

# Mia and me



DE

## Gemeinsam für Centopia

Ein kooperatives Spiel für 2–4 Mia and me Fans ab 5 Jahren

Eine neue Gefahr erreicht die Küsten Centopias. Funtopia, eine schwimmende Insel, und ihr Besitzer, der Zirkusdirektor Rixel, stören den Frieden in der Heimat der Elfen und Einhörner. Nehmt es mit Mia und ihren Freunden gegen den hinterhältigen Rixel auf. Gemeinsam seid ihr stark und könnt Centopia und seine Bewohner beschützen!

### Spielinhalt

12 runde Karten, 16 Plättchen, 1 Würfel,  
1 Spielfigur: Mia, Yuko und Prinz Mo

### Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel die Plättchen und die Spielfigur aus den Stanztafeln und steckt die Spielfigur in das Standfüßchen. Sortiert vor jedem Spiel die 16 Plättchen nach ihren Rückseiten und legt sie wie abgebildet in die Tischmitte. Dann mischt ihr die 12 runden Karten und legt sie mit der Bildseite nach oben im Kreis um die Plättchen herum aus. Stellt die Spielfigur auf eine beliebige Karte, haltet den Würfel bereit, und los geht's!



*In diesem Spiel gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam. Während des Spiels dürft und sollt ihr euch gegenseitig helfen, aber seinen Spielzug führt jeder Spieler selbst aus.*

## Spielziel

Euer gemeinsames Ziel ist es, Centopia, die Einhörner und die Zirkustiere zu beschützen. Dafür müsst ihr zu den runden Karten ziehen und sie alle umgedreht haben, bevor Rixel die acht Pfeilplättchen geklaut hat und ihr nicht mehr ziehen könnt.

Der jüngste Spieler beginnt. Dann seid ihr im Uhrzeigersinn nacheinander an der Reihe.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du. Was ist auf dem Würfel zu sehen?



### Die pinke Würfelseite

Sehr gut! Jetzt darfst du zwei pinke Plättchen in beliebiger Reihenfolge aufdecken:

- ein Pfeilplättchen und
- ein Plättchen mit Mia und ihren Freunden



Nachdem du beide Plättchen aufgedeckt hast, ziehst du zunächst die Spielfigur links- oder rechtsherum auf den runden Karten vorwärts. Wie viele Karten weit du ziehen darfst, richtet sich danach, wie viele Würfelaugen auf dem aufgedeckten Pfeilplättchen zu sehen sind. Du darfst keine Würfelaugen verfallen lassen.

Steht die Spielfigur jetzt auf einer runden Karte, die das gleiche Motiv zeigt wie das zweite aufgedeckte Plättchen?

Ja – Spitzenklasse! Drehe die runde Karte, auf der die Spielfigur steht, um.

Nein – Die runde Karte bleibt offen liegen.

Danach drehst du beide Plättchen wieder um.



### Die orangene Würfelseite

Du darfst zwei orangene Plättchen aufdecken (ein Pfeilplättchen und ein Plättchen mit Mia und ihren Freunden) und deinen Spielzug entsprechend der Regeln zur pinken Würfelseite ausführen (s. oben).



### Die orange-pinke Würfelseite

Du darfst zwei beliebige Plättchen aufdecken (entweder zwei orangene, zwei pinke oder ein pinkes und ein orangenes) und deinen Spielzug wie oben beschrieben ausführen.



## Rixel

Vorsicht! Rixel klaut ein Pfeilplättchen! Nimm ein beliebiges Pfeilplättchen aus dem Spiel.

## Spielende

- Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, wenn ihr alle 12 runden Karten umgedreht habt, bevor Rixel alle 8 Pfeilplättchen klauen konnte. Super gemacht – ihr habt eure Aufgabe exzellent erfüllt und Centopia gerettet.
- Ihr verliert gemeinsam, wenn Rixel alle 8 Pfeilplättchen geklaut hat, bevor ihr alle 12 runden Karten umdrehen konntet. Das ist aber überhaupt kein Problem. Versucht es einfach direkt noch einmal!

*Ihr konntet das Spiel schon oft gewinnen und möchtet es gerne einen Tick schwieriger gestalten? Dann probiert mal folgende Spielvarianten aus:*

**Spielvariante 1:** Legt vor dem Spiel fest, dass ihr nicht erst verloren habt, wenn Rixel alle 8 Pfeilplättchen geklaut hat, sondern das Spiel vielleicht schon bei weniger geklauten Plättchen endet. Wie viele das sind, könnt ihr selbst entscheiden. Je weniger, desto schwieriger wird's zu gewinnen.

**Spielvariante 2:** Wenn ihr Rixel würfelt, müsst ihr zusätzlich eine bereits umgedrehte Karte wieder auf die Bildseite drehen. Viel Glück wünschen euch Mia, Yuko und Prinz Mo!

# Tous pour Centopia

FR

Un jeu coopératif pour 2 à 4 fans de Mia à partir de 5 ans

Un nouveau danger menace les côtes de Centopia. Funtopia, une île flottante, et son propriétaire, le directeur de cirque Rixel, viennent troubler la paix au pays des elfes et des licornes. Affrontez le perfide directeur de cirque Rixel avec Mia et ses amis. Ensemble, vous êtes forts : vous pouvez protéger Centopia et ses habitants !

## Contenu du jeu

12 cartes rondes, 16 plaquettes, 1 dé  
1 figurine : Mia, Yuko et le prince Mo



## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes et la figurine des planches prédécoupées et mettez la figurine sur pied.

Avant chaque partie, triez les 16 plaquettes en fonction de leur verso et posez-les au milieu de la table, comme le montre la figure. Puis mélangez les 12 cartes rondes et disposez-les en cercle autour des plaquettes, avec leur côté illustré dirigé vers le haut. Posez la figurine sur une carte quelconque, mettez le dé à portée de la main et la partie peut commencer.



*Au cours de ce jeu, soit vous gagnez tous, soit vous perdez tous. Pendant le jeu, vous pouvez et devez vous aider mutuellement, cependant chacun des joueurs joue seul à tour de rôle.*

## But du jeu

Votre mission commune consiste à protéger Centopia, les licornes et les animaux du cirque. Pour cela, il vous faut aller aux cartes rondes et les retourner toutes, avant que Rixel ne pique les huit plaquettes fléchées et vous empêche d'avancer.

Le joueur le plus jeune commence, après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si c'est ton tour, tu lances le dé. Qu'indique-t-il ?



### Le côté rose du dé

Parfait ! Tu as maintenant le droit de retourner deux plaquettes roses dans un ordre quelconque :

- une plaquette fléchée
- et une plaquette avec Mia et ses amis



Après avoir retourné les deux plaquettes, tu fais avancer la figurine vers la gauche ou vers la droite sur les cartes rondes, d'autant de cases qu'indiquées par le nombre de points marqués sur la plaquette fléchée retournée. Tu n'as pas le droit de laisser tomber des points.

La figurine se trouve-t-elle maintenant sur une carte ronde illustrant le même motif que la deuxième plaquette retournée ?

Oui - Il n'y a pas mieux ! Retourne la carte ronde, sur laquelle se trouve la figurine.

Non - La carte ronde reste face visible.

Après quoi tu retournes de nouveau les deux plaquettes.



### **Le côté orange du dé**

Tu as le droit de retourner deux plaquettes orange (une plaquette fléchée et une plaquette Mia et ses amis) et tu suis les mêmes règles que pour le côté rose du dé (voir ci-dessus).



### **Le côté orange-rose du dé**

Tu as le droit de retourner deux plaquettes de ton choix (soit deux orange, soit deux rose, soit une rose et une orange) et tu appliques les mêmes règles que ci-dessus décrites.



### **Rixel**

Attention ! Rixel pique une plaquette fléchée ! Retire une plaquette fléchée quelconque du jeu.

## **Fin du jeu**

- Vous remportez la partie si vous arrivez à retourner toutes les 12 cartes rondes, avant que Rixel n'ait réussi à piquer les 8 plaquettes fléchées. Formidable ! Vous avez rempli votre mission à la perfection et sauvé Centopia.
- Vous perdez tous ensemble si Rixel est bel et bien parvenu à s'emparer de toutes les 8 plaquettes fléchées avant que vous n'ayez retourné toutes les 12 cartes rondes. Ne résignez pas pour autant ! Rien ne vous empêche de retenter votre chance !

***Vous avez déjà gagné tellement de fois à ce jeu que vous souhaiteriez le corser un peu ? Alors essayez les variantes suivantes :***

**1re variante du jeu :** convenez avant la partie que vous ne perdez pas lorsque Rixel a piqué toutes les 8 plaquettes fléchées, mais lorsqu'il s'en est emparé de moins. À vous de décider du nombre de plaquettes fléchées. Moins il y en a et plus le jeu se corse.

**2e variante du jeu :** lorsque le dé vous montre Rixel, vous retournez de nouveau du côté illustré une carte ayant déjà été retournée face cachée.

Mia, Yuko et le prince Mo vous souhaitent bonne chance !

## Insieme per Centopia

IT

**Un gioco cooperativo per 1– 4 fans di Mia and me da 5 anni in su**

Un nuovo pericolo minaccia le coste di Centopia. Funtopia, un'isola fluttuante e il suo proprietario, il direttore del circo Rixel, turbano la pace nella terra degli Elfi e degli Unicorni. Ribellatevi con Mia e i suoi amici contro il perfido Rixel. Insieme siete forti e potete proteggere Centopia e i suoi abitanti!

### Materiale di gioco

12 carte tonde, 16 tessere, 1 dado  
1 pedina: Mia, Yuko e Principe Mo

### Preparativi

La prima volta che si gioca, occorre staccare le tessere e la pedina dalle tavolette pretranciate e inserire la pedina nel suo piedistallo.



Ogni volta prima di iniziare a giocare, disponete le 16 tessere al centro del tavolo in base al motivo illustrato sul dorso come mostra la figura. Quindi mischiate le 12 carte tonde e disponetele in cerchio con il lato illustrato rivolto verso l'alto tutt'attorno alle tessere. Posizionate la pedina su una carta a piacere, tenete pronto il dado e... si parte!

*In questo gioco si vince o si perde tutti insieme. Durante il gioco potete e dovete anche aiutarvi a vicenda, ma ogni giocatore al proprio turno decide da solo come giocare.*

## Obiettivo del gioco

Il vostro obiettivo comune è di proteggere Centopia, gli Unicorni e gli animali del circo. Per fare questo, dovete avanzare sulle carte tonde in modo da averle girate tutte prima che Rixel riesca a rubare le otto tessere raffiguranti le frecce impedendovi così di avanzare.

Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quindi si prosegue a turno uno dopo l'altro in senso orario.

Quando è il tuo turno, tira il dado. Che cosa mostra il dado?



### La faccia del dado color rosa

Benissimo! Ora puoi scoprire due tessere rosa nell'ordine che preferisci:

- una tessera raffigurante la freccia
- e una tessera con Mia e i suoi amici



Dopo che hai scoperto le due tessere, muovi e fai avanzare la pedina verso sinistra o verso destra sulle carte tonde. Puoi far avanzare la pedina di un numero di carte pari al numero di punti indicato sulla tessera illustrante la freccia che hai scoperto. Non si possono tralasciare punti del dado!

La pedina si trova su una carta tonda sulla quale è illustrato lo stesso motivo indicato sulla seconda tessera scoperta?

Sì – Eccellente! Gira la carta tonda sulla quale è posizionata la pedina.

No – La carta tonda resta scoperta.

Quindi gira nuovamente le due tessere.





### La faccia del dado color arancione

Puoi scoprire due tessere arancioni (una tessera raffigurante la freccia e una tessera con Mia e i suoi amici) e fare la tua giocata secondo le regole indicate per la faccia del dado color rosa (vedi sopra).



### La faccia del dado color rosa-arancione

Puoi scoprire due tessere a piacere (sia due tessere arancioni, sia due tessere rosa o una tessera rosa e una arancione) e fare la tua giocata come descritto sopra.



### Rixel

Attenzione! Rixel ruba una tessera raffigurante la freccia! Devi togliere dal gioco una tessera freccia a scelta.

## Fine del gioco

- Vincete tutti insieme se sarete riusciti a scoprire tutte le 12 carte tonde prima che Rixel abbia rubato tutte le 8 tessere freccia. Ottimo lavoro! Avete eseguito il vostro compito in modo eccellente riuscendo a salvare Centopia.
- Perdete tutti insieme se Rixel sarà riuscito a rubare tutte le 8 tessere freccia prima che abbiate scoperto tutte le 12 carte tonde. Ma questo non è affatto un problema. Riproverete subito un'altra volta!

*Siete già riusciti molte volte a vincere la sfida e vorreste rendere il gioco un poco più difficile? Allora provate le seguenti varianti di gioco:*

**Variante di gioco 1:** Prima di iniziare a giocare, stabilite che non perderete solo dopo che Rixel ha rubato tutte e 8 le tessere freccia, ma che gli basterà rubarne meno per far finire il gioco. Quante ne basteranno, potete deciderlo voi. Meno tessere freccia dovrà rubare, e più difficile sarà vincere.

**Variante di gioco 2:** Se tirando il dado esce Rixel, dovete girare nuovamente una carta già precedentemente girata.

Buona fortuna vi augurano Mia, Yuko e il Principe Mo!

# 51297

Schmidt Spiele GmbH,  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

© 2016 Hahn & m4e Productions, Rainbow  
www.mia-and-me.com

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

