



Spielregeln • Spelregels
Règles du jeu • Rules of the game



D

ARIELLE DIE MEERJUNGFRAU

Für 2 bis 4 Spieler

Ab 5 Jahren

Spieldauer

ca. 30 Minuten

INHALT

Spielbrett

24 Spielkarten

4 Arielle-Spielfiguren

7 gelbe Karten

1 Würfel

Spielanleitung

ZIEL des SPIELES

Das Spielbrett stellt die Unterwasserwelt dar, in der Arielle, die kleine Meerjungfrau, lebt. Die Spieler müssen versuchen, den Prinzen zu finden und zu befreien. Wem dies als Erstes gelingt, hat gewonnen. Aber, so einfach ist das natürlich nicht! Bevor der Spieler auf der Leiter nach oben klettern darf, muss er zuerst drei Freunde von Ariel um sich versammeln. Die Freunde finden die Spieler bei einem Streifzug durch die Meereswelt, bei der sie zusammen mit Arielle spannende Abenteuer erleben. Hüten jedoch müssen sie sich vor allem vor den zwei garstigen "Lieblingen" der bösen Meereshexe Ursula, denn die nehmen einem Spieler die eingesammelten Freunde leider wieder weg!



VORBEREITUNG

Mische die 7 gelben Karten gründlich und lege sie dann auf die Felder (im Schiff). Sortiere die restlichen Spielkarten in 3 Stapel von je 8 Karten und lege diese neben das Spielbrett.

SPIELBEGINN und - ABLAUF

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld mit dem Pfeil. Anfangen darf der Spieler, der als nächster Geburtstag hat. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der jeweilige Spieler setzt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl. Landet die Spielfigur auf einem Feld mit einem Bild, so muss der Spieler die Anweisungen dieses Feldes befolgen.



Startfeld

Alle Figuren starten von hier in das Spiel. Wer von der Hexe Ursula vom Schiff gejagt wird, muss hier wieder neu anfangen.

Fabius

Der putzige Fisch ist Arielle's treuer Freund. Wer auf einem solchen Feld landet, zieht die oberste Karte vom Stapel mit der Abbildung von Fabius



Scuttle

Scuttle ist die Möwe, die glaubt, alles über Menschen zu wissen. Wer auf einem solchen Feld landet, zieht die oberste Karte vom Stapel mit der Abbildung von Scuttle.

Sebastian

Der Krebs ist Hofkomponist und Dirigent des Orchesters. Wer auf einem solchen Feld landet, zieht die oberste Karte vom Stapel mit der Abbildung von Sebastian.



Triton

Wer auf dem Feld des Meereskönigs Triton landet, muss schnell weiterspielen, um ihn nicht zu wecken: Noch einmal würfeln und ziehen!

Dreizack

In diesem Dreizack steckt König Tritons Zauberkraft. Wer auf einem solchen Feld landet, kann sich selbst auf ein Feld seiner Wahl zaubern: Der Spieler zieht seine Figur sofort auf ein beliebiges Feld – und befolgt die Anweisungen dort.



Hai

Der Hai ist gefährlich und versperrt den Weg. Wer auf diesem Feld landet, muss seinen Zug beenden und während der nächsten Runde aussetzen.

Muränen

Die beiden "Lieblinge" der Hexe Ursula bringen Unglück! Wer auf diesem Feld landet, muss alle seine gesammelten Karten wieder abgeben! Der Spieler schiebt jede seiner Karten unter den passenden Stapel zurück.

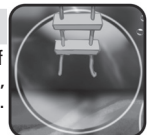


Konzert

Die Seepferdchen geben ein Konzert und alle machen mit. ALLE Spieler würfeln reihum einmal. Wer die meisten Augen würfelt, darf von einem beliebigen Stapel eine Karte ziehen. Würfeln zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl, so müssen sie erneut würfeln (solange, bis es einen „Gewinner“ des Auswürfeln gibt).

Leiter

Von hier aus kann man auf das Schiff kommen, wenn man Karten mit Fabius, Scuttle und Sebastian gesammelt hat.



Ein Spieler bleibt unter Wasser, bis er die drei verschiedenen Karten gesammelt hat, mit denen er an Bord kommen kann. Unter Wasser können die Spieler sich gegenseitig Karten abnehmen. Wenn ein Spieler auf einem Feld landet, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, darf er diesem Spieler eine beliebige Karte abnehmen. Wenn schon zwei Spieler auf einem Feld mit einer Zeichnung von Fabius, Scuttle oder Sebastian stehen, bekommt er sogar drei Karten (zwei von den anderen Spielern und eine gezogene Karte, da der Spieler auf dem Feld gelandet ist). Wenn ein Spieler auf dem Feld mit der Leiter landet oder darüber hinweg zieht und die drei verschiedenen Karten besitzt, gibt er diese drei Karten ab (unter die Stapel zurückschieben) und stellt seine Spielfigur bei der Leiter auf. Dann wartet er hier auf die nächste Runde. Wenn ein Spieler hier steht, können die anderen Spieler ihm keine Karten mehr abnehmen. Wenn er wieder an der Reihe ist, darf er seine Spielfigur auf das Schiff setzen und Prinz Eric suchen. Er wählt dann eine Karte aus, dreht sie um und zeigt sie den anderen Spielern.

- zeigt die Karte Prinz Eric, so hat der Spieler gewonnen und das Spiel ist zu Ende.



- zeigt die Karte jedoch Herrn Grimbsby, Hund Max oder den Koch, so ist noch nicht alles verloren: Der Spieler legt die Karte verdeckt an ihren Platz zurück und darf eine andere Karte umdrehen.



- zeigt die Karte aber die Hexe Ursula, so hat er Pech: Sie jagt ihn sofort vom Schiff. Der Spieler muss nun auf dem Startfeld neu beginnen. Besitzt er noch gesammelte Karten, so darf er sie behalten. Die Ursula-Karte legt er verdeckt zurück auf den Stapel. Dann muss er noch einmal versuchen, mit den drei benötigten Karten bis zur Leiter zu kommen, bevor einer der anderen Spieler Prinz Eric gefunden hat.



JUMBO Spiele wünscht viel Spaß beim Spielen und Finden von Prinz Eric!

ARIEL, DE KLEINE ZEEMEERMIN

Voor 2 – 4 spelers

Vanaf 5 jaar

Speeltijd ± 30 minuten

NL

Inhoud

speelbord
24 speelkaarten
4 Ariel speelfiguren
7 (gele kaartjes)
dobbelsteen
spelregels

Op het speelbord zie je de onderwater wereld van Ariel met het schip van de prins De spelers moeten proberen de prins, die aan boord is, te pakken te krijgen. Wie daar als eerste in slaagt heeft gewonnen. Maar ...zo gemakkelijk is dat natuurlijk niet. Voordat je langs de ladder naar boven mag klimmen, moet je eerst de drie vriendjes van Ariel verzamelen. Maak een tocht over de bodem van de zee, beleef samen met Ariel spannende avonturen. Probeer vooral de twee gevaarlijke "schatjes" van Ursula te ontwijken, want die pakken al je vrienden af!



Voordat je begint:

Schud de 7 gele kaartjes goed en leg ze op de vakjes op het schip. De speelkaartjes leg je in 3 stapeltjes van 8 naast het bord. Deze 3 stapeltjes vormen de pot.

Het spel:

Iedere speler kiest een speelfiguur en zet dit op het startvlak met de pijl. Wie het eerste jarig is mag beginnen. Daarna volgt de speler die links zit enz. Je mag net zoveel vakjes vooruit als de dobbelsteen aangeeft. Kom je op een vakje met een tekening, lees dan op het volgende lijstje wat je moet doen.



Startvak

Hier begint het spel. Je moet hier ook weer beginnen als je door Ursula van het schip bent afgejaagd.

Botje

Ariels trouwe speelmakker en beste vriend. Pak dit kaartje uit de pot.



Jutter

De zeemeeuw, die denkt alles van de mensenwereld af te weten. Neem dit kaartje uit de pot.

Sebastiaan

De dirigent van de het orkest van de Zeekoning. Pak dit kaartje uit de pot.



De zeekoning Triton

Snel doorspelen en niet wakker maken! Je mag van Triton dus nog een keer gooien.

De drietand

Hierin zit de toverkracht van koning Triton. Gebruik hem om jezelf naar een vakje naar keuze te toveren. Je kunt bijvoorbeeld naar een vakje gaan, waar je een kaartje krijgt.



De haai

Deze verspert je de weg, dus een beurt overslaan.

De twee alen

Deze twee "schatjes" van Ursula brengen altijd ellende....ook voor jou....Je verliest al je kaartjes aan de pot.



Het concert

Alle spelers doen mee. Iedereen gooit een keer met de dobbelsteen. Degene die het hoogste gooit, mag een kaartje kiezen uit de pot. Als twee spelers gelijk eindigen, gooien zij opnieuw.

Ladder

Vanaf dit vakje kan je aan boord gaan, als je drie verschillende kaartjes hebt: Botje, Jutter en Sebastiaan.



Je blijft onder water, totdat je de drie verschillende kaartjes hebt, waarmee je aan boord mag. Onder water kunnen de spelers kaartjes van elkaar afpakken. Als je op een vakje komt waar al een speler staat, dan mag je van die speler een kaartje afpakken. Als er al twee spelers op dat vakje staan, dan mag je zelfs van beide spelers een kaartje kiezen. En als deze spelers op een vakje staan met een tekening van Botje, Jutter of Sebastiaan, dan krijg je zelfs drie kaartjes. Kom je op of langs de ladder en je bent in het bezit van drie verschillende kaartjes, dan lever je deze drie kaartjes in bij de pot en ga je op de ladder staan. Wacht hier op je volgende beurt. Als je hier staat kunnen de andere spelers geen kaartjes meer van je afpakken. Ben je weer aan de beurt, ga dan aan boord en zoek prins Eric.

Kies een kaartje, draai het om en laat het aan de andere spelers zien.

- Als het prins Eric is heb je gewonnen en is het spel afgelopen.



- Als het Grimbert, de hond Max of Louise de kok is, dan is dat jammer, maar geen man overboord. Je legt het kaartje weer op zijn plaats terug en je mag opnieuw in deze beurt een kaartje omdraaien.



- Als het Ursula de zeeheks is, heb je pech gehad. Ze heeft je ontdekt en gooit je van boord. Je draait het kaartje weer dicht en gaat terug naar het startvlak. Als je nog kaartjes over hebt, mag je die houden. Je moet nu opnieuw proberen met de drie benodigde kaartjes bij de ladder te komen, voordat een van de andere spelers prins Eric heeft gevonden.



F**ARIEL LA PETITE SIRENE**

De 2 à 4 joueurs

5 ans et +

Durée du jeu :
environ 30 minutes**Contenu :**

1 plateau de jeu

24 cartes (8 cartes Polochon,

8 cartes Sébastien, 8 cartes Euréka)

7 tuiles trappes, 4 pions Ariel en plastique

1 dé, 1 règle du jeu

But du jeu :

Le plateau de jeu représente le monde sous-marin d'Ariel au-dessus duquel flotte le bateau du Prince Eric (au centre). Les joueurs doivent essayer de retrouver le Prince Eric qui est à bord. Le premier qui y arrive a gagné. Mais... ce n'est bien sûr pas si simple !

Le jeu se déroule en 2 étapes :

(1) Il faut d'abord monter sur le bateau**(2) Puis trouver le prince parmi les différentes trappes.**

Pour grimper sur le bateau par l'échelle, rassemble les trois cartes des amis d'Ariel (Polochon, Sébastien et Euréka).

Une fois à bord, pars à la recherche du Prince Eric dans les cales du bateau. Soulève les trappes pour découvrir qui se cache derrière. Essaie surtout d'éviter les deux dangereuses murènes d'Ursula, sinon elles te prendront toutes tes cartes !

**Préparation du jeu :**

Bats bien les 7 tuiles trappes et pose-les face cachée sur les cases prévues sur le bateau. Répartis les 24 cartes par personnages pour obtenir 3 tas de 8 cartes chacun (1 tas Sébastien, 1 tas Euréka, 1 tas Polochon) et pose-les à côté du plateau.

Déroulement du jeu :

Choisis une figurine Ariel et pose-la sur la case Départ (case avec la flèche). Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir commence. C'est ensuite au tour du joueur qui est à sa gauche, etc. Lance le dé et avance ta figurine du nombre de cases indiqué. Lorsque tu arrives sur une case, reporte-toi à la liste des dessins ci-contre pour savoir ce que tu dois faire.

**Case Départ**

C'est là que le jeu commence. C'est aussi là qu'un joueur doit recommencer s'il est chassé du bateau par Ursula.

Polochon

Le compagnon de jeu d'Ariel et son meilleur ami. Prends une carte Polochon. Si tu tombes plusieurs fois sur cette case, reprends à chaque fois une carte Polochon.

**Euréka**

La mouette qui pense tout savoir du monde des humains. Prends une carte Euréka. Si tu tombes plusieurs fois sur cette case, reprends à chaque fois une carte Euréka.

Sébastien

Le chef d'orchestre du Roi Triton. Prends une carte Sébastien. Si tu tombes plusieurs fois sur cette case, reprends à chaque fois une carte Sébastien.

**Le Roi Triton**

Rejoue vite sans réveiller le Roi Triton! Tu peux relancer le dé.

Le Trident

Il contient le pouvoir magique du Roi Triton. Utilise-le pour te transporter jusqu'à la case de ton choix parmi toutes les cases bulles. Tu peux par exemple décider d'aller à une case où tu recevras une carte d'un des amis d'Ariel.

**Le Requin**

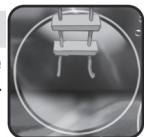
Il te coupe le passage, tu passes un tour.

Les Deux Murènes

Ces deux "chéries" d'Ursula amènent toujours des ennuis... pour toi aussi ! Tu dois reposer **toutes** tes cartes Polochon, Sébastien et Euréka sur leurs tas respectifs.

**Le Concert**

Tous les joueurs participent. Chacun lance le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre de points peut choisir une carte Polochon, Euréka ou Sébastien. Si deux joueurs sont ex-aequo, ils relancent le dé.

Echelle de Corde

Voir l'explication page suivante, dans le paragraphe "Echelle de Corde".

Sous l'eau, les joueurs peuvent se prendre mutuellement leurs cartes. Si tu arrives sur une case où se trouve déjà un joueur, tu peux lui prendre l'une de ses cartes (celle que tu veux !). S'il y a deux joueurs sur cette case, tu peux choisir une carte dans chacun de leur jeu (soit deux nouvelles cartes pour toi !). Et si ces joueurs se trouvent à ce moment-là sur une case Polochon, Euréka ou Sébastien, tu as alors le droit à trois cartes (les cartes de tes adversaires + la carte de la case) !

Echelle de Corde

Tu peux monter à bord du bateau si tu possèdes au moins une carte de chacun des amis d'Ariel (une carte Polochon, une carte Euréka et une carte Sébastien). Lorsque tu es sur cette case, repose une carte de chacun des amis d'Ariel et place-toi sous l'échelle. A partir de cette case, les autres joueurs ne peuvent plus te prendre de cartes.

S'il te manque des cartes, refais un tour jusqu'à ce que tu aies réuni les trois cartes différentes qui te permettent de monter à bord.

Au tour suivant, tu pourras commencer à ouvrir les trappes pour chercher le Prince Eric. Choisis la trappe que tu veux ouvrir, retourne cette tuile et montre-la aux autres joueurs.

- Si c'est le Prince Eric, bravo !
Tu as gagné et le jeu est terminé !



- Si c'est Grimsby, le chien Max ou Louis le cuisinier, il ne se passe rien. Remets la trappe à sa place et tu pourras en ouvrir une autre au tour suivant.



- Si c'est Ursula, la sorcière de la mer... dommage ! Elle t'a découvert et te jette par-dessus bord. Referme la trappe et retourne à la case Départ. S'il te reste encore des cartes, garde-les. Il te faut à nouveau atteindre l'échelle de corde, mais n'oublie pas que pour monter sur le bateau tu dois avoir les cartes des 3 amis d'Ariel. S'il t'en manque, refais un tour.



ARIEL

THE LITTLE MERMAID

For 2 – 4 players

From 5 years of age

The game takes about
half an hour to play

UK

Contents:

Game board
24 playing cards
4 Ariel characters
7 yellow cards
Dice
Rules of the game

On the board you see Ariel's underwater world with the Prince's ship. The aim of the game is to capture the Prince, who is on board the ship. The player who succeeds is the winner, but it is not as easy as it sounds! Before you can climb on board using the ladder, you have to collect Ariel's three friends, make a journey through the underwater world and share your adventures with Ariel. In particular, make sure you avoid Ursula's two dangerous 'little darlings', who are out to steal your friends!



Before you begin:

Shuffle the seven yellow cards and place them in the spaces on the ship. Place the rest of the cards in three piles of eight, alongside the board. These three piles form the pot.

The game begins:

Each player chooses a character and places it at the start, marked with the arrow. The player whose birthday is next starts first. The player on the left then follows. You move as many squares as are indicated by the dice. If you land on a square with a picture on it, read the list to see what you have to do.



Start square

This is where the game begins. You also have to start from here if Ursula has chased you off the ship.

Flounder

Ariel's faithful playmate and best friend. Take this card from the pot.



Scuttle

The seagull who thinks he knows everything about the human world. Take this card from the pot.

Sebastian

The conductor of the Sea King's Orchestra. Take this card from the pot.



The Sea King Triton

Play on quickly and don't wake him up. Triton allows you to throw the dice again.

The Trident

The trident contains all the Sea King's magic power. Use it to move yourself to the square of your choice. For example, you can choose to move to a square where you can pick up a card.



The Shark

Prevents you from going any further, so miss a turn

The Two Eels

Ursula's two "little darlings" are nothing but trouble, for you too! You have to put all your cards back in the pot.



The Concert

All players join in. Everyone has one throw of the dice. The player who throws highest can choose a card from the pot. If there is a tie, the players concerned throw again.

The Ladder

You can board the ship from this square, providing you have the three cards: Sebastian, Flounder and Scuttle.



You have to stay underwater until you have the three cards necessary for going on board. The other players can take cards off you underwater. If you land on the same square as another player then you can take a card off that player. And if there are two players on that square then you can take a card off them both.

If these players are standing on a square with a picture of Sebastian, Flounder or Scuttle then you can even take three cards!

If you arrive at the ladder with the three different cards, put them back into the pot and step onto the ladder. Wait here for your next turn.

Once you have reached this stage, the other players can no longer take cards off you. When it is your turn, climb on board and look for Prince Eric.

Choose a card, turn it over and show it to the other players.

- If it is Prince Eric, then you have won and the game is over!



- If it is Grimsby, Max the dog or Chef Louis, then bad luck! But you can stay on board though and choose another card during the same turn.



- If it is Ursula the Sea Witch, then you are really in trouble. She has found you out and throws you overboard. You have to turn the card back and return to the start. If you still have cards in your possession you may keep them. You have to start again and try to reach the ladder with the three cards you need, before any of the other players find Prince Eric.



Made by Jumbo International, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands

© Jumbo International Zaandam, The Netherlands

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

F Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

GB Caution: This product contains a part/parts with a sharp point. Please keep this information for reference.



www.jumbo.eu