

From the Movie



Disney

FROZEN

Pachisi®

Pachisi® oder Chaupur ist eines der ältesten Spiele der Welt. Viele Spieleforscher meinen, dass Pachisi® die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele sei. Zu den bekanntesten Nachfolgern gehört das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“.

Ravensburger® Spiele Nr. 23 448 6

Das beliebte Würfellaufspiel
für 2–4 Spieler ab 6 Jahren.

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalt:

- 16 Spielfiguren + 16 Aufsteller
(Anna, Elsa, Olaf, Sven und je
3 farblich passende „Schnee-Babys“)
- 1 Spielplan (bestehend aus 6 Teilen)
- 1 Würfel



Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seinen vier Spielfiguren den Spielplan zu umrunden und mit direktem Wurf auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.

Vorbereitung:

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Spielfiguren aus den Stanztafeln heraus und steckt sie in die Aufsteller.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Nun erhält jeder von euch 4 Spielfiguren einer Farbe und stellt sie auf das passende, runde Versteckfeld (Anna

+ 3 lila Schnee-Babys; Elsa + 3 hellblaue Schnee-Babys; Olaf + 3 rot-violette Schnee-Babys; Sven + 3 grüne Schnee-Babys). Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, verbleiben die übrigen Spielfiguren in der Schachtel. Den Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Los geht's

Wer zuerst eine 6 würfelt beginnt und darf eine seiner Spielfiguren auf das farblich passende Pfeilfeld vor seinem Versteck stellen. Immer wenn du eine 6 würfelst, darfst du mit einer deiner Spielfiguren sechs Felder vorrücken oder eine deiner Figuren aus dem Versteck auf das Pfeilfeld stellen (wenn dort nicht schon eine deiner Spielfiguren steht). Auf jeden Fall darfst du nach einer 6 noch mal würfeln!

Solange alle deine Spielfiguren noch im Versteck stehen, hast du drei Versuche um eine 6 zu würfeln, denn nur mit einer 6 kannst du eine neue Spielfigur ins Spiel bringen. Du hast auch drei Würfelversuche, wenn du bereits eine oder mehrere Spielfigur ins Ziel gezogen hast, deine übrigen Figuren jedoch noch im Versteck stehen.

Ansonsten darfst du pro Zug einmal würfeln und entsprechend der gewürfelten Augenzahl eine deiner Spielfiguren in Pfeilrichtung voranziehen. So geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt! Eigene oder fremde Spielfiguren kannst du überspringen, besetzte Spielfelder zählen mit.

Ihr dürft euch gegenseitig „rauswerfen“: Landet deine Spielfigur auf einem Feld, das bereits von der Spielfigur eines Mitspielers besetzt ist, darfst du seine Figur „rauswerfen“ und zurück in ihr Versteck versetzen.

Kannst du mit keiner deiner Figuren ziehen, ist der reihum nächste Spieler an der Reihe - beim nächsten Mal klappt es bestimmt wieder!

Blockade: Stehen zwei deiner Spielfiguren auf demselben Spielfeld, bilden sie eine Blockade, die kein Spieler überwinden darf (auch du selbst nicht). Ihr könnt erst weiterziehen, wenn die Blockade aufgelöst ist.

Troll-Felder: Die 4 Troll-Felder sind Ruhfelder. Dort kannst du nicht rausgeworfen werden. Auf Troll-Feldern dürfen mehrere Spielfiguren stehen.



Ziel-Felder: Habt ihr eine Runde geschafft, zieht ihr mit euren Spielfiguren auf die 4 farblich passenden Zielfelder (Schneeflocken-Felder). Jetzt wird es nochmals spannend, denn ihr dürft nur mit passender Würfelzahl auf die Zielfelder ziehen!



Gewonnen hat der Spieler, der als erster mit allen 4 Spielfiguren den Spielplan umrundet und mit direktem Wurf auf die Zielfelder der eigenen Farbe ziehen konnte.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
© Disney www.disney.com/frozen

www.ravensburger.com



From the Movie

F

Disney

FROZEN

Pachisi®

Le pachisi®, comme le chaupur, est l'un des plus anciens jeux du monde. De nombreux spécialistes pensent que le pachisi® est l'ancêtre de la plupart des jeux de plateau et de dés. Le jeu des petits chevaux est l'un de ses plus célèbres descendants.

Jeux Ravensburger® n° 23 448 6

Le célèbre jeu de dé
pour **2 à 4** joueurs à partir de **6** ans.

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 16 pions + 16 socles
(Anna, Elsa, Olaf,
Sven + 3 Snowgies par couleur)
- 1 plateau de jeu (en 6 parties)
- 1 dé



Le but du jeu consiste à atteindre le premier les cases d'arrivée de sa couleur avec ses 4 pions, en obtenant le résultat exact au dé, après avoir fait le tour du plateau.

Mise en place

Avant la toute première partie, détacher les pions des planches prédécoupées et les insérer dans les socles.

Avant chaque partie, assembler le plateau de jeu et l'installer au milieu de la table. Chacun reçoit les 4 pions d'une même couleur

et les place sur la grande case ronde Maison correspondante (Anna + 3 Snowgies mauves ; Elsa + 3 Snowgies bleu clair ; Olaf + 3 Snowgies rouge bordeaux ; Sven + 3 Snowgies verts). À 2 ou 3 joueurs, les pions non utilisés sont remis dans la boîte. Garder le dé à portée de main à côté du plateau.

La partie commence

Le joueur qui obtient le premier un 6 au dé commence et peut placer un de ses pions sur la case de la couleur correspondante marquée d'une flèche, devant sa maison. À chaque fois qu'un joueur obtient un « 6 » il peut avancer un de ses pions de 6 cases ou sortir un des pions de sa maison sur la case marquée d'une flèche (si aucun de ses autres pions ne s'y trouve déjà). Dans les deux cas, après un « 6 », il peut relancer le dé !

Tant que tous ses pions se trouvent encore dans la maison, un joueur a 3 essais pour obtenir un « 6 », car seul un « 6 » permet d'amener un pion en jeu. De même, il dispose également de 3 essais si un ou plusieurs de ses pions ont déjà atteint l'arrivée et que les autres sont encore dans la maison.

Le reste du temps, le joueur ne peut lancer le dé qu'une fois et avance un de ses pions du nombre de points obtenus dans le sens de la flèche. La partie continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est interdit de reculer ! Il est permis de sauter par-dessus un de ses pions ou un pion adverse, mais il faut compter la case sautée.

Il est permis de renvoyer un pion adverse chez lui : Si un pion s'arrête sur une case déjà occupée par un pion adverse, il prend sa place et le renvoie dans sa maison.

Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses pions, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il aura sûrement plus de chance au prochain tour !

Barrage : Si deux pions de même couleur se retrouvent sur une même case, ils forment un barrage qu'aucun joueur ne peut franchir (y compris le joueur qui l'a formé). Il ne sera possible de passer que lorsque le barrage aura été levé.

Cases Troll : Les 4 cases Troll sont des cases de repos. Aucun pion ne peut en être chassé ; elles peuvent accueillir un nombre illimité de pions.



Cases d'arrivée : Si un pion a effectué un tour complet, le joueur doit alors l'amener sur les 4 cases d'arrivée de la couleur correspondante (cases Flocons). Le suspense augmente car il faut faire le nombre exact au dé pour pouvoir les atteindre !



Le vainqueur est le premier joueur qui a amené ses 4 pions sur les cases d'arrivée de sa couleur, en obtenant le nombre exact de points au dé, après avoir fait le tour du plateau.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
© Disney www.disney.com/frozen

www.ravensburger.com



From the Movie



Disney

FROZEN

Pachisi®

Pachisi®, o Venticinque, è uno tra i più antichi giochi al mondo. Gli esperti ritengono che sia l'archetipo della maggior parte dei giochi da tavolo e di dadi. Il "Non t'arrabbiare" è uno dei suoi più celebri successori.

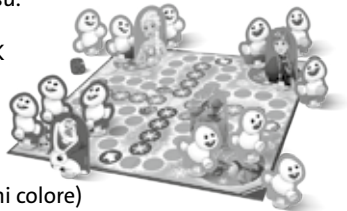
Gioco Ravensburger® n° 23 448 6

Il divertente gioco con il dado
per 2-4 giocatori dai 6 anni in su.

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

- 16 pedine + 16 piedistalli
(Anna, Elsa, Olaf, Sven e
3 pupazzetti di neve per ogni colore)
- 1 tabellone (composto da 6 pezzi)
- 1 dado



Scopo del gioco

Fai avanzare le tue quattro pedine lungo tutto il percorso sul tabellone. Una volta completato il giro, piazzale sulle caselle d'arrivo del tuo colore, ottenendo il numero preciso con il lancio del dado. Se ci riesci per primo, vinci!

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate con delicatezza le pedine dalla tavola prefustellata e inseritele nei piedistalli. Prima di iniziare la partita, componete il tabellone e collocatelo al centro del tavolo. Ogni giocatore prende 4 pedine dello stesso

colore (Anna + 3 pupazzetti di neve lilla; Elsa + 3 pupazzetti di neve azzurri; Olaf + 3 pupazzetti di neve viola-rossastri, Sven + 3 pupazzetti di neve verdi) e le posiziona sulla corrispondente casella-nascondiglio (grande e rotonda). Se siete in due o tre giocatori, lasciate le pedine eccedenti nella scatola. Tenete pronto il dado accanto al tabellone.

Si comincia

Lanciate il dado a turno. Chi ottiene un 6, inizia la partita: prende dal nascondiglio una delle sue pedine e la mette sulla casella con la freccia del colore corrispondente. Ogni volta che con il lancio del dado ottieni il numero 6, puoi scegliere se fare avanzare una delle tue pedine di sei caselle, oppure prenderne una dal nascondiglio e metterla sulla casella con la freccia (se non è già occupata da un'altra tua pedina). Oltretutto, dopo aver fatto 6 una volta, puoi lanciare il dado una seconda volta!

Finché hai ancora pedine nel nascondiglio, hai a disposizione tre tentativi per fare 6, perché questo è l'unico modo per introdurre una pedina nel gioco. Hai a disposizione tre tentativi anche se hai già portato al traguardo una o più delle tue pedine, ma ne hai ancora altre nel nascondiglio.

Diversamente da quanto sopra spiegato, a ogni tuo turno, puoi lanciare il dado una volta sola e fare avanzare la tua pedina del numero di caselle corrispondenti al numero che hai ottenuto. La partita prosegue in questo modo, in senso orario. Non puoi far retrocedere le pedine! Puoi saltare le caselle occupate da altre tue pedine o da quelle avversarie, ma devi contarle, come quelle libere.

Caccia via la pedina avversaria. Se la tua mossa dovesse terminare su una casella già occupata dalla pedina di un avversario, puoi mandarla via e farla tornare al suo nascondiglio.

Se non puoi muovere nessuna delle tue pedine, il turno passa al giocatore successivo. Sarai sicuramente più fortunato la prossima volta.

Blocco. Quando due tue pedine si trovano sulla stessa casella, formano un blocco che non può essere superato da nessun giocatore, nemmeno da te. Potrete avanzare solo quando il blocco verrà tolto.

Caselle-Troll. Le 4 caselle Troll servono per riposarsi. Nessuno può cacciarti via da lì. Sulle caselle-Troll possono sostare anche più pedine.



Caselle d'arrivo. Se sei riuscito a compiere un intero giro, fai avanzare la tua pedina sulle 4 caselle d'arrivo del colore corrispondente (caselle fiocchi di neve). Ora viene il bello: puoi fare avanzare la pedina sulle caselle d'arrivo solamente se ottieni il numero esatto con il dado!



Vince il giocatore che riesce a compiere il giro completo del percorso sul tabellone con le sue 4 pedine e a metterle tutte sulle caselle d'arrivo ottenendo il numero esatto con il lancio del dado.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
© Disney www.disney.com/frozen

www.ravensburger.com



From the Movie

NL

Disney

FROZEN

Pachisi®

Pachisi® of Chaupur is één van de oudste spellen ter wereld. Veel spellenonderzoekers menen dat Pachisi® de oorspronkelijke vorm is van de meeste bord- en dobbelsspellen. Het spel "Mens erger je niet" is één van de bekendste opvolgers.

Ravensburger® spel nr. **23 448 6**

Het bekende dobbelsteenspel voor **2–4** spelers vanaf **6** jaar.

Design: Paul Windle Design, UK

Inhoud:

- 16 speelfiguren + 16 opzetvoetjes (Anna, Elsa, Olaf, Sven en bij ieder 3 "sneeuw-baby's" in de overeenkomstige kleur)
- 1 speelbord (bestaand uit 6 delen)
- 1 dobbelsteen



Doel van het spel is, als eerste met je vier speelfiguren het speelbord rond te gaan en met een directe worp op de doelvelden van je eigen kleur te komen.

Vorbereiding:

Voordat je met het allereerste spel begint, haal je de speelfiguren uit het karton en zet ze in de opzetvoetjes. Voor ieder spel puzzel je het speelbord in elkaar en leg het dan in het midden op tafel. Nu krijgt iedere speler 4 speelfiguren van een kleur en zet ze op het passende, grote, ronde veld (Anna + 3 lila sneeuw-baby's; Elsa

+ 3 lichtblauwe sneeuw-baby's; Olaf + 4 rood-paarse sneeuw-baby's; Sven + 3 groene sneeuw-baby's). Spelen jullie met z'n tweeën of met z'n drieën, laat dan de overblijvende speelfiguren in de doos liggen. Leg de dobbelsteen klaar naast het speelbord.

Het gaat beginnen

Wie als eerste 6 gooit mag beginnen en mag één van zijn speelfiguren op het pijl-veld met dezelfde kleur voor zijn thuisveld zetten. Steeds als je 6 gooit, mag je één van je speelfiguren zes velden vooruit zetten of één van je figuren van het thuisveld op het pijl-veld zetten (als daar tenminste niet al één van je speelfiguren staat). In ieder geval mag je na een 6 nog een keer gooien!

Zolang al je speelfiguren nog op het thuisveld staan, heb je drie pogingen om 6 te gooien, want alleen met 6 kun je een nieuwe speelfiguur in het spel brengen. Je hebt ook drie pogingen om te gooien, als je al één of meer speelfiguren naar het doelveld hebt gebracht, maar je overige figuren nog op het thuisveld staan.

Anders mag je per beurt één keer gooien en het gegooide aantal ogen met één van je speelfiguren in de richting van de pijl zetten. Zo gaat het met de klok mee om de beurt verder. Achteruitzetten mag niet! Je mag over eigen speelfiguren of speelfiguren van andere spelers heen springen, bezette speelvelden tellen mee.

Jullie mogen elkaar “eraf gooien”: komt een speelfiguur op een veld dat al door de speelfiguur van een andere speler bezet is, dan mag je zijn figuur “eraf gooien” en terug op zijn thuisveld zetten.

Kun je met geen van je figuren zetten, dan is de volgende speler aan de beurt – de volgende keer gaat het vast wel lukken!

Blokkade: Staan twee van je speelfiguren op hetzelfde speelveld, dan vormen ze een blokkade, waar geen speler overheen mag (ook jijzelf niet). Jullie kunnen pas verder zetten, als de blokkade is opgeheven.

Trol-velden: De 4 trol-velden zijn rustvelden. Daar kun je er niet af worden gegooid. Op trol-velden mogen meer speelfiguren staan.



Doel-velden: Hebben jullie een rondje gemaakt, dan zetten jullie je speelfiguren op de 4 doelvelden met de overeenkomstige kleur (sneeuwvlok-velden). Nu wordt het weer spannend, want jullie mogen alleen met een precies aantal ogen op de doelvelden zetten!



Gewonnen heeft de speler, die als eerste met al zijn 4 speelfiguren het speelbord rond gaat en met een precies aantal ogen op de doelvelden van de eigen kleur kan zetten.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
© Disney www.disney.com/frozen

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

Ravensburger B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

www.ravensburger.com



236083