

Filly
Butterfly

Sammlle deine Funkelsteine

Course aux cristaux
Raccogli le gemme

4+



Reiher Knizia

Ravensburger



Sammele deine Funkelsteine

Ravensburger® Spiele Nr. 23 396 0

Für 2 – 4 Kinder ab 4 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalt:

- 1 Spielplan (6 Teile)
- 1 Prinzessin Scarlet Spielfigur mit Aufsteller
- 1 Würfel
- 25 bunte Funkelsteine aus Kunststoff



Die wunderschönen Filly® Schmetterlinge sind aufgeregt, denn Prinzessin Scarlet ist zu Besuch. Sie hat funkelnnde Kristalle mitgebracht, die sie großzügig im magischen Garten Papilla™ verteilt. Um alle Fillys zu erreichen, zieht die Prinzessin von Ort zu Ort. Mit Würfelglück und etwas Mut zum Risiko könnt ihr viele bunte Funkelsteine ergattern. Auf geht's!

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Funkelsteine zu besitzen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Prinzessin Scarlet Spielfigur vorsichtig aus der Stanztafel und steckt sie in den Aufsteller.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr die 6 Teile des Spielplans zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Stellt Prinzessin Scarlet auf einen beliebigen Ort im Garten Papilla™ (auf das Schmetterlingsschiff, den Regenbogenbaum oder auf eines der Filly® Häuser). Ihr spielt alle mit derselben Spielfigur! Die bunten Funkelsteine verteilt ihr gleichmäßig an die Spieler; die Farben spielen dabei keine Rolle. Ein Funkelstein dient als Ersatz und kommt zurück in die Schachtel. Den Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Spiel mit 2 Spielern: Jeder von euch erhält 10 Funkelsteine. Die übrigen Funkelsteine legt ihr zurück in die Schachtel.

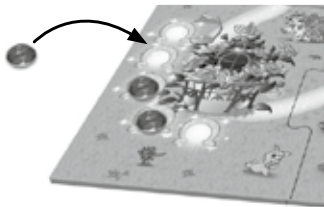


Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst Prinzessin Scarlet um entsprechend viele Orte im Uhrzeigersinn weiter.

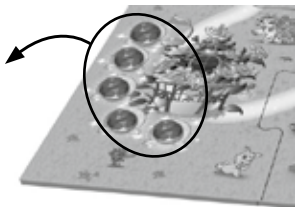
Dabei gilt folgendes:

Erreicht Prinzessin Scarlet einen Ort, an dem es noch freie Hufeisenfelder gibt, musst du eines dieser leeren Felder mit einem Funkelstein aus deinem Vorrat belegen. Dann darfst du dich entscheiden, ob du noch mal würfeln möchtest oder ob der nächste Spieler das Spiel fortsetzen soll.



Ein kleiner Tipp: Um die richtige Entscheidung zu treffen, solltest du dir die nächsten Orte im Garten Papilla™ anschauen! Sind sie komplett mit Funkelsteinen gefüllt? Dann könnte es sich lohnen noch mal zu würfeln.

Erreicht Prinzessin Scarlet einen Ort, an dem bereits alle Hufeisenfelder mit Funkelsteinen belegt sind, darfst du dir diese Funkelsteine nehmen und in deinen Vorrat legen. Dein Spielzug ist damit beendet und der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort.



Das Spiel endet sofort, sobald der erste Spieler seinen letzten Funkelstein auf ein freies Hufeisen-Feld ablegen muss. Der Spieler, der jetzt am meisten Funkelsteine vor sich liegen hat, **gewinnt!**

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



www.dracco.com

© 2014 Home Focus Development Ltd.



www.filly.com



Course aux cristaux

Jeux Ravensburger® n° 23 396 0

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 6 parties)
- 1 pion Princesse Scarlet + socle
- 1 dé
- 25 cristaux colorés en plastique



Les merveilleux papillons Filly® sont fous de joie : la princesse Scarlet a annoncé sa visite. Elle apporte avec elle des cristaux qu'elle souhaite distribuer généreusement dans le jardin magique de Papilla™. Pour rencontrer tous les Filly®, la princesse se rend de maison en maison. Vous aussi, vous avez une chance de récupérer ces pierres brillantes. Avec un peu de chance au dé et un léger goût du risque, lequel d'entre vous récoltera le plus de cristaux ?

Le but du jeu consiste à posséder le plus de cristaux à la fin de la partie.

Préparation

Avant la première partie, détachez la princesse Scarlet du petit support en carton prédécoupé et coincez-la sur son socle.

Au début de chaque partie, assemblez les 6 parties du plateau et installez-le au centre de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Placez la princesse Scarlet sur un lieu de votre choix dans le jardin Papilla™ (= le bateau des papillons, l'arbre arc-en-ciel ou les maisons Filly®). Vous déplacez tous le même pion ! Distribuez autant de cristaux à chaque joueur. Leurs couleurs n'ont pas d'importance. Le cristal supplémentaire (qui sert en cas de perte) est remis dans la boîte. Gardez le dé à proximité du plateau.

Partie à 2 joueurs : Chacun d'entre vous reçoit 10 cristaux. Les cristaux restants sont remis dans la boîte.

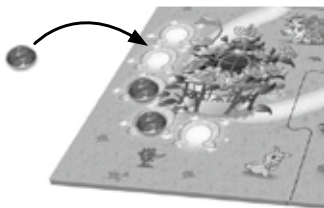


Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient ton tour, lance le dé et déplace la princesse Scarlet du nombre de lieux correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.

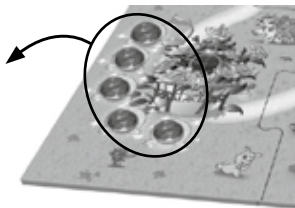
Règles de déplacement :

Si la princesse Scarlet atteint un lieu où il reste des cases Fer à cheval libres, tu es obligé d'y déposer un cristal de ta réserve. Tu as ensuite le choix entre : relancer le dé ou décider d'arrêter ton tour et passer la main au joueur suivant.



***Petit conseil :** Pour prendre la bonne décision, regarde les lieux suivants dans le jardin Papilla™ ! Sont-ils entièrement occupés par des cristaux ? Dans ce cas, il serait peut-être judicieux de relancer le dé.*

Si la princesse Scarlet atteint un lieu où toutes les cases Fer à cheval sont occupées par des cristaux, tu peux t'emparer des cristaux et les ajouter à ta réserve. Ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a déposé son dernier cristal sur une case Fer à cheval. Celui qui possède le plus de cristaux **remporte la partie !**

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



www.dracco.com

© 2014 Home Focus Development Ltd.

www.filly.com





Raccogli le gemme!

Gioco Ravensburger® n. 23 396 0

Per 2 – 4 giocatori dai 4 in su.

Autore: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

- 1 tabellone (6 parti)
- 1 pedina principessa Scarlet con piedistallo
- 1 dado
- 25 gemme scintillanti in materia plastica



Le incantevoli Filly® Farfalle sono molto emozionate: la principessa Scarlet è venuta a farle visita! Ha portato con sé tante gemme scintillanti per distribuirle generosamente nel magico Giardino Papilla™. La principessa si recherà da un posto all'altro, per poter raggiungere tutte le Filly®. Chi è pronto a rischiare e ha un po' di fortuna ai dadi, potrà raccogliere tante colorate gemme scintillanti. Si parte!

Scopo del gioco è quello di essere in possesso del maggior numero di gemme scintillanti.

Preparativi

Prima di iniziare il gioco, staccate dalla tavola prefustellata la sagoma della principessa Scarlet e inseritela nel piedistallo. Prima di ogni partita, unite le 6 parti del tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Piazzate la principessa Scarlet su un posto qualsiasi del giardino Papilla™ (nave farfalla, albero arcobaleno oppure una delle case Filly®). Tutti giocano con la medesima pedina! Le gemme preziose colorate vengono distribuite equamente fra i giocatori, i colori non contano. Un cristallo serve come riserva e va rimesso nella scatola. Preparate il dado accanto al tabellone.

Se giocate in due: ognuno di voi riceve 10 gemme preziose; quelle restanti vengono rimesse nella scatola.

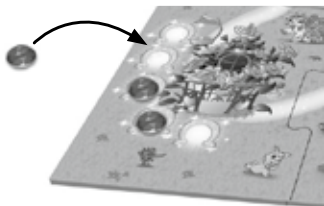


Svolgimento della partita

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in senso orario. Al tuo turno, lancia il dado e avanza la principessa Scarlet, in senso orario, di tanti luoghi quanti mostra la faccia del dado.

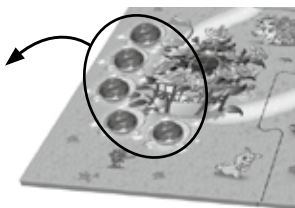
Valgono le regole seguenti:

Quando la principessa Scarlet giunge in un luogo nel quale ci sono disponibili ancora delle caselle “ferro di cavallo” libere, devi metterci una delle tue gemme preziose dalla scorta personale. Successivamente, puoi decidere se lanciare ancora una volta il dado oppure passare il turno al giocatore seguente.



Un piccolo consiglio: per prendere la decisione giusta, dovresti guardarti i prossimi luoghi che incontrerai nel giardino Papilla™! Sono già tutti occupati da gemme scintillanti? Allora potrebbe valere la pena rilanciare il dado.

Quando la principessa Scarlet giunge in un posto in cui tutte le caselle “ferro di cavallo” sono coperte da gemme scintillanti, puoi raccogliere questi cristalli e metterli nella tua scorta personale. Con questo, il tuo turno è terminato. Tocca quindi al prossimo giocatore continuare la partita.



Il gioco termina, quando un giocatore ha collocato la sua ultima gemma scintillante su una casella “ferro di cavallo”. A questo punto, **vince** il giocatore che, in quel momento, possiede il maggior numero di gemme scintillanti.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



www.dracco.com

© 2014 Home Focus Development Ltd.



www.filly.com



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



232377