

ENCHANTED FOREST SAGALAND

All of the Disney Princesses have been invited to attend a tea party at the Palace, but whilst on their way to the event they accidentally take a wrong turn and get lost within the vast, beautiful Palace Gardens!

Search the gardens and try to find all of the Princesses so that everyone can enjoy a magical afternoon at the Palace.



Contents

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 gameboard (in two parts) | 4 Disney Princess playing pieces |
| 7 plastic trees | 4 plastic stands |
| 7 character discs (to be slotted in to the trees) | 2 dice |
| 7 character cards | |

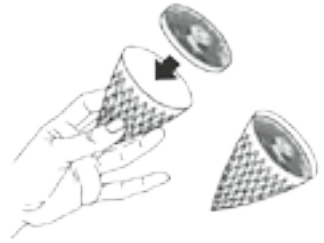
Aim of the Game

- Roll the dice and race around the gameboard.
- Search under the trees for the Disney Princesses.
- Once you have found them, race to the Finish Space to win their character cards.
- Collect the most Disney Princess character cards to win the game!

The first time you play

Carefully remove the playing pieces, discs and cards from the die-cut sheet.

Press the 7 character discs into the trees with the picture facing out (as shown). Once in place, they should not be removed.



Setup

1. Connect the puzzle pieces together to make your gameboard and place it in the center of your play area.
2. Shuffle the trees without looking and place them onto the 7 circular Purple Spaces showing the Tiara on the gameboard.
3. Choose your Disney Princess playing piece, slot it into a stand and place it on the Start Space (sign to the Palace) at the bottom left of the gameboard. Place any remaining playing pieces back into the box.
4. Shuffle the character cards and place them face down in a stack by the gameboard. Flip the top card to see which Princess you must find first.

Play

The youngest player starts. Play continues in a clockwise direction.

On your turn

Roll both dice and move your playing piece forwards or backwards that number of spaces (Daisies). You can do any of the following:



- Add up the two dice and move your Disney Princess playing piece that amount in one direction.
- Move each dice roll individually in either direction. For example, if you rolled a 2 and a 3, you could move forward 2 spaces and then 3 spaces back (and vice versa).

- Choose to move only one dice roll. You do not have to use the other die if the first die puts you on a Pink Flower Space or Finish Space.

If you land on another Disney Princess...

Send her back to the start! Only one playing piece is allowed on one space at any time.

If you land on a Pink Flower Space...

Without letting any of the other players see, secretly look under the tree that is next to this space. Don't tell anyone but remember which Disney Princess you've found. When their character card appears in the deck, you will need to be the first to the Finish Space to reveal which tree they are hiding under. If you remember where they are, you win the card!

If you land on the Finish Space (courtyard to the castle) at the top-right corner of the board...

Secretly look under any one of the trees to see who you've found. Does the Disney Princess match the character card on the top of the stack?

YES Show everyone the match! You win the character card! Place it face up in front of you and flip over the next card from the stack to see who you are searching for next. Move your playing piece to the Yellow Flower Space on the gameboard.

NO Bad luck! Put the tree back without showing anyone. Move your playing piece back to the Start Space.



If you roll double 1s...

Something magical happens! If both dice roll a 1, do not move your playing piece. Instead, choose one of the following magical options:

- Swap any 2 trees.
- Move to any Pink Flower Space and look under the tree that is next to it.
- Shuffle the character cards and flip over a new one to reveal which Disney Princess to find next. If it's the same character, do not reveal a new one; it's destiny!

And that's it, your turn is over. It is now the next player's turn.

Win

After the last Disney Princess has been found, add up your character cards. The player with the most cards wins!

If there is a tie, the player who first found one of the Disney Princesses wins!



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.



ENCHANTED FOREST SAGALAND

Ein Fest im Schloss! Das klingt nach jeder Menge Spaß!

Arielle, Vaiana, Tiana und Rapunzel freuen sich schon sehr darauf, die anderen Prinzessinnen zu treffen. Doch leider haben sich diese in den Gärten des Schlosses verlaufen. Helft den vieren, die anderen zu suchen. Sind dann alle beisammen, steht einem wunderschönen Nachmittag nichts mehr im Wege!



Inhalt

- | | |
|---|--|
| 1 Spielplan (bestehend aus zwei Teilen) | 7 Prinzessinnen-Karten |
| 7 Bäume aus Kunststoff | 4 Prinzessinnen-Spielfiguren mit Aufstellern |
| 7 runde Prinzessinnen-Chips | 2 Würfel |

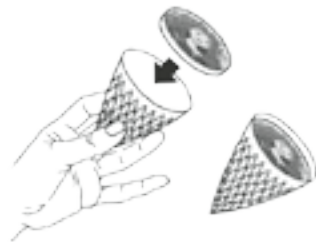
Ziel des Spiels

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr die meisten Prinzessinnen-Karten sammeln. Geht dabei folgendermaßen vor:

- Würfelt mit beiden Würfeln und zieht eure Spielfigur entlang des Spielplans.
- Sucht unter den Bäumen nach den verloren gegangenen Prinzessinnen. Merkt euch gut, wo sie versteckt sind.
- Sobald ihr die gesuchte Prinzessin gefunden habt, lauft ihr schnell zum Zielfeld. Nur dort könnt ihr das Geheimnis lüften und die Karten gewinnen.

Vor dem ersten Spiel

Löst die Spielfiguren, die Chips und die Karten vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Die sieben Chips drückt ihr mit der Bildseite nach außen in die grünen Bäume (siehe Abbildung). Bitte beachtet: Einmal eingedrückt, lassen sie sich nicht mehr aus den Bäumen lösen!



Spielvorbereitung

1. Puzzelt die beiden Teile des Spielplans zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
2. Mischt die Bäume gut durch und verteilt sie auf die runden, lilafarbenen Felder, die jeweils neben den pinkfarbenen Blüten zu finden sind. Schaut die Bildseiten der in die Bäume eingedrückten Chips dabei nicht an.
3. Anschließend wählt jeder von euch eine Prinzessinnen-Spielfigur, steckt diese in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld. Dieses ist die Bank unterhalb des Schilds, das den Weg zum Schloss weist und das ihr in der linken unteren Ecke des Spielplans findet. Überzählige Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel.
4. Die Prinzessinnen-Karten mischt ihr gut durch und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Deckt die oberste Karte auf: Diese Prinzessin sollt ihr nun unter den Bäumen finden!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du am Zug, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Spielfigur entsprechend deines Würfelergebnisses auf dem Spielplan voran. Die Gänseblümchen sind die Lauffelder.

Dabei kannst du:

- Die Würfelergebnisse beider Würfel zusammenzählen und deine Spielfigur in eine Richtung entsprechend weiterziehen.



- Beide Würfelresultate einzeln ziehen. Das ist vorwärts und rückwärts möglich, jedoch musst du die gesamte gewürfelte Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen.
Hierzu ein kleines Beispiel: Ein Würfel zeigt die Punktzahl 2, der andere Würfel die 3. Du ziehst deine Spielfigur um 2 Felder vor und dann 3 Felder zurück. Oder eben anders herum: 2 Felder zurück und 3 Felder vor.
- Mit nur einem Würfel ziehen, wenn dich dieses Würfelresultat bereits zu einer pinkfarbenen Blüte oder direkt ins Zielfeld bringt. Das Ergebnis des zweiten Würfels verfällt dann.

Wenn du auf einem bereits besetzten Lauffeld landest:

Es darf nur eine Spielfigur pro Feld stehen. Wenn du also auf einem Lauffeld landest, das bereits durch eine andere Prinzessinnen-Spielfigur besetzt ist, stellst du diejenige, die vorher schon dort stand, zurück auf das Startfeld. An den Spielfiguren deiner Mitspieler darfst du vorbeiziehen, du zählst jedoch das besetzte Lauffeld mit.

Wenn du auf einer pinkfarbenen Blüte landest, darfst du nach einer Prinzessin suchen:

Schau unter dem danebenstehenden Baum nach, welche Prinzessin sich darunter verbirgt. Aber „psst!“, das machst du heimlich, also so, dass deine Mitspieler nichts sehen können. Stelle das Bäumchen danach zurück. Merke dir gut, welche Prinzessin du gesehen hast. Denn wenn ihre Karte später aufgedeckt wird, weißt du genau, wo sie sich verbirgt. Dann kannst du schnell zum Zielfeld laufen, den richtigen Baum aufdecken und dir die Karte sichern. Zunächst ist dein Spielzug jedoch zu Ende.

Wenn du das Zielfeld erreichst:

Du hast die gesuchte Prinzessin entdeckt? Jetzt kannst du die Prinzessinnen-Karte gewinnen. Lauf schnell mit deiner Spielfigur zum Schloss. Der Vorhof des Schlosses ist das Zielfeld das du mit genauer Augenzahl erreichen musst. Wie bereits oben beschrieben, darfst du das Zielfeld auch mit nur einem Würfel erreichen, die Augenzahl des zweiten Würfels verfällt dann.

Schau heimlich unter dem Baum nach, unter dem du die Prinzessin vermutest. Stimmt die Abbildung des Baums mit der Karte überein, die offen auf dem Nachziehstapel liegt?

Ja, Karte und Bild stimmen überein. Super! Zeige deinen Mitspielern die Übereinstimmung und du gewinnst diese Karte! Lege sie offen vor dir ab. Decke eine neue Prinzessinnen-Karte auf. Diese Prinzessin wird in der nächsten Runde gesucht. Deine Spielfigur stellst du auf das große gelbe Blütenfeld. Dein Zug endet.



Nein, Karte und Bild stimmen nicht überein. Schade!

Stelle den Baum zurück auf seinen Platz, ohne das Bild deinen Mitspielern zu zeigen.

Deine Spielfigur stellst du zurück auf das Startfeld. Dein Zug ist zu Ende und der nächste Spieler versucht sein Glück.

Wenn du einen „Einser-Pasch“ (beide Würfel zeigen eine Eins) würfelst:

Dir werden magische Kräfte zuteil. Du entscheidest dich für eine der drei Möglichkeiten:

1. Du darfst zwei Bäume vertauschen.
2. Du darfst auf eine beliebige pinkfarbene Blüte ziehen und unter das danebenstehende Bäumchen schauen.
3. Du darfst den Kartenstapel mischen und eine neue Prinzessinnen-Karte aufdecken.

Und das war's, der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels

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

ENCHANTED FOREST SAGALAND

Une fête au château ! C'est sûr,
on va bien s'amuser !

Ariel, Vaiana, Tiana et
Raiponce se réjouissent déjà de
rencontrer les autres princesses.
Malheureusement, celles-ci se sont
perdues dans les jardins du château.
Aidez nos quatre princesses à les retrouver.
Une fois toutes réunies, plus rien ne pourra les
empêcher de passer un après-midi inoubliable !



Contenu

1 plateau de jeu (en deux
parties)

7 arbres en plastique

7 jetons Princesse

7 cartes Princesse

4 pions Princesse + 4 socles

2 dés

But du jeu

Pour l'emporter, il s'agit de récupérer le plus de cartes Princesse.

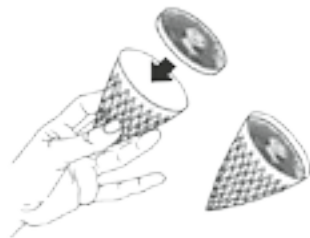
Pour cela :

- Lancez les deux dés et déplacez votre pion sur le plateau ;
- Cherchez sous les arbres les princesses égarées. Mémorisez bien où elles se trouvent.
- Dès que vous avez retrouvé la princesse recherchée, rejoignez vite la case d'arrivée pour résoudre le mystère et gagner la carte.

Avant la première partie

Détachez soigneusement les pions, les jetons et les cartes des planches prédécoupées. Enfoncez chacun des 7 jetons sous un arbre, image visible (voir illustration).

Remarque : Une fois en place, ils ne s'enlèvent plus !



Mise en place

1. Assemblez les deux parties du plateau de jeu et installez-le au milieu de la table.
2. Mélangez les arbres et répartissez-les sur les cases rondes violettes, avec une tiare, sans regarder l'image cachée en dessous.
3. Chaque joueur choisit ensuite un pion Princesse, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ : le banc sous le panneau indiquant le chemin du château, dans le coin inférieur gauche du plateau. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.
4. Mélangez les cartes et formez une pile, face cachée, à côté du plateau. Retournez la carte supérieure de la pile : la princesse représentée est la première que vous devez trouver sous l'un des arbres !

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le plateau ; les cases sont représentées par des pâquerettes.



Pour se déplacer, le joueur a le choix entre ...

- ... additionner les points des deux dés et déplacer son pion sans changer de sens ;
- ... utiliser tous les points de chaque dé séparément. Il est alors permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.

Exemple : Un dé indique « 2 », l'autre « 3 ». Le joueur a alors le choix entre : avancer son pion de 2 cases, puis le reculer de 3 cases ; ou inversement, reculer de 2 cases puis l'avancer de 3.

- ... avancer de tous les points d'un seul dé, mais à condition de s'arrêter exactement sur une fleur rose ou sur la case d'arrivée. Le résultat du second dé est alors ignoré.

Si une princesse s'arrête sur une case déjà occupée :

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si une princesse s'arrête sur une case déjà occupée par une autre, elle la renvoie à la case Départ. Il est permis de passer par-dessus une autre princesse, mais la case qu'elle occupe compte dans les points de déplacement.

Si une princesse s'arrête sur une fleur rose :

Le joueur peut chercher une princesse : il regarde secrètement qui se cache sous l'arbre juste à côté. Mais, chut ! sans le montrer aux autres ! Il mémorise bien quelle princesse il a vue. Si la carte correspondante est retournée plus tard au cours de la partie, il saura où elle se trouve. Il pourra alors se déplacer rapidement vers l'arrivée, dévoiler le bon arbre et gagner la carte. Pour l'instant, son tour est terminé.

Si une princesse atteint l'arrivée :

Si un joueur a trouvé la princesse recherchée, il peut gagner sa carte. Il doit se dépêcher de rejoindre l'arrivée. La cour du château est la case d'arrivée que le joueur doit atteindre par un résultat exact au(x) dé(s). Comme expliqué précédemment, il peut l'atteindre avec les points d'un seul dé ; ceux du second dé sont alors ignorés.

Le joueur regarde secrètement sous l'arbre sous lequel, d'après lui, se cache la princesse recherchée.

L'image sous l'arbre correspond-elle à celle de la carte ?

Oui, la carte et la princesse sous l'arbre correspondent ? Super !

Le joueur la montre à ses adversaires et gagne la carte ! Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte Princesse de la pile. Ce sera la prochaine princesse à trouver. Puis il place son pion sur grande fleur jaune. Son tour est terminé.



Non, la carte et la princesse sous l'arbre ne correspondent pas. Dommage ! Il remet l'arbre à sa place sans le montrer aux autres. Il renvoie son pion sur la case Départ. Son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de tenter sa chance.

Si un joueur obtient une « paire de 1 » aux dés :

Le joueur bénéficie de pouvoirs magiques : il peut alors choisir 1 des 3 options suivantes :

1. Intervertir deux arbres ;
2. Se déplacer sur une case rose de son choix pour regarder sous l'arbre ;
3. Mélanger la pile et retourner une nouvelle carte Princesse.

Et c'est tout. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Princesse. **Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs !



ATTENTION :

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

ENCHANTED FOREST SAGALAND

Feest in het kasteel! Dat klinkt heel leuk!

Ariël, Vaiana, Tiana en Rapunzel hebben er zin in om de andere prinsessen te ontmoeten. Maar helaas zijn ze verdwaald in de tuin van het kasteel. Help de vier prinsessen de anderen te zoeken. Als ze bij elkaar zijn, staat niets een geweldige middag in de weg!



Inhoud

1 spelbord (bestaat uit twee delen)

7 bomen van kunststof

7 ronde prinses-schijfjes

7 prinses-kaarten

4 prinses speelfiguren met opzetvoetjes

2 dobbelstenen

Doel van het spel

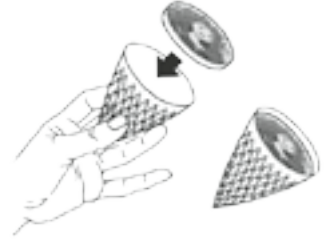
Om het spel te winnen, moeten jullie de meeste prinses-kaarten verzamelen. Ga daarbij als volgt te werk:

- Gooi met beide dobbelstenen en zet je speelfiguur op het spelbord.
- Zoek onder de bomen naar de verdwaalde prinsessen. Onthoud goed waar ze verstopt zijn.
- Zodra je de gezochte prinses hebt gevonden, loop je snel naar het doelveld. Alleen daar kunnen jullie het geheim ontrafelen en de kaarten winnen.

Voor het eerste spel

Haal de speelfiguren, schijfjes en kaarten voorzichtig uit het karton. Druk de zeven schijfjes met de **afbeelding naar buiten** in de groene bomen (zie handleiding).

Let op! Als je ze er eenmaal hebt ingedrukt, kunnen ze **niet** meer uit de bomen gehaald worden!!



Spelvoorbereiding

1. Puzzel de beide delen van het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel.
2. Hussel de bomen goed door elkaar en verdeel ze op de ronde, lila velden die naast de roze bloemen liggen. Kijk daarbij niet naar de in de bomen gedrukte schijfjes.
3. Vervolgens kiest ieder van jullie een prinses speelfiguur, zet die in een opzetvoetje en daarna op het startveld. Dit is de bank onder het bord dat de weg naar het kasteel wijst en die je links onderin de hoek van het spelbord vindt. Overtollige speelfiguren gaan terug in de doos.
4. Schud de prinses-kaarten goed door elkaar en leg ze als blinde stapel naast het spelbord. Draai de bovenste kaart om: deze prinses moet je nu onder de bomen zoeken!

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de klok mee.

Ben je aan de beurt, dan gooi je met beide dobbelstenen en zet je je speelfiguur het aantal gegooide ogen verder op het spelbord. De madeliefjes zijn de loopvelden.



Daarbij kun je:

- Het aantal ogen van beide dobbelstenen optellen en je speelfiguur het overeenkomstige aantal ogen in één richting verder zetten.
- Beide dobbelsteenresultaten apart zetten. Dat kan vooruit of achteruit, maar je moet het totale aantal ogen van één dobbelsteen in dezelfde richting zetten.

Hiervoor een klein voorbeeld: Met een dobbelsteen heb je 2 gegooid, met de andere 3. Je zet je speelfiguur 2 velden vooruit en dan 3 velden achteruit. Of andersom: 2 velden achteruit en 3 velden vooruit.

- Met slechts één dobbelsteen zetten, als dit dobbelsteenresultaat je naar een roze bloem of direct naar het doelveld brengt. Het resultaat van de tweede dobbelsteen vervalt dan.

Als je op een bezet veld komt:

Er mag maar één speelfiguur op een veld staan. Als je op een veld komt waar al een prinses staat, zet je de speelfiguur die er stond weer terug op het startveld. Je mag wel voorbij de andere speelfiguren zetten, tel dan het bezette veld gewoon mee.

Als je op een kleine roze bloem komt, dan mag je naar een prinses zoeken: kijk onder de dichtstbijzijnde boom welke prinses eronder verstopt is. Maar “pssst!”, dat doe je stiekem, zodat de andere spelers niets kunnen zien. Onthoud goed, welke prinses je gezien hebt. Want als haar kaart later wordt omgedraaid, weet je precies waar ze zich verstopt. Dan kun je snel naar het doelveld zetten, de juiste boom omdraaien en je kaart veilig stellen. Maar nu is je beurt ten einde.

Als je het doelveld bereikt:

Heb je de gezochte prinses ontdekt? Nu kun je de prinses-kaart winnen. Loop snel met je speelfiguur naar het kasteel. De voortuin van het kasteel is het doelveld dat je met een precies aantal ogen moet bereiken. Zoals hierboven al beschreven, mag je het doelveld ook met slechts één dobbelsteen bereiken, het aantal ogen van de tweede dobbelsteen vervalt dan.

Kijk stiekem onder de boom waarvan je denkt dat de prinses daar is verstopt. Komt de afbeelding van de boom overeen met die van de kaart, die open naast de stapel ligt?

Ja, kaart en afbeelding komen overeen. Super! Laat de andere spelers zien dat het klopt en je wint deze kaart! Leg deze open voor je neer. Draai een nieuwe prinses-kaart om. Deze prinses wordt de volgende ronde gezocht. Je zet je speelfiguur op het grote gele bloem-veld. Je beurt is ten einde.



Nee, kaart en afbeelding komen niet overeen. Jammer! Zet de boom terug op zijn plaats, zonder de afbeelding aan de spelers te laten zien. Zet je speelfiguur terug op het startveld. Je beurt is ten einde en de volgende speler beproeft zijn geluk.

Als je een “dubbele 1” (met beide dobbelstenen heb je 1 gegooid) gooit:

Je krijgt magische krachten. Je kunt voor één van de 3 mogelijkheden kiezen:

1. Je mag twee bomen verwisselen.
2. Je mag naar een willekeurige roze bloem zetten en onder de dichtstbijzijnde boom kijken.
3. Je mag de kaartenstapel schudden en een nieuwe prinses-kaart omdraaien.

En dat was het, de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de laatste prinses-kaart is verdeeld.

Gewonnen heeft de speler, die aan het einde de meeste kaarten heeft. Bij een gelijke stand zijn er meer winnaars!

ENCHANTED FOREST SAGALAND

Tutte le principesse Disney sono state invitate a corte per prendere il tè, ma lungo la strada imboccano il sentiero sbagliato e si perdono negli immensi e bellissimi giardini del castello!

Ritrovale così che possano trascorrere un pomeriggio magico.



Contenuto

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 tabellone (in due parti) | 7 carte personaggio |
| 7 alberi in plastica | 4 pedine Principesse Disney |
| 7 dischetti personaggio (da inserire alla base degli alberi) | 4 supporti per pedine in plastica |
| | 2 dadi |

Scopo del gioco

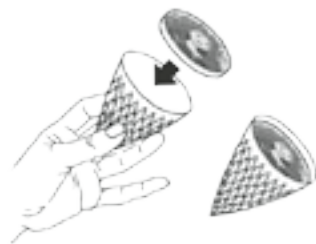
- Lancia i dadi per muoverti sul tabellone.
- Cerca le Principesse Disney sotto gli alberi.
- Quando le hai trovate, corri al traguardo per conquistare le loro carte.
- Ottieni il maggior numero di carte personaggio per vincere la partita!

Prima di iniziare

Stacca attentamente le pedine, i dischetti e le carte dal loro cartoncino.

Inserisci i 7 dischetti personaggio alla base degli alberi con la figura rivolta verso l'esterno (come mostrato).

Una volta posizionati, i dischetti non devono essere spostati.



Preparazione

1. Unisci i pezzi del puzzle per creare il tabellone e posizionalo al centro della superficie di gioco.
2. Mescola gli alberi e, senza guardare le figure alla base, posizionali sui 7 cerchi viola con la corona sul tabellone.
3. Scegli la tua pedina Principessa Disney, inseriscila nell'apposito supporto e posizionala alla partenza (cartello per il castello) nell'angolo in basso a sinistra del tabellone. Riponi eventuali pedine rimaste nella scatola.
4. Mescola le carte personaggio e posizionale a faccia in giù in un mazzo accanto al tabellone. Gira la carta in cima al mazzo per scoprire la prima principessa da cercare.

Come giocare

Inizia il giocatore più giovane.
Il gioco prosegue in senso orario.

Il tuo turno

Lancia i dadi e muovi la pedina avanti o indietro di un numero di caselle (margherite) pari a quello indicato dai dadi. Puoi scegliere tra le seguenti mosse:



- somma i numeri indicati dai due dadi e muovi la pedina del numero di caselle totale in una direzione;
- muovi la pedina del numero di caselle indicato da ogni dado in entrambe le direzioni. Per esempio, se con i dadi hai ottenuto 2 e 3, puoi spostarti in avanti di 2 caselle e poi indietro di 3 (e viceversa);

- muovi la pedina del numero di caselle indicato da un solo dado. Non devi utilizzare il secondo dado se il primo ti permette di raggiungere un fiore rosa o il traguardo.

Se arrivi sulla stessa casella di un'altra Principessa Disney...

L'altra principessa dovrà tornare alla partenza! Su ogni casella può sostare una sola pedina per volta.

Se arrivi su un fiore rosa... Guarda la figura alla base dell'albero accanto al tuo fiore, nascondendola agli altri giocatori. Ricorda quale Principessa Disney hai trovato, ma non dirlo a nessuno! Quando la carta di questo personaggio comparirà in cima al mazzo, corri al traguardo per svelare sotto quale albero si trova. Se ci riesci, la carta sarà tua!

Se arrivi al traguardo (cortile del castello) nell'angolo in alto a destra del tabellone... Guarda sotto un albero qualsiasi per scoprire chi hai trovato. È la stessa Principessa Disney della carta in cima al mazzo?

SÌ Mostrala a tutti! Hai vinto la carta personaggio! Posizionala a faccia in su davanti a te e gira la prima carta del mazzo per scoprire la prossima principessa da cercare. Muovi la tua pedina fino al fiore giallo sul tabellone.

NO Peccato! Riposiziona l'albero senza mostrare la figura a nessuno. Riporta la pedina alla partenza.



Se ottieni un doppio 1...

Hai fatto una magia! Se ottieni 1 con entrambi i dadi, non muovere la pedina. Scegli uno di questi incantesimi:

- scambia di posto due alberi qualsiasi;
- sposta la tua pedina su un fiore rosa e guarda la figura sotto l'albero accanto;
- mescola le carte personaggio e gira una nuova carta per scoprire la prossima Principessa Disney da cercare. Se è lo stesso personaggio, non cambiarlo: è destino!

Il tuo turno finisce qui. Ora tocca al giocatore successivo.

Vittoria

Quando anche l'ultima Principessa Disney è stata trovata, conta le tue carte personaggio. Il giocatore con il maggior numero di carte vince!

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha trovato per primo una delle Principesse Disney!



ENCHANTED FOREST SAGALAND

Han invitado a todas las Princesas Disney a la fiesta del té en el Palacio, pero cuando se dirigían al evento, han tomado el camino equivocado y... ¡se han perdido en los extensos y preciosos Jardines del Palacio!



Buscad por los jardines e intentad encontrar a todas las Princesas para que todas puedan disfrutar de una fantástica tarde en el Palacio.

Contenido

1 tablero (compuesto por dos piezas)	7 cartas de princesa
7 arbolitos de plástico	4 peones de princesa con pedestales
7 fichas redondas de princesa	2 dados

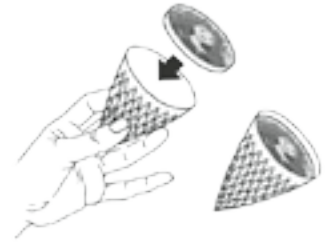
Objetivo del juego

- Tirad los dos dados y moved vuestro peón por el tablero.
- Buscad debajo de los arbolitos a las Princesas Disney que se han perdido.
- En cuanto las hayáis encontrado, id rápidamente a la casilla de meta para conseguir sus cartas de princesa correspondientes.
- ¡Para ganar la partida, debéis acumular el mayor número de cartas de princesa!

Antes de jugar por primera vez

Separad con cuidado los peones, las fichas y las cartas de los paneles troquelados.

Encajad las siete fichas redondas dentro de los árboles verdes dejando el lado del dibujo hacia fuera (ver imagen). ¡Tened en cuenta que una vez encajadas, ya no se pueden sacar de los árboles!



Preparación del juego

1. Montad las dos piezas del tablero como si fuera un puzle y colocadlo en el centro de la mesa.
2. Mezclad bien los arbolitos y colocadlos, sin mirar la imagen de la ficha que tienen en su base, sobre las 7 casillas circulares moradas con tiara del tablero.
3. A continuación, cada jugador escoge un peón de princesa, lo inserta en un pedestal y lo coloca sobre la casilla de salida (cartel que indica el camino al Palacio), que está en la parte inferior izquierda del tablero. Guardad en la caja los peones sobrantes.
4. Barajad bien las cartas de princesa y amontonadlas boca abajo en un mazo junto al tablero. Destapad la primera carta del mazo: ¡esa será la princesa que debéis encontrar debajo de los arbolitos!

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven y luego se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando sea tu turno, tira los dos dados y avanza o retrocede tu peón el número correspondiente de casillas (margaritas).



Al avanzar tu peón puedes:

- Mover tu peón en una misma dirección tantas casillas como indique la suma de los dos dados juntos.
- Mover tu peón según el resultado de cada dado por separado. Puedes moverlo hacia delante o hacia detrás, pero debes mover tantas casillas como indique cada dado en la misma dirección.

Ejemplo: En un dado ha salido un 2 y en el otro un 3. Mueves tu peón 2 casillas hacia delante y luego 3 hacia detrás. O incluso al revés:

2 casillas hacia detrás y 3 casillas hacia delante.

- Mover el peón solo con un dado cuando con ese resultado puedes llegar a una casilla de flor rosa o a la casilla de meta. El resultado del segundo dado lo ignoras.

Si caes en una casilla ya ocupada por otro peón de Princesa Disney:

Solo puede haber un peón en cada casilla. Así que si caes justo en una casilla ya ocupada por otro peón de princesa, debes devolver ese peón de princesa a la casilla de salida. Puedes atravesar las casillas ya ocupadas por otros jugadores, pero al moverte debes contar también las casillas que estos están ocupando.

Si caes en una casilla de flor rosa, puedes buscar una princesa: Mira debajo del arbolito más cercano qué princesa se esconde en él. Pero shhhhh, hazlo en secreto, de forma que los demás jugadores no puedan ver nada. Memoriza bien la princesa que has visto, porque cuando más tarde se destape su carta, tú ya sabrás dónde está escondida. Así podrás ir rápidamente hacia la meta, destapar el arbolito correcto y conseguir su carta. Pero, por ahora, tu turno termina.

Si llegas a la casilla de meta (patio del Palacio):

¿Has encontrado la princesa buscada? Ahora puedes conseguir su correspondiente carta de princesa. Mueve tu peón rápido hacia el Palacio. El patio del Palacio es la casilla de meta y debes llegar a ella con una tirada exacta. Como se ha descrito más arriba, puedes llegar a la casilla de meta con un único dado y el resultado del segundo dado se ignora.

Mira en secreto debajo del arbolito en el que crees que se encuentra la princesa.

¿La imagen del arbolito coincide con la de la carta que habéis destapado del mazo para robar?

SÍ, la carta y la imagen coinciden. ¡Genial!
¡Muéstrales a los demás jugadores que coinciden y quédate la carta para ti!
Déjala bocarriba delante de ti. Destapa una carta de princesa nueva. Esta princesa será la que tendrás que buscar en la siguiente ronda.
Por último, coloca tu peón en la casilla de flor amarilla del tablero. Tu turno termina.



NO, la carta y la imagen no coinciden. ¡Qué lástima! Vuelve a dejar el arbolito en su sitio sin mostrarles a los demás la imagen que tiene debajo.
Pon tu peón de nuevo en la casilla de salida. Tu turno termina y le toca al siguiente jugador probar suerte.

Si sacas un uno doble (los dos dados muestran un uno):

¡Puedes hacer magia! No muevas tu peón y elige una de estas tres opciones:

1. Intercambia de sitio dos arbolitos.
2. Puedes mover tu peón a cualquier casilla de flor rosa y mirar debajo del arbolito que está a su lado.
3. Puedes barajar el mazo de cartas y destapar una carta de princesa nueva.

Y así termina tu turno, le toca al siguiente jugador.

Fin de la partida

La partida termina en cuanto alguien consiga la última carta de princesa. **Gana** el jugador que tenga más cartas al final de la partida.

¡En caso de empate, gana el jugador empatado que encontró antes una princesa!

ENCHANTED FOREST SAGALAND

Todas as Princesas Disney foram convidadas para uma festa de chá no Palácio mas, enquanto se dirigiam ao evento, enganaram-se no caminho e ficaram perdidas nos vastos e maravilhosos Jardins do Palácio!



Tenta encontrar as Princesas nos jardins para que todas possam desfrutar de uma tarde mágica no Palácio.

Conteúdo

- | | |
|--|-------------------------|
| 1 tabuleiro de jogo (em duas partes) | 7 cartões de personagem |
| 7 árvores de plástico | 4 peões Princesa Disney |
| 7 discos de personagem (a colocar debaixo das árvores) | 4 suportes de plástico |
| | 2 dados |

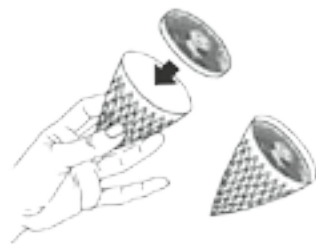
Objetivo do jogo

- Lança os dados e corre à volta do tabuleiro.
- Procura as Princesas Disney debaixo das árvores.
- Quando as encontrares, corre até à Casa de Meta para ganhares os seus cartões.
- Reúne a maioria dos cartões de personagem para ganhares o jogo!

Primeiro jogo

Remove cuidadosamente os peões, discos e cartões da folha recortada. Pressiona e insere os 7 discos de personagem nas árvores, com a imagem virada para fora (como mostrado na figura).

Quando estiverem no lugar, não devem ser removidos.



Preparação

1. Une as peças do puzzle para formares o tabuleiro de jogo e coloca-o ao centro da área de jogo.
2. Baralha as árvores e, sem olhar para as figuras nas bases, coloca-as nas 7 Casas Violeta circulares com a Tiara no tabuleiro.
3. Escolhe o peão da Princesa Disney que preferes, insere-o num suporte e coloca-o na Casa de Partida (sinal para o Palácio) no canto inferior esquerdo do tabuleiro. Guarda os restantes peões na caixa.
4. Baralha os cartões das personagens e coloca-os com a face virada para baixo numa pilha ao lado do tabuleiro. Vira o cartão que está no topo para veres qual a primeira princesa que tens de procurar.

Jogo

Começa o jogador mais novo.

O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Na tua vez

Lança ambos os dados e move o teu peão para a frente ou para trás esse número de casas (Margaridas).

Podes realizar qualquer uma das ações seguintes:

- Somar os dois dados e mover o teu peão esse número numa direção.
- Mover cada dado individualmente em qualquer direção. Por exemplo, se tiveres obtido um 2 e um 3, podes andar para a frente 2 casas e para trás 3 casas (e vice-versa).



- Optar por mover apenas o número de casas indicadas por um dado. Não tens de usar o outro dado se o primeiro te levar até uma Casa de Flor Rosa ou Casa de Meta.

Se aterares em cima de outra Princesa Disney...

Envia-a de volta para a casa de partida! Só pode estar um peão de cada vez em cada casa.

Se aterares numa Casa de Flor Rosa...

Sem que os outros jogadores vejam, espreita secretamente por baixo da árvore que está junto a esta casa. Não digas a ninguém, mas recorda-te de quem está aí escondido! Quando o seu cartão de personagem surgir na pilha, terás de ser o primeiro a chegar à Casa de Meta para revelar em que árvore está escondida. Se conseguires - ganhas o cartão!

Se aterares na Casa de Meta (pátio do Palácio) no canto superior direito do tabuleiro...

Procura secretamente debaixo de qualquer uma das árvores para veres quem lá se esconde. A Princesa Disney corresponde ao cartão de personagem no topo da pilha?

SIM Mostra a todos a correspondência!
Ganhaste o cartão de personagem!
Coloca-o com a face virada para cima à tua frente e vira o próximo cartão da pilha para descobrires quem tens de procurar a seguir. Move o teu peão até à Casa da Flor Amarela no tabuleiro.

NÃO Que azar! Volta a colocar a árvore no lugar sem a mostrares a ninguém.
Move o teu peão de volta até à Casa de Partida.



Se obtiveres dois números 1...

Acontece uma magia! Se obtiveres um 1 em ambos os dados, não movas o teu peão. Em vez disso, escolhe uma das seguintes opções mágicas:

- Troca quaisquer 2 árvores.
- Move-te até qualquer Casa de Flor Rosa e vê quem se esconde debaixo da árvore ao lado.
- Baralha os cartões de personagem e vira um novo cartão para revelar qual a Princesa Disney que deves procurar a seguir. Se for a mesma personagem, não reveles uma nova; é o destino!

E é tudo, a tua vez termina. É a vez do próximo jogador.

Vitória

Quando a última Princesa Disney tiver sido encontrada, somem os vossos cartões de personagem.

Ganha o jogador que tiver mais cartões!

Em caso de empate, ganha o primeiro jogador que encontrou uma das Princesas Disney!

© Disney

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER
OX26 2UA • GB

Ravensburger® Game No. **20 901 9**
Game Design: Alex Randolph and
Michel Matschoss
Graphic Design: Elena McMillin
Illustration: Blue Kangaroo

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122 • USA

ravensburger.com

Ravensburger