



Magical Ice Palace Game

Who will be the one to bring back Summer to Arendelle?

Elsa has accidentally brought an everlasting winter to Arendelle, trapping all of your favourite Frozen characters in a snowstorm. Now it's up to you to find and free them! Search the North Mountain to find Elsa as only she can calm the snowstorm. With Elsa's love and the magical Ice Palace you can free the characters from the snowstorm and bring back summer to Arendelle.

Contents:

1 Magical Ice Palace, 1 Game Board, 4 Snowflake game pieces, 20 Cards (4x Anna, 4x Olaf, 4x Kristoff, 4x Sven, 4x Arendelle) and 1 Die.

The object of the game:

Be the first player to bring back summer to Arendelle by collecting one of each card and using Elsa's magic to free them from the snowstorm. To win, the five cards you will need to collect and turn over are: 1x Anna, 1x Olaf, 1x Kristoff, 1x Sven, 1x Arendelle.

Before you play:

Ask an adult to unscrew the lid on the base of the Magical Ice Palace and place two fully charged AA (LR6) batteries inside and close the lid. Turn on the Magical Ice Palace by flicking the switch to the "ON" position, and then place it onto the game board. After use, always turn off the Magical Ice Palace by flicking the switch back to the "OFF" position to save battery power.

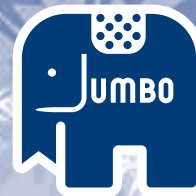
How to play?

One by one, the players choose a Snowflake playing piece. Place your chosen Snowflake at the start (indicated by the arrow). Sort the cards and place them in 5 stacks next to the game board. Each stack should have 4 identical cards. Place the cards so you can see the same pictures as those shown on the board. The player whose birthday comes next gets to go first. During your turn, roll the die and move your Snowflake in the direction indicated by the arrow.

- If you land on any of the following spaces: Anna, Olaf, Kristoff, Sven, or Arendelle, you can take a card from the matching stack. Place the card in front of you with the picture from the board facing upwards. If you already have this card you cannot take another one, and your turn is over.
 - If you land on an Elsa space, you can press the Magical Ice Palace: if a blue light starts to flicker and music plays, you can turn over one of your cards - apart from the Arendelle card. Elsa's magic will calm the storm long enough for you to free one character from the snowstorm each time. The Arendelle card can only be turned over after the other four characters have been released from the snowstorm.
- Sometimes when you press the Ice Palace the light will turn red and you will hear Marshmallow roar. If this happens you cannot turn over a card and your turn has finished.
- If you arrive back at the start, you can roll the die again.
 - If you land on a space already occupied by another player's Snowflake, you must move your playing piece one space ahead. If this space is also occupied, you must move one space ahead, and so on.

Winning the Game:

The first person to collect and free all of the characters and Arendelle from the snowstorm has brought back summer and is the winner!



Der magische Eispalast

Wer bringt in Arendelle den Sommer wieder zurück?

Die Geschichte: Elsa hat Arendelle aus Versehen in einen ewigen Winter gehüllt und nun sind alle deine Lieblingsfiguren aus „Frozen“ in einem Schneesturm gefangen. Jetzt musst du sie finden und befreien! Suche den Nordberg, um Elsa zu finden, denn nur sie kann den Schneesturm zum Erliegen bringen. Mit der Liebe von Elsa und dem magischen Eispalast kannst du die Filmfiguren aus dem Schneesturm retten und dafür sorgen, dass es in Arendelle wieder Sommer wird.

Inhalt:

1 Magischer Eispalast, 1 Spielplan, 4 Schneeflocken-Spielfiguren, 20 Karten (4 x Anna, 4 x Olaf, 4 x Kristoff, 4 x Sven, 4 x Arendelle) und 1 Würfel.

Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht, als Erster den Sommer nach Arendelle zurückzubringen, indem er je eine der verschiedenen Karten sammelt und die Filmfiguren mit Hilfe von Elsas Zauberkraft aus dem Schneesturm befreit. Um zu gewinnen, muss ein Spieler diese 5 Karten sammeln und umdrehen: 1x Anna, 1x Olaf, 1x Kristoff, 1x Sven, 1x Arendelle.

Vorbereitung:

Bitte zuerst einen Erwachsenen, den Deckel an der Unterseite des magischen Eispalastes zu öffnen, zwei aufgeladene AA (LR6)-Batterien einzulegen und den Deckel wieder zu schließen. Wenn man den Schalter auf „ON“ stellt, wird der magische Eispalast eingeschaltet. Stelle den Berg auf den Spielplan. Schalte den magischen Eispalast nach dem Spielen immer aus, indem du den Schalter wieder auf „OFF“ stellst. So gehst du sparsam mit den Batterien um.

Wie verläuft das Spiel?

Die Spieler wählen der Reihe nach eine Schneeflocke als Spielfigur. Stelle deine Schneeflocke auf das Startfeld (das Feld mit dem Pfeil). Die Karten werden sortiert und in 5 Stapeln neben den Spielplan gelegt. Jeder Stapel enthält 4 Karten in derselben Farbe. Die Karten werden so auf den Tisch gelegt, dass die gleichen Abbildungen wie

auf dem Spielplan zu sehen sind. Der Spieler, der als Erster Geburtstag hat, darf anfangen. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Schneeflocke in die Richtung des Pfeils..

- Wenn deine Spielfigur auf eine der folgenden Abbildungen kommt - Anna, Olaf, Kristoff, Sven oder Arendelle -, nimmst du die dazugehörige Karte vom Stapel. Lege die Karte mit der Abbildung des Spielplans nach oben vor dir auf den Tisch. Wenn du diese Karte schon hast, darfst du nicht noch eine weitere Karte nehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wenn du auf eine Abbildung von Elsa kommst, darfst du auf den magischen Eispalast drücken: Wenn die Lampe blau aufleuchtet und die Musik erklingt, darfst du eine deiner Karten umdrehen, außer der Arendelle-Karte. Durch Elsas Zauberkraft wird der Sturm kurz zum Erliegen kommen, damit du gerade genug Zeit hast, jeweils eine der Figuren aus dem Schneesturm zu retten. Die Arendelle-Karte kann nur umgedreht werden, nachdem die anderen vier Figuren aus dem Schneesturm gerettet wurden.

Wenn du auf den magischen Eispalast drückst, wird die Lampe manchmal rot aufleuchten und du wirst das Schneemonster Marshmallow brummen hören. In diesem Fall darfst du keine Karte umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Wenn du wieder an den Start kommst, darfst du nochmals würfeln.
- Wenn du auf ein Feld kommst, auf dem schon die Schneeflocke eines anderen Spielers steht, darfst du deine Spielfigur auf das Feld davor stellen. Ist dieses Feld auch besetzt, musst du noch ein Feld weitergehen, bis du auf ein leeres Feld kommst.

Gewinner des Spiels:

Der Spieler, der als Erster Anna, Olaf, Kristoff, Sven und zum Schluss Arendelle gesammelt und aus dem Schneesturm befreit hat, sorgt dafür, dass es wieder Sommer wird und gewinnt das Spiel!