

Disney

**MICKEY
MOUSE**
& Friends



WER HAT DIE 6?

INHALT

- 1 Spielplan
- 16 3D Disney Spielfiguren
- 12 Booster-Münzen
- 1 Würfel



ALTER | SPIELER
4+ | **2-4**

Oh Junge! Mickey, Minnie, Donald und Pluto treten gegeneinander an, um nach Hause zu kommen.

Du kennst das Spiel. Du liebst das Spiel. Jetzt spiel das Spiel und gewinne es! Lass den Würfel fallen, setze die Booster-Münzen geschickt ein und bring dein Team als Erster nach Hause.

Auf die Plätze...

Wähle deine Lieblingsfigur, deine Lieblingsfarbe und setze alle 4 Figuren auf die Startfelder deiner Farbe.

Mischt die Booster-Münzen und teilt diese jedem Spieler verdeckt aus:

- spielen 4 Spieler erhält jeder 3 Booster-Münzen
- spielen 3 Spieler erhält jeder 4 Booster-Münzen
- spielen nur 2 Spieler erhält jeder 6 Booster-Münzen

Schaut euch eure Booster-Münzen an aber haltet ihre Kräfte vorerst geheim.

Fertig...

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Würfle 3 Mal, solltest du eine 6 würfeln, darf deine erste Figur auf die Reise gehen. Wann immer du im Verlauf des Spiels eine 6 würfelst, kann eine weitere deiner Figuren in den Wettlauf eingreifen. Sollten im Spielverlauf wieder alle 4 Figuren im Startbereich landen, darfst du wieder 3 Mal würfeln.

Los!

Würfle und rücke eine deiner Figuren um die gewürfelte Anzahl an Feldern vor. Setze ggf. eine deiner Booster-Münzen ein und nutze deren Effekt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Während des Spielverlaufs

Setze wann immer du möchtest und an der Reihe bist eine deiner Booster-Münzen ein, bis alle verbraucht sind. Würfle, rücke eine deiner Spielfiguren und nutze anschließend den Effekt der



Booster-Münze. Lege verbrauchte Booster-Münzen verdeckt auf einen Ablagestapel neben das Spielbrett.

Die Figur eines anderen Spielers steht auf dem Feld, auf dem du gerade landest?

Schicke diese Figur zurück auf ihr Startfeld. Kann der Spieler eine seiner Booster-Münzen einsetzen, um die

Figur zu retten, darf er das tun. Die verbrauchte Booster-Münze wandert anschließend auf den Ablagestapel.

Eine deiner Figuren steht auf dem Feld, auf dem du gerade landest?

Du darfst auf das nächste freie Feld rücken.

Zu Hause angekommen?

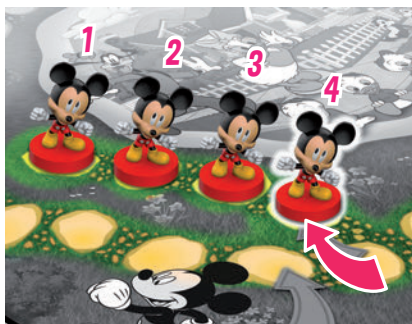
Die farbigen Felder in der Mitte des Spielplanes sind das Ziel eures Spiels und das zu Hause deiner Figuren. Dort angekommen sind die Figuren in Sicherheit und können nicht mehr zum Startfeld zurückgeschickt werden.

GEWINNEN!

Der erste Spieler, der alle seine 4 Spielfiguren nach Hause gebracht hat, gewinnt das Spiel. Du brauchst nur eine genügend große Zahl zu würfeln, nicht die genaue Zahl, um auf einem freien Zu-Hause-Feld anzukommen.

Booster-Münzen

Einige Münzen helfen dir schneller nach Hause zu kommen. Einige Münzen bremsen andere Spieler aus. Verbrauchte Münzen wandern auf einen Ablagestapel neben dem Spielbrett.



Verdopple deine gewürfelte Zahl.

Kann nur bei einer deiner Figuren angewendet werden.



Würfle nochmals.

Addiere beide Würfe und rücke diese Zahl an Feldern vorwärts.



Rücke mit einer deiner Figuren zum nächsten Sternfeld.

Ist dieses nicht frei, darfst du sogar zu nächsten freien Sternfeld rücken. Ist gar kein Sternfeld frei, darfst du direkt nach Hause!



Schicke die Figur eines anderen Spielers zum vorherigen Sternfeld zurück.

Ist dieses Sternfeld nicht frei, muss der Spieler auf das nächste zurück liegende Sternfeld rücken. Ist gar kein Sternfeld frei, muss der Spieler zurück in seinen Startbereich.



Rücke diesen Zug mit 2 Figuren gleichzeitig.

2 Figuren von dir können diesen Wurf gleichzeitig nutzen.



In Sicherheit!

Spiele diese Münze aus, wenn eine deiner Figuren vom Rauswurf bedroht ist. Deine Figur darf stehen und damit im Spiel bleiben.

Mamma mia! Topolino, Minnie, Paperino e Pluto sono in gara per tornare a casa.

Lancia il dado, usa abilmente le monete velocità e porta a casa il tuo team per primo.

Pronti...

Scegli il tuo personaggio Disney e il tuo colore preferito e metti tutti e 4 i personaggi sulla casella di partenza del tuo colore.

Mescola le monete velocità e distribuiscile a faccia in giù a ciascun giocatore:

- Se i giocatori sono 4, ognuno riceve 3 monete velocità
- Se i giocatori sono 3, ognuno riceve 4 monete velocità
- Se i giocatori sono solo 2, ognuno riceve 6 monete velocità

Dai uno sguardo alle tue monete, ma non rivelarne il potere per ora.

Partenza...

Parte il giocatore che ha compiuto gli anni più di recente. Si gioca in senso orario. Lancia il dado 3 volte, se ottieni un 6, puoi mettere in marcia il tuo primo personaggio. Tutte le volte che durante il gioco lanci un 6, puoi mettere in gara un altro dei tuoi personaggi. Se durante il gioco tutti e 4 i personaggi finiscono nuovamente sulla casella di partenza, hai diritto a fare di nuovo 3 lanci.

Via!

Lancia il dado e muovi uno dei tuoi personaggi del numero di caselle indicato dal dado. Gioca una delle tue monete velocità e sfruttane l'effetto.

Ed ora è il turno del giocatore successivo.



Ad ogni altro turno

Ogni volta che lo desideri e durante il tuo turno



gioca una moneta velocità, fino a quando le hai esaurite tutte.

Lancia il dado, muovi uno dei tuoi personaggi e sfrutta quindi l'effetto della moneta.

Metti le monete velocità usate a faccia in giù in una pila di scarto accanto al tabellone.

Sei finito su un personaggio di un altro giocatore?

Sposta quel personaggio indietro alla sua casella di partenza!

Al giocatore è permesso giocare una delle sue monete velocità, per salvare il suo personaggio. La moneta velocità usata viene messa sulla pila di scarto.

Sei finito su uno dei tuoi personaggi?

Puoi avanzare fino alla prima casella libera successiva.

Il tuo personaggio è arrivato a CASA?

Le caselle colorate al centro del tabellone sono la meta del gioco e la casa dei tuoi personaggi. I tuoi personaggi sono al sicuro a CASA e non possono più essere rimandati alla casella di partenza.

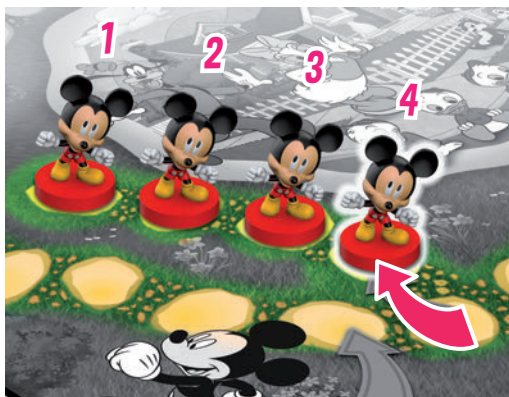
VINCITORE

Il primo giocatore che porta i suoi 4 personaggi a CASA vince il gioco!

Per arrivare a CASA, basta ottenere con il dado un numero di punti sufficiente per raggiungere la casella, non è necessario che sia il numero esatto.

MONETE VELOCITÀ

Alcune ti aiuteranno nella tua CORSA A CASA. Alcune rallenteranno gli altri giocatori. Metti le monete velocità usate su una pila di scarto accanto al tabellone.



Raddoppia il risultato del dado.

Vale per uno solo dei tuoi personaggi.



Lancia di nuovo. Fai la somma dei due dadi e fai avanzare uno dei tuoi personaggi delle caselle corrispondenti.



Sposta uno dei tuoi personaggi in avanti, alla casella con stella successiva.

Se è occupata, puoi spostarla a quella ancora dopo. Se sono tutte occupate, arrivi subito a Casa!



Rimanda indietro il personaggio di un altro giocatore alla casella con stella precedente.

Se è occupata, spostalo a quella ancora prima. Se sono tutte occupate, il personaggio torna alla sua casella di partenza.



Muovi 2 personaggi nello stesso giro.

Ogni personaggio si muove del numero di caselle indicato sul dado.



Mettiti al sicuro! Gioca questa moneta se un tuo personaggio è minacciato di espulsione! Il tuo personaggio resta dov'è e quindi in gioco.

Ça alors ! Mickey, Minnie, Donald et Pluto font la course pour rentrer chez eux.

Vous connaissez le jeu. Vous aimez le jeu. À vous de jouer et de gagner. Lancez le dé, utilisez les jetons de vitesse à bon escient et soyez le premier à ramener votre équipe à la maison.

À vos marques...

Choisissez votre figurine Disney préférée, votre couleur préférée et placez vos 4 personnages sur les cases de départ de votre couleur. Mélangez les jetons de vitesse et distribuez les, face cachée, à chaque joueur :

- 3 jetons de vitesse pour 4 joueurs
- 4 jetons de vitesse pour 3 joueurs
- 6 jetons de vitesse pour 2 joueurs

Regardez vos jetons de vitesse mais gardez leur pouvoir secret pour le moment.

Prêts...

Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Jetez le dé 3 fois, si vous lancez un 6, votre premier personnage peut commencer la partie. Et à chaque 6 obtenu au cours de la partie, un autre personnage peut se lancer. Si vos 4 personnages se retrouvent sur les cases de départ au cours de la partie, vous pouvez relancer 3 fois le dé.

Partez !

Au premier tour

Lancez le dé et déplacez l'un de vos personnages d'autant de case que le résultat du dé. Si nécessaire, prenez l'un des jetons de vitesse et utilisez son pouvoir. Le joueur suivant peut ensuite lancer le dé.

C'est fini, c'est au tour du joueur suivant.



Aux tours suivants

Utilisez un jeton de vitesse quand vous le souhaitez et quand c'est à votre tour, jusqu'à ce qu'ils soient tous utilisés. Lancez le dé, déplacez le personnage de votre choix et utilisez ensuite le pouvoir du jeton. Placez les jetons de vitesse utilisés face cachée dans la défausse à côté du plateau de jeu.

Vous avez atterri sur le personnage d'un autre joueur ?

Renvoyez ce personnage sur sa case départ ! Si le joueur concerné peut utiliser un jeton de vitesse pour sauver son personnage, il est autorisé à le faire. Le jeton utilisé est ensuite placé dans la défausse.

Vous avez atterri sur l'un de vos personnages ?

Placez votre pion sur la prochaine case libre. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un personnage sur une case.

Votre personnage est arrivé à la maison ?

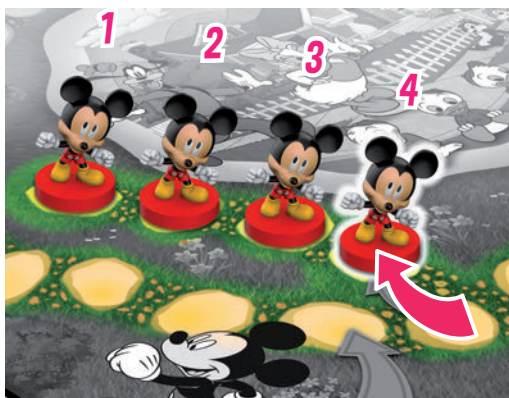
Les cases colorées au centre du plateau de jeu sont le but de votre jeu et la maison de vos personnages. Lorsqu'ils y sont arrivés, vos personnages sont en sécurité à la maison et ils ne peuvent pas être renvoyés à la case départ.

GAGNÉ !

Le premier joueur à ramener ses quatre personnages à la maison remporte la partie ! Vous pouvez faire un lancer supérieur au nombre de cases restantes pour rentrer à la maison, inutile d'obtenir le chiffre exact.

JETONS DE VITESSE

Certains vous aident à rentrer plus vite à la maison. D'autres ralentissent les autres joueurs. Placez les jetons de vitesse utilisés dans la défausse à côté du plateau de jeu.



Doublez votre lancer.

Ne peut être utilisé que pour un seul de vos personnages.



Relancez le dé.

Additionnez les deux lancers et déplacez l'un de vos personnages d'autant.



Déplacez l'un de vos personnages sur la prochaine case étoile.

Si la case étoile est occupée, allez à la case étoile suivante. Rentez directement à la maison si aucune case étoile n'est libre !



Envoyez le personnage d'un autre joueur sur la case étoile précédente.

Si la case étoile est occupée, déplacez le personnage sur la case étoile suivante. Si aucune case étoile n'est libre, le personnage doit retourner sur sa case de départ.



Déplacez 2 personnages en même temps.

2 personnages peuvent profiter de ce lancer en même temps.



Bouclier !

Jouez ce jeton si l'un de vos personnages est menacé d'expulsion. Votre personnage peut rester à sa place et ainsi dans le jeu.

SPIELREGELN
regole del gioco
règles du jeu

DE | **Seite 1 - 2**
IT | **pagina 3 - 4**
FR | **page 5 - 6**