



Het Spel met het Magische IJspaleis

Wie brengt de zomer terug in Arendelle?

Elsa heeft per ongeluk Arendelle in een eeuwigdurende winter gehuld, zodat al je favoriete Frozen vrienden vastzitten in een sneeuwstorm. Jij moet ze zien te vinden en bevrijden! Zoek op de Noorderberg naar Elsa, want alleen zij kan de sneeuwstorm tot bedaren brengen. Met de liefde van Elsa en het Magische IJspaleis kun je jouw Frozen vrienden uit de sneeuwstorm bevrijden, en de zomer terugbrengen in Arendelle.

Inhoud:

1 Magisch IJspaleis, 1 Speelbord, 4 Sneeuwvlok-speelfiguren, 20 Kaarten (4 x Anna, 4 x Olaf, 4 x Kristoff, 4 x Sven, 4 x Arendelle) en 1 Dobbelsteen.

Doel van het spel:

Breng als eerste speler de zomer terug in Arendelle door van alle soorten kaarten er eentje te verzamelen, en door ze met Elsa's magie uit de sneeuwstorm te bevrijden. Om te winnen moet je de 5 kaarten verzamelen en laten zien: 1 x Anna, 1 x Olaf, 1 x Kristoff, 1 x Sven, 1 x Arendelle.

Voordat je begint:

Vraag een volwassene om het klepje aan de onderkant van het Magische IJspaleis open te maken en er twee nieuwe AA (LR6)-batterijen in te doen. Daarna kan het klepje weer dicht. Zet het Magische IJspaleis aan door de schakelaar op 'AAN' te zetten. Plaats het Magische IJspaleis midden op het speelbord. Zet na het spel het Magische IJspaleis weer uit door de schakelaar op 'UIT' te zetten. Zo gaan de batterijen langer mee.

Hoe gaat het spel?

De spelers kiezen om de beurt een sneeuwvlok als speelfiguur. Zet jouw speelfiguur op het startvakje met de pijl. Sorteert de kaarten en leg ze in 5 stapeltjes naast het speelbord. In elk stapeltje zitten dan 4 kaarten met dezelfde kleur. Leg de kaarten zo neer dat je dezelfde plaatjes ziet als op het speelbord. De speler die als eerste jarig is mag

beginnen. Als je aan de beurt bent gooi je met de dobbelsteen en verplaats je jouw speelfiguur in de richting van de pijl.

- Kom je op een vakje met daarop een afbeelding van Anna, Olaf, Kristoff, Sven of Arendelle, dan pak je dat kaartje van de bijbehorende stapel. Leg het met het plaatje van het speelbord naar boven voor je neer. Als je de kaart al hebt, mag je er niet nog één pakken. Je beurt is nu voorbij.
- Kom je op een vakje met daarop de afbeelding van Elsa, dan mag je op het Magische IJspaleis duwen: als het IJspaleis blauw oplicht en er muziek begint te spelen, mag je één van jouw kaartjes - met uitzondering van dat van Arendelle - omdraaien. De magie van Elsa zal dan telkens de storm zo lang tot bedaren brengen dat je één van de personages kunt bevrijden. De Arendelle-kaart mag pas worden omgedraaid als je eerst de vier andere personages uit de sneeuwstorm hebt bevrijd.

Soms licht het IJspaleis rood op als je erop drukt en hoor je ook het sneeuwmonster Marshmallow grommen. Als dat gebeurt, mag je geen kaartje omdraaien en is je beurt voorbij.

- Als je op het startvakje komt, mag je nog een keer met de dobbelsteen gooien.
- Kom je op een vakje waar al een spelstuk van een andere speler staat? Dan mag je jouw sneeuwvlok één vakje verder zetten. Als ook dat vakje bezet is mag je nog een stapje zetten enz.

Wie wint?

De speler die als eerste de vier personages en Arendelle heeft verzameld en uit de sneeuwstorm heeft bevrijd, brengt de zomer terug in Arendelle en is de winnaar!



Le Jeu du Palais de Glace Magique

Qui réussira à ramener l'été à Arendelle ?

Elsa a accidentellement plongé le royaume d'Arendelle dans un hiver éternel, rendant ainsi tous tes personnages préférés de la Reine des neiges prisonniers d'une incroyable tempête de neige. Leur seul espoir est que tu réussisses à les retrouver et à les délivrer ! Pour y arriver, tu devras d'abord gravir la montagne du Nord à la recherche d'Elsa, car c'est la seule personne capable de calmer la tempête. Grâce à son amour et au palais de glace magique, tu pourras sauver tes amis et ramener l'été à Arendelle !

Contenu :

1 Palais de glace magique, 1 Plateau de jeu, 4 Flocons de neige, 20 Cartes (4x Anna, 4x Olaf, 4x Kristoff, 4x Sven, 4x Arendelle) et 1 Dé.

But du jeu :

Être le premier à ramener l'été à Arendelle en rassemblant chacune des cartes nécessaires et en utilisant le pouvoir magique d'Elsa pour sauver tes amis de la tempête de neige. Pour gagner, tu dois rassembler les 5 cartes suivantes : 1x Anna, 1x Olaf, 1x Kristoff, 1x Sven, 1x Arendelle.

Avant de commencer

Demande à un adulte de dévisser le couvercle du socle de la montagne, d'insérer à l'intérieur deux piles AA (LR6) et de refermer le couvercle. Allume le palais de glace magique en tournant le commutateur sur la position « ON ». Pose ensuite la montagne sur le plateau de jeu. Après avoir joué, pour préserver l'autonomie des piles, n'oublie pas d'éteindre le palais magique en tournant le commutateur sur la position « OFF ».

Déroulement du jeu

Les joueurs choisissent chacun à leur tour le flocon de neige avec lequel ils souhaitent jouer et le posent sur la case départ (indiquée par la flèche). Ils trient ensuite les cartes en fonction de leur illustration et placent les 5 piles différentes à côté du plateau de jeu. Chaque pile doit donc contenir 4 cartes de la même couleur. Les cartes doivent être posées de manière à ce que chaque joueur puisse voir les mêmes

images que celles illustrées sur le plateau. Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer. À chaque tour, il lance le dé et déplace son cristal de glace dans le sens de la flèche.

- Si tu tombes sur une case illustrée par Anna, Olaf, Kristoff, Sven ou Arendelle, tu prends alors la carte correspondante dans la pile. Tu poses la carte devant toi, avec l'illustration tournée vers le haut. Si tu possèdes déjà cette carte, tu n'as pas le droit d'en prendre une deuxième et ton tour est terminé.
- Si tu tombes sur une case représentant Elsa, tu as le droit d'appuyer sur le palais de glace magique. Si une lumière bleue se met à clignoter et qu'une musique retentit, tu peux alors retourner une de tes cartes, à l'exception de la carte Arendelle. Le pouvoir magique d'Elsa va calmer la tempête suffisamment longtemps pour que tu aies le temps de délivrer un personnage à la fois. La carte Arendelle peut seulement être retournée après que les quatre personnages ont tous été sauvés de la tempête.

Si la lumière est rouge quand tu appuies sur le palais de glace, tu entendas alors le rugissement de Marshmallow, le monstre des neiges. Dans ce cas, tu n'as pas le droit de retourner une carte et ton tour est terminé.

- Si tu tombes sur la case départ, tu peux de nouveau lancer le dé.
- Si tu tombes sur une case où se trouve le flocon de neige d'un autre joueur, tu dois avancer ton pion d'une case supplémentaire. Si cette case est aussi occupée, tu dois avancer d'une case supplémentaire et ainsi de suite.

Le vainqueur :

Le joueur qui réussit le premier à rassembler et à délivrer tous les personnages et Arendelle de la tempête de neige ramène l'été dans le royaume et gagne le jeu !