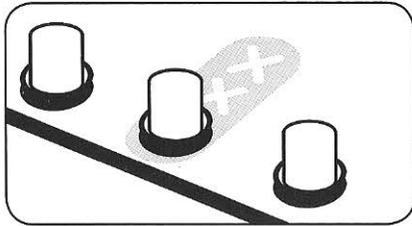
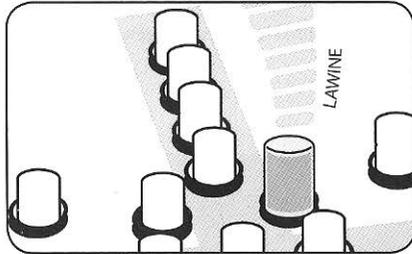


FROST- und LAWINEN-Felder



Wenn du mit genauer Schrittzahl auf einem XX-Frostfeld landest, bist du noch einmal an der Reihe!

- Falls dich eine gewürfelte 6 auf das XX-Feld gebracht hat, bist du insgesamt nur noch ein weiteres Mal an der Reihe, nicht zwei.



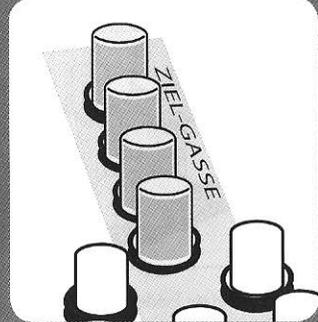
Wenn du mit genauer Schrittzahl auf einem Lawinen-Feld landest, saust du schnell mit deiner Spielfigur zum Fuß der Lawine auf der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts.

- Falls sich bereits die Figur eines Mitspielers auf einem der beiden Lawinen-Felder befindet, wird diese Spielfigur zurück in ihr HAUS geschickt.
- Falls sich bereits eine deiner eigenen Figuren auf einem der beiden Lawinen-Felder befindet, kannst du keine weitere Figur dorthin bewegen. (Stattdessen musst du mit einer deiner anderen Spielfiguren ziehen.)

GEWINNEN!

Wer als erster Spieler seine 4 Spielfiguren in seine ZIEL-GASSE bringt, rettet Olaf und gewinnt!

Viel Spaß!



© Disney. Besuche www.disney.de. Minderjährige bitten einen Erwachsener um Erlaubnis, bevor sie online gehen.
 HASBRO GAMING und das entsprechende Logo sind Warenzeichen von Hasbro.
 © 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
 Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
 D Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de
 CH Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch
 A Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Die HASBRO ARCADE App funktioniert mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer erforderlich) und ausgewählten Android-Geräten. Informationen zur Anleitung, Verfügbarkeit und Kompatibilität sind einsehbar unter www.hasbro.com/arcade. Minderjährige bitten einen Erwachsenen um Erlaubnis, bevor sie online gehen. Nur für begrenzte Zeit und nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Google Play und Android sind Marken von Google Inc.

www.hasbro.de

www.hasbro.ch



0814B1646100 [00]

ZUSAMMENBAU
 DURCH ERWACHSENE
 ERFORDERLICH



ALTER
5+
 2-4
 SPIELER

Olaf aus dem Häuschen



D ACHTUNG:
 ERSTICKUNGSGEFAHR – Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.

F ATTENTION:
 DANGER D'ETOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

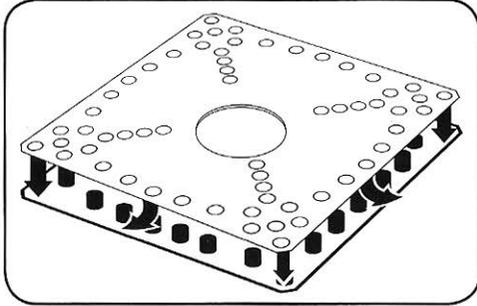
I AVVERTENZA! PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

INHALT: Spielbrett • 1 Kunststoffeinsatz mit Schneeball-Würfler
 • 16 Spielfiguren • 1 Stickerbogen

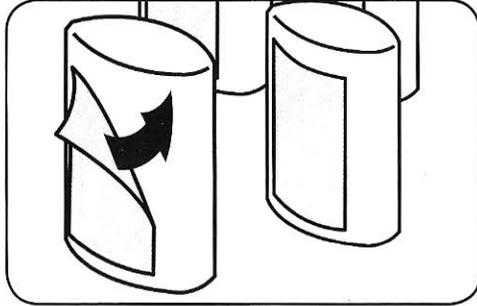
ZIEL DES SPIELS

Olaf ist wieder einmal völlig außer Form und seine Teile liegen in ganz Arendelle verstreut herum! Komm schnell zu seiner Rettung und bringe deine 4 Spielfiguren ins ZIEL. Der erste Spieler, dem dies gelingt, gewinnt!

VOR DEM ERSTEN SPIEL



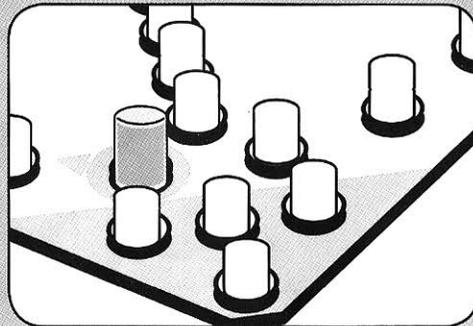
Bittet einen Erwachsenen, euch zu helfen, und setzt das Spielbrett auf den Kunststoffeinsatz.



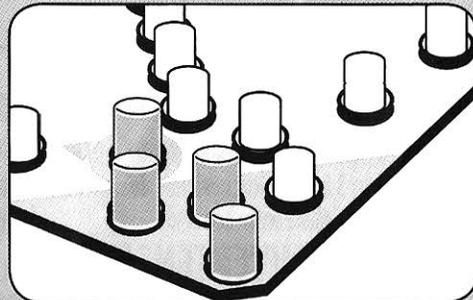
Klebe die Sticker auf die entsprechend farbigen Spielfiguren.

MACHT EUCH STARTKLAR!

1. Jeder Spieler sucht sich einen der 4 Charaktere (Elsa, Sven, Kristoff oder Anna) aus...
2. ... und setzt 1 Spielfigur auf das entsprechend farbige START-Feld auf dem Spielbrett.



3. Die übrigen 3 Spielfiguren werden in das jeweilige HAUS gesetzt.



4. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

LOS GEHT'S!

Wenn du an der Reihe bist, drückst du auf den „Schneeball“, um zu würfeln. Je nach gewürfelter Zahl führst du die folgenden Spielzüge aus:

1

Peinlich geplatzt! Du selbst darfst deine Spielfigur nicht bewegen, aber deine Mitspieler dürfen jeweils eine Figur aus ihrem HAUS holen und auf ihr START-Feld setzen.

2 3
4 5

Bewege eine deiner Spielfiguren, die sich bereits auf dem Spielpfad befindet, die gewürfelte Felderanzahl nach vorne.

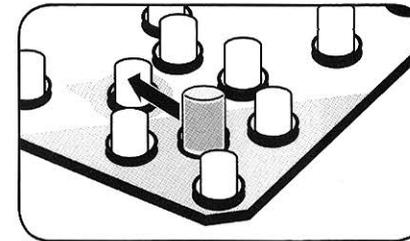
6

Hier darfst du wählen:

- Bewege eine deiner Spielfiguren von deinem HAUS auf dein START-Feld oder
- Bewege eine deiner Spielfiguren 6 Felder vor

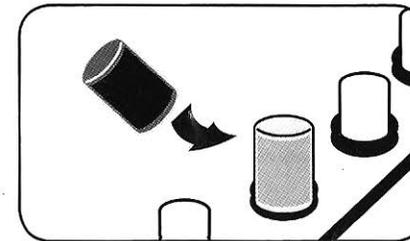
Nach deinem Spielzug würfelst du bitte noch einmal.

HAUS und START-Feld



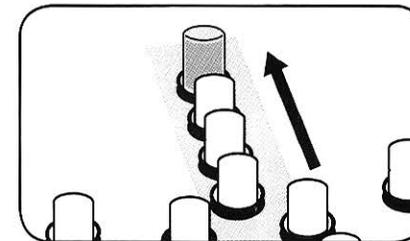
- Um eine Spielfigur von deinem HAUS auf dein START-Feld zu setzen, musst du selbst eine 6 oder ein anderer Spieler eine 1 würfeln.
- Wenn du eine Spielfigur von deinem HAUS auf das START-Feld setzt, nachdem du eine 6 gewürfelt hast, dann vergiss bitte nicht, noch einmal zu würfeln!
- Falls sich bereits eine deiner Figuren auf deinem START-Feld befindet, darfst du keine neue Figur herausbringen.

Bereits besetzte Felder



- Wenn du auf einem Feld landest, auf dem bereits die Figur eines Mitspielers steht, schickst du diese Figur zurück in ihr HAUS und setzt deine eigene Spielfigur auf dieses Feld.
- Du kannst nicht auf deinen eigenen Spielfiguren landen oder diese nach Hause schicken. In einem solchen Fall bewegst du eine deiner anderen Figuren.

Die ZIEL-Gasse



- Deine Spielfigur muss einmal ganz um das Spielbrett herum gewandert sein, bevor sie in die ZIEL-Gasse einbiegen kann.
- Sobald du die ZIEL-Gasse erreicht hast, rückst du deine Spielfigur ganz nach vorne auf das erste freie ZIEL-Feld in der Nähe des Schneeballs.
- Du musst nicht die genaue Schrittzahl würfeln, um in die ZIEL-Gasse zu gelangen.