Der magische Eisfels

D ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR – Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.

F ATTENTION : DANGER D'ETOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

I AVVERTENZA! PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

0-3

ALTER 3+

2-3 SPIELER

INHALT:
Spielbrett mit 3D-Eisfels
• 1 Drehscheibe • 3 Disney Figuren
• 9 Freundschaftsmarken
• 1 Verbindungsstück

Vorbereitung

Sucht euch jeweils eine Disney Spielfigur (Anna, Elsa oder Olaf) aus, und stellt sie auf das „Start"-Feld des märchenhaften Spielbretts.

Freundschaftsmarken: Zu jeder Disney Spielfigur gehören 3 Freundschaftsmarken, auf welchen ihre Freunde abgebildet sind. Seht euch einmal die obige Abbildung an, um zu erfahren, welche Freundschaftsmarken zu eurer jeweiligen Figur gehören. Legt alle Freundschaftsmarken umgedreht (d.h. mit den Bildseiten nach unten) vor dem Spielbrett auf den Tisch und mischt sie gut durch.

Ruhmvoller Sieg

Wer zuerst das magische „Ziel"-Feld erreicht, gewinnt! Spielt noch eine Runde und findet heraus, wer nun den Zauberweg durch die Eislandschaft vollendet.

Die magische Reise

Wer von euch am jüngsten ist, darf beginnen.

Wenn du an der Reihe bist, drehst du die Scheibe. Auf welcher Zahl bleibt sie stehen? Wandere mit deiner Figur die gedrehte Felderanzahl den Zauberweg entlang. Falls du auf einem Feld landest, auf dem bereits eine andere Figur steht, läufst du bis zum nächsten freien Feld weiter. Je nachdem, auf welchem Feld deine Figur landet, führst du die folgenden Spielzüge aus:

Steine:

Bleibe dort stehen, denn hiermit ist dein Spielzug beendet.

Hans:

Gehe 3 Felder zurück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Juwelen:

Drehe eine Freundschaftsmarke um, aber halte sie vor den neugierigen Blicken deiner Mitspieler verborgen. Zeigt die Marke einen oder mehrere Freunde deiner Disney Figur?

Ja!

Glückwunsch! Zeige die Marke deinen Mitspielern, lege sie vor dich und laufe 6 Felder vor.

Hinweis: Falls du auf einem zweiten Juwelenfeld landest, darfst du eine weitere Freundschaftsmarke umdrehen! Falls auch diese Marke einen Freund deiner Disney Figur zeigt, darfst du noch einmal 6 Felder vorlaufen!

Nein

Schade. Lege sie wieder umgedreht an die Stelle zurück, von der du sie genommen hattest. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Geschickte Spielverkürzung für ein schnelleres Spiel

- Falls ein Spieler alle 3 seiner Freundschaftsmarken gesammelt hat, darf er sofort zum „Ziel"-Feld laufen und gewinnt!
- Falls ihr ein zweites Spiel aus der Reihe „3D SPIELEWELT" besitzt und die beiden miteinander verbunden habt, verwendet ihr für ein schnelleres Spiel nur die Freundschaftsmarken, deren Disney Figuren auch wirklich mitspielen.

Lust auf noch mehr zauberhaften Spielspaß?

Nehmt das Verbindungsstück zur Hand und verlängert den Zauberweg!

0714A7883100 00

© Disney. Besuche die Disney Website auf Disney.de. Bitte einen Erwachsenen um Erlaubnis, bevor du ins Internet gehst. HASBRO GAMING und das entsprechende Logo sind Warenzeichen von Hasbro.
© 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de
Verbraucherservice /Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch
Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780. **www.hasbro.de** **www.hasbro.ch**

CE Hasbro Gaming