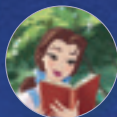




EN

For 2 to 6 Disney fans aged 6+



In a land far away, within a deep forest, stands a magical castle. Over time, the presence of magic at the castle grew and began to escape into the surrounding area, in turn gifting the forest with extraordinary capabilities ...



Step into an enchanted forest where powerful, ancient magic fills the air, making the woodland sparkle and shimmering essences of Disney characters appear!

However, some of these character essences have gotten lost and are hiding amongst the magical trees waiting to be found! Can you help find these characters and accompany them to the castle to help return the magic back to whence it came?

Get ready for an adventure like no other as you embark on this unforgettable journey!

CONTENTS

- ① 1 playing board
- ② 13 character cards
- ③ 13 character tokens
- ④ 13 trees
- ⑤ 6 Mickey themed game movers
- ⑥ 2 dice



AIM OF THE GAME

Step into the enchanted forest to begin your journey! Your task is to find the characters hiding amongst the magical trees and accompany them to the castle. The first person to correctly locate three characters wins.

GAME SETUP

Before you play for the first time, carefully remove the 13 character cards and the 13 character tokens from the punchboards.



Insert the character tokens into the trees with the image visible — as shown below. These character tokens remain in the trees from now on.



- Mix the trees and place one on each of the spaces marked with a tree symbol. No one is allowed to know which Disney character essence is hiding under which tree.
- Choose a game mover and place it in the village.
- Mix the character cards and lay them ready in a pile in the castle courtyard. Turn the top card over.
- Roll the dice to see who will start.

RULES

When it's your turn, roll both dice and move your game mover forward on the playing board according to the dice roll. Start on the space showing Mickey Mouse.



Move your game mover

Either add the die rolls together or use each separately. You can move forwards or backwards, but you must always move each entire die roll in the same direction. You can overtake other game movers, but the space they're on also counts towards your move.

Send your opponents home

If you land exactly on an occupied space, return the game mover already on this space to the village. Your opponent must then start from there again.

Discover Disney characters

If your game mover lands on a golden space next to a tree, you can look under the tree to see who's hiding there.

Make sure you don't let the other players see who's under the tree!



Go to the castle

Once you've found the Disney character essence shown on the top character card in the castle courtyard, you must hurry to the castle. Be sure that the other players don't notice right away, though, else they'll try to send you back to the village instead.

Pick a tree

If you land on the space with a star, you can immediately turn over the tree you think the Disney character you're looking for is hiding under. Take the tree and check **without showing your opponents** whether you guessed correctly.



- If it's the **wrong** tree, return it to its place and your character to the village. It's now the next person's turn.
- If it's the **right** tree, show everyone the underside. Then return the tree to its place, take the character card as your reward, and turn over the next character card. It's now the next person's turn.



Did you just guess correctly? Then leave your game mover on the space with the star symbol until your next turn. You can have another guess on your next turn or roll the dice and move away from the castle again to continue searching. If another player also lands on the space with the star symbol before it's your turn again, they return your game mover to the village.

Use magic

If you roll a double (same number on both dice), you can use a little magic. Choose one of the following options:

- Move to any free golden space next to a tree and take a look underneath.
- Go to the castle and place your game mover on the space with the three small stars.
- Shuffle the top character card back into the pile and turn over a new one.

If you choose to use magic, you **can't** move your game mover as well. If you choose not to use magic, you can move your game mover as usual.

END OF THE GAME

The first player to correctly locate **three magical Disney character essences** and earn **three character cards** wins the game.

Strategy Notes

It's as important to keep an eye on your opponents as it is to search for the characters' locations. It shouldn't be too easy for them to get to the castle to make guesses!

It often isn't such a bad thing if you can't find the Disney character you're looking for immediately. Magic can quickly lead you to the very card whose hiding place you now know!

The trees should never be switched around during the game.



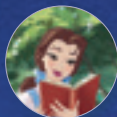
Authors: Alex Randolph & Michel Matschoss
Illustrations: Wigwam · Art Direction: Julia Simon
Technical Development: Yvonne Varga
Editor: Sophia Hägele





DE

Für 2-6 Disney-Fans ab 6 Jahren



In einem fernen Land, tief verborgen im dichten Wald, stand ein verzaubertes Schloss. Mit der Zeit wurde die Magie dieses Ortes immer stärker – so stark, dass sie begann, sich auszubreiten und dem Wald außergewöhnliche Kräfte verlieh.



Kommt mit in diesen verzauberten Wald, in dem eine uralte Magie die Luft erfüllt, den Boden glitzern lässt und magische Lichtgestalten eurer liebsten Disney-Charaktere auftauchen!

Doch einige dieser magischen Wesen haben sich verirrt und verstecken sich hinter den geheimnisvollen Bäumen. Sie warten darauf, von euch gefunden zu werden! Könnt Ihr ihnen helfen, den Weg zurück zum Schloss zu finden und die Magie dorthin zurückzubringen, wo sie einst entstand?

Macht euch bereit für ein besonderes Abenteuer und eine unvergessliche Reise beginnt!

INHALT

- ① 1 Spielplan
- ② 13 Suchkarten
- ③ 13 Chips
- ④ 13 Bäume
- ⑤ 6 Spielfiguren im Micky-Design
- ⑥ 2 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Taucht ein in den verzauberten Wald und eure spannende Reise beginnt! Eure Aufgabe ist es, die magischen Lichtgestalten der Disney-Charaktere zu finden, die sich hinter den Bäumen versteckt haben. Bringt sie sicher zum Schloss! Wer zuerst drei Fundorte richtig genannt hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel löst die 13 Suchkarten und die 13 Chips aus den Stanzbögen.



Drückt die Chips mit der Bildseite nach außen in die Bäume hinein, so wie es die Abbildung unten zeigt. Von nun an bleiben die Chips festgeklemt in den Bäumen.



- Wählt alle eine Spielfigur und stellt sie ins Dorf.
- Mischt die Suchkarten und legt sie auf den Schlosshof. Deckt die oberste Karte auf.
- Würfelt aus, wer beginnt.

SPIELREGEL

Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Spielfigur entsprechend deines Würfelergebnisses auf dem Spielplan voran. Du startest deine Bewegung auf dem Feld mit dem Micky Maus-Symbol.



Ziehen

Zähle entweder die Würfelpunkte beider Würfel zusammen, oder ziehe beide Würfel einzeln für sich. Du darfst vorwärts oder rückwärts ziehen. Allerdings musst du mit der gesamten Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen. Du darfst an fremden Spielfiguren vorbeiziehen, jedoch zählt das Feld für deine Bewegung mit.

Heimschicken

Landest du genau auf einem besetzten Feld, schickst du die fremde Spielfigur zurück ins Dorf. Der Spieler muss von dort neu starten.

Dinge finden

Landest du mit deiner Spielfigur auf einem goldenen Feld neben einem Baum, darfst du unter dem Baum nachsehen, wer sich dort versteckt.



Zum Schloss ziehen

Hast du eine Disney-Gestalt entdeckt, die auf der obersten Suchkarte im Schlosshof zu sehen ist, kannst du zum Schloss eilen. Achte darauf, dass dies die anderen Personen nicht gleich bemerken, sonst schicken sie dich vielleicht ins Dorf zurück.

Fragen beantworten

Landest du auf dem Feld mit Stern, darfst du sofort auflösen, unter welchem Baum du die gesuchte Disney-Gestalt vermutest. Nimm den Baum auf und prüfe **heimlich**, ob deine Vermutung richtig war.



- Ist es der **falsche** Baum, so stelle ihn auf seinen Platz zurück. Stelle deine Spielfigur zurück ins Dorf. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.
- Ist es aber der **richtige** Baum, zeige allen die Unterseite. Stelle den Baum anschließend wieder zurück auf seinen Platz, nimm dir die offene Suchkarte als Belohnung und decke die nächste Suchkarte auf. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.



Hast du gerade eine richtige Vermutung im Schloss ausgesprochen? Lasse deine Spielfigur bis zu deinem nächsten Zug auf dem Feld mit Stern-Symbol stehen. Du darfst in deinem nächsten Zug erneut eine Vermutung aussprechen oder du würfelst und ziehst vom Schloss weg, um dich erneut auf die Suche zu machen. Sollte eine Person zwischen deinen Zügen ebenfalls auf dem Feld mit Stern-Symbol landen, wird deine Spielfigur zurück ins Dorf gesetzt.

Magie

Würfelst du einen Pasch (gleiche Zahl auf beiden Würfeln), dann darfst du etwas Magie anwenden. Entscheide dich zwischen den folgenden Optionen:

- Ziehe auf ein beliebiges freies goldenes Feld neben einem Baum und schaue unter diesen.
- Rücke zum Schloss vor und platziere deine Spielfigur auf dem Feld mit den drei kleinen Sternen.
- Mische die oberste Suchkarte zurück in den Stapel und decke eine neue Suchkarte auf.



Wenn du Magie angewendet hast, darfst du die gewürfelte Augenzahl des Paschs **nicht** voranziehen. Hast du dich entschieden, keine Magie anzuwenden, dann ziehe wie gewohnt deine Spielfigur die gewürfelte Augenzahl voran.

ENDE DES SPIELS

Wer von euch zuerst die Verstecke von **drei magischen Disney-Gestalten** entdecken konnte und somit **drei Suchkarten** gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Taktischer Hinweis

Genauso wichtig wie das eigene Suchen ist es, das Verhalten der anderen Personen zu beobachten, denn man darf es ihnen nicht zu leicht machen, mit der richtigen Vermutung zum Schloss zu kommen. Es ist oft gar nicht so schlimm, wenn man die im Augenblick gesuchte Disney-Gestalt nicht finden kann. Wie schnell kann durch Magie gerade die Karte auftauchen, bei der man inzwischen das richtige Versteck weiß! Selbstverständlich dürfen während eines Spiels die Bäume nur vertauscht werden.

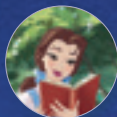
Autoren: Alex Randolph & Michel Matschoss
Illustration: Wigwam · Art Direction: Julia Simon
Technische Entwicklung: Yvonne Varga
Redaktion: Sophia Hägele





FR

Pour 2 à 6 fans de Disney à partir de 6 ans



Dans un pays lointain, caché au fin fond d'une forêt dense, se dressait un château enchanté. Au fil du temps, la magie de ce lieu devint si puissante qu'elle commença à se répandre et à conférer des pouvoirs extraordinaires à la forêt alentour.



Bienvenue dans cette forêt enchantée où flotte dans l'air une magie ancestrale, où le sol scintille et où apparaissent les silhouettes magiques de vos personnages Disney préférés !

Mais certaines d'entre elles se sont perdues et se cachent derrière les mystérieux arbres. Ils attendent que vous les trouviez... Pourrez-vous les aider à retrouver le chemin du château et ramener ainsi la magie là où elle vit le jour ?

Préparez-vous à une aventure particulière. Un voyage inoubliable commence...

CONTENU

- ① 1 plateau de jeu
- ② 13 cartes Quête
- ③ 13 jetons
- ④ 13 arbres
- ⑤ 6 pions Mickey Mouse
- ⑥ 2 dés

BUT DU JEU

Plongez dans la forêt enchantée pour un voyage palpitant ! Votre objectif consiste à retrouver les silhouettes magiques des plus célèbres personnages Disney qui se sont cachées derrière les arbres. Ramenez-les en sécurité au château ! Le premier joueur à retrouver 3 cachettes remportera la partie.

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez les 13 cartes Quête et les 13 jetons des planches prédécoupées.



Insérez les jetons, face illustrée visible, sous les arbres, comme indiqué ci-dessous. À partir de maintenant, ils resteront coincés à l'intérieur.



- Mélangez les arbres et placez-les sur les cases marquées d'un symbole d'arbre. Personne ne doit savoir où se cache chaque silhouette de personnage Disney.

- Choisissez tous un pion et placez-le au village.
- Mélangez les cartes Quête et placez la pile dans la cour du château. Retournez la première carte.
- Lancez les dés pour déterminer qui commence.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



À votre tour de jeu, lancez les deux dés, puis déplacez votre pion sur le plateau selon le résultat obtenu. Vous commencez votre déplacement sur la case avec le symbole Mickey Mouse.

Déplacement

Vous pouvez vous déplacer, soit en additionnant la valeur des deux dés, soit en les utilisant l'un après l'autre. Vous pouvez avancer ou reculer. Cependant, vous devez utiliser la totalité des points d'un dé avant de pouvoir changer de sens. Il est permis de sauter par-dessus un pion adverse tout en comptant la case qu'il occupe.

Renvoi au village

Si vous terminez votre déplacement sur une case occupée par un pion adverse, vous le renvoyez au village. Son propriétaire repartira de là-bas.

Découverte d'un personnage

Si vous atterrissez avec votre pion sur une case dorée, près d'un arbre, vous pouvez regarder qui se cache en dessous.

Déplacement vers le château

Si vous avez trouvé la silhouette du personnage Disney représenté sur la carte retournée dans la cour du château, vous pouvez vous dépêcher de vous rendre au château. Faites en sorte que vos adversaires ne le remarquent pas tout de suite, sinon ils risquent de vous renvoyer au village.



Quête

Si vous atteignez la case Étoile, vous pouvez immédiatement vérifier sous quel arbre se cache la silhouette du personnage Disney recherchée. Prenez l'arbre et regardez **discrètement** si vous avez bien deviné.

- Si l'arbre n'est **pas le bon**, remettez-le en place. Renvoyez votre pion au village. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.
- S'il s'agit du **bon** arbre, montrez-le à tout le monde. Remettez ensuite l'arbre à sa place et placez la carte retournée devant vous comme récompense. Révélez ensuite la carte Quête suivante. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.



Vous avez bien deviné lorsque vous étiez au château ? Laissez votre pion sur la case Étoile jusqu'à votre prochain tour. Au tour suivant, vous pourrez de nouveau essayer de deviner où se cache la silhouette d'un personnage ou bien relancer les dés et quitter le château pour reprendre votre quête. Si, entre temps, un autre joueur atteint également la case Étoile, il renvoie votre pion au village.

Magie

Si vous obtenez un double aux dés (même valeur sur les deux dés), vous pouvez alors faire appel à la magie. Choisissez parmi les trois options suivantes :

- Déplacez-vous directement sur une case dorée au choix près d'un arbre et regardez en dessous.
- Avancez vers le château et placez votre pion sur la case avec les trois petites étoiles.
- Remélangez la carte Quête retournée dans le paquet et révélez-en une nouvelle.

Quand vous utilisez la magie, vous ne pouvez **pas** utiliser les points des dés pour vous déplacer. Si vous avez renoncé à utiliser la magie, déplacez-vous normalement du nombre de points obtenus aux dés.

FIN DE LA PARTIE

Le premier d'entre vous à retrouver 3 **silhouettes magiques de personnages Disney** et à gagner ainsi 3 **cartes Quête** remporte la partie.

Conseil tactique

Il est tout aussi important de bien mener ses recherches que d'observer le comportement des adversaires. Il ne faudrait pas qu'ils puissent se rendre trop facilement au château avec les bonnes réponses. Parfois, il n'est pas très grave de ne pas trouver immédiatement la silhouette du personnage Disney actuellement recherchée. Un peu de magie et la carte du personnage dont vous avez découvert entre temps la cachette peut apparaître d'un seul coup ! Bien entendu, la position des arbres ne doit jamais être modifiée en cours de partie.



12
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Auteurs : Alex Randolph & Michel Matschoss

Illustrations : Wigwam · Direction artistique : Julia Simon

Développement technique : Yvonne Varga

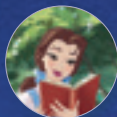
Rédaction : Sophia Hägele





NL

Voor 2-6 Disney-fans vanaf 6 jaar



In een ver land, diep verscholen in het dichte bos, stond een betoverd kasteel. Na verloop van tijd werd de magie van deze plek steeds sterker – zo sterk dat de magie zich begon te verspreiden en het bos buitengewone krachten gaf.



Kom mee naar dit betoverde bos, waar een eeuwenoude magie in de lucht zit, de grond doet glinsteren en magische lichtfiguren van je favoriete Disney-personages verschijnen!

Maar sommige van deze magische wezens zijn verdwaald en verstoppert zich achter de mysterieuze bomen. Ze wachten tot jullie ze vinden! Kunnen jullie hen helpen de weg terug naar het kasteel te vinden en de magie terug te brengen naar waar die ooit ontstond?

Maak je klaar voor een bijzonder avontuur en een onvergetelijke reis begint!

INHOUD

- ① 1 Spelbord
- ② 13 Zoekkaarten
- ③ 13 Fiches
- ④ 13 Bomen
- ⑤ 6 Speelfiguren in Mickey-design
- ⑥ 2 Dobbelstenen

DOEL VAN HET SPEL

Stap in het betoverde bos en laat je spannen-
de reis beginnen! Het is jullie opdracht om
de magische lichtfiguren van de Disney-per-
sonages te vinden die zich achter de bomen
hebben verstopt. Breng ze veilig naar het
kasteel! Wie als eerste drie vindplaatsen cor-
rect heeft genoemd, wint het spel.

VOORBEREIDING

Voor het eerste spel haal je
de 13 zoekkaarten en de 13
fiches uit het karton.

Druk de fiches met de afbeelding
naar buiten in de bomen, zoals op de afbeel-
ding hieronder. Vanaf nu blijven de fiches
vastzitten in de bomen.



- Hussel de bomen en zet ze op de velden die zijn gemarkeerd met een boomsymbool. Niemand mag weten welk Disney-figuur zich waar bevindt.
- Kies allemaal een speelfiguur en zet het in het dorp.
- Schud de zoekkaarten en leg ze op het kasteelplein. Draai de bovenste kaart om.
- Gooi de dobbelstenen om te bepalen wie begint.

SPELREGELS

Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen en verplaats je je speelfiguur op het speelbord overeenkomstig het resultaat van je worp. Je begint je zet op het veld met het Mickey Mouse-symbool.



Zetten

Tel de punten van beide dobbelstenen bij elkaar op of zet voor beide dobbelstenen apart. Je mag vooruit of achteruit zetten. Je moet echter met het totale aantal ogen van een dobbelsteen in dezelfde richting zetten. Je mag langs andere speelfiguren gaan, maar het veld telt wel mee voor je zet.

Terugsturen

Als je precies op een bezet veld terecht komt, stuur je het speelfiguur van de tegenstander terug naar het dorp. De speler moet vanaf daar opnieuw beginnen.

Dingen vinden

Als je met je speelfiguur op een gouden veld naast een boom terecht komt, mag je onder de boom kijken wie zich daar verstoppt.

Naar het kasteel gaan

Als je een Disney-figuur hebt ontdekt dat op de bovenste zoekkaart op het kasteelplein te zien is, kun je naar het kasteel rennen. Zorg ervoor dat de andere spelers dit niet meteen merken, anders sturen ze je misschien terug naar het dorp.

Vragen beantwoorden

Als je op het veld met een ster terecht komt, mag je meteen onthullen onder welke boom je denkt dat het Disney-personage staat dat je zoekt. Pak de boom op en kijk **stiekem** of je het goed hebt geraden.



- Als het de **verkeerde** boom is, zet je hem terug op zijn plaats. Zet je speelfiguur terug in het dorp. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Als het echter de **juiste** boom is, laat je iedereen de onderkant zien. Zet de boom vervolgens terug op zijn plaats, neem de open zoekkaart als beloning en draai de volgende zoekkaart om. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Heb je zojuist het juiste antwoord gegeven in het kasteel? Laat je speelfiguur tot je volgende beurt op het veld met de ster staan. Bij je volgende beurt mag je opnieuw een gok doen of je gooit de dobbelsteen en gaat weg van het kasteel om opnieuw op zoek te gaan. Als een andere speler tussen jouw beurten ook op het veld met de ster terecht komt, wordt jouw speelfiguur teruggezet naar het dorp.

Magie

Als je dubbel gooit (hetzelfde getal op beide dobbelstenen), mag je iets magisch doen. Kies een van de volgende opties:

- Ga naar een willekeurig vrij gouden veld naast een boom en kijk eronder.
- Ga naar het kasteel en plaats je speelfiguur op het veld met de drie kleine sterren.
- Schud de bovenste zoekkaarten terug in de stapel en draai een nieuwe zoekkaart om.

Als je magie hebt gebruikt, mag je het getal dat je voor de verdubbeling hebt gegooid, **niet** vooruitzetten. Als je hebt besloten geen magie te gebruiken, zet je je speelfiguur zoals gewoonlijk met het gegooide aantal ogen vooruit.



EINDE VAN HET SPEL

Wie als eerste de schuilplaatsen van **drie magische Disney-figuren** heeft ontdekt en daarmee **drie zoekkaarten** heeft gewonnen, wint het spel.

Tactische tip

Net zo belangrijk als zelf zoeken is het om het gedrag van de andere spelers te observeren, want je mag het hen niet te gemakkelijk maken om met de juiste gok het kasteel te bereiken. Het is vaak niet zo erg als je het Disney-figuur dat je op dat moment zoekt niet kunt vinden. Want hoe snel kan door magie juist die kaart tevoorschijn komen waarvan je inmiddels de juiste schuilplaats weet! Uiteraard mogen de bomen tijdens een spel nooit worden verwisseld.

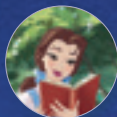
Auteurs: Alex Randolph & Michel Matschoss
Illustratie: Wigwam · Art Direction: Julia Simon
Technische ontwikkeling: Yvonne Varga
Redactie: Sophia Hägele





IT

Per 2-6 fan Disney dai 6 anni in su



In un paese lontano, nascosto nella fitta foresta, sorgeva un castello incantato. Con il passare del tempo, la magia di questo luogo divenne sempre più forte, tanto che iniziò a diffondersi e a conferire alla foresta poteri straordinari.



Venite con noi in questa foresta incantata, dove un'antica magia riempie l'aria, fa brillare il terreno e fa apparire le magiche essenze luminose dei vostri personaggi Disney preferiti!

Alcune di queste essenze magiche si sono perse e si nascondono dietro gli alberi misteriosi. Stanno aspettando di essere trovate da voi! Riuscirete ad aiutarle a ritrovare la strada per il castello e riportare la magia lì dove è nata?

Preparatevi per un'avventura speciale e iniziate un viaggio indimenticabile!

CONTENUTO

- ① 1 Tabellone
- ② 13 Carte ricerca
- ③ 13 Gettoni
- ④ 13 Alberi
- ⑤ 6 Pedine con il design di Topolino
- ⑥ 2 Dado

SCOPO DEL GIOCO

Inoltratevi nella foresta incantata e iniziate il vostro emozionante viaggio! Il vostro compito è trovare le scintillanti essenze luminose dei personaggi Disney che si sono nascosti dietro gli alberi. Portatele al castello! Chi per primo indovina tre nascondigli vince la partita.

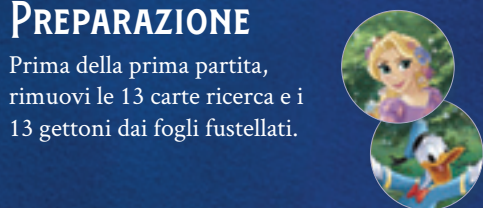
PREPARAZIONE

Prima della prima partita, rimuovi le 13 carte ricerca e i 13 gettoni dai fogli fustellati.

Inserisci i gettoni con l'immagine rivolta verso l'esterno negli alberi, come mostrato in figura. Da questo momento in poi, i gettoni rimarranno incastrati negli alberi.

- Mescola gli alberi e posizionali sulle caselle contrassegnate dal simbolo dell'albero. Nessuno deve sapere quale personaggio Disney si trova sotto a quale albero.

- Ognuno sceglie una pedina e la posiziona nel villaggio.
- Mescola le carte ricerca e mettile nel cortile del castello. Scopri la prima carta.
- Lancia i dadi per decidere chi inizia.



REGOLE DEL GIOCO



Quando è il tuo turno, lancia entrambi i dadi e muovi il tuo personaggio sul tabellone in base al risultato ottenuto. Inizi il tuo movimento sulla casella con il simbolo di Topolino.

Muoversi

Somma i risultati dei due dadi oppure lancia i due dadi separatamente. Puoi muoverti in avanti o indietro. Tuttavia, devi muoverti di tutto il valore del dado nella stessa direzione. Puoi superare le pedine degli altri giocatori, ma la casella conta comunque ai fini del movimento.

Rimandare al villaggio

Se arrivi esattamente su una casella occupata, rimandi la pedina avversaria al villaggio. Il giocatore deve ripartire da lì.

Cercare i personaggi

Se con la tua pedina atterri su una casella dotata accanto a un albero, puoi guardare sotto l'albero per vedere chi si nasconde lì.

Arrivare al castello

Se hai scoperto il personaggio Disney raffigurato sulla carta ricerca visibile al cortile del castello, puoi dirigerti al castello. Fai attenzione che gli altri non se ne accorgano subito, altrimenti potrebbero rimandarti al villaggio.

Rispondere alle domande

Se con la tua pedina atterri su una casella con la stella, puoi rivelare immediatamente sotto quale albero pensi che si trovi il personaggio Disney che stai cercando. Prendi l'albero e controlla **di nascosto** se la tua ipotesi era giusta.



- Se è l'albero **sbagliato**, rimettilo al suo posto. Riporta la tua pedina al villaggio. Poi tocca alla persona successiva.
- Se invece è l'albero **giusto**, mostra a tutti il retro. Rimetti l'albero al suo posto, prendi la carta ricerca scoperta come ricompensa e scopri la carta ricerca successiva. Poi tocca al giocatore successivo.



Magia

- Spostati su una casella dorata libera accanto a un albero e guarda sotto di esso.

- Avanza verso il castello e posiziona la tua pedina sullo spazio con le tre piccole stelle.
- Mescola le carte ricerca in cima al mazzo e scoprine una nuova.



Il primo giocatore a scoprire i nascondigli di **tre magici personaggi Disney** e a vincere **tre carte ricerca**, vince la partita.

Oltre a cercare, è importante osservare il comportamento degli altri giocatori, perché non bisogna consentirgli troppo facilmente di arrivare al castello con l'ipotesi giusta. Spesso non è poi così grave non riuscire a trovare il personaggio Disney che si sta cercando in quel momento. Con la magia, infatti, può apparire all'improvviso proprio la carta che nel frattempo si trovava nel nascondiglio giusto! Naturalmente, durante il gioco gli alberi non devono mai essere scambiati.

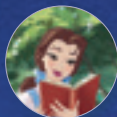
Autori: Alex Randolph & Michel Matschoss
Illustrazioni: Wigwam · **Direzione artistica:** Julia Simon
Sviluppo tecnico: Yvonne Varga
Redazione: Sophia Hägele





ES

Para 2 a 6 fans de Disney a partir de 6 años



En un país lejano, escondido en lo más profundo de un denso bosque, se hallaba un castillo encantado. Con el paso del tiempo, la magia de este lugar se fue haciendo cada vez más fuerte, tan fuerte que empezó a extenderse, dotando al bosque de poderes extraordinarios.

¡Adentraos en este bosque encantado, donde una magia ancestral impregna el aire y hace que el suelo brille y que aparezcan esencias de luz de vuestros personajes Disney favoritos!

Sin embargo, algunas de estas mágicas criaturas se han extraviado y ahora se esconden tras los misteriosos árboles. ¡Están esperando a que los encontréis! ¿Podréis ayudarles a volver al castillo para así devolver la magia a su lugar de origen?

¡Preparaos para una aventura especial! ¡Que comience un viaje inolvidable!



CONTENIDO

- 1 1 tablero de juego
- 2 13 cartas de búsqueda
- 3 13 fichas
- 4 13 árboles
- 5 6 peones con forma de Mickey
- 6 2 dados

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Adentraos en el bosque mágico y comenzad vuestro emocionante viaje! Vuestra tarea consiste en encontrar las esencias de luz de los personajes de Disney, que se han escondido tras los árboles. ¡Llevadlas sanas y salvas al castillo! El primero que logre hallar el escondite de tres esencias, ganará la partida.

PREPARACIÓN

Antes de la primera partida, destroquelad las 13 cartas de búsqueda y las 13 fichas de la plancha perforada.



Insertad las fichas en los árboles con la parte ilustrada hacia afuera, tal y como se muestra en la ilustración de abajo. En adelante, las fichas permanecerán fijadas a los árboles.



- Mezclad los árboles y colocadlos en las casillas marcadas con un símbolo de árbol. Nadie puede saber qué esencia de personaje de Disney se encuentra bajo qué árbol.
- Escoged un peón y ponedlo en el pueblo.
- Mezclad las cartas de búsqueda y ponedlas en el patio del castillo. Revelad la primera carta.
- Tirad los dados para decidir quién empieza.



REGLAS DEL JUEGO

Cuando sea tu turno, lanza ambos dados y mueve tu peón por el tablero según el resultado obtenido. Empiezas a moverte desde la casilla con el símbolo de Mickey Mouse.

Moverse

Cuenta la tirada conjunta de ambos dados o la de cada uno de ellos por separado. Puedes moverte hacia adelante o hacia atrás. En todo caso, siempre debes mover el valor completo de un dado en la misma dirección. Puedes sobrepasar a los peones de los demás jugadores y su casilla cuenta también para tu movimiento.

Enviar a la salida

Si caes justo en la casilla de otro peón, lo mandas de nuevo al pueblo. Ese jugador deberá empezar de nuevo desde allí.

Encontrar cosas

Si caes con tu peón en una casilla dorada junto a un árbol, puedes mirar bajo el árbol para ver quién se esconde ahí.

Moverse al castillo

Si has descubierto una esencia de personaje Disney que se corresponde con la carta de búsqueda superior que hay en el patio del castillo, será mejor que vuelvas pronto al castillo. Pero intenta que los demás no se den cuenta enseguida, si no podrían mandarte de vuelta al pueblo.

Responder preguntas

Si caes en la casilla de la estrella, puedes revelar inmediatamente bajo qué árbol sospechas que se encuentra la esencia del personaje Disney que buscáis. Coge el árbol y comprueba **en secreto**, si tu sospecha era acertada.

- Si se trata del árbol **incorrecto**, vuélvelo a dejar en su sitio. Vuelve a poner tu peón en el pueblo. Después será el turno del siguiente jugador.
- Sin embargo, si se trata del árbol **correcto**, muestra la parte inferior a los demás jugadores. Vuelve a dejar el árbol en su lugar, coge la carta de búsqueda de arriba del mazo como recompensa y revela la siguiente carta de búsqueda. Después será el turno del siguiente jugador.



¿Acabas de averiguar el escondite de una esencia desde el castillo? Entonces deja tu peón en la casilla con el símbolo de la estrella hasta tu siguiente turno. En tu siguiente turno puedes intentar averiguar de nuevo el escondite de una esencia o puedes tirar los dados y salir del castillo para continuar tu búsqueda. En caso de que otro jugador caiga en la casilla de estrella entre tus dos turnos, tu peón deberá volver al pueblo.

Magia

Si sacas dobles con los dados (el mismo valor en ambos dados), puedes usar algo de magia. Elige una de las siguientes opciones:

- Muévete a cualquier casilla dorada libre que esté junto a un árbol y mira debajo de él.
- Muévete hacia el castillo y sitúa tu peón en la casilla de las tres estrellitas.
- Vuelve a barajar la carta de búsqueda superior en el mazo y saca una nueva carta.

Cuando uses magia, **no** podrás usar el valor de tus dados dobles para avanzar. Si decides no usar magia, entonces mueve tu peón usando el valor de tus dados, como de costumbre.

FIN DE LA PARTIDA

El que primero logre descubrir el escondite de **tres esencias de personajes Disney** y, por lo tanto, haya obtenido **tres cartas de búsqueda**, habrá ganado la partida.

Consejo estratégico

*Es tan importante observar el comportamiento de los demás jugadores como tu propia búsqueda, ya que conviene no ponerles las cosas demasiado fáciles para llegar al castillo y acertar sus suposiciones. No desesperéis si no lográis encontrar la esencia que buscáis en ese momento. ¡Puede que, gracias a la magia, aparezca rápidamente otra carta cuyo escondite sí que hayáis descubierto mientras tanto! Naturalmente, los árboles **nunca** podrán intercambiarse durante una partida.*



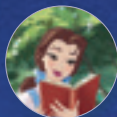
Autores: Alex Randolph & Michel Matschoss
Ilustraciones: Wigwam · Dirección artística: Julia Simon
Desarrollo técnico: Yvonne Varga
Redacción: Sophia Hägele





PT

Para 2 a 6 fãs da Disney a partir dos 6 anos



Numa terra longínqua, bem escondido na floresta densa, havia um castelo encantado. Com o tempo, a magia desse lugar tornou-se cada vez mais forte, tão forte que começou a espalhar-se e a conferir poderes extraordinários à floresta.



Junta-te a nós nesta floresta encantada, onde a magia ancestral preenche o ar, o chão brilha e surgem figuras mágicas e luminosas das tuas personagens favoritas da Disney!

No entanto, alguns desses seres mágicos perderam-se e escondem-se atrás das árvores misteriosas. Eles estão à espera de ser encontrados! Consegues ajudá-los a encontrar o caminho de volta ao castelo e devolver a magia ao seu lugar de origem?

Preparem-se para uma aventura especial e assim começa uma viagem inesquecível!

CONTEÚDO

- 1 1 Tabuleiro de jogo
- 2 13 Cartas objetivo
- 3 13 Fichas
- 4 13 Árvores
- 5 6 Peças de jogo com a silhueta do Mickey
- 6 2 Dados

OBJETIVO DO JOGO

Mergulha na floresta encantada e começa uma emocionante viagem! A tua tarefa é encontrar as figuras mágicas de luz das personagens Disney que se escondem atrás das árvores. Leva-as em segurança até ao castelo! A primeira pessoa a nomear três locais ganha o jogo.

PREPARAÇÃO

Antes da primeira partida destaca as 13 cartas objetivo e as 13 fichas dos seus suportes.



Pressiona as fichas na base base das árvores, com a imagem virada para fora, como se mostra na ilustração abaixo. A partir de agora, as fichas ficam presas nas árvores.



- Mistura as árvores e coloca-as aleatoriamente nos espaços com o símbolo de árvore. Ninguém pode saber qual é a personagem Disney que está em cada lugar.

- Cada pessoa escolhe uma peça de jogo e coloca-a na aldeia.
- Baralha as cartas objetivo e coloca-as no pátio do castelo. Revela a carta no topo do maço.
- Lancem os dados para determinar quem começa.



REGRAS DO JOGO

Na tua vez, lança os dois dados e move a tua peça de jogo no tabuleiro de acordo com o resultado dos dados. Começas o movimento no espaço com o símbolo do Rato Mickey.



Movimento

Soma os pontos dos dois dados ou usa o resultado de cada dado separadamente. Podes avançar ou recuar. No entanto, tens de usar todos os pontos do dado para te moveres na mesma direção. Podes passar por peças de outros jogadores, mas o espaço onde se encontraram conta para o teu movimento.

Mandar para casa

Se terminares o movimento numa casa ocupada, coloca essa peça adversária de novo na aldeia. O seu jogador tem de começar a partir desse ponto.

Encontrar coisas

Se a tua peça terminar num campo dourado ao lado de uma árvore, podes ver quem está escondido sob a árvore.



Ir para o castelo

Se descobrires a personagem Disney que está no topo do maço que se encontra no pátio do castelo, podes avançar para o castelo. Tem cuidado para que as outras pessoas não percebam isso, caso contrário, poderão conseguir enviar-te de volta para a aldeia.

Responder a perguntas

Se terminares no campo com uma estrela, podes indicar imediatamente em que árvore julgas que se esconde a personagem Disney que procuras. Pega na árvore e verifica **secretamente** se a tua suposição estava correta.



- Se for a árvore **errada**, coloca-a de volta no seu lugar. Coloca novamente a tua personagem na aldeia. Depois é a vez da pessoa seguinte.
- Mas se for a árvore **certa**, mostre a sua base a todos. Em seguida, coloca a árvore de volta no lugar, pega na carta objetivo aberta, como recompensa, e revela a carta objetivo seguinte. Depois é a vez da pessoa seguinte.



Você acabou de dar um palpite correto no castelo? Deixe a tua peça no espaço com o símbolo de estrela até à tua próxima jogada. No teu próximo turno, podes fazer outra posição ou lançar os dados e afastar-te do castelo para recomençar a busca. Se uma pessoa também cair no campo com o símbolo de estrela entre os seus movimentos, a sua peça será colocada de volta na aldeia.

Magia

Se obtiveres um par (o mesmo número em ambos os dados), podes usar um pouco de magia. Escolhe entre as seguintes opções:

- Vai para qualquer espaço dourado livre junto a uma árvore e vê o que ela esconde.
- Vai para o castelo e coloca a tua peça no espaço com as três estrelas pequenas.
- Mistura as cartas objetivo do topo da pilha e revela uma nova carta.

Se usaste magia, **não** podes avançar usando o número obtido nos dados. Se decidiste não usar magia, move a tua peça como de costume, avançando o número de espaços correspondente ao resultado dos dados.



FINAL DA PARTIDA

Quem conseguir descobrir primeiro os esconderijos de **três personagens mágicas da Disney** e, assim, ganhar **três cartas objetivo**, vence a partida.

Dica tática

É tão importante procurar a personagem quanto observar o comportamento das outras pessoas, pois não debes facilitar-lhes a tarefa de chegar à solução correta. Muitas vezes, não é assim tão grave não conseguir encontrar a personagem da Disney que procuras. Com que rapidez a magia pode fazer aparecer a carta com a personagem que sabes já onde está escondida! É claro que as árvores nunca podem ser trocadas durante uma partida.

Autores: Alex Randolph e Michel Matschoss
Ilustração: Wigwam · Direção artística: Julia Simon
Desenvolvimento técnico: Yvonne Varga
Edição: Sophia Hägele



© 2026

ravensburger.com/services

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Imported into the UK by Ravensburger Ltd. · PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB
Ravensburger North America, Inc. · PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA

© Disney
© Disney/Pixar
www.disney.com