

Disney FROZEN II



Ravensburger® Game No. **20 427 4**

The Frozen 2 game collection contains 6 different classic games: memory®, Dominoes, Lotto, Happy Families, Dice Puzzle Game, and a fun Board Game.

Contents:

- 1 double-sided game board that can be puzzled together
- 24 square picture cards
- 32 playing cards
- 28 dominoes
- 10 counters
- 4 puzzle pictures (6 pieces per puzzle)
- 4 playing pieces with stands
- 1 coloured dice



memory®

The exciting search for matching picture pairs for **2 – 4** players aged **3** years and above.

For this game, you need: 24 square picture cards.

The aim of the game is to collect the most pairs of cards.

Preparation

Shuffle all cards picture-side down on the table, and arrange them in rows to make a rectangle.

How to play

The youngest player begins with play continuing in a clockwise direction. On your turn, flip over any two cards of your choice so everyone can see them. If both cards show the same picture you get to keep both cards. Place them in front of you on the table and turn over another two cards. This continues until you turn over two cards that do not match: If the pictures on the cards do not match, turn them face down on the table. The next player continues with the game.

The game is over as soon as the last matching pair has been found. Each player stacks their matching card pairs in a single tower. The player with the most pairs of cards and thus the highest tower **wins** the game.

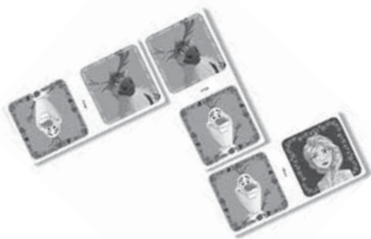
Game variation for 1 player

On each turn, always turn over two picture cards. If they match, lay them down next to you. How many attempts will it take to find all the matching pairs?



Dominoes

Dominoes for **2 – 4** players aged **3** years and above.
For this game, you need: 28 dominoes



The aim of the game is to correctly place all of your dominoes. The first player to put down all of their dominoes is the winner.

Preparation

Shuffle all dominoes with the picture face down. Then deal out 4 dominoes to each player (when there are only 2 players, each player will receive 6 dominoes). Put the remaining dominoes into a face down pile in the middle of the table. Turn over the first domino card from the pile and lay it down so everyone can see.

How to play

The eldest player begins with play continuing in a clockwise direction. On your turn, examine your dominoes: If you have a domino that matches the one in the middle of the table, lay your domino card either to the left or the right of that domino card. As you play, the line of dominoes will get longer and longer. If you don't have a matching card, you have to pick one up from the pile. If it matches, you can immediately play it. If it doesn't match, keep the domino card and the next player takes their turn.

The game ends as soon as a player manages to lay down their last domino card. This player **wins** the game. The game also ends if there are no more cards left in the pile and no one can lay down any more dominoes. In this case, the player with the fewest dominoes left **wins** the game.

Game variation for 1 player

Using all 28 dominoes, try to form the longest possible line of matching dominoes. How long can you make it?

Lotto

The placement game for **2 – 4** players aged **3** years and above.
For this game, you need: 24 square picture cards,
4 Lotto boards (you can find these on the back of the game board).



The aim of the game is to be the first player to find the cards that match the Lotto board.

Preparation

Each player chooses a Lotto board and places it in front of them. Shuffle the picture cards and spread them face down over the table. Return unused Lotto boards and cards to the box.

How to play

The shortest player goes first, with play continuing in a clockwise direction. On your turn, flip over a picture card of your choice and check to see if it matches your Lotto board. If so, lay it on the matching picture of your board. If the card does not match the pictures on your Lotto board or if you have already collected it, put it back in the middle of the table, face down. The next player then takes their turn.

The game ends as soon as one of you has covered all of the pictures on your Lotto board. This player **wins** the game.

Game variation for 1 player:

One after the other, turn over the picture cards and match them with the right Lotto board. Cover each picture on the Lotto boards with its matching picture card until all boards are completely covered with cards.

Happy Families

The card-collecting game for **3 or more** players aged **3** years and above.

For this game, you need: 32 playing cards.

Remove the decorative cover card, as it is not needed for game play.



The aim of the game is to collect the most quartets (a quartet consists of 4 identical cards).

Preparation

Shuffle the cards face down and deal them evenly among all players. Hold your cards so that nobody else can see them. Look at your cards: If any of you already has a quartet, lay it down in front of you as a winning stack.

How to play

The player to the left of the dealer goes first. On your turn, ask any one of the other players for a certain card that you need to form a quartet. For example: “Do you have an Elsa card?” If the player you asked has the card, it must be handed over to you. You can keep asking for cards until the player you ask doesn’t have the card you asked for. Play then passes on to this player and they ask the other players for cards they need. When a player has collected a complete quartet, they lay the matching 4 cards down in front of them.

The game ends as soon as a player has no cards left in their hand anymore. The player with the most quartets **wins** the game.

Dice Puzzle Game

The puzzle game for **2 – 4** players aged **3** years and above.

For this game, you need: 4 puzzle pictures (6 pieces per puzzle), a coloured dice.

The aim of the game is to be the first to collect and assemble your puzzle.

Preparation

Each player chooses the picture that they want to puzzle together by rolling the dice. Return any remaining puzzles to the box. Place the selected puzzle pictures facing up in the middle of the table and make sure that all of the pieces are separated.



How to play

The tallest player goes first, with play continuing in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and take the corresponding puzzle piece from the middle of the table. The coloured dice symbol should be the same colour as the coloured symbol on the puzzle piece. For example, if you roll “blue”, look for the puzzle piece with the blue dice on it. Play continues like this in turns. Piece by piece you will assemble your puzzle.

If the dice shows a colour that you have already collected, you don't receive a puzzle piece on this turn and play passes to the next player.

The game ends as soon as the first player has completed their puzzle. This player **wins** the game.

Race between Anna, Elsa, Olaf and Kristoff

A dice game for **2 – 4** players from **3** years.
For this game you need: game board (4 pieces),
playing pieces with stands, 10 counters and
the coloured dice.



Join Anna, Elsa, Olaf and Kristoff in a fun-filled, exciting race! With a little luck of the dice and by turning over the right counters, you'll be able to move quickly along the coloured path. Who will be the first to reach the finishing space?

The aim of the game is to be the first to reach the finishing space with your playing piece (the final yellow circle).

Preparation

Put the four-piece game board together and place it in the middle of the table. Each player chooses a playing piece, inserting it into a stand and placing it on the starting position at the bottom of the board, in front of the orange arrow. Shuffle the 10 counters face down and put them into a pile next to the game board.

How to play

The youngest player starts, with play continuing in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your playing piece to the first corresponding coloured circle. If this space is already occupied, you get to move the other playing piece back to the starting position.

The closer you get to the end, the more exciting it becomes: If you roll a colour that doesn't exist on the path before you, you must move your playing piece back along the path to the next space with the matching colour.

If you roll the colour „white“, you may draw a counter from the pile. Turn it over – what's on it? Find the matching image on the game board and place your playing piece on the corresponding square. You can keep the counter. Only when the counter pile is used up, each player hands in their counters. Shuffle them and put them back into a pile next to the game board.

The game ends as soon as the first player reaches the final yellow circle, on the top right of the game board. This player wins the game.



© Disney
www.disney.com/frozen

D

Disney FROZEN II



Ravensburger® Spiele Nr. **20 427 4**

Mit den beliebtesten Figuren aus Disneys „Die Eiskönigin 2“ könnt ihr 6 verschiedene Spiele spielen: memory®, Domino, Lotto, Quartett, Würfelpuzzle und ein lustiges Wettlaufspiel.

Inhalt:

- 1 puzzlebarer Spielplan (beidseitig bedruckt)
- 24 Bildkarten
- 32 Spielkarten
- 28 Dominokarten
- 10 runde Chips
- 4 Puzzlebilder (6-teilig)
- 4 Spielfiguren mit Aufstellern
- 1 Farbwürfel



memory®

Die spannende Suche nach den passenden Bildpaaren

für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren.

Für dieses Spiel braucht ihr die 24 quadratischen Bildkarten.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Kartenpaare zu sammeln.



Vorbereitung

Mischt alle Karten mit der Bildseite nach unten und legt sie zu einem Rechteck aus.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, deckst du zwei beliebige Karten auf, so dass jeder sie sehen kann. Zeigen die Karten zwei gleiche Bilder, darfst du diese beiden Karten nehmen und vor dir ablegen. Anschließend darfst du gleich nochmal zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis du zwei verschiedene Karten aufdeckst: Zeigen die Karten zwei unterschiedliche Bilder, drehst du diese Karten wieder um und lässt sie in der Tischmitte liegen. Der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort.

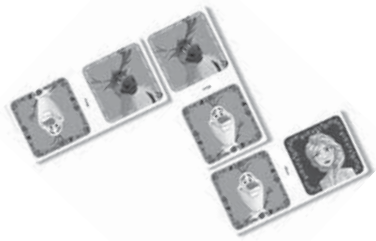
Das Spiel endet, sobald ihr das letzte Kartenpaar gefunden habt. Nun stapelt jeder seine Kartenpaare zu einem Turm. **Gewonnen** hat der Spieler, der die meisten Kartenpaare und somit den höchsten Kartenturm hat.

Variante für 1 Spieler

Decke nacheinander immer zwei Karten auf. Stimmen Sie überein, legst du sie vor dir ab. Wie viele Versuche brauchst du, um alle Bildpaare zu finden?

Domino

Der Legespaß für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren.
Für dieses Spiel braucht ihr die 28 Dominokarten.



Ziel des Spiels ist es, alle seine Dominokarten passend anzulegen.

Vorbereitung

Mischt alle Dominokarten mit der Bildseite nach unten und verteilt dann 4 Dominokarten an jeden Spieler (bei 2 Spielern erhalten beide 6 Karten). Schaut euch eure Karten an und legt sie dann verdeckt vor euch ab. Die restlichen Dominokarten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Nehmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen aus.

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, prüfst du deine Karten: Hast du eine passende Karte, darfst du sie an die ausliegende Karte anlegen. Beachte dabei, dass du nur gleiche Bilder aneinander legen und deine Karte nur rechts oder links an die ausliegende Karte anlegen kannst! So entsteht nach und nach eine lange Kartenschlange. Hast du keine passende Karte, musst du eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Passt diese Karte, darfst du sie sofort anlegen. Passt sie nicht, behältst du die Karte und der nächste Spieler setzt das Spiel fort.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Dominokarten anlegen konnte. Dieser Spieler **gewinnt**. Das Spiel endet auch, wenn der Domino-Kartenstapel aufgebraucht ist und kein Spieler mehr eine Karte anlegen kann. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am wenigsten Karten vor sich liegen hat.

Variante für 1 Spieler

Nimm dir alle 28 Dominokarten und versuche daraus eine möglichst lange Dominoschlange zu bilden. Wie lang sie wohl wird?

Lotto

Das Ablegespiel für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren.
Für dieses Spiel braucht ihr die 24 Bildkarten und die 4 Lotto Legetafeln, die sich auf der Rückseite des puzzelbaren Spielplans befinden.



Ziel des Spiels ist es, die passenden Karten zu seiner Legetafel zu finden.

Vorbereitung

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Legetafel und legt diese vor sich ab. Die zugehörigen quadratischen Bildkarten mischt ihr gut durch und legt sie verdeckt auf dem Tisch aus. Überzählige Lottotafeln und Bildkarten sortiert ihr vorher aus.

Spielverlauf

Der kleinste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, deckst du eine beliebige Bildkarte auf und prüfst, ob sie zu deiner Legetafel passt. Wenn ja, darfst du die Karte auf dem entsprechenden Bild deiner Legetafel ablegen. Gehört die Karte nicht zu deiner Legetafel oder du besitzt sie bereits, legst du sie verdeckt zurück in die Tischmitte. Dann setzt der nächste Spieler das Spiel fort.

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle Bilder auf seiner Legetafel mit den entsprechenden Bildkarten bedecken konnte. Dieser Spieler **gewinnt**.

Variante für 1 Spieler:

Decke nacheinander die Bildkarten auf und ordne sie den Legetafeln zu. Bald sind alle Bilder an ihrem Platz und die Legetafeln vollständig bedeckt.

Quartett

Das Kartensammelspiel für **3 oder mehr** Spieler ab **3** Jahren.
Für dieses Spiel braucht ihr die 32 Spielkarten.
Die Deckkarte sortiert ihr aus, sie wird nicht benötigt.



Ziel des Spiels ist es, die meisten Quartette (ein Quartett besteht aus 4 gleichen Karten) zu sammeln.

Vorbereitung

Mischt die Karten verdeckt und teilt sie gleichmäßig unter euch auf. Schaut euch eure Karten geheim an: Haltet ihr bereits 4 gleiche Karten auf der Hand, dürft ihr das Quartett vor euch auf einem Gewinnstapel ablegen.

Spielverlauf

Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt. Bist du an der Reihe fragst du einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die du zur Bildung eines Quartetts brauchst. Zum Beispiel: „Hast du eine Karte von Elsa?“ Hat der Gefragte eine passende Karte, muss er sie dir geben. Ihr dürft so lange eure Mitspieler nach Karten fragen, bis ihr von einem Spieler ein „Nein“ zu hören bekommt, weil er die gewünschte Karte nicht hat. Dann ist der reihum nächste Spieler dran. Wer ein vollständiges Quartett auf der Hand hält, legt es vor sich ab.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. **Gewonnen** hat der Spieler, der die meisten Quartette ablegen konnte.

Würfelpuzzle

Das Puzzlespiel für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren.
Für dieses Spiel braucht ihr die 4 Puzzlebilder (6-teilig)
und den Farbwürfel.



Ziel des Spiels ist es, als Erster sein Puzzlebild zusammenzusetzen.

Vorbereitung

Jeder Spieler entscheidet sich für ein Puzzlebild, das er „erwürfeln“ möchte. Übrige Puzzlebilder legt ihr beiseite. Die Puzzleteile der ausgesuchten Bilder legt ihr lose mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte.

Spielverlauf

Der größte Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und nimmst dir das Puzzleteil aus der Tischmitte, das mit der gewürfelten Farbe übereinstimmt. Alle Puzzleteile sind mit bunten Würfelsymbolen gekennzeichnet. Hast du beispielsweise „blau“ gewürfelt, erhältst du von deinem Bild das Puzzleteil mit dem blauen Würfelsymbol. So geht es reihum. Nach und nach setzt du aus den einzelnen Puzzleteilen dein Bild zusammen. Würfelst du eine Farbe, deren Puzzleteil du bereits besitzt, bekommst du leider in dieser Runde kein weiteres Puzzleteil und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler sein Puzzlebild vollständig zusammengesetzt hat. Dieser Spieler **gewinnt**.

Wettlauf zwischen Anna, Elsa, Olaf und Kristoff

Ein Würfel-Wettlaufspiel für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren.
Für dieses Spiel braucht ihr den puzzlebaren Spielplan, die 4 Spielfiguren mit Aufstellern, den Farbwürfel, sowie die 10 runden Chips.



Auf geht's zu einem lustigen und spannenden Wettlauf zwischen den Prinzessinnen Anna und Elsa, Schneemann Olaf und Kristoff! Heft den Freunden, als Erster das Ziel zu erreichen! Mit Glück beim Würfeln und beim Aufdecken der Chips kommt ihr schnell voran und habt die besten Chancen, diesen Wettlauf zu gewinnen!

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel zu erreichen (= letztes gelbes Farbfeld).

Vorbereitung

Puzzelt den 4-teiligen Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder wählt eine Spielfigur aus, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie unten auf den Spielplan vor den orangen Pfeil. Die 10 runden Chips mischt ihr mit der Rückseite nach oben und legt sie als verdeckten Stapel zusammen mit dem Würfel neben den Spielplan.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst deine Spielfigur auf das nächste passende Farbfeld. Ist dieses Farbfeld bereits besetzt, darfst du die andere Spielfigur rauswerfen und zurück auf das Startfeld stellen.

Kurz vor dem Ziel wird es noch mal spannend: Würfelst du eine Farbe, zu der es kein passendes Farbfeld mehr gibt, musst du zum nächsten passenden Farbfeld zurückziehen.

Würfelst du die Farbe „weiß“, darfst du den obersten runden Chip vom Stapel ziehen und aufdecken. Was ist darauf zu sehen? Finde das aufgedeckte Symbol auf dem Spielplan und stelle deine Spielfigur auf das entsprechende Feld. Den Chip darfst du behalten. Erst wenn alle Chips aufgebraucht sind, sammelt ihr sie wieder ein, mischt sie gut und bildet einen neuen Stapel.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler das gelbe Farbfeld vor dem Ziel erreicht. Dieser Spieler gewinnt.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



© Disney
www.disney.com/frozen

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

© 2019

F

Disney FROZEN II



Jeux Ravensburger® n° 20 427 4

Vos héros préférés de « La Reine des neiges 2 » vous proposent 6 jeux différents : memory®, domino, loto, jeu des familles, images-puzzle et un amusant jeu de parcours.

Contenu :

- 1 plateau de jeu double face à assembler
- 24 tuiles
- 32 cartes
- 28 dominos
- 10 jetons
- 4 images-puzzle (6 pièces)
- 4 pions + 4 socles
- 1 dé Couleurs



memory®

Une passionnante chasse aux paires d'images pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans. Pour ce jeu, vous avez besoin des 24 tuiles carrées.

Le but du jeu consiste à récupérer le maximum de paires.

Mise en place

Mélanger toutes les tuiles face cachée et former un rectangle.



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 retourne 2 tuiles au choix, l'une après l'autre, de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Si les deux images sont identiques, il peut les prendre et les poser devant lui. Il retourne ensuite 2 nouvelles cartes. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne 2 images différentes. Dans ce cas, il remet ces tuiles face cachée sans les changer de place. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner 2 tuiles...

La partie s'arrête dès qu'un joueur a trouvé la dernière paire. Chacun empile alors toutes les paires qu'il a gagnées. Le **vainqueur** est le joueur qui a trouvé le plus de paires et possède donc la tour la plus haute.

Variante solo

Le joueur retourne toujours 2 tuiles. Si elles sont identiques, il les pose devant lui. En combien de coups trouvera-t-il toutes les paires ?

Domino

Un amusant jeu de pose pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 28 dominos.



Le but du jeu consiste à poser le premier tous ces dominos correctement.

Mise en place

Mélanger tous les dominos face cachée et en distribuer 4 à chaque joueur (6 à 2 joueurs). Chacun regarde ses dominos puis les pose devant lui, à l'abri du regard des autres. Les dominos restants sont empilés face cachée au milieu de la table et constituent la pioche. Tirer le premier domino de la pile et le poser face visible.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur regarde ses dominos. S'il en possède un qui convient, il le pose à gauche ou à droite du domino déjà retourné. Petit à petit se forme ainsi une longue chaîne de dominos. Si un joueur ne possède aucun domino qui corresponde, il en pioche un. Si celui-ci convient, il peut le poser immédiatement. Sinon, il doit le garder et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi à poser tous ses dominos. Il est déclaré **vainqueur**. La partie prend également fin lorsque la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut plus poser de domino. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de dominos devant lui.

Variante solo

Le joueur prend les 28 dominos et essaye de faire la plus longue chaîne possible. Quelle longueur atteindra-t-elle ?

Loto

Le jeu de pose pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 24 tuiles et des 4 planches de loto qui se trouvent au dos du plateau de jeu à assembler.



Le but du jeu consiste à trouver les 6 tuiles correspondant à sa planche.

Mise en place

Chaque joueur choisit une planche de loto qu'il pose devant lui. Bien mélanger les tuiles carrées correspondantes et les étaler, face cachée, sur la table. Les planches et les tuiles non utilisées sont mises de côté.

Déroulement de la partie

Le plus petit joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne une tuile de son choix et vérifie si elle appartient à sa planche. Si c'est le cas, il la pose sur l'emplacement correspondant. Sinon, il la remet face cachée au milieu de la table. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a recouvert toutes les images de sa planche avec les tuiles correspondantes. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante solo

Le joueur retourne les images l'une après l'autre et les place sur les planches. Bientôt, toutes les images ont trouvé leur place et les planches sont complètes.

Jeu des familles

Le célèbre jeu de cartes pour **3 joueurs ou plus**, à partir de **3 ans**. Pour ce jeu, vous avez besoin des 32 cartes.

La carte de présentation est mise de côté ; elle n'est pas utilisée.



Le but du jeu consiste à réunir le maximum de familles (composées chacune de 4 cartes identiques).

Mise en place

Le donneur mélange les cartes et les distribue équitablement à tous les joueurs. Chacun regarde secrètement ses cartes. Si un joueur possède déjà 4 cartes identiques en main, il peut empiler cette famille devant lui.

Déroulement de la partie

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Quand vient son tour, le joueur demande une carte qui lui manque pour former une famille au joueur de son choix. Exemple : « As-tu une carte "Elsa" ? » Si le joueur interrogé possède la carte correspondante, il doit la lui donner. Un joueur peut ainsi continuer à demander une carte jusqu'à ce que le joueur interrogé lui réponde « Non ! » parce qu'il n'a pas la carte demandée. C'est alors au joueur suivant de jouer. Celui qui complète une famille l'empile devant lui.

La partie s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. Le **vainqueur** est celui qui a reconstitué le plus de familles.

Images-puzzle

Un jeu d'assemblage pour **2 à 4 joueurs** à partir de **3 ans**. Pour ce jeu, vous avez besoin des 4 images-puzzle (6 pièces) et du dé Couleurs.



Le but du jeu consiste à reconstituer le premier son image-puzzle.

Mise en place

Chaque joueur choisit une image-puzzle qu'il doit reconstituer à l'aide du dé. Les images non utilisées sont mises de côté. Chacun défait les 6 pièces de son puzzle et les pose devant lui, face visible.

Déroulement de la partie

Le plus grand joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et prend la pièce de puzzle correspondant à la couleur obtenue.

Chaque pièce de puzzle possède un symbole de couleur. Si le joueur a obtenu « bleu » au dé, par exemple, il peut prendre la pièce de puzzle sur laquelle figure le symbole Bleu. Si le joueur possède déjà la pièce indiquée par le dé, il repart malheureusement les mains vides ce tour-ci et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie s'arrête dès que le premier joueur a entièrement complété son puzzle. Il est déclaré **vainqueur**.

Course entre Anna, Elsa, Olaf et Kristoff

Un jeu de parcours pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin du plateau de jeu à assembler,
des 4 pions avec leurs socles, du dé Couleurs et des 10 jetons.



C'est parti pour une course amusante et passionnante entre les princesses Anna et Elsa, Olaf le bonhomme de neige et Kristoff ! Qui atteindra l'arrivée le premier ? Avec de la réussite au dé ou au moment de retourner les jetons Personnage, vous avez une chance de remporter la course ...

Le but du jeu consiste à atteindre le premier l'arrivée (= la dernière case jaune) avec son pion.

Mise en place

Assembler les 4 parties du plateau de jeu et l'installer au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit un pion, l'insère dans un socle et le place en bas du plateau, devant la flèche orange. Mélanger les 10 jetons, face cachée, et les empiler à côté du plateau. Garder le dé à proximité.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et avance son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Si la case est déjà occupée par un autre pion, il le renvoie au départ.

Lorsqu'un joueur a presque rejoint l'arrivée, la tension monte : si le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune case devant lui, le pion est obligé de reculer jusqu'à la case précédente de cette couleur.

Si le dé indique « Blanc », le joueur peut piocher le premier jeton de la pile et le retourner. Quel personnage montre-t-il ? Le joueur doit le trouver sur le plateau de jeu et placer son pion sur la case correspondante. Il peut garder le jeton. Lorsqu'il ne reste plus de jeton dans la pile, ils sont récupérés et remélangés pour former une nouvelle pioche.

La partie s'arrête dès que le premier joueur a atteint la case jaune devant l'arrivée. Il est déclaré **vainqueur**.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfstatt

Ravensburger SA/NV
International Trade Mart · Atomiumsquare-W. Chicago 413
B-1020 Brussel – Bruxelles

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



© Disney
www.disney.com/frozen

© 2019

1

Disney FROZEN II



Gioco Ravensburger® n° 20 427 4

Buon divertimento con i personaggi del film „Frozen 2“ e i loro 6 diversi giochi: memory®, domino, tombola, gioco delle famiglie, puzzle con il dado e “Corsa nel regno di Arendelle”.

Contenuto:

- 1 tabellone di gioco componibile come un puzzle (stampato su entrambi i lati)
- 24 carte con immagini
- 32 carte da gioco
- 28 carte domino
- 10 gettoni rotondi
- 4 immagini-puzzle (in 6 parti)
- 4 pedine con piedistalli
- 1 dado colorato



memory®

Divertente gioco di ricerca di coppie di immagini per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.

Per questo gioco occorrono le 24 carte quadrate con le immagini.



Scopo del gioco: collezionare il maggior numero possibile di coppie di carte.

Preparazione

Mescolate tutte le carte mantenendo il lato con la figura verso il basso, poi disponetele sul tavolo formando un rettangolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, scopri due carte a scelta in modo che tutti possano vederle. Se sulle carte sono raffigurate due immagini uguali, puoi prenderle entrambe e metterle davanti a te. Quindi, puoi scoprire subito altre due carte. Procedi in questo modo fino a quando non scopri due carte con immagini diverse: girale di nuovo e lasciale sul tavolo. Il tuo turno è terminato, ora tocca al giocatore successivo.

La partita termina non appena viene trovata l'ultima coppia di carte. A questo punto, ogni giocatore deve impilare le carte che ha conquistato per formare una torre. **Vince** chi ha la torre più alta.

Variante per 1 giocatore

Scopri una dopo l'altra sempre due carte. Se sono uguali, prendile e mettile davanti a te. Quanti tentativi ti occorreranno per trovare tutte le coppie di carte?

Domino

Divertente gioco di associazione per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.
Per questo gioco occorrono le 28 carte domino.



Scopo del gioco: disporre correttamente tutte le proprie carte domino.

Preparazione

Mescolate tutte le carte domino mantenendo il lato raffigurato verso il basso, poi distribuitene 4 a ogni giocatore (se giocate in 2, 6 carte ciascuno). Osservate le vostre carte e poi mettetele, coperte, davanti a voi. Riunite le restanti carte domino in un mazzo che dovete mettere, coperto, al centro del tavolo. Pescate la carta in cima al mazzo, scopritela e appoggiatela sul tavolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più grande di età, quindi si procede in senso orario. Quando tocca a te, verifica le tue carte: se hai una carta adatta, puoi appoggiarla accanto a quella esposta sul tavolo. Fai attenzione: accanto alla carta che si trova sul tavolo puoi mettere solamente una carta sulla quale è raffigurata la stessa immagine. Ricorda anche che puoi mettere la tua carta solamente in testa o in coda alla carta esposta! Procedendo in questo modo, si formerà una lunga serpentina. Se non hai la carta giusta, devi pescarne una dal mazzo coperto. Se la carta da te pescata è adatta, puoi accostarla subito a quella esposta sul tavolo. Se, invece, non corrisponde, devi conservarla e il turno passa al giocatore successivo.

La partita termina non appena un giocatore riesce a piazzare tutte le proprie carte domino. È lui il **vincitore**. La partita finisce anche quando il mazzo di carte domino è esaurito e nessun giocatore è più in grado di accostare carte alla serpentina. In questo caso, vince chi ha meno carte davanti a sé.

Variante per 1 giocatore

Prendi tutte le 28 carte domino e tenta di formare una serpentina. Quanto diventerà lunga?

Tombola

Gioco di associazione per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.
Per questo gioco occorrono le 24 carte con le immagini e le 4 cartelle tombola che si trovano sul retro del tabellone da gioco, componibile come un puzzle.



Scopo del gioco è trovare le carte giuste per la propria cartella.

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie una cartella e la mette davanti a sé. Mescolate bene le corrispondenti carte quadrate con le figure e disponetele in ordine sparso sul tavolo, con l'immagine rivolta verso il basso. Ricordatevi di mettere prima da parte le cartelle e le carte raffigurate eccedenti.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in senso orario. Al tuo turno, scopri una carta a scelta e verifica se è quella giusta per la tua cartella. Se sì, puoi mettere la carta sulla figura corrispondente della tua cartella. Se, invece, la carta non è adatta, oppure se la possiedi già, rimettila sul tavolo, coperta. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Vince chi riesce per primo a coprire tutte le immagini della propria cartella con le carte corrispondenti.

Variante per 1 giocatore:

Scopri una dopo l'altra le carte raffigurate e ordinale sulle cartelle. Presto tutte le immagini saranno al loro posto e le cartelle completamente coperte.

Gioco delle famiglie

Gioco di carte per **3 o più** giocatori **dai 3** anni in su.

Qui occorrono le 32 carte da gioco. Escludete la carta-copertina, non è necessaria.

Scopo del gioco: collezionare il maggior numero possibile di gruppi di 4 carte uguali.



Preparazione

Mescolate le carte tenendole coperte e distribuitele in numero uguale a tutti i giocatori. Ognuno deve guardare le proprie carte senza mostrarle agli altri. Se in mano avete già 4 carte uguali, potete metterle davanti a voi e formare così il vostro mazzo di carte conquistate.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore seduto alla sinistra di chi ha distribuito le carte. Al tuo turno, chiedi a un giocatore a scelta una carta a te utile per formare un gruppo di 4 carte uguali. Ad esempio: "Hai una carta di Elsa?" Se lui possiede questa carta, è obbligato a dartela. Continua a chiedere carte agli altri giocatori, finché qualcuno di loro ti risponderà con un "NO", perché non possiede la carta da te desiderata. Il tuo turno è quindi terminato e ora tocca al giocatore successivo. Chi riesce a completare un gruppo di quattro carte uguali, lo appoggia davanti a sé.

La partita termina non appena un giocatore finisce le carte che ha in mano. **Vince** chi è riuscito a formare il maggior numero di gruppi di 4 carte uguali.

Puzzle con il dado

Gioco puzzle per **2 – 4** giocatori a partire dai **3** anni.

Per questo gioco occorrono le 4 immagini puzzle (in 6 parti) e il dado colorato.

Scopo del gioco: comporre per primo la propria immagine puzzle.

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie un'immagine puzzle da comporre con il lancio del dado. Riponete nella scatola le immagini puzzle eccedenti. Mettete i pezzi dei puzzle corrispondenti alle immagini sparsi sul tavolo. Il lato raffigurato deve essere rivolto verso l'alto.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più grande, poi si procede in senso orario. Al tuo turno lancia il dado, poi prendi dal tavolo il pezzo di puzzle contrassegnato dal colore ottenuto con il lancio del dado e adatto alla tua immagine. Su ogni pezzo dei puzzle è presente il simbolo del dado colorato. Esempio: se con il lancio del dado ottieni il colore blu, puoi prendere il pezzo adatto alla tua immagine contrassegnato con il simbolo del dado blu. Si procede a turno. Via via che il gioco continua, componi la tua immagine utilizzando i singoli pezzi del puzzle. Se con il lancio del dado ottieni un colore che corrisponde a un pezzo di puzzle già in tuo possesso, purtroppo, durante questo turno, non puoi prendere niente. Ora tocca al giocatore successivo.

Vince chi riesce a completare per primo il proprio puzzle.

Gara di corsa con Anna, Elsa, Olaf e Kristoff

Un gioco di dadi per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.

Per questo gioco vi serviranno: il tabellone di gioco (4 pezzi),

i segnalini con i rispettivi piedistalli, il dado colorato, i 10 gettoni circolari.



Tuffatevi in una divertente ed emozionante competizione con le principesse Anna ed Elsa, il pupazzo di neve Olaf e Kristoff! Aiutate i vostri amici a raggiungere per primi il traguardo! Con un pizzico di fortuna ai dadi e girando i gettoni, avrete ottime probabilità di vincere questa gara!

Lo scopo del gioco è raggiungere per primi la casella del traguardo (ovvero, l'ultima casella di colore giallo) con il proprio segnalino.

Preparazione del gioco

Componete i quattro pezzi che costituiscono il tabellone di gioco e posizionatele al centro del tavolo. Scegliete un segnalino a testa e inseritelo in un piedistallo. Posizionate tutti i segnalini sulla casella di partenza in fondo al tabellone, in corrispondenza della freccia arancione. Mescolate i 10 gettoni tenendoli a faccia in giù e sistemateli in una pila accanto al tabellone di gioco.

Come si gioca

Incomincia il giocatore più giovane, poi il gioco prosegue in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore deve tirare il dado e spostare il proprio segnalino sulla più vicina casella di colore corrispondente. Se la casella è già occupata, il giocatore ha il diritto di far arretrare l'altro segnalino fino alla casella di partenza.

Più ci si avvicina alla conclusione, più il gioco si fa divertente: se lanciando il dado il giocatore ottiene un colore che non corrisponde a nessuna delle caselle che gli restano da percorrere, deve far arretrare il proprio segnalino fino alla prima casella del colore giusto.

Se lanciando il dado il giocatore ottiene il colore "bianco", estrae un gettone dalla pila e lo gira: che cosa c'è disegnato sopra? Dopo aver trovato l'immagine corrispondente sul tabellone di gioco, il giocatore posiziona il proprio segnalino sulla casella giusta a forma di diamante. I gettoni si possono tenere: soltanto quando la pila dei gettoni è esaurita tutti i giocatori li devono restituire. I gettoni vengono quindi mescolati e riposizionati in pila accanto al tabellone.

Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge per primo la casella gialla in corrispondenza del traguardo. Questo giocatore è il vincitore.

Ravensburger S.r.l.
Via E. Fermi, 20 · I-20090 Asago (MI)

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



© Disney
www.disney.com/frozen

© 2019

Disney FROZEN II



Ravensburger® spel nr. **20 427 4**

Met de bekende figuren van Disney Frozen 2 kun je 6 verschillende spellen: memory®, domino, lotto, kwartet, dobbelpuzzel en een vrolijk wedstrijdspel.

Inhoud:

- 1 puzzelbaar spelbord (tweezijdig bedrukt)
- 24 vierkante kaartjes met afbeeldingen
- 32 speelkaarten
- 28 dominokaarten
- 10 ronde schijfjes
- 4 puzzelplaatjes (6-delig)
- 4 speelfiguren met opzetvoetjes
- 1 kleurendobbelsteen



memory®

De spannende zoektocht naar bij elkaar passende kaartjes voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je de 24 vierkante kaartjes nodig.

Doel van het spel is de meeste kaartenparen te verzamelen.



Vorbereiding

Schud alle kaarten met de afbeelding naar beneden en leg ze uit in de vorm van een rechthoek.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan draai je twee willekeurige kaartjes om, zo dat iedere speler ze kan zien. Staan er twee dezelfde plaatjes op de kaartjes, dan mag je deze beide kaartjes pakken en voor je neerleggen. Vervolgens mag je meteen nog een keer twee kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door, tot je twee verschillende kaartjes omdraait: staan er twee verschillende plaatjes op de kaartjes, dan draai je deze kaartjes weer terug en laat ze in het midden op tafel liggen. De speler die als volgende aan de beurt is, gaat verder met het spel.

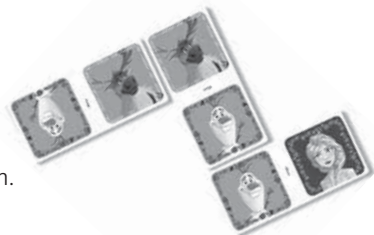
Het spel eindigt, zodra jullie het laatste paar kaartjes hebben gevonden. Dan stapelt iedere speler zijn gewonnen kaartenparen op elkaar. De speler die de meeste kaartenparen en dus de hoogste stapel heeft, heeft **gewonnen!**

Variant voor 1 speler

Draai steeds twee kaartjes om. Zijn ze hetzelfde, leg ze dan voor je neer. Hoe lang heb je nodig om alle kaartenparen te vinden?

Domino

Legplezier voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je de 28 dominokaarten nodig.



Doel van het spel is, al je dominokaarten passend aan te leggen.

Vorbereiding

Hussel alle dominokaarten met de afbeelding naar beneden door elkaar en verdeel dan 4 dominokaarten aan iedere speler (bij 2 spelers krijgen beide 6 kaarten). Kijk naar jullie kaarten en leg ze dan omgekeerd voor je neer. Leg de overige dominokaarten als blinde stapel in het midden op tafel. Pak de bovenste kaart van de stapel en leg die met de afbeelding naar boven neer.

Spelverloop

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan kijk je naar je kaarten: heb je een passende kaart dan mag je die aanleggen aan de kaart die op tafel ligt. Kijk daarbij goed dat je alleen dezelfde plaatjes aan elkaar legt en je je kaart alleen rechts of links aan deze kaart mag leggen! Zo ontstaat langzaam een lange slang van kaarten. Heb je geen passende kaart, dan moet je een kaart van de blinde stapel pakken. Past deze kaart, dan mag je die meteen aanleggen. Past hij niet, dan houd je de kaart en de volgende speler is aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra een speler al zijn dominokaarten heeft aangelegd. Deze speler **wint**. Het spel is ook afgelopen, als de domino kaartenstapel op is en geen een speler meer kan aanleggen. In dit geval wint de speler die de minste kaarten voor zich heeft liggen.

Variant voor 1 speler

Pak alle 28 dominokaarten en probeer daarvan een zo lang mogelijke dominoslang te maken. Hoe lang zal die worden?

Lotto

Het aflegspel voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je de 24 vierkante kaartjes nodig en de 4 lotto legborden, die op de achterkant van de puzzelbare speelborden staan.



Doel van het spel is, om de plaatjes op je lottobord te bedekken met passende kaartjes.

Vorbereiding

Iedere speler kiest een legbord en legt die voor zich neer. Schud de bijbehorende vierkante kaartjes goed door elkaar en leg ze omgekeerd op tafel. Lottoborden die over zijn en de daarbij horende kaartjes haal je er voor het spel uit.

Spelverloop

De kleinste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan draai je een willekeurig kaartje om en kijk je of die bij jouw bord past. Hoort het kaartje bij je bord dan mag je het kaartje op het overeenkomstige plaatje op je legbord leggen. Past het kaartje niet op je bord of heb je het kaartje al, dan leg je het omgekeerd terug op tafel. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra één van jullie alle plaatjes op zijn lottobord met de overeenkomstige kaartjes bedekt heeft. Deze speler is de **winnaar**.

Variant voor 1 speler:

Draai de kaartjes één voor één om en leg ze op de lottoborden. Al gauw liggen alle kaartjes op hun plaats en zijn de lottoborden volledig bedekt.

Kwartet

Het kaarten-verzamelspel voor **3 of meer** spelers vanaf **3** jaar. Voor dit spel hebben jullie de 32 speelkaarten nodig.



Doel van het spel is, om de meeste kwartetten te verzamelen. Een kwartet bestaat uit 4 dezelfde kaarten.

Vorbereiding

Schud de kaarten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Kijk naar je kaarten zonder dat de andere spelers ze zien: heb je meteen al 4 dezelfde kaarten in je hand, dan mag je het kwartet voor je neerleggen als eerste gewonnen kwartet.

Spelverloop

De speler links van degene die de kaarten heeft gedeeld, mag beginnen. Ben je aan de beurt dan vraag je een willekeurige speler naar een kaart die je nodig hebt om een kwartet te maken. Bijvoorbeeld: “Heb je een kaart van Elsa?” Heeft de speler aan wie deze kaart gevraagd is een passende kaart, dan moet hij hem aan je geven. Je mag net zo lang kaarten vragen tot een speler aan wie je het gevraagd hebt “nee” zegt omdat hij de gevraagde kaart niet heeft. Dan is de volgende speler aan de beurt. Wie een compleet kwartet in z’n hand heeft, legt het voor zich neer.

Het spel is afgelopen, zodra een speler geen kaarten meer in z’n hand heeft. De speler met de meeste kwartetten heeft **gewonnen**.

Dobbelsteenpuzzel

Puzzelplezier voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar. Voor dit spel heb je de 4 puzzelplaatjes (6-delig) en de kleurendobbelsteen nodig.



Doel van het spel is om als eerste je puzzelplaatje in elkaar te puzzelen.

Vorbereiding

Iedere speler kiest een puzzelplaatje. Overgebleven puzzelplaatjes leg je aan de kant. De puzzelstukken van het puzzelplaatje leg je los, met de afbeelding naar boven, in het midden van de tafel.

Spelverloop

De grootste speler mag beginnen, daarna gaat de beurt verder met de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent gooi je de dobbelsteen en mag je het puzzelstuk van jouw puzzelplaatje pakken, dat dezelfde kleur heeft als de kleur die je net hebt gegooid. Op alle puzzelstukken staan namelijk gekleurde dobbelsteensymbolen. Heb je dus bijvoorbeeld “blauw”, gegooid, dan mag je van jouw puzzelplaatje het puzzelstuk pakken met het blauwe dobbelsteensymbool. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Zo puzzel je langzaam maar zeker je puzzelplaatje compleet. Gooi je een kleur, waarvan je het stuk al eerder had gepakt? Dan kom je in deze speelronde helaas niet verder en mag de volgende speler gooien.

Het spel is afgelopen, zodra de eerste speler zijn puzzelplaatje in elkaar gepuzzeld heeft. Deze speler heeft **gewonnen!**

Wedstrijd tussen Anna, Elsa, Olaf en Kristoff

Een dobbel-wedstrijdspel voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.

Voor dit spel heb je het puzzelbare spelbord, de 4 speelfiguren met opzetvoetjes, de kleurendobbelsteen evenals de 10 ronde kaartjes nodig.



Op naar een vrolijke en spannende wedstrijd met de prinsessen Anna en Elsa, sneeuwpop Olaf en Kristoff! Help de vrienden als eerste het doel te bereiken!

Met geluk bij het dobbelen en bij het omdraaien van de kaartjes komen jullie snel vooruit en heb je de beste kansen om deze wedstrijd te winnen!

Doel van het spel is, als eerste met je speelfiguur het doel te bereiken (= laatste gele veld).

Vorbereiding

Puzzel het 4-delige spelbord in elkaar en leg het voor iedereen goed bereikbaar in het midden op tafel. Ieder kiest een speelfiguur, zet die in het opzetvoetje en vervolgens op het spelbord voor de oranje pijl. Schud de 10 ronde kaartjes met de achterzijde naar boven en leg ze als blinde stapel samen met de kleurendobbelsteen naast het spelbord.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan gooi je en zet je je speelfiguur naar het volgende veld in de kleur die je gegooid hebt. Is dit veld al bezet, dan mag je de andere speelfiguur eraf gooien en weer op het startveld zetten.

Kort voor het doel wordt het nog spannend: gooi je een kleur waarvan geen passend veld meer is, dan moet je terugzetten naar het eerstvolgende veld met die kleur.

Gooi je de kleur “wit”, dan mag je het bovenste ronde kaartje van de stapel pakken en omdraaien. Wat is daarop te zien? Vind het omgedraaide symbool op het spelbord en zet je speelfiguur op het overeenkomstige veld. Het kaartje mag je houden. Pas als alle kaartjes op zijn, verzamel je ze weer, schud ze goed en maak een nieuwe stapel.

Het spel is afgelopen, zodra de eerste speler het gele startveld voor het doel bereikt. Deze speler wint het spel.

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

Ravensburger SA/NV
International Trade Mart · Atomiumsquare-W. Chicago 413
B-1020 Brussel – Bruxelles



© Disney
www.disney.com/frozen

© 2019

E

Disney FROZEN II



Juegos Ravensburger® n.º 20 427 4

Juega con los personajes de la película „Frozen 2“ a 6 juegos diferentes: memory®, dominó, lotería, cuartetos, puzzle con dado y el juego «Carrera en el Reino de Arendelle».

Contenido:

- 1 tablero compuesto por piezas grandes de puzzle (impreso por ambas caras)
- 24 cartas con imágenes
- 32 cartas de juego
- 28 cartas de dominó
- 10 fichas redondas
- 4 dibujos-puzzle (de 6 piezas cada uno)
- 4 figuritas con pedestales
- 1 dado de colores



memory®

La emocionante búsqueda de las parejas de cartas iguales para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años.
Para este juego necesitas las 24 cartas cuadradas con dibujos.



El objetivo del juego es conseguir el mayor número posible de parejas de cartas.

Preparación

Mezcla todas las cartas con el lado del dibujo boca abajo y colócalas en forma de rectángulo.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, destapa dos cartas cualesquiera de tal manera que todos las vean. Si las cartas tienen el mismo dibujo, puedes cogerlas y dejarlas delante de ti. Después puedes volver a destapar dos cartas. Puedes seguir así hasta que destapes dos cartas diferentes: Si las cartas tienen dibujos diferentes, vuelve a ponerlas boca abajo en el centro de la mesa. El turno pasa al siguiente jugador.

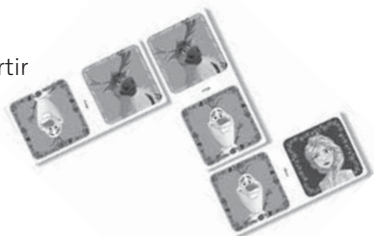
El juego termina en cuanto se haya encontrado la última pareja de cartas. En ese momento, todos los jugadores forman una torre apilando las cartas que han ganado. **Gana** el jugador que tenga más parejas de cartas y, por tanto, la torre de cartas más alta.

Variante para 1 jugador

Destapa dos cartas cualesquiera cada vez. Si las cartas coinciden, puedes colocarlas delante de ti. ¿Cuántos intentos necesitas para encontrar todas las parejas de cartas?

Dominó

El divertido juego de fichas en cadena para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años. Para este juego necesitáis las 28 cartas de dominó.



El objetivo del juego es colocar todas tus cartas de dominó de forma correcta.

Preparación

Mezcla todas las cartas de dominó con la cara del dibujo hacia abajo y reparte 4 cartas de dominó a cada jugador (en partidas de 2 jugadores cada uno recibe 6 cartas). Mira tus cartas y déjalas boca abajo delante de vosotros. Formad un mazo con las cartas de dominó restantes y déjalo en el centro de la mesa. Escoge la carta superior del mazo y colócala boca arriba en el centro.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más mayor y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, comprueba tus cartas: Si tienes una carta que encaje, puedes ponerla pegada a la carta del centro. Al colocarla, ten en cuenta que los dibujos que sean iguales deben estar uno al lado del otro y que solo puedes añadir tu carta a la derecha o a la izquierda de la carta del centro. Así, poco a poco se formará una larga cadena de cartas. Si no tienes ninguna carta que encaje, debes robar una carta del mazo. Si la carta que acabas de robar encaja, puedes jugarla enseguida. Pero si no encaja, te la quedas y el turno pasa al siguiente jugador.

El juego termina en cuanto un jugador haya colocado todas sus cartas de dominó. Ese jugador gana la partida. El juego también puede terminar si se agota el mazo de cartas de dominó y ningún jugador puede jugar ya ninguna de sus cartas. En este caso, gana el jugador al que le queden menos cartas delante.

Variante para 1 jugador

Coge las 28 cartas de dominó e intenta formar con ellas una cadena de dominó lo más larga posible. ¿Cómo de larga consigues hacer tu cadena?

Lotería

El juego de azar para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años. Para este juego necesitáis las 24 cartas con imágenes y los 4 cartones de lotería, que se encuentran en el dorso del tablero compuesto por piezas grandes de puzle.



El objetivo del juego es encontrar las cartas correspondientes a tu cartón de lotería.

Preparación

Cada jugador elige un cartón de lotería y lo coloca delante de sí mismo. Barajad bien las cartas cuadradas con las imágenes correspondientes a vuestros cartones y colocadlas boca abajo en el centro de la mesa. Antes de empezar a jugar, retirad los cartones de lotería y las cartas con imágenes sobrantes.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven y luego se sigue en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, destapa una carta cualquiera y comprueba si encaja en tu cartón de lotería. Si es así, puedes coger la carta y colocarla sobre la imagen correspondiente de tu cartón.

Si la carta no pertenece a tu cartón de lotería o si ya la tenías, vuelve a colocarla boca abajo en el centro de la mesa. Después el turno pasa al siguiente jugador.

El juego termina en cuanto un jugador haya conseguido cubrir todas las imágenes de su cartón de lotería con las cartas correspondientes. Ese jugador **gana** la partida.

Variante para 1 jugador:

Destapa una después de otra las cartas con imágenes y depositalas en los cartones correspondientes. Pronto todas las imágenes estarán en su sitio y los cartones estarán cubiertos por completo.

Cuartetos

El juego de reunir cartas para **3 o más** jugadores a partir de **3** años. Para este juego necesitas las 32 cartas de juego. La carta tapa-cartas puedes retirarla, ya que no se necesita para el juego.



El objetivo del juego es conseguir el mayor número de cuartetos (un cuarteto se compone de 4 cartas iguales).

Preparación

Mezclad las cartas de juego boca abajo y repártelas por igual entre todos los jugadores. Mirad tus cartas sin enseñárselas a los demás: Si ya tienes 4 cartas iguales en la mano, puedes colocar directamente el cuarteto delante de vosotros en un mazo de ganancias.

Desarrollo del juego

El jugador que esté sentado a la izquierda del que ha repartido empieza. En tu turno, pregúntale a cualquiera de tus contrincantes por una carta que necesites para formar un cuarteto: «¿Tienes una carta de Elsa?» Si el jugador al que le has preguntado tiene esa carta, te la debe dar. En tu turno, puedes preguntar a tantos contrincantes como quieras hasta que uno de ellos te responda «No», porque no tiene la carta deseada. Luego el turno pasa al siguiente jugador. Quien tenga un cuarteto completo en la mano, lo coloca delante de sí mismo en su mazo de ganancias.

El juego termina en cuanto un jugador se quede sin cartas en la mano. **Gana** el jugador que haya formado más cuartetos.

Puzle con dado

El juego de montar puzles para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años. Para este juego necesitáis los 4 dibujos-puzle (de 6 piezas cada uno) y el dado de colores.



El objetivo del juego es ser el primero en componer su dibujo-puzle.

Preparación

Cada jugador escoge un dibujo-puzle. Ese será el dibujo que tendrá que componer tirando los dados. Dejad a un lado los dibujos-puzle que sobren. Colocad en el centro de la mesa, con la cara del dibujo hacia arriba, las piezas de puzle correspondientes a los dibujos escogidos.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más alto y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, primero tiras el dado y después puedes coger del centro de la mesa la pieza de puzle correspondiente a tu dibujo que coincide con el color que has sacado con el dado. Todas las piezas de puzle llevan el símbolo de un dado de varios colores. Si, por ejemplo sacas el color «azul», recibes la pieza de tu dibujo que tiene el símbolo del dado de color azul. Se sigue jugando así por turnos. Si sacas con el dado un color del que ya tienes la pieza de puzle, en ese turno, por desgracia, no recibes ninguna pieza de puzle y el turno pasa al siguiente jugador.

El juego termina en cuanto un jugador completa su dibujo-puzle. Ese jugador **gana** la partida.

Carrera con Anna, Elsa, Olaf y Kristoff

Un juego de dados para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años.
Para este juego necesitaréis: el tablero de juego (4 piezas), los peones con sus respectivos pedestales, el dado de colores y las 10 fichas circulares.



¡Sumergíos en una divertida y emocionante competición con las princesas Anna y Elsa, el muñeco de nieve Olaf y Kristoff! ¡Ayudad a vuestros amigos a alcanzar la meta los primeros! ¡Con un poco de suerte con los dados y girando las fichas, tendréis muchas probabilidades de ganar esta carrera!

El objetivo del juego es llegar con tu peón el primero a la casilla de meta (es decir, la última casilla de color amarillo).

Preparación del juego

Montad las cuatro piezas que componen el tablero de juego y colocadlo en el centro de la mesa. Escoged un peón cada uno e insertadlo en un pedestal. Poned todos los peones en la casilla de salida, en la parte inferior del tablero, donde indica la flecha naranja. Barajad las 10 fichas circulares boca abajo y formad con ellas una pila al lado del tablero.

Cómo se juega

Comienza la partida el jugador más joven y luego se continúa en sentido horario. Durante tu turno, debes tirar el dado y mover tu peón a la siguiente casilla del color correspondiente. Si la casilla ya está ocupada, puedes retroceder el otro peón hasta la casilla de salida.

Cuanto más cerca estéis de la meta, más emocionante será el juego: si al lanzar el dado, obtienes un color que no corresponde a ninguna de las casillas que te quedan por recorrer, debes retroceder tu peón hasta la primera casilla de ese color.

Si al lanzar el dado, te toca el color «blanco», coge una ficha de la pila y dale la vuelta: ¿qué hay dibujado en ella? Después de encontrar la imagen correspondiente en el tablero, coloca tu peón en la casilla adecuada. Las fichas os las podéis quedar: sólo cuando la pila de fichas se agote, todos los jugadores deben devolverlas. Luego se barajan las fichas y se forma con ellas una nueva pila al lado del tablero.

La partida termina cuando un jugador llega el primero a la casilla amarilla que representa la meta. Ese jugador ha ganado.

Disney FROZEN II



Jogo Ravensburger® n° 20 427 4

Bom divertimento com os personagens do filme „Frozen 2“ e os 6 jogos diversos: memory®, dominó, tãmbola, jogo das famílias, puzzle com o dado e „Competição de corrida com Anna, Elsa, Olaf e Kristoff“.

Conteúdo:

- 1 tabuleiro de jogo componível como um puzzle (impresso em ambos os lados)
- 24 cartas com figuras
- 32 cartas de jogo
- 28 cartas dominó
- 10 fichas redondas
- 4 figuras-puzzle (em 6 partes)
- 4 peças com pedestais
- 1 dado colorido



memory®

Jogo divertido para procurar pares de figuras apropriado para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos. Para este jogo são necessárias as 24 cartas com as figuras.



Objetivo do jogo: conseguir o maior número possível de pares de cartas.

Preparação

Misture todas as cartas deixando o lado com a figura para baixo, depois coloque-as na mesa formando um retângulo.

Andamento do jogo

Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Na sua vez, escolha e descubra duas cartas de forma que todos possam vê-las. Se nas cartas estão representadas duas figuras iguais, pode pegar ambas e colocá-las frente a si. Depois, pode descobrir logo mais duas cartas. Prossiga dessa forma até descobrir duas cartas com figuras diferentes: vire-as de novo e deixe-as na mesa. A sua vez acabou e agora é a vez do jogador seguinte.

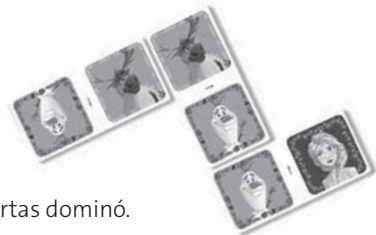
O jogo acaba quando for encontrado o último par de cartas. Agora, cada jogador deve empilhar as cartas que ganhou para formar uma torre. Ganha quem tem a torre mais alta.

Variante para 1 jogador

Descubra sempre duas cartas uma após a outra. Se forem iguais, pegue-as e coloque-as frente a si. Quantas tentativas serão necessárias para encontrar todos os pares de cartas?

Dominó

Jogo divertido de associação para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos. Para este jogo são necessárias 28 cartas dominó.



Objetivo do jogo: coloque corretamente todas as próprias cartas dominó.

Preparação

Misture todas as cartas dominó deixando o lado da figura para baixo, depois distribua 4 para cada jogador (se jogar em 2, 6 cartas cada um). Observe suas cartas e depois coloque-as, cobertas, na sua frente. Junte as cartas dominó restantes num maço que deve colocar, coberto, no centro da mesa. Pesque a carta em cima do maço, descubra-a e ponha na mesa.

Andamento do jogo

Começa o jogador mais velho, depois prossegue-se no sentido horário. Quando for a sua vez, verifique suas cartas: se tem uma carta certa, pode encostá-la ao lado daquela exposta na mesa. Preste atenção: ao lado da carta que está na mesa pode colocar apenas uma carta na qual está representada a mesma figura. Lembre que pode colocar a sua carta apenas no início ou no final da carta exposta! Prosseguindo dessa forma, irá formar-se uma longa serpentina. Se não tiver a carta certa, deve pescar uma do maço coberto. Se a carta que pescou é certa, pode encostá-la logo naquela exposta na mesa. Se, ao contrário, não corresponde, deve guardá-la e a vez passa ao jogador seguinte.

A partida acaba quando um jogador consegue colocar todas as próprias cartas dominó. Ele é o **ganhador**. A partida acaba também quando o maço de cartas dominó tiver acabado e nenhum jogador consegue mais aproximar cartas na serpentina. Nesse caso, ganha quem fica com menos cartas.

Variante para 1 jogador

Pesque todas as 28 cartas dominó e tente formar uma serpentina. Quanto será comprida?

Tômbola

Jogo de associação para **2 – 4** jogadores a partir dos **3** anos. Para este jogo são necessárias as 24 cartas com as figuras e as 4 cartas tômbola que estão no verso do tabuleiro do jogo, componível como um puzzle.

A finalidade do jogo é encontrar as cartas certas para a própria cartela.



Preparação

Cada jogador escolhe uma cartela e coloca-a frente a si. Misture bem as cartas quadradas correspondentes com as figuras e coloque-as em ordem espalhada na mesa, com a figura virada para baixo. Lembre de colocar antes de lado as cartelas e as cartas com a figura que sobram.

Andamento do jogo

Começa o jogador mais jovem, depois prossegue-se no sentido horário. Na sua vez, escolha e descubra uma carta e verifique se é aquela certa para a sua cartela. Se for, pode colocar a carta sobre a figura correspondente de sua cartela. Se, ao contrário, a carta não for certa, ou se já tem essa carta, recoloque-a na mesa, coberta. Depois passe a vez ao jogador seguinte.

Ganha quem consegue primeiro cobrir todas as figuras da própria cartela com as cartas correspondentes.

Variante para 1 jogador

Descubra uma depois da outra as cartas com as figuras e coloque-as em ordem nas cartelas. Logo todas as figuras estarão no seu lugar e as cartelas totalmente cobertas.

Jogo das famílias

Jogo de cartas para **3 ou mais** jogadores a partir de **3** anos.

Aqui são necessárias as 32 cartas de jogo.

Exclua a carta-inicial, não é necessária.

Objetivo do jogo: colecionar o maior número possível de grupos de 4 cartas iguais.



Preparação

Embaralhe as cartas segurando-as cobertas e distribua-as em número igual para todos os jogadores. Cada um deve olhar as próprias cartas sem mostrá-las aos outros. Se já tiver 4 cartas iguais na mão, pode colocá-las na sua frente e formar assim o seu primeiro maço de cartas ganhas.

Andamento do jogo

Começa o jogador sentado à esquerda de quem distribuiu as cartas. Na própria vez, escolha um jogador e peça uma carta que lhe seja útil para formar um grupo de 4 cartas iguais. Por exemplo: “Tem uma carta da Elsa?” Se ele está com essa carta, é obrigado a dá-la. Continue a pedir cartas aos outros jogadores, até algum deles responder “NÃO”, porque não possui a carta que precisa. A sua vez, portanto, acabou e agora é a vez do jogador seguinte. Quem consegue completar um grupo de quatro cartas iguais, coloca-o frente a si.

A partida acaba quando um jogador acaba as cartas que tem na mão. Ganha quem conseguiu formar o maior número de grupos de 4 cartas iguais.

Puzzle com o dado

Jogo puzzle para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos.

Para este jogo são necessárias as 4 figuras puzzle (em 6 partes) e o dado colorido.

Objetivo do jogo: compor primeiro a própria figura puzzle.

Preparação

Cada jogador escolhe uma figura puzzle para compor com o lance do dado. Recoloque na caixa as figuras puzzle que sobraram. Coloque as peças dos puzzle correspondentes às figuras espalhadas na mesa. O lado representado pela figura deve ser virado para cima.



Andamento do jogo

Começa o jogador mais velho, depois prossegue-se no sentido horário. Na sua vez lance o dado, depois pegue da mesa a peça de puzzle marcada com a cor obtida com o lance do dado e aproprie-a à sua figura. Em cada peça dos puzzle há o símbolo do dado colorido. Exemplo: se com o lance do dado aparecer a cor azul, pode pegar a peça apropriada à sua figura marcada com o símbolo do dado azul. Joga cada um na própria vez. Conforme o jogo continua, componha a sua figura utilizando cada peça do puzzle. Se com o lance do dado aparecer uma cor que corresponde a uma peça de puzzle que já tem em seu poder, infelizmente, durante essa rodada, não pode pegar mais nada. Agora é a vez do jogador seguinte.

Ganha quem consegue completar primeiro o próprio puzzle.

Competição de corrida com Anna, Elsa, Olaf e Kristoff

Um jogo de dados para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos.

Para jogar é preciso providenciar: o tabuleiro de jogo (4 peças), os marcadores com os respectivos pedestais, o dado colorido, as 10 fichas circulares.

Atire-se em uma competição divertida e emocionante com as princesas Anna e Elsa, o boneco de neve Olaf e Kristoff! Ajude seus amigos a chegarem primeiro à meta de chegada! Com um pouco de sorte nos dados e virando as fichas, terá boas possibilidades de ganhar esta competição!

A finalidade do jogo é chegar primeiro na casa da meta de chegada (ou seja, a última casa de cor amarela) com o próprio marcador.

Preparação do jogo

Junte as quatro peças que compõem o tabuleiro de jogo e posicione-o no centro da mesa.

É preciso escolher um marcador cada um que deve ser introduzido num pedestal. Posicione todos os marcadores na casa de partida no fim do tabuleiro, na correspondência da seta laranja. Misture as 10 fichas deixando-as com a cara para baixo e arrume-as numa pilha ao lado do tabuleiro de jogo.

Como jogar

Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Durante a própria vez, o jogador deve lançar o dado e colocar o próprio marcador na casa mais próxima com a cor correspondente. Se a casa já está ocupada, o jogador tem o direito de fazer o outro marcador recuar até a casa de partida.

Quanto mais chega próximo ao final, o jogo fica mais divertido: se ao lançar o dado o jogador obtém uma cor que não corresponde a nenhuma das casas que lhe faltam percorrer, deve fazer o próprio marcador recuar até a primeira casa com a cor certa.

Se ao lançar o dado o jogador obtém a cor “branca”, tira uma ficha da pilha e vira-a: o que está desenhado em cima? Depois de ter encontrado a imagem correspondente no tabuleiro de jogo, o jogador posiciona o próprio marcador na casa certa. Pode-se ficar com as fichas: apenas quando a pilha das fichas tiver acabado todos os jogadores devem devolvê-las. As fichas, portanto, são misturadas e recolocadas em pilha ao lado do tabuleiro.

O jogo acaba quando um jogador chega primeiro na casa amarela na correspondência da meta de chegada. Esse jogador é quem ganha o jogo.

Distribuído por:
Ravensburger Ibérica S.L.U.
c/Raimundo Fernandez Villaverde, 61
28003 Madrid - Espanha



© Disney
www.disney.com/frozen

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

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

© 2019

Ravensburger

238074