Disney 100





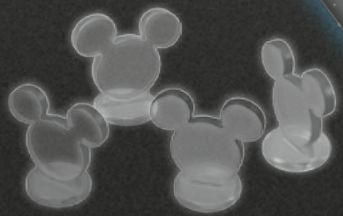


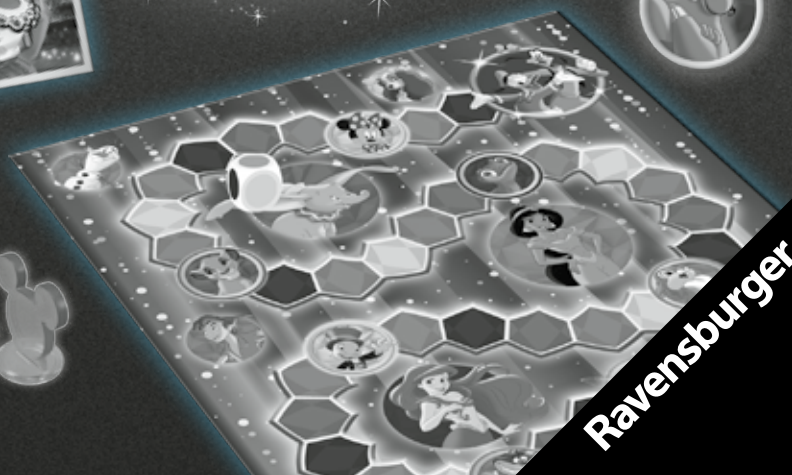
4 GAMES

SPIELE • JEUX • SPELLEN
GIOCHI • JUEGOS • JOGOS









Ravensburger

EN

Ravensburger® Game No. **22 341** 1
The Disney game collection contains 4 different classic games: memory®, Lotto, Dice Puzzle Game, and a fun Board Game.

Contents:

1	game board (4 pieces)
4	Lotto boards
48	square picture cards
10	symbol tokens
4	puzzle pictures (6 pieces per puzzle)
4	Mickey movers
1	colored die



memory®



2 – 4 players ages **3** years old and above.

For this game, you need:
48 square picture cards.

Objective: Collect the most pairs of picture cards.

Set Up
Shuffle all cards face down on the table and arrange them in rows to make a rectangle.

How to Play
The youngest player begins with play continuing in a clockwise direction. On their turn, a player flips any two cards of their choice face up so everyone can see them. If both cards have the same picture, the player keeps both cards. They place the cards in front of them on the table and turn over another two cards. Play continues until the player turns over two cards that do not match. If the pictures on the cards do not match, return the cards face down to the table. The next player continues with the game.

The game is over as soon as the last matching pair has been found. Each player stacks their matching card pairs in a single tower. The player with the most pairs of cards (the highest tower) wins the game.

Variation: 1 player
On each turn, turn over two picture cards. If they match, lay them down to the side. How many tries will it take to find all the matching pairs?

Lotto



2 – 4 players ages **3** years old and above.

For this game, you need:
24 square picture cards, 4 Lotto boards (found on the back of the game board).

Objective: Be the first player to find the cards that match the Lotto board.

Set Up
Each player chooses a Lotto board and places it in front of them. Find the square picture cards you need to cover the panels you chose. Place these picture cards face down on the table and shuffle them well. Return unused Lotto boards to the box.

How to Play
The shortest player goes first, with play continuing in a clockwise direction. On their turn, a player flips over a picture card of their choice and checks to see if it matches their Lotto board. If so, they place it on top of the matching picture on their board. If the picture card does not match the pictures on their Lotto board or if they have already collected it, they put it back in the middle of the table, face down. The next player then takes their turn.

The game ends as soon as one player covers all the pictures on their Lotto board. This player wins the game.

Variation: 1 player
Turn over the picture cards one by one and match them with the correct Lotto board. Cover each picture on the Lotto boards with its matching picture card until all boards are completely covered with cards.

Dice Puzzle Game



2 – 4 players ages **3** years old and above.

For this game, you need:
4 puzzle pictures (6 pieces per puzzle), and 1 colored die.

Objective: Be the first player to collect and assemble their puzzle.

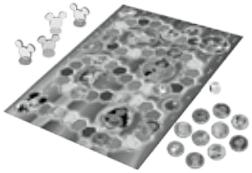
Set Up
Each player chooses the picture that they want to assemble by rolling the die. Return any remaining puzzle pieces to the box. Place the selected puzzle pictures facing up in the middle of the table and make sure that all of the pieces are separated.

How to Play
The tallest player goes first, with play continuing in a clockwise direction. On their turn, a player rolls the die and takes the corresponding puzzle piece from the middle of the table. The colored die symbol should be the same color as the colored symbol on the puzzle piece. For example, if a player rolls "blue", they look for the puzzle piece with the blue die on it. Play continues like this in turns. Players assemble their puzzle piece by piece.

If the die shows a color that a player has already collected, they don't receive a puzzle piece on this turn and play passes to the next player.

The game ends as soon as the first player has completed their puzzle. This player wins the game.

Board Game



2 – 4 players ages **3** years old and above.

For this game, you need:
1 game board (4 pieces), 4 Mickey movers, 10 symbol tokens and 1 colored die.

Objective: Be the first player to reach the end of the path - where Donald and Goofy are waiting for you!

Set Up
Assemble the game board and place it in the middle of the table. Each player chooses a Mickey mover and places it on the game board next to Mickey. Shuffle the 10 symbol tokens face down and place them in a pile next to the game board.

How to Play
The youngest player starts, then play continues clockwise. On their turn, a player rolls the die and moves their mover to the next matching color space on the board. If this space is already occupied, remove the other mover and return it to start.

Near the end, things get exciting! If a player rolls a color for which there is no longer a matching color space on the board, they must move backwards to the closest matching color space.

If a player rolls the color "white", they draw the top symbol token from the pile and turn it over. The player then finds this symbol on the game board and places their mover on the corresponding space. The player keeps the symbol token. When all symbol tokens have been used up, collect them again, shuffle them well, and form a new pile.

The game ends as soon as the first player reaches the last colored space (purple) in front of Donald and Goofy. This player wins the game.

© Disney
www.disney.com
© 2023

DE

Ravensburger® Spiele Nr. **22 341** 1
Mit den beliebten Disney Filmhelden könnt ihr 4 verschiedene Spiele spielen: memory®, Lotto, Würfelpuzzle und ein lustiges Wettlaufspiel.

Inhalt:

1	Spielplan (4-teilig)
4	Lotto Tafeln
48	Bildkarten
10	Chips
4	Puzzlebilder (6-teilig)
4	Micky-Spielfiguren
1	Farbwürfel



memory®



Die spannende Suche nach den passenden Bildpaaren für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren. Für dieses Spiel braucht ihr die 48 quadratischen Bildkarten.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Kartenpaare zu sammeln.

Vorbereitung
Mischt alle Karten mit der Bildseite nach unten und legt sie zu einem Rechteck aus.

Spielverlauf
Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, deckst du zwei beliebige Karten auf, so dass jeder sie sehen kann. Zeigen die Karten zwei gleiche Bilder, darfst du diese beiden Karten nehmen und vor dir ablegen. Anschließend darfst du gleich nochmal zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis du zwei verschiedene Karten aufdeckst: Zeigen die Karten zwei unterschiedliche Bilder, drehst du diese Karten wieder um und lässt sie in der Tischmitte liegen. Der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort.

Das Spiel endet, sobald ihr das letzte Kartenpaar gefunden habt. Nun stapelt jeder seine Kartenpaare zu einem Turm. **Gewonnen** hat der Spieler, der die meisten Kartenpaare und somit den höchsten Kartenturm hat.

Variante für 1 Spieler
Decke nacheinander immer zwei Karten auf. Stimmen Sie überein, legst du sie vor dir ab. Wie viele Versuche brauchst du, um alle Bildpaare zu finden?

Lotto



Das Ablegespiel für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren.
Für dieses Spiel braucht ihr 24 Bildkarten und die 4 Lotto Legetafeln, die sich auf der Rückseite des Spielplans befinden.

Ziel des Spiels ist es, die passenden Karten zu seiner Legetafel zu finden.

Vorbereitung
Jeder Spieler entscheidet sich für eine Legetafel und legt diese vor sich ab. Sucht aus allen quadratischen Bildkärtchen diejenigen heraus, die ihr braucht, um die von euch ausgesuchten Tafeln zu belegen. Legt diese Bildkärtchen verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut durch.

Spielverlauf
Der kleinste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, deckst du eine beliebige Bildkarte auf und prüfst, ob sie zu deiner Legetafel passt. Wenn ja, darfst du die Karte auf dem entsprechenden Bild deiner Legetafel ablegen. Gehört die Karte nicht zu deiner Legetafel oder du besitzt sie bereits, legst du sie verdeckt zurück in die Tischmitte. Dann setzt der nächste Spieler das Spiel fort.

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle Bilder auf seiner Legetafel mit den entsprechenden Bildkarten bedecken konnte. Dieser Spieler **gewinnt**.

Variante für 1 Spieler:
Decke nacheinander die Bildkarten auf und ordne sie den Legetafeln zu. Bald sind alle Bilder an ihrem Platz und die Legetafeln vollständig bedeckt.

Würfelpuzzle



Das Puzzlespiel für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren. Für dieses Spiel braucht ihr die 4 Puzzlebilder (6-teilig) und den Farbwürfel.

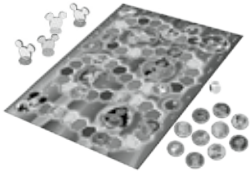
Ziel des Spiels ist es, als Erster sein Puzzlebild zusammenzusetzen.

Vorbereitung
Jeder Spieler entscheidet sich für ein Puzzlebild, das er „erwürfeln" möchte. Übrige Puzzlebilder legt ihr beiseite. Die Puzzleteile der ausgesuchten Bilder legt ihr lose mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte.

Spielverlauf
Der größte Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und nimmst dir das Puzzleteil aus der Tischmitte, das mit der gewürfelten Farbe übereinstimmt. Alle Puzzleteile sind mit bunten Würfelsymbolen gekennzeichnet. Hast du beispielsweise „blau" gewürfelt, erhältst du von deinem Bild das Puzzleteil mit dem blauen Würfelsymbol. So geht es reihum. Nach und nach setzt du aus den einzelnen Puzzleteilen dein Bild zusammen. Würfelst du eine Farbe, deren Puzzleteil du bereits besitzt, bekommst du leider in dieser Runde kein weiteres Puzzleteil und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler sein Puzzlebild vollständig zusammengesetzt hat. Dieser Spieler **gewinnt**.

Wettlaufspiel



Ein Wettlaufspiel für **2 – 4** Spieler ab **3** Jahren. Für dieses Spiel braucht ihr den Spielplan (4 Teile), die 4 Micky-Spielfiguren, den Farbwürfel sowie die 10 Chips.

Auf geht's zu einem lustigen und spannenden Wettlauf! Wer erreicht das Ziel als Erster? Mit Glück beim Würfeln und beim Aufdecken der Chips kommt ihr schnell voran und habt die besten Chancen, diesen Wettlauf zu gewinnen!

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Spielfigur das lila Feld vor Donald und Goofy zu erreichen.

Vorbereitung
Puzzelt den 4-teiligen Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder wählt eine Micky-Spielfigur aus und stellt sie links unten neben Micky auf den Spielplan. Die 10 Chips mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Spielverlauf
Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst deine Spielfigur auf das nächste passende Farbfeld. Ist dieses Farbfeld bereits besetzt, darfst du die andere Spielfigur "rauswerfen" und zurück auf das Startfeld (Micky) stellen.

Würfelst du die Farbe „weiß", darfst du den obersten Chip vom Stapel ziehen und aufdecken. Was ist darauf zu sehen? Finde das aufgedeckte Symbol auf dem Spielplan und stelle deine Spielfigur auf das entsprechende Feld. Den Chip darfst du behalten. Erst wenn alle Chips aufgebraucht sind, sammelt ihr sie wieder ein, mischt sie gut und bildet einen neuen Stapel.

Kurz vor dem Ziel wird es noch mal spannend: Würfelst du eine Farbe, zu der es kein passendes Farbfeld mehr gibt, musst du zum nächsten passenden Farbfeld zurückziehen.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler das letzte (lilafarbene) Farbfeld vor Donald und Goofy erreicht. Dieser Spieler **gewinnt**.

Hinweis: Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

© Disney
www.disney.com
© 2023

FR

Jeux Ravensburger® n° **22 341** 1
Vos personnages préférés de Disney vous proposent 4 jeux différents : memory®, loto, images-puzzle et un amusant jeu de plateau.

Contenu :

1	plateau de jeu (4 parties)
4	planches de loto
48	tuiles
10	jetons
4	images-puzzle (6 pièces)
4	pions Mickey
1	dé Couleurs



memory®



Une passionnante chasse aux paires d'images pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans. Pour ce jeu, vous avez besoin des 48 tuiles carrées.

Le but du jeu consiste à récupérer le maximum de paires.

Mise en place
Mélanger toutes les tuiles face cachée et former un rectangle.

Déroulement de la partie
Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne 2 tuiles au choix, l'une après l'autre, de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Si les deux images sont identiques, il peut les prendre et les poser devant lui. Il retourne ensuite 2 nouvelles cartes. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne 2 images différentes. Dans ce cas, il remet ces tuiles face cachée sans les changer de place. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner 2 tuiles...

La partie s'arrête dès qu'un joueur a trouvé la dernière paire. Chacun empile alors toutes les paires qu'il a gagnées. Le **vainqueur** est le joueur qui a trouvé le plus de paires et possède donc la tour la plus haute.

Variante solo
Le joueur retourne toujours 2 tuiles. Si elles sont identiques, il les pose devant lui. En combien de coups trouvera-t-il toutes les paires ?

Loto



Le jeu de pose pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans. Pour ce jeu, vous avez besoin de 24 tuiles différentes et des 4 planches de loto qui se trouvent au dos du plateau de jeu à assembler.

Le but du jeu consiste à trouver les 6 tuiles correspondant à sa planche.

Mise en place
Chaque joueur choisit une planche de loto qu'il pose devant lui. Bien mélanger les tuiles carrées correspondantes et les étaler, face cachée, sur la table. Les planches et les tuiles non utilisées sont mises de côté.

Déroulement de la partie
Le plus petit joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne une tuile de son choix et vérifie si elle appartient à sa planche. Si c'est le cas, il la pose sur l'emplacement correspondant. Sinon, il la remet face cachée au milieu de la table. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a recouvert toutes les images de sa planche avec les tuiles correspondantes. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante solo
Le joueur retourne les images l'une après l'autre et les place sur les planches. Bientôt, toutes les images ont trouvé leur place et les planches sont complètes.

Images-puzzle



Un jeu d'assemblage pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 4 images-puzzle (6 pièces) et du dé Couleurs.

Le but du jeu consiste à reconstituer le premier son image-puzzle.

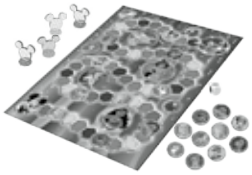
Mise en place
Chaque joueur choisit une image-puzzle qu'il doit reconstituer à l'aide du dé. Les images non utilisées sont mises de côté. Chacun défait les 6 pièces de son puzzle et les pose devant lui, face visible.

Déroulement de la partie
Le plus grand joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et prend la pièce de puzzle correspondant à la couleur obtenue.

Chaque pièce de puzzle possède un symbole de couleur. Si le joueur a obtenu « bleu » au dé, par exemple, il peut prendre la pièce de puzzle sur laquelle figure le symbole Bleu. Si le joueur possède déjà la pièce indiquée par le dé, il repart malheureusement les mains vides ce tour-ci et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie s'arrête dès que le premier joueur a entièrement complété son puzzle. Il est déclaré **vainqueur**.

Jeu de plateau



Un jeu de plateau pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin du plateau de jeu (en 4 parties), des 4 pions Mickey, du dé Couleurs et des 10 jetons.

En avant pour une course délirante et passionnante avec vos personnages de Disney préférés. Avec de la réussite au dé ou au moment de retourner les jetons, vous progresserez rapidement sur le parcours et augmenterez ainsi vos chances de remporter la course.

Le but du jeu consiste à atteindre le premier l'arrivée avec son pion.

Mise en place
Assemblez les 4 parties du plateau de jeu et installez-le au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Choisissez chacun un pion Mickey et placez-le à côté du Mickey en bas à gauche du plateau de jeu. Mélangez les 10 jetons, face cachée, et empilez-les 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 son tour, le joueur lance le dé et avance son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Si la case est déjà occupée par un autre pion, il le renvoie au départ.

Si le dé indique « Blanc », le joueur peut piocher le premier jeton de la pile et le retourner. Que montre-t-il ? Le joueur doit trouver ce personnage sur le plateau de jeu et placer son pion sur la case correspondante. Il peut garder le jeton. Lorsqu'il ne reste plus de jeton dans la pile, reprenez-les et remélangez-les pour former une nouvelle pioche.

À l'approche de l'arrivée, la tension monte : si le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune case devant lui, le joueur est obligé de reculer son pion jusqu'à la case précédente de cette couleur.

La partie s'arrête dès que le premier joueur a atteint la dernière case violette, devant Donald et Dingo. Il est déclaré **vainqueur**.

Remarque : Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la

© Disney
www.disney.com

NL

Ravensburger® spel nr. **22 341** 1
Met de Disney filmhelden kun je 4 verschillende spellen spelen: memory®, lotto, dobbelsteenpuzzel en een vrolijk wedstrijdspel.

Inhoud:

1	spelbord (4-delig)
4	lotto legborden
48	vierkante kaartjes met afbeeldingen
10	symbool-kaartjes
4	puzzelplaatjes (6-delig)
4	Mickey speelfiguren
1	kleurendobbelsteen



memory®



De spannende zoektocht naar bij elkaar passende kaartjes voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je de 48 vierkante kaartjes nodig.

Doel van het spel is de meeste kaartenparen te verzamelen.

Voorbereiding
Schud alle kaarten met de afbeelding naar beneden en leg ze uit in de vorm van een rechthoek.

Spelverloop
De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan draai je twee willekeurige kaartjes om, zo dat iedere speler ze kan zien. Staan er twee dezelfde plaatjes op de kaartjes, dan mag je deze beide kaartjes pakken en voor je neerleggen. Vervolgens mag je meteen nog een keer twee kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door, tot je twee verschillende kaartjes omdraait: staan er twee verschillende plaatjes op de kaartjes, dan draai je deze kaartjes weer terug en laat ze in het midden op tafel liggen. De speler die als volgende aan de beurt is, gaat verder met het spel.

Het spel eindigt, zodra jullie het laatste paar kaartjes hebben gevonden. Dan stapelt iedere speler zijn gewonnen kaartenparen op elkaar. De speler die de meeste kaartenparen en dus de hoogste stapel heeft, heeft **gewonnen!**

Variant voor 1 speler
Draai steeds twee kaartjes om. Zijn ze hetzelfde, leg ze dan voor je neer. Hoe lang heb je nodig om alle kaartenparen te vinden?

Lotto



Het aflegspel voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je de 24 vierkante kaartjes nodig en de 4 lotto legborden, die op de achterkant van de puzzelbare speelborden staan.

Doel van het spel is, om de plaatjes op je lottobord te bedekken met passende kaartjes.

Voorbereiding
Iedere speler kiest een legbord en legt die voor zich neer. Zoek van alle vierkante kaartjes de kaartjes uit, die je nodig hebt om je lottobord te bedekken. Leg deze kaartjes omgekeerd op tafel en hussel ze goed door elkaar.

Spelverloop
De kleinste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan draai je een willekeurig kaartje om en kijk je of die bij jouw bord past. Hoort het kaartje bij je bord dan mag je het kaartje op het overeenkomstige plaatje op je legbord leggen. Past het kaartje niet op je bord of heb je het kaartje al, dan leg je het omgekeerd terug op tafel. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra één van jullie alle plaatjes op zijn lottobord met de overeenkomstige kaartjes bedekt heeft. Deze speler is de **winnaar.**

Variant voor 1 speler:
Draai de kaartjes één voor één om en leg ze op de lottoborden. Al gauw liggen alle kaartjes op hun plaats en zijn de lottoborden volledig bedekt.

Dobbelsteenpuzzel



Puzzelplezier voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je de 4 puzzelplaatjes (6-delig) en de kleurendobbelsteen nodig.

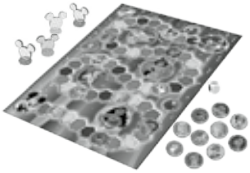
Doel van het spel is om als eerste je puzzelplaatje in elkaar te puzzelen.

Voorbereiding
Iedere speler kiest een puzzelplaatje. Overgebleven puzzelplaatjes leg je aan de kant. De puzzelstukken van het puzzelplaatje leg je los, met de afbeelding naar boven, in het midden van de tafel.

Spelverloop
De grootste speler mag beginnen, daarna gaat de beurt verder met de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent gooi je de dobbelsteen en mag je het puzzelstuk van jouw puzzelplaatje pakken, dat dezelfde kleur heeft als de kleur die je net hebt gegooid. Op alle puzzelstukken staan namelijk gekleurde dobbelsteensymbolen. Heb je dus bijvoorbeeld "blauw", gegooid, dan mag je van jouw puzzelplaatje het puzzelstuk pakken met het blauwe dobbelsteensymbool. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Zo puzzel je langzaam maar zeker je puzzelplaatje compleet. Gooi je een kleur, waarvan je het stuk al eerder had gepakt? Dan kom je in deze speelronde helaas niet verder en mag de volgende speler gooien.

Het spel is afgelopen, zodra de eerste speler zijn puzzelplaatje in elkaar gepuzzeld heeft. Deze speler heeft **gewonnen!**

Wedstrijdspel



Een dobbel-wedstrijdspel voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar.
Voor dit spel heb je het spelbord (4 delen) nodig, de 4 Mickey speelfiguren, de kleurendobbelsteen en de 10 symbool-kaartjes.

Beleef een vrolijke en spannende wedstrijd! Wie zal als eerste het doel bereiken? Met een beetje geluk bij het dobbelen en bij het omdraaien van de kaartjes komen jullie snel vooruit en hebben jullie de beste kansen om deze wedstrijd te winnen!

Doel van het spel is, als eerste met je speelfiguur het doel (laaste veld voor Donald en Goofy) te bereiken.

Voorbereiding
Puzzel het 4-delige spelbord in elkaar en leg het voor iedereen goed bereikbaar neer in het midden op tafel. Iedere speler kiest een Mickey speelfiguur en zet hem op het spelbord naast Mickey. Schud de 10 symbool-kaartjes en leg ze als blinde stapel samen met de dobbelsteen naast het spelbord.

Spelverloop
De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan gooi je en zet je je speelfiguur naar het volgende veld met de juiste kleur. Is dit veld al bezet, dan mag je de andere speelfiguur eraf gooien en terug op start zetten.

Gooi je de kleur "wit" dan mag je het bovenste kaartje van de stapel pakken en omdraaien. Wat is daarop te zien? Vind het omgedraaide symbool op het spelbord en zet je speelfiguur op het overeenkomstige veld. Het kaartje mag je houden. Pas als alle symbool-kaartjes op zijn, verzamel je ze weer, schud ze goed en maak een nieuwe stapel.

Kort voor het doel wordt het nog één keer spannend: gooi je een kleur waarvan geen passend veld meer is, dan moet je terug naar het eerstvolgende juiste gekleurde veld.

Het spel eindigt zodra de eerste speler het laatste (lilakleurige) gekleurde veld voor Donald en Goofy bereikt. Deze speler **wint.**

Let op: De mannelijke verwijswoorden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

© Disney
www.disney.com
© 2023

IT

Gioco Ravensburger® n° **22 341** 1
La collezione Disney 100 contiene 4 giochi classici: memory®, tombola, puzzle con il dado e una gara con il dado.

Contenuto:

1	tabellone di gioco (4 pezzi)
4	cartelle tombola
48	carte quadrate con immagini
10	gettoni simbolo
4	immagini-puzzle (in 6 parti)
4	pedine Topolino
1	dado colorato



memory®



Divertente gioco di ricerca di coppie di immagini per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.
Per questo gioco occorrono le 48 carte quadrate con le immagini.

Scopo del gioco: collezionare il maggior numero possibile di coppie di carte.

Preparazione
Mescolate tutte le carte mantenendo il lato con la figura verso il basso, poi disponetele sul tavolo formando un rettangolo.

Svolgimento del gioco
Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, scopri due carte a scelta in modo che tutti possano vederle. Se sulle carte sono raffigurate due immagini uguali, puoi prenderle entrambe e metterle davanti a te. Quindi, puoi scoprire subito altre due carte. Procedi in questo modo fino a quando non scopri due carte con immagini diverse: girale di nuovo e lasciale sul tavolo. Il tuo turno è terminato, ora tocca al giocatore successivo.

La partita termina non appena viene trovata l'ultima coppia di carte. A questo punto, ogni giocatore deve impilare le carte che ha conquistato per formare una torre. **Vince** chi ha la torre più alta.

Variante per 1 giocatore
Scopri una dopo l'altra sempre due carte. Se sono uguali, prendile e mettile davanti a te. Quanti tentativi ti occorreranno per trovare tutte le coppie di carte?

Tombola



Gioco di associazione per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.
Per questo gioco occorrono 24 carte quadrate con le immagini e le 4 cartelle tombola che si trovano sul retro del tabellone da gioco.

Scopo del gioco: trovare le carte giuste per la propria cartella.

Preparazione
Ciascun giocatore sceglie una cartella e la mette davanti a sé. Mescolate bene le corrispondenti carte quadrate con le figure e disponetele in ordine sparso sul tavolo, con l'immagine rivolta verso il basso. Ricordatevi di mettere prima da parte le cartelle e le carte raffigurate eccedenti.

Svolgimento del gioco
Inizia il giocatore più basso, poi si procede in senso orario. Al tuo turno, scopri una carta a scelta e verifica se è quella giusta per la tua cartella. Se sì, puoi mettere la carta sulla figura corrispondente della tua cartella. Se, invece, la carta non è adatta, oppure se la possiedi già, rimettila sul tavolo, coperta. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Vince chi riesce per primo a coprire tutte le immagini della propria cartella con le carte corrispondenti.

Variante per 1 giocatore
Scopri una dopo l'altra le carte raffigurate e ordinale sulle cartelle. Presto tutte le immagini saranno al loro posto e le cartelle completamente coperte.

Puzzle con il dado



Gioco puzzle per **2 – 4** giocatori a partire dai **3** anni.
Per questo gioco occorrono le 4 immagini puzzle (in 6 parti) e il dado colorato.

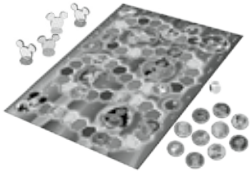
Scopo del gioco: comporre per primo la propria immagine puzzle.

Preparazione
Ciascun giocatore sceglie un'immagine puzzle da comporre con il lancio del dado. Riponete nella scatola le immagini puzzle eccedenti. Mettete i pezzi dei puzzle corrispondenti alle immagini sparsi sul tavolo. Il lato raffigurato deve essere rivolto verso l'alto.

Svolgimento del gioco
Inizia il giocatore più alto, poi si procede in senso orario. Al tuo turno lancia il dado, poi prendi dal tavolo il pezzo di puzzle contrassegnato dal colore ottenuto con il lancio del dado e adatto alla tua immagine. Su ogni pezzo dei puzzle è presente il simbolo del dado colorato. Esempio: se con il lancio del dado ottieni il colore blu, puoi prendere il pezzo adatto alla tua immagine contrassegnato con il simbolo del dado blu. Si procede a turno. Via via che il gioco continua, componi la tua immagine utilizzando i singoli pezzi del puzzle. Se con il lancio del dado ottieni un colore che corrisponde a un pezzo di puzzle già in tuo possesso, purtroppo, durante questo turno, non puoi prendere niente. Ora tocca al giocatore successivo.

Vince chi riesce a completare per primo il proprio puzzle.

Gara con il dado



Gara con il dado per **2 – 4** giocatori dai **3** anni in su.
Per questo gioco occorrono: il tabellone (in 4 pezzi), le 4 pedine Topolino, il dado a colori, le 10 gettoni simbolo.

Pronti per una corsa emozionante e divertente? Chi raggiungerà il traguardo per primo? È il momento di scoprirlo!

Scopo del gioco: essere il primo a raggiungere con la propria pedina Topolino la casella d'arrivo viola davanti a Paperino e Pippo.

Preparazione
Componete il puzzle del tabellone unendo i 4 pezzi, poi appoggiatelo al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo bene. Ogni giocatore sceglie una pedina Topolino e la posiziona sul tabellone accanto al disegno di Topolino. Riunite in una pila i 10 gettoni simbolo e mescolateli, poi appoggiateli, coperti, accanto al tabellone, insieme al dado.

Svolgimento del gioco
Inizia il giocatore più giovane, poi si procede a turno, in senso orario. Il giocatore di turno lancia il dado e poi sposta la propria pedina sulla più vicina casella del colore corrispondente a quello ottenuto con il lancio del dado. Se questa casella è già occupata, il giocatore di turno prende la pedina dell'avversario e la fa tornare sulla casella di partenza.

Chi con il lancio del dado ottiene il colore "bianco" può pescare il gettone in cima alla pila e scoprirlo. Quale simbolo è raffigurato sul gettone? Il giocatore deve cercare il simbolo corrispondente sul tabellone e mettere la propria pedina in quel punto. Può conservare il gettone. Quando la pila di gettoni è esaurita, raccogliete tutti i gettoni simbolo già scoperti, riuniteli in una nuova pila e mescolateli bene.

Vicino al traguardo la gara diventa ancora più elettrizzante: se con il lancio del dado si ottiene un colore che non c'è nel percorso per avanzare verso il traguardo, allora il giocatore di turno deve retrocedere fino al colore corrispondente.

Vince il giocatore che raggiunge per primo l'ultima casella colorata (viola) davanti a Paperino e Pippo.

Nota: La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

© Disney
www.disney.com
© 2023

ES

Juegos Ravensburger® n.º **22 341** 1
Pasadlo a lo grande con los personajes Disney más populares y sus 4 juegos diferentes: memory®, lotería, puzle con dado y un divertido juego de carreras.

Contenido:

1	tablero de juego (en 4 partes)
4	cartones de lotería
48	cartas cuadradas con imágenes
10	fichas-personaje
4	dibujos-puzle (de 6 piezas cada uno)
4	peones de Mickey
1	dado de colores



memory®



La emocionante búsqueda de las parejas de cartas iguales para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años.
Para este juego necesitáis las 48 cartas cuadradas con imágenes.

El objetivo del juego es conseguir el mayor número posible de parejas de cartas.

Preparación
Mezclad todas las cartas con el lado de la imagen bocabajo y colocadlas en forma de rectángulo.

Desarrollo del juego
Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, destapa dos cartas cualesquiera de tal manera que todos las vean. Si las cartas tienen la misma imagen, puedes cogerlas y dejarlas delante de ti. Después puedes volver a destapar dos cartas. Puedes seguir así hasta que destapes dos cartas diferentes: Si las cartas tienen imágenes diferentes, vuelve a ponerlas bocabajo en el centro de la mesa. El turno pasa al siguiente jugador.

El juego termina en cuanto algún jugador encuentre la última pareja de cartas. En ese momento, todos los jugadores forman una torre apilando las cartas que han ganado. **Gana** el jugador que tenga más parejas de cartas y, por tanto, la torre de cartas más alta.

Variante para 1 jugador
Destapa dos cartas cualesquiera cada vez. Si las cartas coinciden, puedes colocarlas delante de ti. ¿Cuántos intentos necesitas para encontrar todas las parejas de cartas?

Lotería



El juego de azar para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años.
Para este juego necesitáis las 24 cartas con imágenes y los 4 cartones de lotería, que se encuentran en el dorso del tablero compuesto por piezas grandes de puzle.

El objetivo del juego es encontrar las cartas correspondientes a tu cartón de lotería.

Preparación
Cada jugador elige un cartón de lotería y lo coloca delante de sí mismo. Localizad las cartas cuadradas con imágenes que necesitáis para cubrir los paneles que habéis escogido. Poned esas cartas bocabajo en la mesa y mezcladlas bien. Guardad en la caja los cartones de lotería que no vayáis a utilizar.

Desarrollo del juego
Empieza el jugador de menor estatura y luego se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, destapa una carta cualquiera y comprueba si encaja en tu cartón de lotería. Si es así, puedes coger la carta y colocarla sobre la imagen correspondiente de tu cartón. Si la carta no pertenece a tu cartón de lotería, vuelve a colocarla bocabajo en el centro de la mesa. Después el turno pasa al siguiente jugador.

El juego termina en cuanto un jugador haya conseguido cubrir todas las imágenes de su cartón de lotería con las cartas correspondientes. Ese jugador **gana** la partida.

Variante para 1 jugador:
Destapa una después de otra las cartas con imágenes y deposítalas en los cartones correspondientes. Ve cubriendo las imágenes de los cartones con su carta correspondiente hasta que todos los cartones estén cubiertos por completo.

Puzle con dado



El juego de montar puzles para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años. Para este juego necesitáis los 4 dibujos-puzle (de 6 piezas cada uno) y el dado de colores.

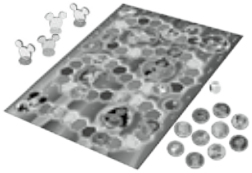
El objetivo del juego es ser el primero en componer su dibujo-puzle.

Preparación
Cada jugador escoge un dibujo-puzle. Ese será el dibujo que tendrá que componer tirando el dado. Dejad a un lado los dibujos-puzle que sobren. Colocad en el centro de la mesa, con la cara del dibujo hacia arriba, las piezas de puzle correspondientes a los dibujos escogidos, asegurándoos de que todas las piezas están separadas.

Desarrollo del juego
Empieza el jugador más alto y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, primero tiras el dado y después puedes coger del centro de la mesa la pieza de puzle correspondiente a tu dibujo que coincida con el color que has sacado con el dado. Todas las piezas de puzle llevan el símbolo de un dado de varios colores. Si, por ejemplo, sacas el color «azul», recibes la pieza de tu dibujo que tiene el símbolo del dado de color azul. Se sigue jugando así por turnos. Si sacas con el dado un color del que ya tienes la pieza de puzle, en ese turno, por desgracia, no recibes ninguna pieza de puzle y el turno pasa al siguiente jugador.

El juego termina en cuanto un jugador completa su dibujo-puzle. Ese jugador **gana** la partida.

Juego de carreras



Juego de carreras para **2 – 4** jugadores a partir de **3** años. Para este juego necesitaréis: el tablero de juego (en 4 partes), los 4 peones de Mickey, las 10 fichas-personaje y el dado de colores.

¡Que empiece la emocionante y divertida carrera! ¿Quién será el primero en llegar a la casilla de meta? ¡Ha llegado la hora de averiguarlo!

El objetivo del juego es ser el primero en llegar a la casilla de meta con tu propio peón.

Preparación
Montad las cuatro partes que forman el tablero de juego y colocadlo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Cada jugador escoge un peón de Mickey y lo pone en el tablero de juego al lado de Mickey. Barajad las 10 fichas-personaje bocabajo y dejadlas apiladas una encima de otra al lado del tablero.

Desarrollo del juego
Comienza el jugador más joven y luego se sigue jugando por turnos en el sentido horario. Cuando sea tu turno, tira el dado y avanza tu peón hasta la siguiente casilla más cercana del color que te ha salido en el dado. Si la casilla ya está ocupada por el peón de un oponente, puedes retroceder su peón hasta la casilla de salida.

Si al lanzar el dado te toca el color «blanco», puedes coger la ficha-personaje superior de la pila y destaparla. ¿Qué personaje está representado en esa ficha? Busca el personaje correspondiente en el tablero y pon tu peón en la casilla con ese personaje. Puedes quedarte la ficha. Cuando la pila de fichas se agote, recoged todas las fichas-personaje ya destapadas, barajadlas bien y formad con ellas una nueva pila.

Cuanto más cerca estéis de la meta, más emocionante será la carrera: si al lanzar el dado, te toca un color que no corresponde a ninguna de las casillas que te quedan por recorrer hasta la meta, debes retroceder tu peón hasta la casilla más cercana de ese color.

El juego termina en cuanto un jugador llega la última casilla de color (violeta), que està justo delante de Donald y Goofy. Ese jugador **gana** la partida.

Nota: La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

© Disney
www.disney.com
© 2023

PT

Jogo Ravensburger® n° **22 341** 1
A coleção de jogos Disney contém 4 jogos clássicos: memory®, tômbola, puzzle com o dado e un jogo de corrida de dados.

Conteúdo:

1	tabuleiro de jogo (4 peças)
4	cartas tômbola
48	cartas com figuras
10	fichas símbolo
4	figuras-puzzle (em 6 partes)
4	peões do Mickey
1	dado colorido



memory®



Jogo divertido para procurar pares de figuras apropriado para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos.
Para este jogo são necessárias as 48 cartas com as figuras.

Objetivo do jogo: conseguir o maior número possível de pares de cartas.

Preparação
Misture todas as cartas deixando o lado com a figura para baixo, depois coloque-as na mesa formando um retângulo.

Instruções do jogo
Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Na sua vez, escolha e descubra duas cartas de forma que todos possam vê-las. Se nas cartas estão representadas duas figuras iguais, pode pegar ambas e colocá-las frente a si. Depois, pode descobrir logo mais duas cartas. Prossiga dessa forma até descobrir duas cartas com figuras diferentes: vire-as de novo e deixe-as na mesa. A sua vez acabou e agora é a vez do jogador seguinte.

O jogo acaba quando for encontrado o último par de cartas. Agora, cada jogador deve empilhar as cartas que ganhou para formar uma torre. Ganha quem tem a torre mais alta.

Variante para 1 jogador
Descubra sempre duas cartas uma após a outra . Se forem iguais, pegue-as e coloque-as frente a si. Quantas tentativas serão necessárias para encontrar todos os pares de cartas?

Tômbola



Jogo de associação para **2 – 4** jogadores a partir dos **3** anos.
Para este jogo são necessárias as 24 cartas com as figuras e as 4 cartas tômbola que estão no verso do tabuleiro do jogo, componível como um puzzle.

Objetivo do jogo: encontrar as cartas certas para o próprio cartão.

Preparação
Cada jogador escolhe uma cartão e coloca-a frente a si. Encontre as cartas quadradas com as figuras de que necessita para cobrir o cartão escolhido. Coloque as cartas com as figuras voltadas para baixo na mesa e baralhe-as bem. Recoloque os cartões não utilizados na caixa.

Instruções do jogo
Começa o jogador mais jovem, depois prossegue-se no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, escolha e descubra uma carta e verifique se é a certa para o seu cartão. Se for, pode colocar a carta sobre a figura correspondente de seu cartão. Se, ao contrário, a carta não for certa, ou se já tiver essa carta, recoloque-a na mesa, coberta. Depois passe a vez ao jogador seguinte.

Ganha quem conseguir primeiro cobrir todas as figuras da própria cartão com as cartas correspondentes.

Variante para 1 jogador
Descubra uma depois da outra as cartas com as figuras e coloque-as em ordem nos cartões. Logo todas as figuras estarão no seu lugar e os cartões totalmente cobertas.

Puzzle com o dado



Jogo puzzle para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos.
Para este jogo são necessárias as 4 figuras puzzle (em 6 partes) e o dado colorido.

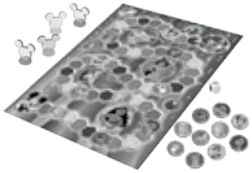
Objetivo do jogo: compor primeiro a própria figura puzzle.

Preparação
Cada jogador escolhe uma figura puzzle para compor com o lance do dado. Recoloque na caixa as figuras puzzle que sobraram. Coloque as peças dos puzzle correspondentes às figuras espalhadas na mesa. O lado representado pela figura deve ser virado para cima.

Instruções do jogo
Começa o jogador mais velho, depois prossegue-se no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez lance o dado, depois move a sua peça na casa mais próxima com a cor correspondente à que obteve com o lance do dado. Em cada peça dos puzzle há o símbolo do dado colorido. Exemplo: se com o lance do dado aparecer a cor azul, pode pegar a peça apropriada à sua figura marcada com o símbolo do dado azul. Joga cada um na própria vez. Conforme o jogo continua, componha a sua figura utilizando cada peça do puzzle. Se com o lance do dado aparecer uma cor que corresponde a uma peça de puzzle que já tem em seu poder, infelizmente, durante essa rodada, não pode pegar mais nada. Agora é a vez do jogador seguinte.

Ganha quem consegue completar primeiro o próprio puzzle.

Jogo de corrida de dados



Jogo com dado para **2 – 4** jogadores a partir de **3** anos.
Para este jogo é necessário: o tabuleiro (composto de 4 partes), os peões do Mickey, o dado colorido, as 10 fichas símbolo.

Pronto para uma corrida emocionante e divertida? Quem vai ser o primeiro a chegar ao fim! Chegou a hora de o descobrir!

Objetivo do jogo: ser o primeiro a chegar ao fim.

Preparação
Monta o puzzle do tabuleiro juntando as 4 partes e apoia-o no meio da mesa, para que todos possam alcançá-lo com facilidade. Cada jogador escolhe um peão do Mickey e coloca-o no tabuleiro junto ao desenho do Mickey. Faça uma pilha com as 10 fichas e baralhe-as, depois coloque-as cobertas ao lado do tabuleiro, junto com o dado.

Instruções do jogo
O jogador mais jovem começa, depois continua-se em turno, no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador lança o dado e depois move a sua peça na casa mais próxima com a cor correspondente àquela que saiu com o lance do dado. Se esta casa já estiver ocupada, o jogador que está a jogar pega a peça do adversário e coloca-a de volta na casa de partida.

Se com o lance do dado sair a cor "branca", pode pescar a ficha que está em cima da pilha e descobri-la. Qual é o símbolo representado na ficha? O jogador deve procurar o símbolo correspondente no tabuleiro e colocar a sua peça naquele lugar. Pode guardar a ficha. Quando a pilha de fichas acabar, recolhe todas as fichas símbolo já descobertas, faz uma nova pilha e embaralha bem.

Perto da linha de chegada a corrida torna-se ainda mais excitante: se com o lance do dado conseguir uma cor que não esteja no caminho para avançar para a linha de chegada, então o jogador que está a jogar deve recuar para a cor correspondente.

Ganha o jogador que chega primeiro na última casa colorida (roxa) na frente do Donald e Goofy.

Nota: A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

© Disney
www.disney.com
© 2023

Disney 100

4 GAMES

SPIELE • JEUX • SPELLEN
GIOCHI • JUEGOS • JOGOS



© Disney

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

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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Ravensburger

240256-A