

DREAMWORKS

# Trolls

WORLD TOUR

3+

## LET'S SAVE MUSIC!



Ravensburger



DREAMWORKS

# Trolls WORLD TOUR

# LET'S SAVE MUSIC!

Ravensburger® Game No. **20 592 9**  
Design: Paul Windle Design, Yellow Fly Design

An exciting race for **2-4** players age **3** years and above.

The Rocker Trolls want to take the 6 powerful Trolls strings and control all the music!  
Can you help Poppy, Branch, Guy Diamond & Tiny Diamond and Biggie & Mr. Dinkles save the strings and return harmony to the 6 Trolls Tribes?  
All you need is a little luck with the dice and a good memory!

## Contents:

- 1 gameboard
- 5 plastic trees
- 5 discs
- 4 Trolls playing pieces
- 4 plastic stands
- 1 lyre winner's token
- 1 dice



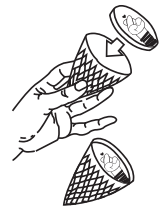
## Aim of the Game

- Roll the dice and race around the gameboard
- Search under the trees to find help and save the music
- First Troll to reach the Sheila B hot air balloon WINS!

## The first time you play

Carefully remove the playing pieces, discs and winner's token from the die-cut sheet.

Press the five discs into the trees with the picture facing out (as shown).  
Once in place, they should not be removed.



## Set Up

1. Put the puzzle pieces together to make your gameboard and put the gameboard in the centre of your play area.
2. Shuffle the trees and **without looking** at the pictures on the bases, put them on the five brown circular spaces in the middle of the gameboard.
3. Choose your Trolls playing piece, slot it into a stand and put it on its character by Space 1 on the gameboard.  
Put any remaining playing pieces back in the box.

# Play

The youngest player starts. Play continues clockwise.

## On your turn

Roll the dice and move your Trolls character forwards that number of spaces. More than one Trolls character can occupy the same space at the same time.

## Where did you land?



### Rocker Space

You need to scare off the Rocker Trolls but you need some help! Choose a tree, look underneath it and follow these actions based on the symbols you discover.



### Snack Pack

Great! You've found the Snack Pack and the Rocker Trolls flee. Roll the dice and move your Trolls character forwards that number of spaces. Do any special action required for this new space.



### Harmony Symbols

Oh, it's not quite enough to defeat the Rocker Trolls. Leave your Trolls character where it is.



### Queen Barb

Oh no! The Rocker Trolls scare you off. Hurry! Roll the dice and move your Trolls character **backwards** that number of spaces. Do any special action required for this new space.



### Pop, Techno or Country Spaces

You need to stop the Rocker Trolls taking these strings! Choose a tree, look underneath it and follow these actions based on the symbols you discover.



### Queen Barb

Great! You've found Queen Barb and stopped the Rocker Trolls taking the string. Roll the dice and move your Trolls character forwards that number of spaces. Do any special action required for this new space.



### Harmony Symbols

Oh, you can't quite defeat the Rocker Trolls.  
Leave your Trolls character where it is.



### Snack Pack

Oh no! The Rocker Trolls got that string.  
Don't let them get any more! Roll the dice and move your Trolls character **backwards** that number of spaces.  
Do any special action required for this new space.



### Poppy's Lucky Space

Lucky you! Move your Trolls character forwards one space.



### Ukulele Space

Ah! You've found the ukulele and you can't help but stop to play a tune!  
Miss one turn.

Then, without looking, **swap the position of any 2 trees**. And that's it, your turn is over.  
It's the next players turn.

## Win

The first player to hop on board Sheila B, the hot air balloon, wins the game.



Take the all-powerful Trolls lyre winner's token and use it to restore peace and harmony to the Trolls Universe.

You do not need to land on Sheila B by exact count.



### For younger players

Set up and play in the same way as described on pages 1-2 except:

If you land on the Rocker Space, the Snack Pack or Harmony Symbols will scare the Rocker Trolls away and you can roll the dice and move. Choose a tree, look at the picture and good luck!

D

DREAMWORKS

# Trolls WORLD TOUR

# LET'S SAVE MUSIC!

Ravensburger® Spiele Nr.: **20 592 9**  
Design: Paul Windle Design, Yellow Fly Design

Ein spannendes Würfellaufspiel für **2–4** Spieler ab **3** Jahren.

Poppy und ihre Freunde haben erkannt, dass es noch andere Trolle und andere Musikrichtungen gibt. Queen Barb und ihre Rocker-Trolle mögen jedoch nur Rock-Musik und versuchen, alle anderen Musikstile zu vernichten. Macht euch mit Poppy, Branch, Guy Diamond & Tiny Diamond and mit Biggie & Mr. Dinkles auf eine spannende Reise und rettet die Musik!

## Inhalte:

- 1 Spielplan
- 5 Bäumchen
- 5 runde Chips
- 4 Trolls-Spielfiguren mit Aufstellern
- 1 Würfel,
- 1 „Leier“ Gewinner-Chip



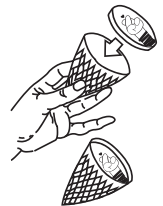
## Ziel des Spiels

Ist es, als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel (Sheila B Heißluftballon) zu erreichen. Mit Würfelglück kommt ihr schnell voran und ein gutes Gedächtnis hilft euch dabei, die passenden Bilder unter den Bäumchen zu finden.

## Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig die Spielfiguren und Chips aus den Stanztafeln. Die runden Chips klippst ihr mit der Bildseite außen in die Bäumchen. Einmal reingedrückt, lassen sie sich nicht mehr aus den Bäumchen lösen!

Steckt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt die Bäumchen und verteilt sie ungesehen auf den 5 braunen Feldern auf dem Spielplan. Jeder sucht sich eine Trolls-Spielfigur aus, steckt diese in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld links unten in der Ecke. Übrige Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel.





## Los geht's

Der jüngste Spieler darf beginnen, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl auf den nummerierten Spielfeldern voran. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen, ihr werft euch also nicht gegenseitig aus dem Rennen.

Auf dem Spielplan gibt es **4 große Sonderfelder**.

Wenn du auf einem dieser Felder landest, kannst du die Rocker-Trolle an ihrem Vorhaben hindern und die Musik retten! Dazu musst du nur das richtige Bäumchen finden!



### ROCK-Feld

Endet dein Zug auf dem ROCK-Feld, musst du die Rocker-Trolle verjagen. Aber das schaffst du nicht allein, dazu brauchst du Hilfe von **Poppy und ihren Freunden!** Mit Glück und einem guten Gedächtnis findest du sie unter den Bäumchen.



Hast du das richtige Bäumchen mit Poppy und ihren Freunden gefunden? Super! Damit hast du die Rocker-Trolle verjagt. Du darfst gleich nochmals würfeln und mit deiner Spielfigur voranziehen.



Hast du eines der Harmonie-Symbole gefunden? Schade, damit kannst du die Rocker-Trolle nicht verjagen. Du kannst erst in der nächsten Runde weiterziehen.



Hast du Queen Barb gefunden? Oh nein! Sie und ihre Rocker-Trolle erschrecken dich. Würfle und zieh um die gewürfelte Zahl zurück!



### POP-Feld, TECHNO-Feld, COUNTRY-Feld

Endet dein Zug auf einem POP-, TECHNO-, oder COUNTRY-Feld, kannst du die Rocker-Trolle nur dann vertreiben, wenn du **Queen Barb** unter den Bäumchen findest.



Hast du das richtige Bäumchen mit Queen Barb gefunden? Super! Damit hast du sie und ihre Rocker-Trolle vertrieben. Du darfst gleich nochmals würfeln und mit deiner Spielfigur voranziehen.



Hast du eines der Harmonie-Symbole gefunden? Schade, damit kannst du die Rocker-Trolle nicht verjagen. Du kannst erst in der nächsten Runde weiterziehen.



Hast du Poppy und ihre Freunde gefunden? Bringt euch schnell in Sicherheit vor Queen Barb und den Rocker-Trollen! Würfle und zieh um die gewürfelte Zahl zurück!



Endet dein Spielzug auf Poppys Glücksfeld, darfst du um ein Feld weiterziehen!



Endet dein Spielzug auf dem Ukulele-Feld, machst du eine Runde Pause. Zuvor darfst du noch zwei der Bäumchen vertauschen (ohne zu schauen, welche Bilder darunter versteckt sind).

**Das Spiel endet**, sobald der erste Spieler mit seiner Spielfigur das Ziel (den Heißluftballon) erreicht hat. Dabei müsst ihr das Zielfeld nicht mit genauer Würfelzahl erreichen.



Wer den Heißluftballon als Erster erreicht, gewinnt das Spiel und bekommt zur Belohnung den Gewinner-Chip in Form einer Leier.

### Einfache Spielvariante für jüngere Spieler

Das Spiel verläuft genauso, wie zuvor beschrieben.

Landet ihr auf einem der großen Sonderfelder, dürft ihr auch dann nochmals würfeln und weiterziehen, wenn ihr eines der 3 Harmonie-Symbole unter den Bäumchen gefunden habt.

# Trolls

## WORLD TOUR

# SAUVONS LA MUSIQUE !

Jeux Ravensburger n° 20 592 9

Design : Paul Windle Design, Yellow Fly Design

Une course pleine de rebondissements pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.

Les Rocker Trolls veulent s'emparer des 6 cordes magiques et contrôler toute la musique ! Aidez Poppy, Branche, Guy Diamond & Tiny Diamond et Biggie & Mr. Dinkles à sauver les cordes pour ramener l'harmonie parmi les 6 tribus de trolls.

Vous aurez juste besoin d'un peu de chance au dé et d'une bonne mémoire.

### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 5 arbres en plastique
- 5 disques en carton
- 4 pions Troll
- 4 socles
- 1 tuile Lyre pour le vainqueur
- 1 dé



### Principe et but du jeu

- Lancez le dé pour vous déplacer sur le plateau.
- Cherchez de l'aide sous les arbres pour sauver la musique
- Le premier Troll qui atteint le ballon Sheila B REMPORTE LA PARTIE !

### Avant la première partie

Détachez soigneusement toutes les pièces prédécoupées de la planche. Insérez les 5 disques sous les arbres, dessin visible (comme illustré). Évitez ensuite de les retirer.



### Mise en place

1. Assemblez le plateau et installez-le au centre de la table.
2. Mélangez les arbres et placez-les sur les 5 emplacements marron au centre du plateau, **sans regarder** en dessous.
3. Choisissez chacun un pion Troll, insérez-le dans un socle et placez votre personnage sur la case 1 du parcours.  
Les éventuels pions restants sont remis dans la boîte



## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Quand vient votre tour ...

Lancez le dé et avancez votre Troll du nombre de cases correspondant. Plusieurs Trolls peuvent occuper la même case.

### Quelle est votre case d'arrivée ?



#### CASE « ROCKERS »

Vous devez les faire fuir mais vous avez besoin d'aide ! Choisissez un arbre et regardez en dessous.



#### Groupe

Super ! Vous avez trouvé le groupe et les Rocker Trolls s'enfuient. Lancez le dé et avancez votre personnage du nombre de cases correspondant. Suivez l'éventuel effet de la case d'arrivée.



#### Symboles d'harmonie

Cela ne suffit pas à faire fuir les Rocker Trolls. Votre personnage reste où il est.



#### Reine Barbe

Oh non ! Ce sont les Rocker Trolls qui vous font fuir. Dépêchez-vous ! Lancez le dé et **reculez** votre personnage du nombre de cases correspondant. Suivez l'éventuel effet de la case d'arrivée.



#### CASES « POP », « TECHNO » ou « COUNTRY »

Vous devez empêcher les Rocker Trolls de s'emparer de ces cordes. Regardez sous un arbre au choix.



#### Reine Barbe

Super ! Vous avez trouvé la Reine Barbe et empêché les Rocker Trolls de s'emparer de la corde. Lancez le dé et avancez votre personnage du nombre de cases correspondant. Suivez l'éventuel effet de la case d'arrivée.



### Symboles d'harmonie

Vous n'avez pas tout à fait réussi à vaincre les Rocker Trolls. Laissez votre personnage où il est.



### Groupe

Oh non ! Les Rocker Trolls se sont emparés de cette corde ! Empêchez-les d'en prendre d'autres ! Lancez le dé et **reculez** votre personnage du nombre de cases correspondant. Suivez l'éventuel effet de la case d'arrivée



### CASE CHANCE « POPPY »

Quelle chance ! Avancez votre Troll d'1 case.



### CASE « UKULÉLÉ »

Ah ! Vous avez trouvé le ukulélé et vous ne pouvez pas vous empêcher de faire une pause pour jouer un petit air. Vous passez 1 tour.

**Intervertissez deux arbres au choix** sans regarder en dessous.

Votre tour est terminé. C'est au joueur suivant de lancer le dé.

## Vainqueur

Le premier joueur à monter à bord du ballon Sheila B remporte la partie.



Prenez la tuile de la toute puissante Lyre des Trolls et jouez-en pour rétablir la paix et l'harmonie dans l'univers des Trolls.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir le résultat exact au dé pour atteindre Sheila B.



### Variante pour les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques à une exception :

Si vous atterrissez sur la case « ROCKERS », le Groupe ou les Symboles d'harmonie feront fuir les Rocker Trolls et vous pourrez relancer le dé et vous déplacer. Regardez ensuite sous un arbre au choix.

①

DREAMWORKS

# Trolls

## WORLD TOUR

# SALVIAMO LA MUSICA

Ravensburger® Gioco No. **20 592 9**

Design: Paul Windle Design, Yellow Fly Design

Un'emozionante corsa per **2-4** giocatori dai **3** anni in su.

I Rocker Troll vogliono conquistare le 6 potenti corde dei Troll e dominare su tutta la musica! Riuscirete ad aiutare Poppy, Branch, Guy Diamante e Tiny Diamond, Grandino e il Signor Dinkles a salvare le corde e a riportare l'armonia tra le 6 tribù dei Troll? Tutto quel che vi serve è un pizzico di fortuna ai dadi e una buona memoria!

### Contenuto:

- 1 tabellone di gioco
- 5 alberi di plastica
- 5 dischetti
- 4 pedine Troll
- 4 piedistalli di plastica
- 1 segnalino della vittoria a forma di cetra
- 1 dado



### Obiettivo del gioco

- Tirate i dadi e garegiate seguendo il percorso del tabellone
- Guardate sotto gli alberi per trovare aiuto e salvare la musica
- Il primo Troll che raggiunge la mongolfiera Sheila B VINCE!

### La prima partita

Rimuovete delicatamente le pedine, i dischetti e il segnalino della vittoria dal cartoncino fustellato.

Applicate i cinque dischetti alle basi degli alberi con l'immagine rivolta verso il basso (come mostrato nell'immagine).



### Preparazione

1. Costruite il tabellone di gioco componendo i pezzi del puzzle e posizionatelo al centro della vostra area di gioco.
2. Mescolate gli alberi e, **senza guardare** le immagini delle basi, collocateli sui cinque spazi circolari marroni al centro del tabellone.
3. Scegliete una pedina Troll, infilatela in un piedistallo e posizionatela sull'immagine del personaggio in corrispondenza della casella 1 del tabellone.  
Riponete le pedine che avanzano nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane. La partita prosegue in senso orario.

### Turno del giocatore

Il giocatore lancia il dado e sposta il proprio Troll del numero di caselle corrispondente al lancio. La stessa casella può essere occupata contemporaneamente da più Troll.

### Su quale casella è arrivato il giocatore?



#### CASELLA ROCKER

Il giocatore deve scacciare i Rocker Troll, ma ha bisogno di aiuto!  
Il giocatore sceglie un albero e guarda cosa c'è sotto il suo piedistallo.



#### Snack Pack

Fantastico! Gli Snack Pack mettono in fuga i Rocker Troll. Il giocatore ora può tirare il dado e spostare il proprio Troll del numero di caselle corrispondente al lancio.  
Esegue immediatamente le azioni eventualmente richieste dalla casella su cui è arrivato.



#### Simboli dell'Armonia

Oh no, non bastano per sconfiggere i Rocker Troll. Il giocatore lascia il proprio Troll dove si trova.



#### Regina Barb

Oh no! I Rocker Troll scacciano il giocatore.  
Presto! Il giocatore deve lanciare il dado e spostare il proprio Troll indietro del numero di caselle corrispondente al lancio.  
Esegue immediatamente le azioni eventualmente richieste dalla casella su cui è arrivato.



#### CASELLE POP, TECHNO o COUNTRY

Si deve impedire ai Rocker Troll di prendere queste corde.

Il giocatore di turno sceglie un albero e guarda quale figura c'è sotto.



#### Regina Barb

Fantastico! Se trova Regina Barb, il giocatore riesce a impedire ai Rocker Troll di prendere la corda. Il giocatore ora può tirare il dado e spostare il proprio Troll del numero di caselle corrispondente al lancio. Esegue immediatamente le azioni eventualmente richieste dalla casella su cui è arrivato.



### Simboli dell'Armonia

Oh, il giocatore non riesce a sconfiggere i Rocker Troll: deve lasciare il proprio Troll dove si trova.



### Snack Pack

Oh no! I Rocker Troll hanno preso la corda. Bisogna impedirgli di prenderne altre! Il giocatore lancia il dado e sposta il proprio Troll **indietro** del numero di caselle corrispondente al lancio. Esegue immediatamente le azioni eventualmente richieste dalla casella su cui è arrivato.



### CASELLA FORTUNATA DI POPPY

Che fortuna! Il giocatore sposta il proprio Trolls in avanti di una casella.



### CASELLA UKULELE

Ah! Quando si trova l'ukulele non si può resistere: ci si deve fermare per suonare una canzone! Il giocatore perde un turno.

Senza guardare, **il giocatore scambia la posizione di 2 alberi a sua scelta.**

Il turno del giocatore è finito: il turno passa al giocatore successivo.

## Vittoria

Il primo giocatore che salta a bordo della mongolfiera Sheila B vince il gioco.



Il vincitore prende il segnalino della vittoria, la potentissima cetra dei Troll: ora potrà usarla per riportare la pace e l'armonia nell'Universo dei Troll.

Non è necessario arrivare alla Sheila B con un lancio esatto (il tiro può sfiorare il numero di caselle mancanti per arrivare alla Sheila B).



### Per i giocatori più giovani

Si prepara il tavolo e si gioca con le stesse regole descritte a pagina 10-11, tranne per i seguenti casi: Se il giocatore finisce sulla casella **ROCKER**, gli **Snack Pack** e i **Simboli dell'Armonia** sono in grado di scacciare i **Rocker Troll**, e il giocatore di turno può lanciare il dado e spostare il proprio segnalino. Sceglie un albero e guarda l'immagine.



# Trolls

## WORLD TOUR

# LIET'S SAVIE MUSIC!

Ravensburger® spel nr. **20 592 9**

Design: Paul Windle Design, Yellow Fly Design

Een spannende race voor **2 – 4** spelers van **3** jaar en ouder.

De rock-trollen willen de 6 sterke trollen-snaren pakken en alle muziek overnemen. Kunnen jullie Poppy, Knoest, Guy Diamond & Tiny Diamond en Biggie & Meneer Dinkles helpen om de snaren te redden en de harmonie terug te brengen?

### Inhoud:

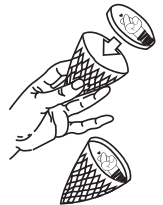
- 1 spelbord
- 5 bomen
- 5 schijfjes
- 4 Trollen speelfiguren
- 4 opzetvoetjes
- 1 winnaarsfiche 'lier'
- 1 dobbelsteen



### Doel van het spel

- Gooi de dobbelsteen en probeer zo snel mogelijk vooruit te komen
- Zoek onder de bomen om hulp te zoeken en de muziek te redden
- De trol die het eerst de Sheila B heteluchtballon bereikt, WINT!

Haal voordat je de eerste keer gaat spelen, de speelfiguren, schijfjes en winnaarsfiche uit het karton. Druk de vijf schijfjes in de bomen met de afbeelding naar beneden (zie afbeelding). Als ze eenmaal op hun plaats zitten, moet je ze niet meer verwijderen



### Vorbereiding

1. Zet de puzzelstukken in elkaar om het spelbord te maken en zet het spelbord in het midden op tafel.
2. Hussel de bomen en zet ze, **zonder te kijken** naar de afbeeldingen aan de onderkant, op de vijf bruine ronde velden in het midden van het spelbord.
3. Kies een Trol speelfiguur, zet het in een opzetvoetje en vervolgens op het spelbord bij dezelfde figuur voor veld 1.  
Doe de speelfiguren die over zijn terug in de doos.

### Spel

De jongste speler mag beginnen. Speel vervolgens met de klok mee.

## Je beurt

Gooi met de dobbelsteen en zet je Trol hetzelfde aantal ogen vooruit. Er mogen meerdere speelfiguren op hetzelfde veld staan.

## Waar kom je terecht?



### Rocker Space

Je moet de rock-trollen afschrikken maar je hebt hulp nodig! Kies een boom en kijk eronder.



### Snackpakket

Geweldig! Je hebt het snackpakket gevonden en de rock-trollen vluchtweg.

Gooi de dobbelsteen en zet je Trol het gegooid aantal ogen vooruit. Voer elke speciale actie uit die voor dit veld nodig is.



### Harmonie symbolen

Oh, het is nog niet genoeg om de rock-trollen te verslaan. Laat je Trol staan.



### Koningin Barb

Oh nee! De rock-trollen maken je bang. Snel! Gooi de dobbelsteen en zet je trol het gegooid aantal ogen **achteruit**.

Voer elke speciale actie uit die voor dit veld nodig is.



### Pop, Techno of Country Velden

Je moet zorgen dat de rock-trollen deze snaren niet meenemen.

Kies een boom en kijk eronder.



### Koningin Barb

Super! Je hebt koningin Barb gevonden en zo voorkomen dat de rock-trollen de snaren konden meenemen.

Gooi de dobbelsteen en zet je Trol het gegooid aantal velden vooruit. Voer elke speciale actie uit die voor dit veld nodig is.



### Harmonie symbolen

Oh, je kunt de rock-trollen niet verslaan. Laat je Trol staan.



### Snackpakket

Oh nee! De rock-trollen hebben de snaar! Laat ze er niet meer krijgen! Gooi de dobbelsteen en zet je Trol het gegooide aantal ogen achteruit. Voer elke speciale actie uit die voor dit veld nodig is.



### Poppy's Geluksveld

Je hebt geluk! Zet je Trol een veld vooruit.



### Ukelele Veld

Ah! Je hebt de ukelele gevonden en je moet even stoppen om een deuntje te spelen! Sla een beurt over.

**Verwissel dan 2 bomen** zonder naar de afbeeldingen te kijken.

Nu is je beurt voorbij. De volgende speler is aan de beurt.

## Win

De eerste speler die met een precies aantal ogen op Sheila B. de heteluchtballon komt, is de winnaar.



Pak de machtige winnaarsfiche 'lier' en gebruik deze om de vrede en harmonie te herstellen in Trollenland.

Je hoeft niet met een precies aantal ogen op Sheila B. terecht te komen.



### Voor jongere spelers

Vorbereiding en spel gaan zoals hiervoor beschreven, behalve: Als je op het ROCKER veld, het Snackpakket of Harmonie symbolen terecht komt, dan worden de rock-trollen weggejaagd en mag je de dobbelsteen gooien en zetten. Kies een boom en kijk naar de afbeelding.

E

DREAMWORKS

# Trolls WORLD TOUR

# ¡SALVEMOS LA MÚSICA!

Juego Ravensburger® n.º 20 592 9

Diseño: Paul Windle Design, Yellow Fly Design

Una emocionante carrera para **2-4** jugadores a partir de **3** años.

¡Los trolls roqueros quieren hacerse con las 6 poderosas cuerdas de los trolls y controlar toda la música!

¿Podéis ayudar a Poppy, Branch, Guy Diamante, Tiny Diamond, Grandullón y el Sr. Dinkles a salvar las cuerdas y devolver la armonía a las 6 tribus de trolls?

¡Lo único que necesitáis es un poco de suerte con los dados y buena memoria!

## Contenido:

- 1 tablero
- 5 árboles de plástico
- 5 discos
- 4 peones de trolls
- 4 pedestales de plástico
- 1 ficha de ganador de la lira
- 1 dado



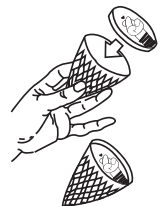
## Objetivo del juego

- Tira el dado y avanza por el recorrido del tablero
- Busca debajo de los árboles para encontrar ayuda y salvar la música
- ¡El primer troll que llegue al globo aerostático Sheila B GANA!

## La primera vez que juguéis

Separad con cuidado los peones, los discos y la ficha de ganador de la lira de la plancha troquelada.

Introducid a presión los cinco discos en los árboles con la imagen hacia afuera (como se muestra en la imagen). Una vez introducidos, no se pueden sacar.



## Preparación

1. Unid las piezas de puzzle del tablero y colocadlo en el centro de la mesa.
2. Mezclad los árboles y, **sin mirar** las imágenes de su base, ponedlos sobre los cinco espacios circulares **de color marrón** del centro del tablero.
3. Escoged un peón de troll cada uno, insertadlo en un pedestal y ponedlo sobre su respectivo personaje al lado de la casilla 1 del tablero.  
Guardad en la caja los peones sobrantes.

# ¡A jugar!

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

## En tu turno

Tira el dado y avanza tu troll el número de casillas que indique el dado. Puede haber más de un troll a la vez ocupando una misma casilla.

## ¿En qué casilla has caído?



### Casilla Rock

¡Tienes que ahuyentar a los trolls roqueros, pero necesitas un poco de ayuda! Escoge un árbol, mira debajo de él **y lleva a cabo las siguientes acciones según la imagen que descubras:**



### Snack Pack

¡Genial! Has encontrado a la pandilla Snack Pack y los trolls roqueros huyen. Tira el dado y avanza tu troll el número de casillas que te indique el dado.  
Si caes en una casilla especial, lleva a cabo la acción correspondiente.



### Símbolos de Armonía

¡Vaya, no es suficiente para derrotar a los trolls roqueros!  
Deja tu troll donde está.



### Reina Barb

¡Oh, no! Los trolls roqueros consiguen espantarte.  
¡Date prisa! Tira el dado y **retrocede** tu troll el número de casillas que te indique el dado.  
Si caes en una casilla especial, lleva a cabo la acción correspondiente.



### Casillas Pop, Techno o Country

Debes evitar que los trolls roqueros cojan estas cuerdas. Escoge un árbol, mira debajo de él **y lleva a cabo las siguientes acciones según la imagen que descubras:**



### Reina Barb

¡Genial! Has encontrado a la Reina Barb y has evitado que los trolls roqueros se hagan con la cuerda. Tira el dado y avanza tu troll el número de casillas que te indique el dado.  
Si caes en una casilla especial, lleva a cabo la acción correspondiente.





### Símbolos de Armonía

¡Vaya! No consigues derrotar a los trolls roqueros.

Deja tu troll donde está.



### Snack Pack

¡Oh, no! Los trolls roqueros se hacen con la cuerda.

¡No permitas que cojan ninguna más! Tira el dado y retrocede el número de casillas que te indique el dado.

Si caes en una casilla especial, lleva a cabo la acción correspondiente.



### Casilla de la Suerte de Poppy

¡Qué suerte! Avanza tu troll una casilla.



### Casilla Ukelele

¡Anda! ¡Has encontrado el ukelele y no puedes evitar pararte para tocar una canción! Pierdes un turno.

Luego, sin mirar debajo, intercambia de sitio 2 árboles cualquiera. Y ya está, tu turno ha terminado. Ahora le toca al siguiente jugador.

## Fin de la partida

El primer jugador que suba a bordo del Sheila B, el globo aerostático, gana la partida.



Coge la ficha de ganador con la lira todopoderosa de los trolls y utilízala para restablecer la paz y la armonía en el universo de los trolls.

No es necesario llegar al globo con una tirada exacta.

### Versión para los más pequeños

Preparad el juego y jugad como se describe en las páginas 16-18, con las siguientes excepciones: Si caes en la casilla ROCK, tanto la Snack Pack como los Símbolos de Armonía ahuyentan a los trolls roqueros y puedes tirar el dado y avanzar tu troll. Después, escoge un árbol y mira la imagen debajo de él.

# Trolls WORLD TOUR

# VAMOS SALVAR A MUSICA

Ravensburger® Jogo N° 20 592 9

Design: Paul Windle Design, Yellow Fly Design

Uma corrida emocionante para **2-4** jogadores a partir de **3** anos.

Os Rocker Troll querem conquistar as 6 potentes cordas dos Trolls e dominar em toda a música! Serão capazes de ajudar Poppy, Branch, Guy Diamante e Tiny Diamond, Grandino e o Senhor Dinkles a salvar as cordas e fazer voltar a harmonia entre as 6 tribos dos Trolls? Tudo o que precisam é um pouco de sorte nos dados e uma boa memória!

## Conteúdo:

- 1 tabuleiro de jogo
- 5 árvores de plástico
- 5 discos
- 4 peças Troll
- 4 pedestais de plástico
- 1 marcador da vitória com formato de cítara
- 1 dado



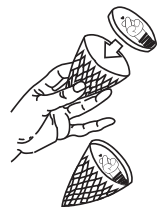
## Objetivo do jogo

- Lancem os dados e joguem seguindo o caminho do tabuleiro
- Olhem em baixo das árvores para encontrar ajuda e salvar a música
- O primeiro Troll que chega no balão Sheila B GANHA!

## A primeira partida

Remova delicadamente as peças, os discos e o marcador da vitória do cartão pré-marcado.

Aplique os cinco discos nas bases das árvores com a figura virada para baixo (conforme ilustrado na figura).



## Preparação

1. Construa o tabuleiro de jogo compondo as peças do puzzle e posicione-o no centro da sua área de jogo.
2. Misture as árvores e, **sem olhar** as figuras das bases, coloque-as sobre os cinco espaços circulares marrons no centro do tabuleiro.
3. Escolha uma peça Troll, enfie-a num pedestal e posicione-a sobre a figura do personagem na correspondência da casa 1 do tabuleiro. Coloque as peças que sobram na caixa.

## Andamento do jogo

Começa o jogador mais novo. O jogo continua no sentido horário.

### Veza do jogador

O jogador lança o dado e move o próprio Troll pelo número de casas correspondente ao número do dado. A mesma casa pode ser ocupada simultaneamente por mais Trolls.

### Em qual casa chegou o jogador?



#### Casa Rocker

É preciso assustar os Rocker Trolls, mas necessita de ajuda! Escolha uma árvore, olhe em baixo dela e siga estas ações com base nos símbolos que descobrir.



#### Snack Pack

Fantástico! Os Snack Pack fazem os Rocker Troll fugir. O jogador agora pode lançar o dado e mover o próprio Troll pelo número de casas correspondente ao número do dado.

Efetua imediatamente as ações porventura indicadas pela casa onde chegou.



#### Símbolos da Harmonia

Oh não, não são suficientes para vencer os Rocker Troll.

O jogador deixa o próprio Troll onde está.



#### Regina Barb

Oh não! Os Rocker Troll expulsa o jogador.

Rápido! O jogador deve lançar o dado e move o próprio Troll **para trás** pelo número de casas correspondente ao número do dado.

Efetua imediatamente as ações porventura exigidas pela casa onde chegou.



#### Casas Pop, Techno ou Country

Deve-se impedir que os Rocker Troll peguem estas cordas.

O jogador que está a jogar escolhe uma árvore e olha a figura que está em baixo.



#### Regina Barb

Fantástico! Se encontrar Regina Barb, o jogador consegue impedir aos Rocker Troll de pegar a corda.

O jogador agora pode lançar o dado e mover o próprio Troll pelo número de casas correspondente ao número do dado.

Efetua imediatamente as ações porventura indicadas pela casa onde chegou.



### Símbolos da Harmonia

Oh, o jogador não consegue expulsar os Rocker Troll: deve deixar o próprio Troll onde está.

### Snack Pack



Oh não! Os Rocker Troll pegaram a corda.

É preciso impedir-lhe de pegar outras! O jogador lança o dado e move o próprio Troll **para trás** pelo número de casas correspondente ao número do dado.

Efetua imediatamente as ações porventura indicadas pela casa onde chegou.



### Casa Da Sorte De Poppy

Que sorte! O jogador move o próprio Troll de uma casa para frente.



### Casa Ukulele

Ah! Quando se encontra o ukulele não se pode resistir: deve-se parar para tocar uma música! O jogador perde uma rodada.

Sem olhar, **o jogador troca a posição de 2 árvores à sua escolha.**

A vez do jogador acabou: a vez passa ao jogador seguinte.

## Vitória

O primeiro jogador que pula a bordo do balão Sheila B ganha o jogo.



O vencedor pega o marcador da vitória, a potentíssima cítara dos Trolls: agora poderá usá-la para fazer voltar a paz e a harmonia no Universo dos Trolls.



Não é preciso chegar na Sheila B com um lançamento exato (o lance pode superar o número de casas que faltam para chegar na Sheila B).

### Para os jogadores mais novos

Prepara-se a mesa e joga-se com as mesmas regras descritas na página 1-2, exceto nos casos seguintes:

Se o jogador acaba na casa **ROCKER**, os **Snack Pack** e os **Símbolos da Harmonia** são capazes de expulsar os **Rocker Troll**, e o jogador da rodada pode lançar o dado e mover o próprio marcador. Escolhe uma árvore e olha a imagem.

© 2020

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

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

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

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

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

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
c/Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid - España

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

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





**DREAMWORKS**

DreamWorks Trolls © 2020 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.

**Ravensburger**

238489