de stapel liggen.



Is de stapel verrassings-kaartjes op, pak dan de gebruikte kaartjes en maak daarvan een nieuwe blinde stapel.

Einde van het spel

Aan het eind wordt het echt spannend, want jullie moeten het doel (het roze lintje) met een juist aantal ogen bereiken! Wie het als eerste lukt zijn beide speelfiguren in het doel te zetten, wint!

Spelvariant voor snelle speelrondes

Jullie kunnen het spel verkorten, wanneer iedere speler met één speelfiguur speelt. Nog sneller gaat het, als het doel niet met een precies aantal ogen bereikt hoeft te worden. Spreek voordat jullie met het spel beginnen af, welke regels jullie willen gebruiken.

© 2020



© MGA



Surprise!
DiceGame

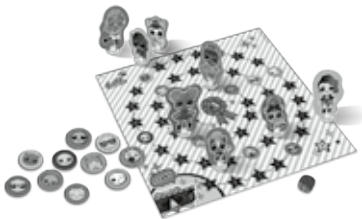
Juegos Ravensburger® n.º 20 574 5

Una emocionante carrera con dados entre las lindas muñecas L.O.L. y sus mascotas para **2–4** jugadores a partir de **6** años.

Diseño: websedit AG, Eva Poetsch

Contenido:

- 1 tablero (compuesto por 6 piezas de puzle)
- 8 peones (4 muñecas L.O.L. y 4 mascotas)
- 8 pedestales transparentes
- 10 fichas-sorpresa redondas
- 1 dado



Objetivo del juego

Ser el primer jugador en alcanzar la meta con sus dos peones.

Preparación

Antes de jugar por primera vez, separad cuidadosamente todas las piezas de cartón de los paneles troquelados.

Montad las piezas del tablero y colocadlo en el centro de la mesa. Cada jugador escoge una muñeca L.O.L. y su correspon-

diente mascota, inserta ambos peones en un pedestal y los coloca en la casilla de salida, que está en una esquina del tablero. Guardad los peones sobrantes en la caja. Barajad las 10 fichas-sorpresa, apiladlas en un mazo y dejadlo boca abajo al lado del tablero.

¡Empieza la carrera!

Empieza el jugador más joven y luego se sigue jugando por turnos en el sentido horario. Cuando sea tu turno, tira el dado y avanza por el tablero con uno de tus peones tantas casillas como te indique el dado. A la hora de moverse, se cuentan tanto las casillas-sorpresa redondas como las casillas-estrella numeradas. En las casillas-sorpresa redondas puede haber varios peones, así que no os pueden tirar de la carrera cuando estéis sobre ellas. En cambio, en las casillas-estrella solo puede haber un peón. Si movéis uno de vuestros peones hasta una casilla-estrella ocupada, podéis tirar de esa casilla el peón que estaba en ella y volver a situarlo en la casilla de salida.

Siempre que sea tu turno, puedes decidir con cuál de tus dos peones quieres avanzar. Sin embargo, es obligatorio mover todas las casillas que indique el dado con el mismo peón.

Si sacas un 6, puedes coger una ficha-sorpresa redonda del mazo. Mira el emoticono representado en la ficha y mueve uno de tus peones hasta la casilla-sorpresa del tablero que tenga el mismo dibujo. Después tu turno termina.

(Las seis casillas que indica el dado no se cuentan para avanzar y no se puede volver a tirar el dado.)

La ficha-sorpresa utilizada debe dejarse boca arriba junto al mazo.



Si se ha agotado el mazo de fichas-sorpresa redondas, coged las que ya han sido utilizadas, barajadlas y formad con ellas un nuevo mazo boca abajo.

Fin de la partida

El final de la partida es especialmente emocionante, ya que tenéis que alcanzar la meta (el lazo de color rosa) con una tirada exacta. ¡El primero que consiga llevar sus dos peones hasta la meta gana!

Variante para partidas rápidas

Podéis acortar la partida acordando que solo hace falta llevar uno de los dos peones hasta la meta. Podéis acortar aún más la partida permitiendo alcanzar la meta con una tirada que no sea exacta. Acordad siempre al principio de la partida qué reglas queréis aplicar.

© 2020



© MGA



© MGA Entertainment, Inc. L.O.L. SURPRISE!™ is a trademark of MGA in the U.S. and other countries. All logos, names, characters, likenesses, images, slogans and packaging appearance are the property of MGA.

Used under license by Ravensburger Verlag GmbH

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

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

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach • F-68120 Pfastatt

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)

Ravensburger Ltd.
Unit 1, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UB, GB

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

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid - España



Ravensburger

238193