

Ravensburger® Spiele Nr. 23 460 8

Das kreative Spielvergnügen
für 2–4 Spieler ab 5 Jahren.

Nach einer Spielidee von Thilo Hutzler.

Inhalt:

- 4 Malpaletten
- 24 runde Bildkärtchen
- 6 runde Charakter-Kärtchen
- 1 Folie
- 1 abwischbarer Filzstift



Können ihr auch so gut malen wie Rapunzel? Ganz bestimmt! Bei diesem Spiel dürft ihr eure Malkünste unter Beweis stellen: Wie bei den „Montagsmalern“ zeichnet ihr vorgegebene Begriffe nach. Wer das Bild zuerst erkennt, erhält zur Belohnung das entsprechende Bildkärtchen.

Ziel des Spiels ist es, als Erster 4 Kärtchen zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig die runden Kärtchen und die 4 Malpaletten aus den Stanztafeln heraus. Jeder Spieler erhält eine Malpalette und legt diese vor sich ab. Übrige Malpaletten legt ihr zurück in die Schachtel.

Mischt alle runden Kärtchen und verteilt sie verdeckt (mit der Bildseite unten) auf dem Tisch.

Ihr braucht zusätzlich ein weißes Blatt Papier und ein Papiertaschentuch. Legt die Folie auf das Blatt Papier, Stift und Papiertaschentuch legt ihr bereit.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend geht's reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, nimmst du ein Bildkärtchen aus der Tischmitte, schaut es dir geheim an und legst es anschließend verdeckt neben die Folie.

Das Bildkärtchen zeigt einen Gegenstand, eine Pflanze oder ein Tier, das du nun mit dem Filzstift auf der Folie nachzeichnen darfst!

Während du zeichnest, raten deine Mitspieler alle gleichzeitig und rufen laut was sie erkennen. Der Spieler, der den richtigen Begriff zuerst nennt, erhält zur Belohnung das Kärtchen und darf es auf seiner Malpalette ablegen.

Mit dem Papiertaschentuch wird das Bild auf der Folie weggewischt, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er nimmt verdeckt ein Kärtchen aus der Tischmitte und versucht das darauf abgebildete Bild nachzumalen.

Erkennt kein Spieler das gezeichnete Bild, so legt ihr das Bildkärtchen verdeckt zurück in die Tischmitte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nennen mehrere Mitspieler gleichzeitig den richtigen Begriff, erhält ein Spieler das Kärtchen, das du nachgezeichnet hast, die anderen Spieler dürfen ein beliebiges Kärtchen aus der Tischmitte nehmen und es auf ihrer Malpalette ablegen.

Sonderkarten:



Flynn:

Deckst du ein Bildkärtchen mit Flynn auf, darfst du ein Kärtchen bei einem Mitspieler „klauen“ und es auf deine Malpalette legen. Hat noch kein Mitspieler ein Kärtchen gesammelt, gehst du leider leer aus. Anschließend legst du das Flynn-Kärtchen in die Schachtel.



Pascal:

Deckst du ein Bildkärtchen mit Pascal auf, hast du Glück, denn dieses Kärtchen gewinnst du ohne Anstrengung! Lege das Pascal-Kärtchen auf deiner Malpalette ab.



Maximus:

Deckst du ein Kärtchen mit Maximus auf, musst du leider ein Kärtchen abgeben. Mische es ungesehen unter die Kärtchen, die auf dem Tisch ausliegen. Hast du noch kein Kärtchen gesammelt, musst du auch keines abgeben! Anschließend legst du das Maximus-Kärtchen in die Schachtel.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Kärtchen auf seiner Malpalette ablegen konnte.

Dieser Spieler hat die Spielrunde **gewonnen!**

Version für 2 Spieler:

Jeder von euch bekommt zwei Malpaletten. Es beginnt der jüngere Spieler.

Bist du an der Reihe, so nimmst du ein Kärtchen aus der Tischmitte, schaust das Bild geheim an und zeichnest es auf der Folie nach. Dein Mitspieler hat maximal zwei Versuche, um das Bild zu erkennen! Tippt er richtig, darf er das Kärtchen auf seiner Malpalette ablegen.

Erkennt es das Bild nicht, so darfst du das Kärtchen selbst auf deiner Malpalette ablegen.

Es ist natürlich Ehrensache, dass du dir beim Zeichnen des Bildes Mühe gibst!

Anschließend tauscht ihr die Rollen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 8 Kärtchen gesammelt hat.

© Disney
www.DisneyPrincess.com

© 2019 Ravensburger Spieleverlag



Jeux Ravensburger® n° 23 460 8

Un jeu créatif pour **2 à 4** joueurs
à partir de **5** ans.

D'après une idée de Thilo Hutzler.

Contenu :

- 4 palettes
- 24 jetons illustrés
- 6 jetons Personnage
- 1 feuille transparente
- 1 feutre effaçable



Dessinez-vous aussi bien que Raiponce ? Sûrement ! Ce jeu vous permet de montrer vos talents de dessinateur : dans ce classique, vous devez reproduire des images imposées. Le premier à reconnaître votre dessin gagne le jeton correspondant.

Le but du jeu, consiste à gagner 4 jetons le premier.

Mise en place

Avant la toute première partie, détachez soigneusement les jetons et les 4 palettes des planches prédécoupées. Chaque joueur reçoit une palette qu'il pose devant lui. Remettez les palettes non utilisées dans la boîte.

Mélangez tous les jetons et étalez-les, face cachée, sur la table.

Vous aurez besoin en plus d'une feuille blanche et d'un mouchoir en papier. Placez la feuille transparente sur la feuille blanche. Gardez le crayon et le mouchoir à côté.

C'est parti !

Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur pioche un jeton au milieu de la table, le regarde secrètement, puis le pose ensuite, face cachée, à côté de la feuille transparente. L'image sur le jeton représente un objet, une plante ou un animal que le joueur doit maintenant dessiner au feutre effaçable sur la feuille transparente !

Pendant qu'il dessine, les autres essaient tous en même temps de deviner et crient ce qu'ils pensent reconnaître. Le premier joueur qui trouve la bonne réponse gagne le jeton en récompense et peut le placer sur sa palette.

Effacez le dessin sur la feuille transparente à l'aide du mouchoir. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Il pioche à son tour un jeton au milieu de la table et tente de dessiner ce qui est représenté.

Si personne ne reconnaît l'image, le jeton est remis face cachée au milieu de la table et c'est au tour de son voisin de gauche de dessiner.

Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse en même temps, l'un d'eux gagne le jeton ayant servi au dessin ; les autres joueurs à égalité peuvent prendre un jeton au hasard au milieu de la table et le poser sur leur palette.

Jetons spéciaux :



Flynn :

Le joueur peut voler un jeton à un adversaire et le poser sur sa palette. Si personne n'a encore gagné de jeton, il repart malheureusement bredouille. Le jeton Flynn est ensuite écarté dans la boîte.



Pascal :

Le joueur gagne tout simplement ce jeton ! Il le place sur sa palette.



Maximus :

Le joueur perd malheureusement un jeton. Il le remélange avec ceux sur la table. S'il n'a pas encore gagné de jeton, il ne perd rien ! Le jeton Maximus est ensuite écarté dans la boîte.

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a réussi à récupérer 4 jetons sur sa palette.

Il remporte cette partie !

Version à 2 joueurs :

Chacun des joueurs reçoit 2 palettes. Le plus jeune commence. Quand vient son tour, le joueur pioche un jeton au milieu de la table, regarde secrètement l'image et la reproduit sur la feuille transparente. Son adversaire a droit à 2 essais maximum pour reconnaître son dessin ! S'il trouve la bonne réponse, il peut poser le jeton sur sa palette. S'il ne reconnaît pas l'image, c'est le dessinateur qui peut le poser sur sa palette. Chacun doit bien sûr s'appliquer pour réaliser son dessin ! Les joueurs intervertissent ensuite les rôles.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a gagné 8 jetons.

© Disney
www.DisneyPrincess.com

© 2019 Ravensburger Spieleverlag



Disney
PRINCESS

DISEGNA CON
RAPUNZEL

1

Gioco Ravensburger® n° 23 460 8

Il divertente gioco creativo
per 2-4 giocatori dai 5 anni in su.

Da un'idea di Thilo Hutzler.

Contenuto:

- 4 tavolozze da pittore
- 24 cartoncini illustrati rotondi
- 6 carte personaggi rotonde
- 1 pellicola
- 1 pennarello lavabile



Sapete disegnare bene come Rapunzel? Ma certo! In questo gioco divertente, ognuno di voi metterà alla prova la propria abilità artistica riproducendo diversi soggetti, gli altri li devono indovinare. Chi riconosce per primo l'immagine, riceve in premio il cartoncino illustrato corrispondente.

Scopo del gioco è conquistare per primo 4 carte.

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate delicatamente le carte rotonde e le 4 tavolozze da pittore dalla tavola prefustellata. Ogni giocatore prende una tavolozza da pittore e la appoggia davanti a sé. Riponete all'interno della scatola le tavolozze eccedenti. Mescolate tutte le carte rotonde e

disponetele, coperte (con l'immagine rivolta verso il basso), sul tavolo.

Procuratevi un foglio di carta bianco e un fazzoletto di carta. Mettete la pellicola sul foglio di carta, preparate il pennarello e il fazzoletto di carta.

Si comincia!

Inizia il giocatore più giovane, poi la partita prosegue a turno, in senso orario. Al tuo turno, prendi una carta illustrata dal centro del tavolo, guardala senza farla vedere agli altri e poi appoggiala, coperta, accanto alla pellicola. La carta illustrata mostra un oggetto, una pianta, oppure un animale che ora tu devi riprodurre sulla pellicola!

Mentre disegni, i tuoi compagni di gioco, tutti contemporaneamente, devono indovinare dichiarando ad alta voce quale immagine riconoscono nel tuo disegno. Il giocatore che indovina per primo riceve in premio la carta che può mettere sulla sua tavolozza da pittore.

Con il fazzoletto di carta cancella il disegno sulla pellicola. Ora il turno passa al giocatore successivo. Anche lui, a sua volta, deve prendere una carta dal tavolo senza farla vedere e disegnare l'immagine che ha visto raffigurata.

Se nessun giocatore riconosce l'immagine disegnata, rimetti la carta sul tavolo, sempre coperta. Il turno passa ora al giocatore successivo.

Se più giocatori indovinano contemporaneamente il soggetto giusto, uno di loro riceve la carta che tu stavi disegnando, gli altri possono prendere una carta qualsiasi dal tavolo e appoggiarla sulla loro tavolozza da pittore.

Carte speciali:



Flynn:

Puoi “rubare” una carta a un giocatore e metterla sulla tua tavolozza da pittore. Se nessun giocatore è ancora in possesso di una carta, purtroppo rimani a mani vuote. Infine, rimetti la carta di Flynn nella scatola.



Pascal:

Hai vinto senza fatica! Appoggia la carta di Pascal sulla tua tavolozza da pittore.



Maximus:

Purtroppo devi restituire una carta. Mescolala, senza farla vedere, con le altre carte disposte sul tavolo. Se non hai ancora conquistato nessuna carta, non devi restituirne nessuna! Infine, riponi la carta di Maximus all'interno della scatola.

La partita termina non appena il primo giocatore riesce a conquistare 4 carte e a metterle sulla sua tavolozza da pittore. È lui in **vincitore!**

Versione per 2 giocatori

Ognuno di voi deve prendere due tavolozze da pittore. Inizia il giocatore più giovane. Al tuo turno, prendi una carta dal tavolo, guardala senza farla vedere al tuo compagno e poi disegna l'immagine sulla pellicola. Il tuo compagno ha al massimo due tentativi per riconoscere il soggetto! Se indovina, può mettere la carta sulla sua tavolozza da pittore. Se, invece, non indovina, allora prendi tu la carta e mettila sulla tua tavolozza da pittore. Ovviamente, è un dovere sforzarsi a disegnare bene!
In seguito, scambiatevi i ruoli.

La partita termina, non appena un giocatore ha conquistato 8 carte.

© Disney
www.DisneyPrincess.com

© 2019 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® spel nr. **23 460 8**

Het creatieve spelplezier
voor **2-4** spelers vanaf **5** jaar.

Naar een spelidee van Thilo Hutzler.

Inhoud:

- 4 schilderspaletten
- 24 ronde kaartjes met plaatjes
- 6 ronde kaartjes met figuren
- 1 folie
- 1 uitwisbare viltstift



Kunnen jullie ook zo goed tekenen als Rapunzel? Vast wel! Bij dit spel mogen jullie je tekenkunsten bewijzen: net zoals bij "Pictionary" tekenen jullie plaatjes na. Wie het plaatje als eerste herkent, krijgt het overeenkomstige kaartje met deze afbeelding als beloning.

Doel van het spel is, als eerste 4 kaartjes te verzamelen.

Vorbereiding

Voordat het eerste spel gespeeld wordt, halen jullie de ronde kaartjes en de 4 schilderspaletten voorzichtig uit het karton. Iedere speler krijgt een schilderspalet en legt dit voor zich neer. Schilderspaletten die overblijven leg je terug in de

doos. Schud alle ronde kaartjes en leg ze omgekeerd (met de afbeelding naar beneden) op tafel.

Je hebt nog nodig een vel wit papier en een papieren zakdoek. Leg de folie op het vel papier, leg de stift en de papieren zakdoek klaar.

Het gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan pak je een kaartje van tafel, bekijkt het zonder het aan de andere spelers te laten zien en legt het omgekeerd naast de folie.

Op het kaartje staat een voorwerp, een plant of een dier, welke je nu met de viltstift op de folie mag natekenen!

Terwijl je tekent, raden de andere spelers tegelijkertijd en roepen ze hardop wat ze in je tekening herkennen. De speler die het als eerste goed raadt, krijgt als beloning het kaartje en mag het op zijn schilderspalet leggen.

Met de papieren zakdoek wordt het plaatje op de folie weggeveegd, dan is de volgende speler aan de beurt. Ook deze speler pakt een kaartje van tafel en probeert het daarop afgebeelde plaatje na te tekenen.

Herkent geen een speler het nagetekende plaatje, dan leggen jullie het kaartje omgekeerd weer terug op tafel en de volgende speler is aan de beurt.

Raden meer spelers tegelijkertijd het plaatje dat op het kaartje staat, dan krijgt één speler het kaartje dat je nagetekend hebt; de andere spelers mogen een willekeurig kaartje van tafel pakken en het op hun schilderspalet leggen.

Speciale kaartjes:



Flynn Rider:

Je mag een kaartje bij een andere speler “pikken” en het op je schilderspalet leggen. Als nog niemand een kaartje heeft verzameld, heb je helaas pech. Vervolgens leg je het Flynn Rider kaartje in de doos.



Pascal:

Dit kaartje win je zonder dat je er wat voor hoeft te doen! Leg het Pascal-kaartje op je schilderspalet.



Maximus:

Je moet helaas een kaartje weggeven. Doe het ongezien tussen de kaartjes die op tafel liggen. Heb je nog geen kaartje verzameld, dan hoef je er ook geen een af te geven! Vervolgens leg je het Maximus-kaartje in de doos.

Het spel eindigt, zodra een speler 4 kaartjes op zijn schilderspalet heeft afgelegd. Deze speler heeft de ronde gewonnen!

Versie voor 2 spelers:

Jullie krijgen allebei twee schilderspaletten. De jongste speler mag beginnen. Ben je aan de beurt, dan pak je een kaartje van tafel, bekijkt het plaatje in het geheim en tekent het na op de folie. Je medespeler heeft maximaal twee pogingen om het plaatje te herkennen! Raadt hij het goed, dan mag hij het kaartje op zijn schilderspalet leggen. Herkent hij het plaatje niet, dan mag je het kaartje zelf op je schilderspalet leggen. Het is natuurlijk een erezaak dat je bij het tekenen goed je best doet!

Vervolgens wisselen jullie van rol.

Het spel eindigt, zodra een speler 8 kaartjes verzameld heeft.

© Disney
www.DisneyPrincess.com

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

