



Rapunzel

SAGALAND

Ravensburger® Spiele Nr. 22 062 5
Das bekannte Würfellaufspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Alex Randolph und Michel Matschoss

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 7 Bäume aus Kunststoff
- 7 runde Chips
- 7 Abenteuer-Karten
- 4 Rapunzel-Spielfiguren mit Aufstellern
- 2 Würfel

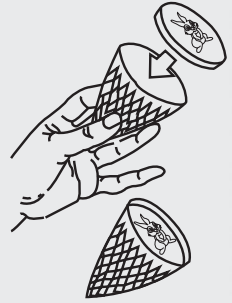
An ihrem 18. Geburtstag verlässt Rapunzel zum allerersten Mal ihren verborgenen Turm und macht sich auf den Weg ins Dorf. Dabei durchquert sie einen märchenhaften Wald und jeder Baum verbirgt ein kleines Geheimnis. Bei ihrer Ankunft im Dorf möchte Rapunzel den Menschen berichten, was sie gesehen und erlebt hat, doch vor lauter Aufregung bringt sie alles durcheinander. Kein Wunder, denn ein Baum gleicht dem anderen! Wisst ihr noch, unter welchen Bäumen die verschiedenen Geheimnisse versteckt sind?

Ziel des Spiels ist es, sich gut zu merken, was unter den Bäumen versteckt ist und so die meisten Abenteuer-Karten zu sammeln.



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Abenteuer-Karten, die runden Chips und die Rapunzel-Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel heraus. Die runden Chips drückt ihr mit der Bildseite nach außen in die Bäume hinein (siehe Abbildung). Einmal reingedrückt, lassen sie sich nicht mehr aus den Bäumen lösen!



Puzzelt nun die beiden Teile des Spielplans zusammen, mischt die Bäume gut durch und verteilt sie ungesehen auf die runden Kreisfelder neben den dunkelgrünen Baumfeldern. Anschließend wählt jeder von euch eine Rapunzel-Spielfigur, steckt diese in einen Aufsteller und stellt sie an den Start (Rapunzel-Turm). Die Abenteuer-Karten mischt ihr gut durch und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Zusammen mit den beiden Würfeln legt ihr den Kartenstapel neben dem Spielplan bereit und deckt die oberste Karte auf. Das darauf abgebildete Motiv ist das erste Geheimnis, das ihr nun unter den Bäumen finden sollt!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Rapunzel-Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan voran. Dabei kannst du die Würfelpunkte beider Würfel zusammenzählen oder du ziehst beide Würfel einzeln für sich. Du darfst vorwärts und rückwärts ziehen, jedoch musst du die gesamte Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen.

Hierzu ein kleines Beispiel: Ein Würfel zeigt die Punktezahl 3, der andere Würfel die 5. Du hast folgende Möglichkeiten:

1. Du ziehst deine Rapunzel-Spielfigur um 8 Felder vor oder zurück.
 2. Du ziehst deine Rapunzel-Spielfigur um 3 Felder vor und 5 Felder zurück.
 3. Du ziehst deine Rapunzel-Spielfigur um 3 Felder zurück und 5 Felder vor.
- An fremden Rapunzel-Spielfiguren darfst du vorbeiziehen, zählst jedoch das besetzte Spielfeld mit.



Rapunzel-Figuren heimschicken

Endet dein Spielzug mit beiden Würfeln auf einem besetzten Spielfeld, schickst du die Rapunzel-Spielfigur deines Mitspielers zurück zum Start (Rapunzel-Turm).

Geheimnis finden

Endet dein Spielzug auf einem dunkelgrünen Baumfeld, so darfst du nachsehen, welches Geheimnis sich hier verbirgt. Nimm den Baum und schaue „geheim“ darunter. Anschließend stellst du ihn wieder an seinen Platz zurück und merkst dir gut, welches Geheimnis dieser Baum hütet! Auf ein Baumfeld kannst du auch nur mit einem Würfel ziehen. Die Punktezah! des anderen Würfels verfällt in diesem Fall.



Zum Dorf ziehen

Hast du unter einem der Bäume das auf der Abenteuer-Karte gesuchte Geheimnis entdeckt, so kannst du zum Dorf eilen. Das große Zielfeld im Dorf musst du mit genauer Augenzahl erreichen. Dabei darfst du die Augenzahl des zweiten Würfels auch verfallen lassen. Erreichst du das letzte Spielfeld nicht mit genauer Augenzahl, musst du leider vorbeiziehen.

Hast du das Zielfeld im Dorf erreicht, nimmst du sofort den Baum, den du für den richtigen hältst, und wirfst einen verdeckten Blick darunter.

Stimmt die Abbildung unter dem Baum mit der Abbildung auf der Karte überein? Bravo! Zeige das Geheimnis des Baumes zur Kontrolle auch deinen Mitspielern. Als Belohnung erhältst du die Abenteuer-Karte. Lege diese vor dir ab und drehe gleich eine neue Karte vom Stapel um. Deine Rapunzel-Spielfigur stellst du auf das lila Spielfeld. Von dort aus kannst du in der nächsten Runde gleich wieder ins Dorf eilen (wenn du schon weißt, unter welchem Baum das neue Geheimnis versteckt ist) oder zurück in den Wald gehen, um nach den Geheimnissen zu suchen.



Stimmt die Abbildung unter dem Baum nicht mit der Abbildung auf der Karte überein? Schade! Stelle den Baum auf seinen Platz zurück ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Deine Rapunzel-Spielfigur stellst du zurück an den Start (Rapunzel-Turm).

Zauberei:

Würfelst du einen Einser-Pasch (also mit beiden Würfeln eine 1), so kannst du mit Hilfe von Rapunzels Haaren ein wenig zaubern. Entscheide dich für eine der drei Möglichkeiten:

1. Du darfst zwei Bäume vertauschen.
2. Du darfst auf ein beliebiges Baumfeld ziehen und dort unter den Baum schauen.
3. Du darfst den Kartenstapel mischen und eine neue Abenteuer-Karte aufdecken.

Das Spiel endet, sobald die letzte Abenteuer-Karte verteilt ist. **Gewonnen** hat der Spieler, der nun die meisten Abenteuer-Karten besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger!

© Disney For more information visit: Disney.com/Tangled

© 2010 Ravensburger Spieleverlag





Raiponce

La forêt enchantée

Jeux Ravensburger® n° 22 062 5

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

Auteurs : Alex Randolph et Michael Matschoss

Contenu : 1 plateau de jeu
7 arbres en plastique
7 jetons
7 cartes Aventure
4 pions Raiponce + 4 socles
2 dés

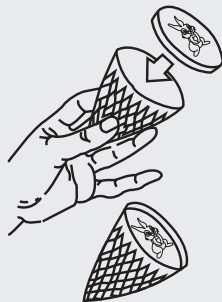
Pour son 18^e anniversaire, Raiponce quitte pour la première fois sa tour isolée pour se rendre au village. Son chemin traverse une forêt enchantée dans laquelle chaque arbre cache un petit secret. Arrivée dans le village, Raiponce veut raconter à tout le monde ce qu'elle a vu et vécu, mais, dans l'excitation, elle mélange tout. Pas étonnant car tous les arbres se ressemblent ! Vous souvenez-vous sous quel arbre se cache chacun des trésors ?

But du jeu : Il s'agit de bien mémoriser ce qui se cache sous chaque arbre pour remporter le plus de cartes Aventure.



Préparation

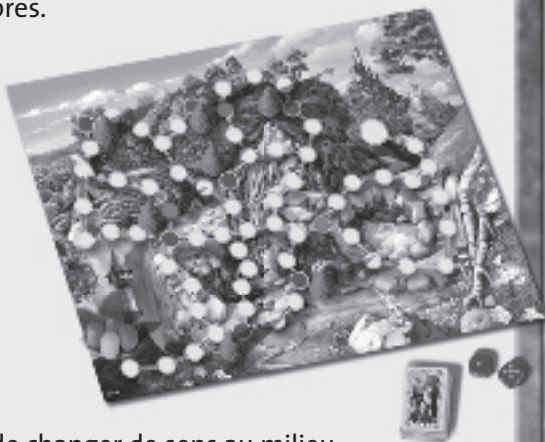
Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes Aventure, les jetons et les pions Raiponce de la planche prédécoupée. Enfoncer un jeton sous chaque arbre, image visible (voir illustration). Une fois en place, ils ne s'enlèvent plus !



Assembler les deux parties du plateau de jeu, mélanger les arbres et les répartir sur les cases marquées d'un cercle, à côté des cases Arbre vert foncé. Chacun choisit ensuite un pion Raiponce, le coince dans son socle et le place au départ (la tour de Raiponce). Bien mélanger les cartes Aventure et les empiler face cachée. Les placer, ainsi que les deux dés, à portée de main à côté du plateau et retourner la carte supérieure de la pile. Le dessin indique le premier secret qu'il faut découvrir sous l'un des arbres.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion Raiponce du nombre de cases correspondant sur le plateau. Il peut additionner les points des deux dés ou les utiliser séparément. Il est permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.



Voici un exemple : Un dé indique « 3 », l'autre « 5 ». Le joueur a alors le choix entre :

1. avancer ou reculer son pion Raiponce de 8 cases ;
 2. avancer son pion Raiponce de 3 cases, puis le reculer de 5 cases ;
 3. reculer son pion Raiponce de 3 cases puis l'avancer de 5 cases
- Il est possible de doubler un pion Raiponce adverse, mais la case sur laquelle il se trouve est aussi comptée.



Renvoi d'un pion Raiponce au départ

Si un pion atterrit sur une case occupée par un pion adverse après avoir utilisé les 2 dés, ce dernier est renvoyé au départ (la tour de Raiponce).

Découverte d'un secret

Si un joueur atterrit sur une case vert foncé, il peut découvrir quel secret s'y cache. Il prend l'arbre et regarde discrètement en dessous. Puis, il le remet en place en mémorisant bien son secret ! Il est permis de s'arrêter sur une case vert foncé avec un seul dé. Dans ce cas, les points de l'autre dé sont perdus.



Déplacement vers le village

Le joueur qui a découvert le secret recherché sur la carte Aventure, peut se dépêcher d'atteindre le village. La grande case d'arrivée du village ne peut être atteinte que par un nombre de points exact. Là aussi, il est permis de laisser tomber les points de l'autre dé. Le joueur qui atteint l'arrivée avec trop de points passe malheureusement devant sans s'arrêter.

Le joueur qui atteint la case d'arrivée, s'empare immédiatement de l'arbre qu'il pense être le bon et regarde en dessous.

Si le dessin sous l'arbre correspond à celui de la carte, bravo ! Le joueur montre le secret de l'arbre à ses adversaires pour qu'ils vérifient. Il gagne la carte en récompense. Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte de la pile. Le joueur place son pion Raiponce sur la case violette. Il pourra repartir de là au tour suivant et se précipiter éventuellement de nouveau vers le village (s'il sait déjà sous quel arbre se cache le nouveau secret) ou retourner dans la forêt à la découverte d'autres secrets.

Si le dessin sous l'arbre ne correspond pas à celui de la carte, dommage ! Le joueur remet l'arbre en place sans le montrer aux autres. Il renvoie son pion Raiponce au point de départ (la tour de Raiponce).



Magie

Si un joueur obtient une paire de « 1 » aux dés, Raiponce fait appel à ses cheveux magiques. Le joueur a alors le choix entre :

1. Intervertir deux arbres ;
2. Se déplacer sur une case vert foncé au choix pour regarder sous l'arbre ;
3. Mélanger la pile de cartes et retourner une nouvelle carte Aventure.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Aventure.

Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs !

© Disney For more information visit: Disney.com/Tangled

© 2010 Ravensburger Spielverlag





Rapunzel

L'intreccio della Torre

Avventura nella foresta incantata

Gioco Ravensburger® n 22 062 5

Un gioco di percorso a dadi per 2-4 giocatori dai 6 anni in su

Autori: Alex Randolph e Michel Matschoss

Contenuto: 1 tabellone
7 alberelli in plastica
7 dischetti
7 carte-avventura
4 pedine Raperonzolo con piedestalli
2 dadi

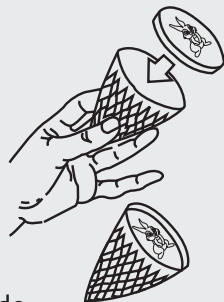
Raperonzolo compie 18 anni e per la prima volta lascia la torre nascosta per dirigersi sola soletta verso il paese. Deve attraversare un bosco fatato in cui ogni albero nasconde un piccolo segreto. Arrivata in paese Raperonzolo vuole raccontare agli abitanti tutto quello che ha visto, ma è così emozionata che confonde tutto. Ma non c'è da meravigliarsi: ogni albero sembra uguale all'altro. Vi ricordate per caso voi quale segreto è nascosto sotto quale albero?

Obiettivo del gioco è quello di ricordarsi precisamente cosa si trova sotto gli alberelli per poter raccogliere le ambite carte-avventura.



Preparativi

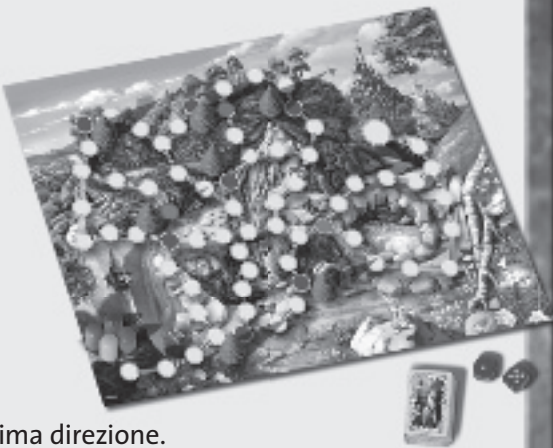
Prima di iniziare il gioco, staccate i dischetti, le pedine e tutte le carte-avventura dalla tavola prefustellata. I dischetti vanno fissati sotto agli alberi, stando attenti che la parte illustrata mostri verso l'esterno (vedi figura). Una volta incastrati non si staccano dagli alberi!



Unite poi le due parti del tabellone. Mescolate per bene gli alberi e distribuiteli, senza guardarli, sulle caselle rotonde proprio accanto alle caselle verdi degli alberi. Scegliete di seguito la vostra pedina Raperonzolo, inseritela nel suo piedistallo e posatela sulla casella start della torre di Raperonzolo. Le carte-avventura vanno mescolate per bene e raccolte in un mazzo coperto. Preparate anche il dado e mettete il mazzo delle carte accanto al tabellone. Scoprite la prima carta in alto: il motivo raffigurato sarà il primo segreto da cercare sotto gli alberi!

Svolgimento della partita

Comincia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno lancia ambedue i dadi e avanza la tua pedina Raperonzolo sul tabellone. Puoi sommare i punti dei due dadi, ma puoi anche considerare ogni dado a sé. Hai la facoltà di avanzare o retrocedere la pedina; se decidi per la versione di sommare i due punteggi sei però obbligato a muovere la tua pedina nella medesima direzione.



Ecco un esempio: Un dado mostra 3 punti, l'altro 5. Hai le seguenti possibilità di mossa:

1. Muovi la tua pedina Raperonzolo in avanti oppure all'indietro di 8 caselle.
 2. Muovi la tua pedina Raperonzolo di 3 caselle in avanti e all'indietro di 5.
 3. Retrocedi la tua pedina Raperonzolo di 3 caselle e l'avanzi poi di 5.
- Se incontri delle pedine Raperonzolo di altri giocatori le puoi superare, ma devi contare la casella occupata.



Le pedine Raperonzolo tornano a casa

Se la mossa dei due dadi finisce proprio su una casella occupata, puoi mandare a casa (alla torre Raperonzolo) la pedina Raperonzolo del giocatore che occupa la casella.

Ritrovare un segreto

Se la tua mossa termina su una casella-albero verde puoi sbirciare sotto all'albero raggiunto. Solleva l'alberello e guarda di nascosto quale segreto vi si trova. Rimetti poi l'albero al suo posto e memorizza bene il segreto che hai visto! Puoi raggiungere una casella-albero anche con il punteggio di un solo dado. In quel caso scade il punteggio del secondo.



L'arrivo al paese

Hai per caso visto il segreto richiesto dalla carta-avventura scoperta all'inizio? Allora corri velocemente in paese! Alla grande casella finale in paese bisogna però arrivare con un punteggio esatto. Se riesci ad arrivarci con un punteggio solo, il punteggio del secondo dado scade. Se invece non riesce ad arrivarci con un punteggio esatto devi purtroppo transitare. Raggiunta la casella finale pesca subito l'alberello di cui pensi nasconda il segreto ricercato dalla carta per dare un'occhiata.

Corrisponde a quella della carta-avventura? Complimenti! Mostra il segreto dell'albero anche agli altri giocatori e prenditi la carta-avventura come ricompensa! Mettila davanti a te e girane subito un'altra dal mazzo. La tua pedina Raperonzolo va messa sulla casella viola; da lì riparte per il prossimo giro. Se ti ricordi subito sotto quale albero è nascosto il segreto richiesto dalla nuova carta, puoi correre subito in paese oppure anche proseguire la tua avventurosa ricerca in mezzo al bosco per scoprire nuovi segreti.

La figura sotto all'albero non corrisponde a quella richiesta dalla carta-avventura? Peccato! Rimetti l'albero al suo posto senza mostrare agli altri che segreto nasconde. La tua pedina Raperonzolo, start nella torre Raperonzolo.



Incantesimo:

Se sei riuscito a lanciare una coppia di numeri "1" la tua Raperonzolo, con la sua meravigliosa chioma di capelli, riesce a fare scintille e incantesimi! Puoi scegliere una delle tre possibilità:

1. Scambi il posto di due alberelli.
2. Puoi andare su una casella a scelta e guardare di nascosto sotto all'albero per conoscere il suo segreto.
3. Puoi rimescolare completamente il mazzo di carte e scoprire una nuova carta-avventura.

Il gioco termina, quando è stata scoperta l'ultima carta-avventura. **Vince** il giocatore che è riuscito a raccogliere il maggior numero di carte. In caso di parità ci sono più vincitori!

© Disney For more information visit: Disney.com/Tangled
© 2010 Ravensburger Spielverlag



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

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi 20
I-20090 Assago (MI)

227813

Ravensburger