

From the movie
Disney
FROZEN

JUNIOR

4+



Ravensburger

Ravensburger® Spiele Nr. **22 314 5**
Der märchenhafte Schiebe-Spaß
für **2-4** Spieler ab **4** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 quadratische Wege-Karten
- 12 runde Chips
- 4 Spielfiguren



Wer findet im Labyrinth aus Eis und Schnee einen Weg zu den mutigen Schwestern Anna und Elsa? Und wer kann sich den Weg zu Kristoff, seinem treuen Rentier Sven oder zum lustigen Schneemann Olaf bahnen? Dazu müsst ihr Kärtchen verschieben, um neue Wege zu bilden oder bestehende Wege zu verschließen. Nur wenn ihr dabei den Überblick behaltet, gewinnt ihr den märchenhaften Schiebe-Spaß!

Ziel des Spiels ist es, die meisten runden Chips zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Wege-Karten und die runden Chips vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass er für euch alle gut erreichbar ist.

Die Wege-Karten mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans.

Dadurch entsteht ein zufälliges Labyrinth. Vier Wege-Karten sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Auf der Rückseite sind hingegen Kurven abgebildet. Entscheidet vor dem Mischen, ob und wie viele Kreuzungen ihr ins Spiel nehmen wollt. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!

Tipp an die Eltern:

Bei der ersten Spielrunde empfiehlt es sich mit mehreren Kreuzungen zu spielen. Mit etwas Übung können jedoch in weiteren Spielrunden nach und nach die Kreuzungen entfernt (= umgedreht) werden.



Eine Wege-Karte bleibt immer übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths. Die runden Chips mischt ihr verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit. Nun sucht ihr euch noch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Schneeflocken-Feld in einer der Spielplanecken.



Und los geht's

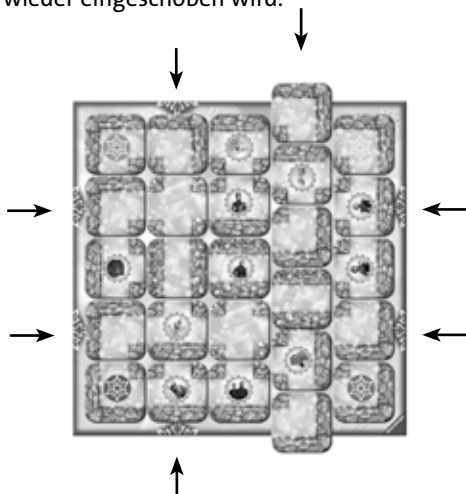
Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du den ersten runden Chip um.

Darauf siehst du eine Figur aus dem Film "Die Eiskönigin", die du nun im Labyrinth mit deiner Spielfigur erreichen musst. Dazu verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur.

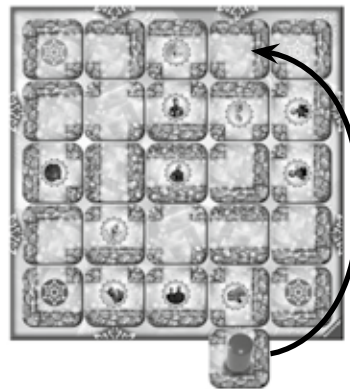
So verschiebst du das Labyrinth

Schiebe die überzählige Wege-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Blau-weiße Schneeflocken markieren die Stellen, an denen du die Wege-Karte einschieben kannst. Schiebe die Wege-Karte so weit ein, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Wege-Karte aus dem Labyrinth herausgeschoben wird.

Die herausgeschobene Wege-Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Wege-Karte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die Wege-Karte, die du gerade neu in den Spielplan eingeschoben hast. Das Versetzen einer Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Du musst das Labyrinth immer zuerst verschieben, bevor du mit deiner Spielfigur ziehst! Kannst du den gesuchten Helden aus "Die Eiskönigin" jedoch auch ohne Verschieben des Labyrinths erreichen, kannst du auf das Schieben verzichten und direkt zur gesuchten Figur ziehen.

So ziehst du mit deiner Spielfigur

Sobald du das Labyrinth verschoben hast, kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das deine Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg erreichen kann. Auf einer Wege-Karte können mehrere Spielfiguren stehen.

Erreichst du die gesuchte die gesuchte Figur aus "Die Eiskönigin", kannst du dir den Chip nehmen und ihn vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen runden Chip auf.

Kannst du den gesuchten Helden nicht erreichen, so ziehst du deine Spielfigur so weit, dass du für deinen nächsten Zug eine möglichst gute Ausgangsposition hast oder du ziehst in dieser Runde nicht voran. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser versucht nun mit seiner Spielfigur zum selben Helden aus „Die Eiskönigin“ zu gelangen. Dies geht so lange weiter, bis einer von euch die gesuchte Figur im Labyrinth erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt den runden Chip. Erst jetzt dreht der nächste Spieler einen neuen runden Chip um.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den letzten gesuchten Helden erreicht hat. Er darf sich den letzten Chip nehmen und vor sich ablegen.

Gewonnen hat der Spieler, der jetzt die meisten runden Chips vor sich liegen hat.

Variante für geübte Labyrinth Spieler

Baut das Spiel auf, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben. Dreht alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite, denn diese benötigt ihr bei dieser Variante nicht. Die runden Chips mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder legt seine Chips verdeckt als Stapel vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deinen obersten Chip und schauts ihn dir geheim an. Nur du kennst jetzt den Helden aus Disney's Eiskönigin, den du mit deiner Spielfigur erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du nun zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschieben der Wege-Karte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen! Hast du deine gesuchte Figur aus Disney's Eiskönigin erreicht, legst du den runden Chip offen neben dich. Dein Spielzug ist beendet. Erreichst du deine gesuchte Figur nicht, ziehst du mit deiner Spielfigur so weit du möchtest oder lässt sie in dieser Runde stehen. Dein Spielzug ist beendet und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal. Der nächste Spieler schaut sich ebenfalls seinen obersten runden Chip an und versucht den dort gezeigten Helden zu erreichen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die gesuchte Figur seines letzten Chips erreicht hat und mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist. Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spieleverlag





Jeux Ravensburger® n° 22 314 5
Un merveilleux labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Max J. Kobbert
Design : Rettig Design

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions



Qui réussira à retrouver les courageuses sœurs Anna et Elsa à travers ce labyrinthe de neige et de glace ? Et qui se frayera un chemin jusqu'à Kristoff, son fidèle renne Sven ou Olaf, l'irrésistible bonhomme de neige ? Pour cela, il vous faudra pousser les plaques pour faire apparaître de nouveaux chemins ou faire disparaître ceux existants. Seul celui ou celle qui ne se perdra pas sortira vainqueur de ce fantastique labyrinthe.

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe

aléatoire. Quatre cartes sont imprimées recto-verso. Au recto figure un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Au verso, par contre, se trouve un angle. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place au coin du plateau, sur la flocon de la couleur correspondante.



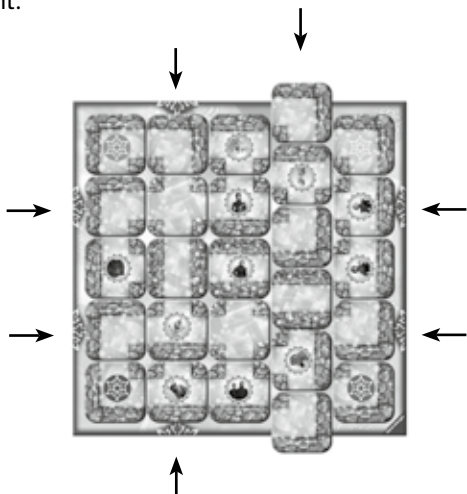
La partie peut commencer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton. Celui-ci représente un personnage de « La Reine des Neiges » que chacun doit atteindre dans le labyrinthe. Pour cela, le joueur commence par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion :

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flocons bleu et blanc indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe.

La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion ! Cependant, s'il peut atteindre le personnage de « La Reine des Neiges » recherché sans toucher au labyrinthe, il peut renoncer à le modifier et déplacer directement son pion jusqu'au dessin.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint le personnage recherché, le joueur peut prendre le jeton et le poser devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas le personnage recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout.

C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même personnage de la « Reine des Neiges ». Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un pion atteint le dernier personnage recherché. Le joueur s'empare du jeton et le place devant lui.

Le vainqueur est le joueur qui possède alors le plus de jetons devant lui.

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le dessin que son pion doit atteindre. Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire la

plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent ! Le joueur qui atteint le bon personnage de « La Reine des Neiges », retourne son jeton. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant. À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre ce dessin avec son pion.

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint le premier le personnage correspondant au dernier jeton de sa pile et revient à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spieleverlag



Gioco Ravensburger® n° 22 314 5

Un magico divertimento nel regno di ghiaccio
per 2-4 giocatori dai 4 anni in su

Autore: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Contenuto:

- 1 tabellone
- 17 tessere quadrate del labirinto
- 12 gettoni rotondi
- 4 pedine



Chi riuscirà a farsi strada attraverso un labirinto di nevi e ghiaccio per raggiungere le coraggiose sorelle Elsa e Anna, o il simpatico pupazzo di neve Olaf? Spostando abilmente le tessere del labirinto, dove prima c'erano muri insuperabili si apriranno all'improvviso nuove strade! Vince chi ha una vista d'insieme e riesce a tenere sotto controllo tutta la situazione.

Obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero di gettoni.

Preparativi

Prima di giocare, staccate con cura tutte le tessere quadrate e i gettoni rotondi dalle tavole prefustellate. Mettete il tabellone al centro del tavolo, raggiungibile per tutti.

Le tessere quadrate del labirinto vengono mischiate e disposte con l'illustrazione in su, sulle caselle libere del

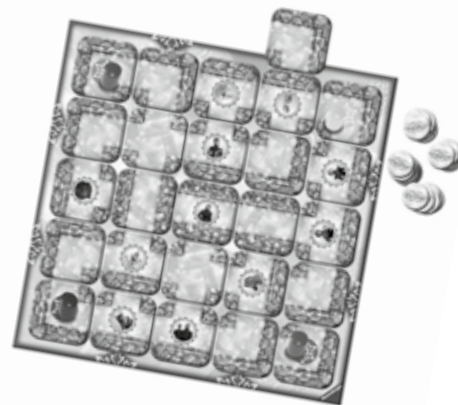
tabellone, in modo da creare le strade del labirinto in modo casuale. 4 tessere sono stampate su ambedue i lati. Da un lato sono raffigurati incroci stradali con 4 strade che facilitano l'andamento del gioco. Dall'altro invece sono raffigurate delle curve. Prima di mischiare le carte, decidete se volete giocare con questi incroci e quanti ne volete utilizzare: più incroci usate, più facile diventa l'andamento del gioco.

Consiglio per i genitori:

durante il primo giro è opportuno giocare con più incroci. Successivamente è possibile eliminare man mano questi incroci, semplicemente capovolgendo le carte.



Deve sempre avanzare una tessera, che all'inizio del gioco resta accanto al tabellone; servirà successivamente per spostare le tessere e modificare il labirinto. I gettoni rotondi vanno mischiati e tenuti coperti accanto al tabellone. A questo punto ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella a forma di fiocco di neve del medesimo colore, in uno dei 4 angoli del tabellone. (fig.)



Si parte!

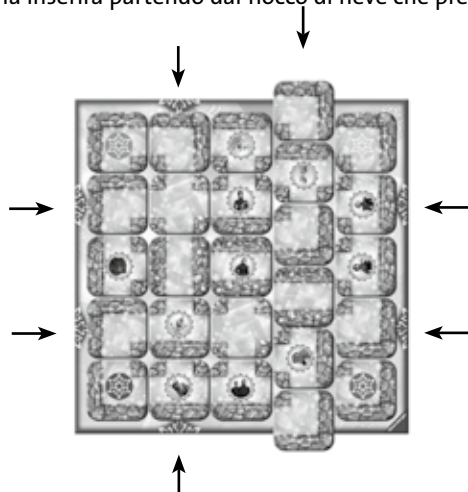
Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario.

Al tuo turno, capovolgi il primo gettone rotondo. Uno dei personaggi del film “il Regno di Ghiaccio” raffigurati indica l'obiettivo che devi raggiungere nel labirinto, con la tua pedina.

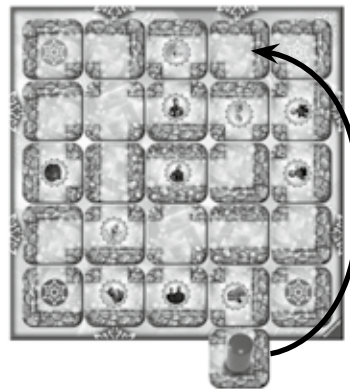
Come far scorrere il labirinto

Per modificare le strade del labirinto occorre inserire lateralmente la tessera quadrata messa da parte prima (dei fiocchi di neve bianco-azzurri contrassegnano proprio i punti nei quali puoi inserirla). Parti quindi da un fiocco di neve qualsiasi ed inserisci la tessera eccedente. In questo modo un'altra tessera fuoriesce dalla parte opposta del tabellone.

La tessera fuoriuscita resta dove si trova e non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo che, a sua volta, la inserirà partendo dal fiocco di neve che preferisce.



Se durante la tua mossa una pedina tua o di un altro concorrente viene espulsa dal labirinto insieme alla tessera che fuoriesce, la stessa pedina dovrà essere posizionata sulla tessera appena inserita al lato opposto del tabellone. Questo spostamento della pedina non conta come mossa!



Devi comunque sempre prima far scorrere una sezione del labirinto e poi muovere la tua pedina! Se riesci, però, a raggiungere uno degli eroi del film “il Regno di Ghiaccio” ricercati senza dover modificare la strada del labirinto, puoi evitare di far scorrere cartine e condurre la tua pedina direttamente sul personaggio ricercato.

Come muovere la pedina

Quando hai fatto scorrere una sezione del labirinto, puoi muovere la tua pedina. Puoi raggiungere qualsiasi punto del labirinto, purché trovi davanti a te una strada continua ed ininterrotta. Su una casella possono sostare più pedine.

Se riesci a raggiungere il personaggio de “il Regno di Ghiaccio” che ti serve, puoi prenderti il gettone e deporlo davanti a te. Finisce così il tuo turno e tocca al prossimo giocatore, che scoprirà a sua volta il prossimo gettone.

Se non riesci a raggiungere direttamente il tuo obiettivo, potrai comunque spostare la tua pedina sulla casella che ti consente una partenza favorevole al prossimo turno. Ma la mossa non è obbligatoria, puoi lasciare la tua pedina anche ferma dove si trova.

Tocca poi al prossimo giocatore, che cerca di raggiungere con la sua pedina lo stesso eroe. Si continua in questo modo finché uno non riesce a raggiungere l'obiettivo; ci riesce può prendersi il gettone rotondo. Solo allora tocca al prossimo giocatore che avrà il compito di girare un nuovo gettone.

Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge l'ultimo eroe. Si può prendere l'ultimo gettone rotondo e depositarlo davanti a sé.

Vince chi ha raccolto il maggior numero di gettoni rotondi.

Variante per giocatori esperti

Montate il gioco come descritto all'inizio delle istruzioni. Capovoltate tutti gli incroci, non serviranno per questa variante. I gettoni rotondi vanno mischiati coperti e distribuiti in modo uguale ai giocatori. Ogni giocatore, poi, impila i suoi gettoni coperti davanti a sé.

Quando tocca a te, prendi il gettone più in alto della tua pila e guardalo in segreto. Solo allora conoscerai l'eroe de “il Regno di Ghiaccio” da raggiungere con la tua pedina. Come descritto prima, sposti prima una sezione di labirinto

e poi muovi la pedina. Quando inserisci la tessera, bada a non inserirla proprio dov'è uscita poco prima. Non devi annullare così la mossa dell'ultimo giocatore!

Appena raggiunto il tuo personaggio di “il Regno di Ghiaccio”, puoi prendere il gettone rotondo e metterlo accanto a te, scoperto. Finisce così il tuo turno. Se non riesci a raggiungere il personaggio che ti serve, sposta la tua pedina fino al punto che ti consente una partenza favorevole al prossimo turno, ma puoi anche decidere di stare ferma/o per passare il turno al prossimo giocatore. Anche questo concorrente guarda in segreto un gettone della sua pila e cerca di raggiungere il proprio obiettivo.

Il gioco termina quando un giocatore riesce a raggiungere tutti i personaggi dei propri gettoni e condurre la propria pedina sulla casella di partenza. Questo giocatore viene proclamato **vincitore** della partita!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag



Ravensburger® spel nr. 22 314 5
Het sprookjesachtige schuifspel
voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar

Auteur: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Inhoud:

- 1 speelbord
- 17 vierkante doolhofkaarten
- 12 ronde kaartjes
- 4 speelfiguren



Wie vindt in het labyrint van ijs en sneeuw een weg naar de dappere zussen Anna en Elsa? En wie kan zich een weg naar Kristoff, zijn trouwe rendier Sven of de grappige sneeuwpop Olaf banen? Daarvoor moet je kaartjes verschuiven om nieuwe wegen te vormen of bestaande wegen af te sluiten. Alleen als je daarbij het overzicht houdt, kun je het sprookjesachtige schuifspel winnen!

Doel van het spel is, de meeste ronde kaartjes te verzamelen.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel haal je de doolhofkaarten en de ronde kaartjes voorzichtig uit het karton. Leg het speelbord in het midden op tafel, zo dat iedereen er goed bij kan.

Schud de doolhofkaarten omgekeerd en verdeel ze vervolgens open over de vrije velden van het speelbord.

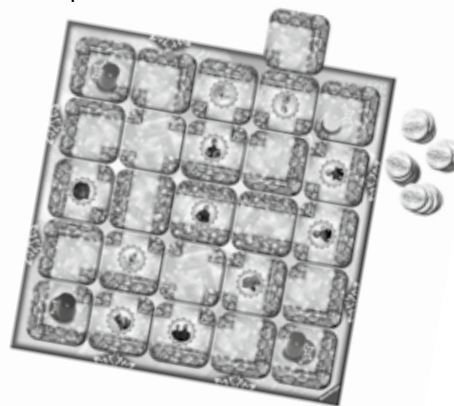
Daardoor ontstaat een toevallige doolhof. Vier doolhofkaarten zijn aan twee kanten bedrukt. Op de voorkant staan kruisingen met vier wegen, die het spel eenvoudiger maken. Op de achterkant staan daarentegen bochten afgebeeld. Beslis voordat je gaat schudden, of en hoeveel kruisingen je in het spel wilt doen. Hoe meer kruisingen je gebruikt, des te eenvoudiger wordt het!

Tip voor de ouders:

Bij de eerste spelronde is het aan te raden met meer kruisingen te spelen. Met een beetje oefening kunnen in volgende spelrondes de kruisingen langzamerhand worden verwijderd (= omgekeerd).



Er blijft altijd één doolhofkaart over. Laat deze eerst naast het speelbord liggen. Je hebt hem later nodig om de doolhof te verschuiven. Schud de ronde kaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze naast het speelbord. Kies dan nog een speelfiguur en zet ze op het sneeuwvlok-veld van dezelfde kleur in één van de hoeken van het speelbord.



En het gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel om de beurt met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan draai je het eerste ronde kaartje om.

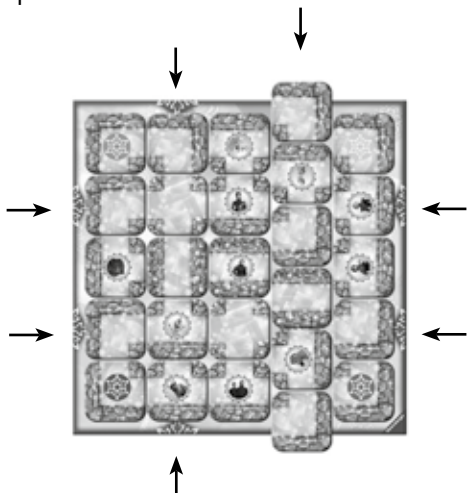
Daarop zie je een figuur uit de film “Frozen”, die je nu in het labrynt met je speelfiguur moet bereiken. Daarvoor verschuif je eerst het labrynt en vervolgens zet je je speelfiguur.

Zo verschuif je het labrynt

Schuif de overgebleven doolhofkaart er aan een kant van het speelbord in. Blauw-witte sneeuwvlokken markeren de plaatsen waar je de doolhofkaart kunt inschuiven.

Schuif de doolhofkaart er zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde een kaart wordt uitgeschoven.

De kaart die eruit geschoven is, blijft liggen aan de rand van het speelbord tot de volgende speler hem er op een andere plaats weer inschuift.



Schuif je er een doolhofkaart uit waar een speelfiguur op staat, dan zet je deze speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de doolhofkaart die je er net hebt ingeschoven. Het verzetten van een speelfiguur geldt echter nog niet als beurt!



Je moet het labrynt altijd eerst verschuiven voordat je met je speelfiguur zet! Kun je je held echter ook zonder het schuiven van het labrynt bereiken, dan hoeft je niet te schuiven en kun je direct naar de gezochte figuur zetten.

Zo zet je je speelfiguur

Zodra je het labrynt hebt verschoven, kun je je speelfiguur zetten. Je mag naar ieder veld gaan dat je met je speelfiguur door een ononderbroken weg kunt bereiken (op een doolhofkaart mogen meer speelfiguren staan).

Bereik je de te zoeken figuur uit “Frozen”, dan kun je het ronde kaartje pakken en voor je neerleggen. Daarmee is je beurt beëindigd en de volgende speler draait een nieuw rond kaartje om.

Kun je de te zoeken held niet bereiken, dan zet je je speelfiguur zo ver, dat je voor je volgende zet een zo gunstig mogelijke uitgangspositie hebt of je zet in deze ronde niet. Dan is de volgende speler aan de beurt. Die probeert nu met zijn speelfiguur bij dezelfde held uit “Frozen” te komen. Dit gaat net zo lang door, tot één van jullie de te zoeken figuur in het labymint heeft bereikt. Deze speler wint het ronde kaartje. Pas dan draait de volgende speler een nieuw rond kaartje om.

Het spel is afgelopen, zodra een speler met zijn speelfiguur de laatste te zoeken held heeft bereikt. Hij mag het laatste ronde kaartje pakken en voor zich neerleggen.

Gewonnen heeft de speler die nu de meeste ronde kaartjes voor zich heeft liggen.

Variant voor geoefende labymint-spelers

Bouw het spel op, zoals in het begin van de handleiding is beschreven. Draai alle kruisingen met vier wegen op de achterkant, want deze heb je bij deze variant niet nodig. Schud de ronde kaartjes met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Iedere speler legt zijn ronde kaartjes blind als stapel voor zich neer.

Zoals hiervoor beschreven, verschuif je eerst het labymint en zet je vervolgens met je speelfiguur. Bij het inschuiven van de doolhofkaart geldt echter, dat je die niet op de plaats mag inschuiven waar hij zojuist is uitgeschoven. Je

mag dus de beurt van de vorige speler niet ongedaan maken! Heb je je gezochte figuur uit Disney's Frozen bereikt, dan leg je het ronde kaartje open naast je. Je beurt is ten einde. Bereik je de gezochte figuur niet, dan zet je met je speelfiguur zo ver als je wilt, of je laat hem deze ronde staan. Je beurt is ten einde en je probeert het de volgende ronde nog een keer. De volgende speler kijkt ook naar zijn bovenste kaartje en probeert de daarop afgebeelde held te bereiken.

Het spel is ten einde, zodra een speler de gezochte figuur van zijn laatste kaartje heeft bereikt en met zijn speelfiguur op het startveld is teruggekeerd. Wie dit lukt, heeft het spel gewonnen!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spieleverlag





Juego Ravensburger® n.º 22 314 5

Un mágico y divertido juego en el reino de hielo para 2-4 jugadores a partir de 4 años

Autor: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Contenido:

- 1 tablero
- 17 piezas cuadradas de laberinto
- 12 fichas redondas
- 4 peones



¿Quién logrará abrirse camino a través del laberinto de nieve y hielo para llegar hasta las valientes hermanas Elsa y Anna o hasta el simpático muñeco de nieve Olaf? Modificando hábilmente el laberinto, donde antes había muros insuperables, ¡se abrirán de repente nuevos caminos! Ganará quien tenga visión de conjunto y consiga tener bajo control la situación.

El objetivo del juego es acumular el mayor número de fichas redondas.

Preparativos

Antes de jugar, separad con cuidado todas las piezas cuadradas y las fichas redondas de los paneles troquelados. Poned el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos.

Mezclad las piezas cuadradas del laberinto y colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero de tal manera

que se forme un laberinto aleatorio.

4 piezas están impresas por las dos caras. Por una cara, tienen cruces de cuatro caminos, que facilitan el desarrollo del juego. En cambio, por la otra tienen curvas. Antes de mezclar las piezas, decidid si queréis jugar con estos cruces y cuántos queréis utilizar: cuantos más cruces, más fácil será el juego.

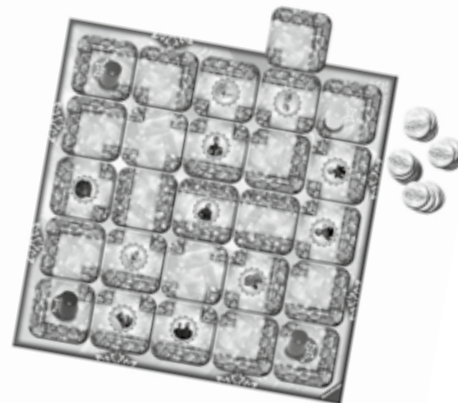
Consejo para los padres:

En la primera partida se recomienda jugar con más cruces. Luego se pueden ir eliminando estos cruces poco a poco dándoles simplemente la vuelta a las piezas.



Siempre sobrará una pieza, que al principio de la partida debéis dejar junto al tablero. Durante la partida, os servirá para mover las piezas y modificar el laberinto. Mezclad las fichas redondas y dejadlas boca abajo al lado del tablero.

Por último, cada jugador escoge un peón y lo sitúa en la casilla con forma de copo de nieve de su mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



¡A jugar!

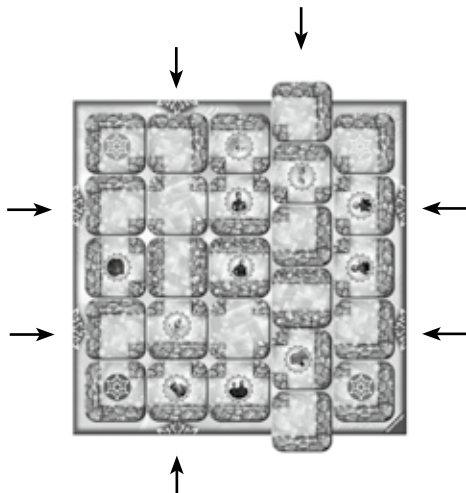
Empieza el jugador más joven y luego se sigue en el sentido horario.

En tu turno, dale la vuelta a la primera ficha redonda. En la ficha verás uno de los personajes de la película *Frozen, el reino de hielo*: este personaje será el objetivo que debes alcanzar en el laberinto con tu peón.

Cómo modificar el laberinto

Para modificar el laberinto se debe introducir por el borde del tablero la pieza cuadrada sobrante que habéis dejado apartada antes (los copos de nieve blanquiazules indican los puntos por los que se puede introducir). Escoge uno de los copos e introduce la pieza sobrante. De esta forma, otra pieza saldrá por el extremo opuesto del tablero.

La pieza saliente se deja donde está y no se puede coger hasta el turno del siguiente jugador, quien a su vez la introducirá por el copo de nieve que él prefiera.



Si al modificar el laberinto tu peón o el de otro jugador sale expulsado fuera del laberinto junto con la pieza saliente, debéis situar ese peón sobre la pieza recién introducida en el extremo opuesto. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



En todo caso, siempre debes mover una sección del laberinto y luego avanzar tu peón. Pero si puedes llegar hasta el héroe de la película *Frozen, el reino de hielo* que estabas buscando sin necesidad de modificar el laberinto, puedes saltarte el paso de mover el laberinto y avanzar tu peón directamente hasta el personaje deseado.

Cómo avanzar tu peón

Una vez has movido una sección del laberinto, ya puedes avanzar tu peón. Puedes moverlo a cualquier casilla del laberinto que esté unida con tu peón mediante un camino ininterrumpido. Puede haber varios peones en una misma casilla.

Si consigues llegar hasta el personaje de *Frozen, el reino de hielo* que buscabas, puedes coger la ficha redonda correspondiente y dejarla enfrente de ti. Así termina tu turno y le toca al siguiente jugador, que tendrá que darle la vuelta a la siguiente ficha.

Si no puedes llegar directamente a tu objetivo, puedes mover igualmente tu peón a otra casilla que te permita una posición favorable para tu próximo turno. Pero no es obligatorio avanzar tu peón, así que también puedes dejarlo quieto donde está.

Luego el turno pasa al siguiente jugador, que debe intentar llegar con su peón hasta el **mismo héroe**. Se sigue jugando de esta forma hasta que alguien consiga llegar hasta el objetivo. Quien lo consiga puede coger la ficha redonda correspondiente. Solo entonces el siguiente jugador podrá girar una nueva ficha para saber cuál es el próximo objetivo.

El juego termina cuando uno de los jugadores llega hasta el último héroe. Ese jugador puede coger la última ficha redonda y dejarla delante de él.

Gana quien haya conseguido acumular el mayor número de fichas redondas.

Variante para jugadores expertos

Montad el juego como se describe al principio de estas instrucciones.

Dadles la vuelta a todos los cruces, ya que en esta variante no se utilizan. Mezclad boca abajo las fichas redondas y repartidlas por igual entre los jugadores. Después, cada jugador forma un mazo con ellas y lo deja delante de sí mismo.

Cuando sea tu turno, coge la ficha de arriba de tu mazo y mírala en secreto. Así sabrás hasta qué héroe de *Frozen, el reino de hielo* debes llegar con tu peón. Como se ha descrito antes, primero debes mover una sección del laberinto y luego avanzar tu peón. Cuando introduzcas la pieza, asegúrate de no meterla por donde acaba de salir justo antes. ¡No puedes anular la jugada del último jugador!

En cuanto hayas logrado llegar al personaje de *Frozen, el reino de hielo* deseado, puedes coger la ficha redonda correspondiente y dejarla boca arriba a tu lado. Así termina tu turno. Si no consigues llegar hasta el personaje deseado, mueve tu peón a otra casilla que te permita una posición favorable para tu próximo turno. Pero si quieres, puedes dejarlo quieto donde está y pasar el turno al siguiente jugador. Este jugador también mira en secreto la ficha de arriba de su mazo y debe intentar llegar a su objetivo.

El juego termina cuando un jugador logra llegar hasta todos los personajes de sus fichas redondas y lleva su peón hasta su casilla de salida.
¡Ese jugador será proclamado **ganador** de la partida!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag





Jogo Ravensburger® n° 22 314 5

Um mágico divertimento no reino de gelo para 2-4 jogadores a partir de 4 anos.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Conteúdo:

- 1 cartela
- 17 cartões quadrados do labirinto
- 12 fichas redondas
- 4 peças



Quem conseguirá abrir caminho através de um labirinto de neve e gelo para alcançar as corajosas irmãs Elsa e Ana, ou o simpático boneco de neve Olaf? Deslocando com habilidade os cartões do labirinto, onde antes havia muros insuperáveis, de repente abrem-se novas estradas! Ganha quem consegue visualizar o conjunto e mantém toda a situação sob controlo.

O objetivo do jogo é recolher o maior número de fichas.

Preparativos

Antes de jogar, desprenda com cuidado todos os cartões quadrados e as fichas redondas das cartelas previamente cortadas. Coloque a cartela no centro da mesa, de forma a ser alcançada por todos.

Os cartões quadrados do labirinto são misturados e dispostos com a ilustração para cima, nas casas livres da cartela, de forma a criar as ruas do labirinto de maneira casual.

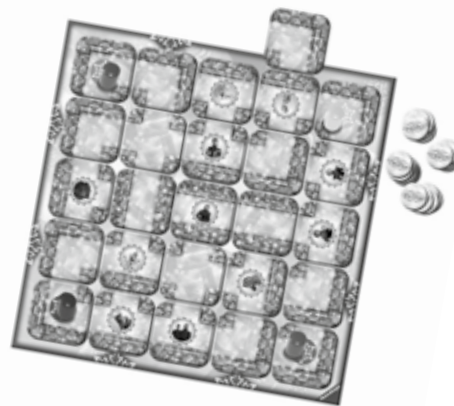
4 cartões são impressos de ambos os lados. De um lado são representados cruzamentos de ruas com 4 ruas que facilitam o andamento do jogo. Do outro, ao contrário, são representadas algumas curvas. Antes de misturar as cartas, decida se quer jogar com esses cruzamentos e quando quer utilizar; quanto mais cruzamentos forem usados, mais fácil é o andamento do jogo.

Conselho para os pais:

durante a primeira jogada é oportuno jogar com vários cruzamentos. Em seguida é possível eliminar a cada vez esses cruzamentos, simplesmente virando as cartas ao contrário.



Deve sempre sobrar um cartão, que no início do jogo fica ao lado da cartela; em seguida servirá para deslocar os cartões e alterar o labirinto. As fichas redondas devem ser misturadas e mantidas cobertas ao lado da cartela. Nessa altura cada jogador escolhe uma peça e coloca-a na casa em forma de laço de neve da mesma cor, em um dos 4 cantos da cartela. (fig.)



Começar!

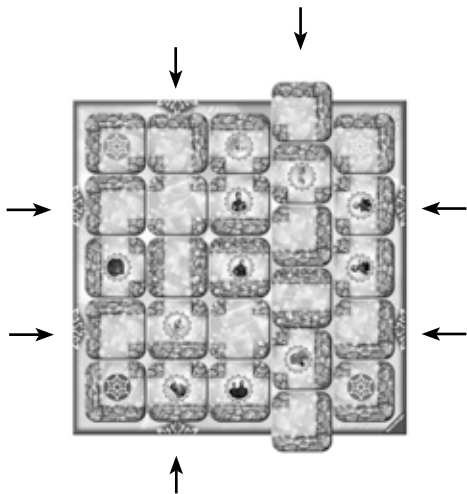
Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário.

Na própria vez, vire ao contrário a primeira ficha redonda. Um dos personagens do filme “O Reino de Gelo” representados indica o objetivo que deve alcançar no labirinto, com a própria peça.

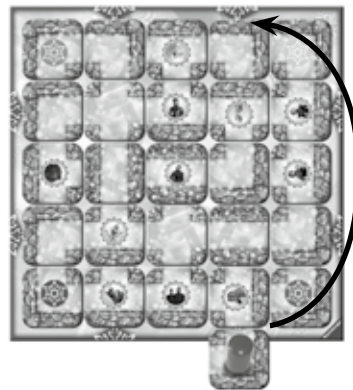
Como fazer andar o labirinto

Para alterar as ruas do labirinto é preciso inserir lateralmente o cartão quadrado deixado antes de lado (alguns laços de neve branco-azuis marcam exatamente os pontos nos quais pode inseri-lo). Comece, portanto, por um laço de neve qualquer e insira o cartão que sobra. Dessa maneira outro cartão sai pela parte oposta da cartela.

O cartão que sai fica onde está e não pode ser removido até a vez do jogador seguinte que, por sua vez, irá inseri-lo começando pelo laço de neve que prefere.



Se durante a sua jogada uma sua peça ou de outro concorrente for expulsa do labirinto junto com o cartão que sai para fora, a mesma peça deverá ser posicionada no cartão recém inserido no lado oposto da cartela. Esse movimento da peça não vale como jogada!



De qualquer forma deve sempre antes fazer correr uma seção do labirinto e depois mover a sua peça. Porém, se conseguir alcançar um dos heróis do filme “O Reino de Gelo” procure sem precisar alterar o caminho do labirinto, pode evitar de fazer correr mapas e conduzir a sua peça diretamente no personagem procurado.

Como mover a peça

quando fez correr uma seção do labirinto, pode mover a sua peça. Pode alcançar qualquer ponto do labirinto, desde que encontre na sua frente uma rua contínua e sem interrupção. Em uma casa podem ficar também várias peças.

Se conseguir alcançar o personagem de “O Reino de Gelo” que necessita, pode pegar a ficha e colocá-la na sua frente. Assim termina a sua vez e é a vez do jogador seguinte, que descobrirá então a próxima ficha.

Se não consegue alcançar diretamente o seu objetivo, poderá de qualquer forma deslocar a sua peça na casa que lhe permite uma jogada favorável na rodada seguinte. Mas a jogada não é obrigatória, pode deixar a sua peça também parada onde está.

Depois é a vez do próximo jogador, que procura alcançar com a própria peça o **mesmo herói**. Dessa forma continua-se até alguém conseguir alcançar o objetivo; quem consegue pode pegar a ficha redonda. Somente agora é a vez do próximo jogador que terá a tarefa de virar uma nova ficha.

O jogo termina quando um dos jogadores alcança o último herói. Pode-se pegar a última ficha redonda e colocá-la em frente a si.

Ganha quem recolher o maior número de fichas redondas.

Variantes para jogadores experientes

Monte o jogo como descrito no início das instruções.

Vire ao contrário todos os cruzamentos, não serão necessários para esta variante. As fichas redondas devem ser misturadas cobertas e distribuídas em número igual entre os jogadores. Cada jogador, depois, empilha suas fichas cobertas em frente a si.

Quando é a sua vez, pegue a ficha mais em cima da sua pilha e olhe-a em segredo. Somente agora irá conhecer o herói de “O Reino de Gelo” que deve ser alcançado com a sua peça.

Conforme descrito antes, desloque antes uma seção de labirinto e depois mova a peça. Quando inserir o cartão, preste atenção para não inseri-lo exatamente onde saiu um pouco antes. Não deve anular assim a jogada do último jogador!

Assim que alcançar o seu personagem de “O Reino de Gelo”, pode pegar a ficha redonda e colocá-la a seu lado, descoberta. Termina assim a sua vez. Se não conseguir alcançar o personagem que necessita, desloque a sua peça até o ponto que lhe permite uma partida favorável na próxima rodada, mas pode também decidir ficar parada/o para passar a vez ao próximo jogador. Também este concorrente olha em segredo uma ficha da própria pilha e tenta alcançar o próprio objetivo.

O jogo termina quando um jogador consegue alcançar todos os personagens das próprias fichas e conduzir a própria peça na casa de partida. Esse jogador é proclamado **ganhador** da partida!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spieleverlag





Ravensburger® Games no. **22 314 5**
The wall shifting fairy-tale game
for **2-4** players from **4** years of age

Author: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Contents:

- 1 game board
- 17 square maze cards
- 12 round tokens
- 4 figures



Who can find their way through the maze of snow and ice to discover the brave sisters Anna and Elsa? Who can blaze a trail to Kristoff, his loyal reindeer friend Sven or Olaf, the funny little snowman? You have to move the cards to close or make new paths. Keep a close eye on the maze win this fun fairy-tale game!

The aim of the game is to collect the highest number of round tokens.

Preparation

Before playing for the first time, carefully take all the maze cards and the round tokens out of the perforated cards. Put the game board in the middle of the table so you can all reach it easily.

Shuffle the maze cards face down, then spread them out face up on the free squares on the game board. This creates a random maze. Four of the maze cards are

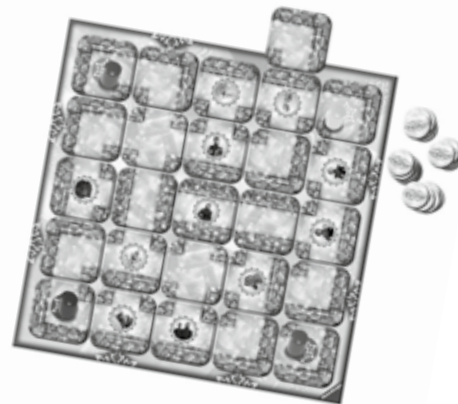
printed on both sides. On the front are junctions with four paths that make the game easier to play. There are curves on the back. Before you start playing, decide whether you want to include junctions in the game, and if so how many. The more junctions you use, the easier the game is.

Information for parents:

We recommend using several junctions in the first round. With a little more practice, the junctions can gradually be removed in time (= turned over).



One maze card is always left over. Place it next to the game board for now. You will need it later to move the maze. Shuffle the round tokens face down, and place them next to the board, ready to play. Now choose a figure and put it on the snowflake square in the same colour on one of the corners of the board.



Off you go

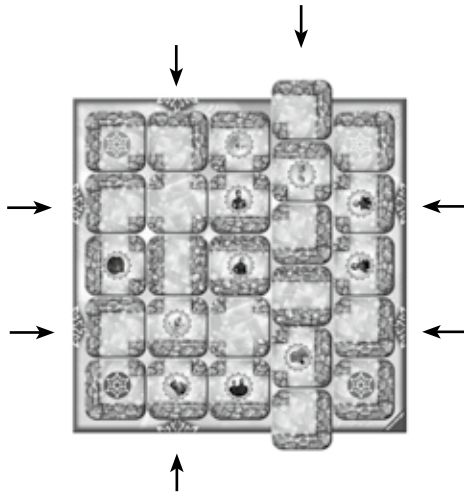
The youngest player goes first. Then continue playing in turn, moving in a clockwise direction. When it's your turn, turn the first round token over.

On it you will see a character from the film "Frozen".

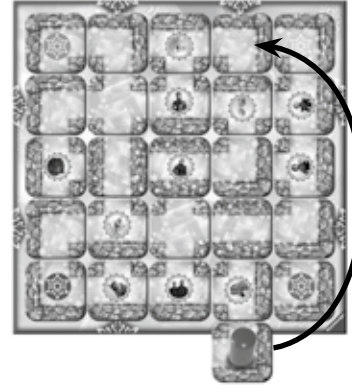
You now have to get your figure to the character in the maze. To do so, first move the maze and then your figure.

How to move the maze

Move the excess maze cards on the side onto the game board. Blue-and-white snowflakes identify the points where you can insert the maze card. Push the maze card in until another one on the opposite side is pushed out of the maze. This one stays on the edge of the game board until another player pushes it back in again from somewhere else.



If you push out a maze card with a figure on it, put the figure on the opposite side of the maze card that you have just inserted in the game. Moving a figure does not count as your turn!



You must always move the maze before you can move your figure. However, if you can get to the character from "Frozen" without moving the maze, then you can miss out the move and go straight to the character.

How to move your figure

Once you have moved the maze, you can move your figure. You can occupy any field that you can move your figure to directly, without interruption (a maze card may have more than one figure on it).

Once you have got to the character from "Frozen", you can take the token and place it in front of you. This is the end of your turn, and the next player starts by turning over a new round token.

If you are unable to get to the character you are searching for, move your figure along to a position that gives you a good starting point for your next turn, or else do not move it at all in this round. Now it is the next player's turn. This player now tries to move his figure to the same "Frozen" character. Continue like this until one of you gets to the character in the maze. This player wins the round token. Now the next player turns over a new round token.

The game is over when a player gets his figure to the last character you are looking for. This player can take the last token and place it in front of him.

The winner is the player with the most round tokens.

Version for experienced "Labyrinth" players

Set up the game as described at the beginning of the instructions. Put all the junctions with four paths on their backs, since you do not need them in this version. Shuffle the round tokens face down and share them out equally among the players. All the players stack their tokens, face down, in front of them.

When it's your turn, take the top token and look at it without sharing it with anyone else. Now you know which of the "Frozen" characters you need to move your figure to.

As explained above, move the maze first and then your figure. When you push in the maze card, you are not allowed to push it back in at the place where it was just pushed out. In other words, you cannot undo the previous player's move. Once you have got to the "Frozen" character you want, place the round token face up beside you. Your turn is now over. If you are unable to get to the figure you are looking for, move your figure as far as you want to or else leave it where it is for this round. Your turn is over, and you can try again in the next round. The next player also looks at their top round token and tries to get to the character illustrated on it.

The game is over when a player gets to the character on their last token, and gets their figure back to the starting field. The first person to do this is the winner!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag





© 2015 Ravensburger Spieleverlag
www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburger

Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt
Service Consommateurs Tel :
0821.022.023 (0,119 € TTC/min)

Ravensburger SPA
Via E. Fermi 20
I-20090 Assago – MI

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

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

Ravensburger Iberica S.L.U.
C/ López de Hoyos n.º 327
Planta 5ª-3
E-28043 Madrid



© Disney · www.disney.com/Frozen