



© Disney Visit DisneyJunior.com

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com

Ravensburger

231408



3-7



# Komm mit zum Schloss!

Je t'invite au château ! • Invito a palazzo



Ravensburger



D



# Komm mit zum Schloss!

Ravensburger® Spiele Nr. 22 282 7

Ein märchenhaftes Farbwürfelspiel für 2–4 Kinder von 3–7 Jahren.

Design: vitamin-be.de

## INHALT:

- 1 Spielplan
- 4 Sofia-Spielfiguren mit Aufstellern
- 12 Amulett-Kärtchen
- 1 Farbwürfel



Prinzessin Sofia ist auf dem Weg zum königlichen Schloss. Das magische Amulett von Avalor, das sie stets um ihren Hals trägt, hilft ihr oftmals schnell voranzukommen. Hin und wieder wirft es sie aber auch um viele Felder auf ihrem Weg zurück. Begleitet Prinzessin Sofia und bringt sie sicher nach Hause!

**ZIEL DES SPIELS** ist es, als Erster mit seiner Sofia-Spielfigur das Schloss (= grünes Farbfeld) zu erreichen.

## VORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Kartenteile aus den Stanztafeln heraus.

Vor jeder Spielrunde legt ihr den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Sofia-Spielfigur aus, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld. Die Amulett-Kärtchen mischt ihr mit der Rückseite nach oben gut durch und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Den Würfel haltet ihr bereit.

-2-

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in cerchio, in senso orario. Quando è il tuo turno, lancia il dado e fai avanzare la tua pedina sulla prima casella corrispondente al colore apparso sul dado. Se sulla casella che devi raggiungere si trova già un'altra pedina, puoi occupare il suo posto: la pedina dell'altro giocatore dovrà tornare alla casella di partenza. Mano a mano che ti avvicini al palazzo, il gioco diventa sempre più avvincente: se nessuna delle caselle ancora disponibili corrisponde al colore ottenuto con il dado, sarai costretto a retrocedere fino ad arrivare sulla casella del colore giusto!

## LE CARTE-AMULETO

Se lanci l'immagine dell'amuleto, puoi pescare la carta-amuleto che si trova in cima al mazzo e scoprirla. Quale amico di Sofia vedi impresso sulla carta? Cercalo sul tabellone e posiziona la tua pedina-Sofia sulla casella colorata corrispondente. Puoi conservare la carta-amuleto da te scoperta. Quando il mazzo delle carte-amuleto sarà esaurito, ogni giocatore dovrà riconsegnare tutte le carte-amuleto conquistate: mescolatele e formate un nuovo mazzo.



**IL GIOCO TERMINA** quando un giocatore riesce per primo ad accompagnare Sofia fino a casa, cioè a raggiungere la casella verde che si trova davanti al palazzo: è lui il **VINCITORE**.



© Disney Visit DisneyJunior.com

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

-7-



# Invito a palazzo

Gioco Ravensburger® n° 22 282 7

Un favoloso gioco con un dado a colori per 2-4 bambini dai 3-7 anni in su.

Design: vitamin-be.de

## CONTENUTO:

- 1 tabellone
- 4 pedine-Sofia con piedistallo
- 12 carte-amuleto
- 1 dado a colori



La principessa Sofia vuole raggiungere il palazzo del re. L'amuleto magico di Avalor, che lei porta sempre con sé appeso alla preziosa collana, spesso la aiuta a procedere più velocemente, a volte invece le intralcia il cammino facendola retrocedere di molte caselle. Accompagnate la principessa Sofia e aiutatela a raggiungere il palazzo!

**SCOPO DEL GIOCO** è raggiungere per primo il palazzo (= la casella verde) con la propria pedina-Sofia.

## PREPARAZIONE

Prima di giocare per la prima volta, staccate tutti i pezzi in cartone dalla tavola prefustellata.

Poi, prima di ogni partita, posizionate il tabellone al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti. Ciascun giocatore deve scegliere una pedina-Sofia, infilarla nel piedistallo e posizionarla sulla casella di partenza. Riunite le carte amuleto in un mazzo e, tenendole coperte, mescolatele bene, poi mettetele accanto al tabellone. Tenete pronto il dado.

## UND SO WIRD GESPIELT:

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

Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst deine Spielfigur auf das nächste passende Farbfeld. Erreichst du dabei ein Farbfeld, das bereits von einer anderen Spielfigur besetzt ist, darfst du diese Figur rauswerfen und zurück auf das Startfeld setzen.

Stehst du kurz vor dem Schloss, wird es nochmal spannend: Denn würfelst du nun eine Farbe, zu der es kein passendes Farbfeld mehr gibt, musst du zum nächsten passenden Farbfeld zurückziehen.

## AMULETT-KÄRTCHEN:

Würfelst du das Amulett-Symbol, darfst du das oberste Amulett-Kärtchen vom Stapel ziehen und aufdecken. Welcher Freund von Sofia ist darauf zu sehen?



Finde ihn auf dem Spielplan und stelle deine Sofia-Spielfigur auf das entsprechende Farbfeld.

Das Amulett-Kärtchen darfst du behalten. Erst wenn alle Amulett-Kärtchen aufgebraucht sind, sammelt ihr sie ein, mischt sie gut durch und bildet einen neuen Stapel.

**DAS SPIEL ENDET**, sobald der erste Spieler das grüne Farbfeld vor dem Schloss erreicht hat. Dieser Spieler hat Sofia nach Hause gebracht und das **SPIEL GEWONNEN**.



© Disney Visit DisneyJunior.com

© 2014 Ravensburger Spieleverlag



F



# Je t'invite au château !

Jeux Ravensburger® n° 22 282 7

Un jeu de parcours féerique pour 2 à 4 joueurs de 3 à 7 ans.

Design : vitamin-be.de

## CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions Sofia + 4 socles
- 12 cartes Amulette
- 1 dé Couleurs



Princesse Sofia est en route pour le château royal. L'amulette d'Avalor qu'elle porte toujours autour du cou l'aide souvent à avancer plus vite. Mais de temps en temps, elle l'en empêche et la fait reculer de plusieurs cases. Accompagnez Princesse Sofia et aidez-la à revenir chez elle !

**LE BUT DU JEU** consiste à atteindre le premier le château (= la case verte) avec son pion Sofia.

## PRÉPARATION

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces en carton prédécoupées des planches.  
Avant chaque partie, installez le plateau au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit un pion Sofia, le coince dans son socle et le place sur la case Départ. Mélangez les cartes Amulette, face cachée, et placez la pile à côté du plateau. Gardez le dé à proximité.

## DÉROULEMENT DU JEU

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

Quand vient ton tour, lance le dé et avance ton pion jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Si tu atteins une case déjà occupée par un autre pion, tu le renvoies à la case Départ.

Lorsque tu es très proche du château, la tension monte : si le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune case devant toi, tu es obligé(e) de reculer jusqu'à la case précédente de cette couleur.

## CARTES AMULETTE

Si le dé indique le symbole Amulette, tu peux piocher la carte supérieure de la pile et la retourner. Quel ami de Sofia représente-t-elle ? Trouve-le sur le plateau de jeu et place ton pion Sofia sur la case de la couleur correspondante.

Tu peux garder la carte Amulette. Lorsqu'il ne reste plus de cartes Amulette dans la pile, remélangez-les et formez une nouvelle pioche.



**LA PARTIE PREND FIN** dès que le premier joueur a atteint la case verte devant le château. Il a ramené Sofia chez elle et **REMORTE LA PARTIE.**



© Disney Visit DisneyJunior.com

© 2014 Ravensburger Spieleverlag