

FROM THE MOVIE

Disney  
**WISH**

**SAGALAND**  
+ Time to Wish +

DE



Das beliebte Würfel- und Merkspiel für **2-4** Personen ab **6** Jahren.

**Autoren:** A. Randolph & M. Matschoss

**Design:** Gisela Köslér

Im Disney Wish Sagaland begeben sich euch auf eine Reise mit Star durch den verzauberten Wald und das wunderschöne Königreich Rosas, während ihr versucht, Asha und alle anderen versteckten Charaktere zu finden.

Versucht sie zu finden und so schnell wie möglich ins Schloss zu bringen, damit ihre Wünsche erfüllt werden können!

## Inhalt

1 Spielplan (bestehend aus 4 Teilen)

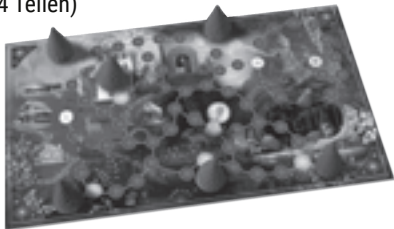
7 Bäumchen aus Kunststoff

7 runde Chips

7 Karten

4 Spielfiguren

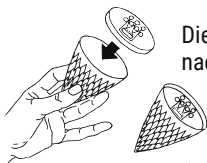
2 Würfel



**Ziel des Spiels** ist es, die meisten Karten zu sammeln, indem ihr euch merkt, unter welchen Bäumen die Charaktere sich verstecken.

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die 7 Karten und die 7 runden Chips vorsichtig aus der Stanztafel heraus.



Die runden Chips kloppt ihr mit der Bildseite nach außen unten in die Bäumchen.

Einmal reingedrückt, lassen sie sich nicht mehr aus den Bäumen lösen!



1. Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte.

2. Mischt die Bäumchen und verteilt sie **ungesehen** auf die entsprechenden Baumfelder auf dem Spielplan.

3. Anschließend wählt jeder von euch eine Spielfigur und stellt sie an den Start (links auf dem Spielplan).

4. Die Karten mischt ihr und legt sie verdeckt als Stapel neben dem Spielplan bereit.

## Spielverlauf

Deckt die oberste Karte vom Stapel auf: Diese Figur oben links auf der Karte sollt ihr nun unter den Bäumchen finden!

Die jüngste Person darf beginnen, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du am Zug, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Spielfigur entsprechend deines Würfelerggebnisses auf dem Spielplan voran. Dabei kannst du die Würfelpunkte beider Würfel zusammenzählen oder du ziehst beide Würfel einzeln für sich.

Du darfst vorwärts und rückwärts ziehen, jedoch musst du die gesamte Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen.



### Beispiel:

Ein Würfel zeigt die Punktezahl 3, der andere Würfel die 5.

Du hast folgende Möglichkeiten:

1. Du ziehst deine Spielfigur um 8 Felder vor oder zurück.
2. Du ziehst deine Spielfigur um 3 Felder vor und 5 Felder zurück.
3. Du ziehst deine Spielfigur um 3 Felder zurück und 5 Felder vor.

Endet dein Spielzug auf einem besetzten Spielfeld, darfst du diese Spielfigur „rauswerfen“ und zurück an den Start setzen.

### Figuren finden

Um Asha und die anderen Charaktere zu finden, musst du unter den 7 Bäumchen suchen ... Endet dein Spielzug auf einem Spielfeld, das mit einem Bäumchen verbunden ist, so darfst du allein unter dem Bäumchen nachsehen, welche Figur sich darunter versteckt. Stelle das Bäumchen danach zurück auf seinen Platz und merke dir gut, was du dort gesehen hast!

Danach ist dein Spielzug beendet.

### Schluss

Hast du unter einem der Bäumchen die gesuchte Figur entdeckt, so kannst du zum Schloss eilen. Du musst es mit genauer Augenzahl erreichen, aber darfst die Augenzahl des zweiten Würfels verfallen lassen.



Im Schloss angekommen, zeigst du deinen Mitspielern das Bäumchen, unter dem du die gesuchte Figur vermutest. Stimmt die Figur unter dem Bäumchen mit der Figur auf der Karte überein?



**Wenn es eine Übereinstimmung gibt:** Bravo!

Als Belohnung erhältst du die Karte. Lege diese vor dir ab und decke eine neue Karte vom Stapel auf.

Deine Spielfigur stellst du auf das Feld, das Star zeigt.

Von dort aus kannst du in der nächsten Runde gleich wieder zum Schloss eilen (wenn du schon weißt, unter welchem Bäumchen die neue gesuchte Figur versteckt ist) oder du ziehst wieder durch Rosas, um unter den Bäumchen nach den Figuren zu suchen.

**Wenn es keine Übereinstimmung gibt:** Schade! Stelle das Bäumchen zurück auf seinen Platz. Deine Spielfigur stellst du zurück an den Start.

### Wunsch-Kraft

Würfelst du einen 1er-Pasch (also mit beiden Würfeln eine 1), darfst du dich für eine der folgenden drei Aktionen entscheiden:

1. Zwei Bäumchen vertauschen.
2. Auf ein beliebiges Baumfeld ziehen und unter das Bäumchen schauen.
3. Den Kartenstapel mischen und eine neue Karte aufdecken.

**Das Spiel endet**, sobald die letzte Karte verteilt ist.

**Gewonnen** hat die Person, die die meisten Karten sammeln konnte. Es können auch mehrere Personen gewinnen.



FROM THE MOVIE

Disney  
WISH

SAGALAND  
+ Time to Wish +

EN



The popular dice and memory game for **2-4** players age **6** years and above.

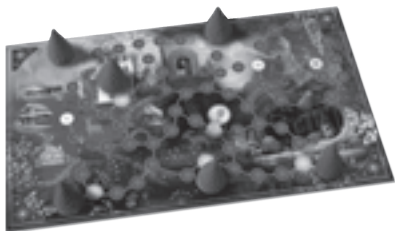
**Authors:** A. Randolph & M. Matschoss

**Design:** Gisela Köstler

In Disney Wish Sagaland, take a journey alongside Star, through the enchanted forest and beautiful kingdom of Rosas whilst trying to find Asha, and all of the other hidden characters. Try to find them and bring them to the castle as soon as possible so that their wishes may be granted!

### Contents:

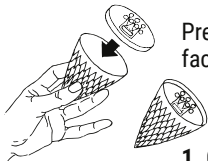
- 1 gameboard
- 7 plastic trees
- 7 discs
- 7 character cards
- 4 playing pieces with stands
- 2 dice



**The aim of the game** is to collect the most cards, by remembering which trees the characters are hiding under.

## The first time you play

Carefully remove the cards and discs from the die cut sheet.



Press the discs into the trees with the picture facing out (as shown).

Once in place, they should not be removed.

1. Connect the puzzle pieces together to make your gameboard and put the gameboard in the center of your play area.



2. Shuffle the trees and **without looking** at the pictures place them on the special tree spaces on the gameboard.



3. Choose your playing piece and place it on the starting space (left side of the gameboard).

4. Shuffle the cards and place them face down in a stack next to the gameboard.

The youngest player starts. Play continues in a clockwise direction.

## On your turn

Draw the top card from the stack.  
You need to look for the character shown on the card by searching under the trees.

Roll both dice and move your playing piece that number of spaces. You can combine the numbers from each dice or use them separately.



**For example**, if one dice shows the number 3 and the other shows 5, you have the following options:

1. Move your playing piece 8 spaces forward or 8 spaces back.
2. Move your playing piece 3 spaces forward and 5 spaces back.
3. Move your playing piece 3 spaces back and 5 spaces forward.

If your playing piece ends on a space that is occupied, send your opponent back to the start!

## Finding characters

To find Asha and her friends, you have to search among the 7 trees ...

### The Tree Space

When you land on a space next to a tree - without letting any of the other players see, secretly look under the tree that is next to this space. Don't tell anyone who is hiding there and remember which character you've found.

Your turn is now over.

### The Castle

Once you have found the character you are looking for under one of the trees (that matches the character card on top of the deck), you can race to the castle. You must reach the castle by rolling the exact number needed on the dice. But you can choose to use only one of the numbers on the dice and leave the other out.



When you arrive at the castle, show the other Players which tree you think the character is hiding under. Does the character under the tree match the character on the card?



**If there's a match:** Great! Keep the card and place it in front of you. Draw a new one and place your playing piece on to the space that shows Star.

When you are on this space you can quickly travel back to the castle in the next round if you think you know where the new character is hiding. Or, you can travel back and look for more characters.

**If there isn't a match:** That's too bad! Place your playing piece back on to the starting space and begin the journey again.

### **Wishing Power**

If you roll a 1 on both dice, you can choose one of the following actions:

1. Switch two trees on the board.
2. Move to any tree Space and look under the tree.
3. Shuffle the deck of character cards and draw a new card.

**The game ends**, as soon as the last character card has been found.

The player who collects the most cards **wins the game**.  
It is possible to have multiple winners.





FROM THE MOVIE

Disney  
**WISH**

**SAGALAND**  
Time to Wish

FR



Le célèbre jeu de dé et de mémoire pour **2 à 4** joueurs à partir de **6** ans.

**Auteurs** : A. Randolph & M. Matschoss

**Design** : Gisela Köslér

Disney Wish Sagaland vous emmène en voyage, en compagnie de Star, à travers une forêt enchantée et le merveilleux royaume de Rosas, à la recherche d'Asha et de tous les autres personnages cachés. Essayez de les retrouver et de les ramener le plus vite possible au château, afin que vos souhaits se réalisent !

## Contenu :

1 plateau de jeu en 4 parties

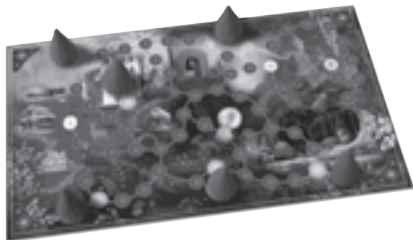
7 arbres en plastique

7 jetons

7 cartes

4 pions

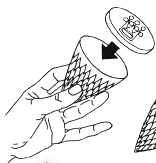
2 dés



**Le but du jeu** consiste à gagner le maximum de cartes en mémorisant bien quel personnage se cache sous chaque arbre.

## Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement les 7 cartes et les 7 jetons de la planche prédécoupée.



Insérez les jetons, dessin visible, sous les arbres.

Une fois coincés, ils ne peuvent plus être enlevés !



1. Assemblez les quatre parties du plateau de jeu, puis installez-le au milieu de la table.

2. Mélangez les arbres et répartissez-les sur les cases Arbre, sans les regarder.



3. Ensuite, choisissez chacun un pion et placez-le au départ (à gauche du plateau).

4. Mélangez bien les cartes puis placez la pile à côté du plateau.

## Déroulement de la partie

Retournez la première carte de la pioche : le personnage en haut à gauche est le premier que vous devez trouver sous les arbres ! Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient votre tour, lancez les deux dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué. Vous pouvez additionner les points des deux dés ou les utiliser séparément.

Il est permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.



### Exemple :

Un dé indique « 3 », l'autre « 5 ». Vous avez alors le choix entre :

1. avancer ou reculer votre pion de 8 cases ;
2. avancer votre pion de 3 cases, puis le reculer de 5 cases ;
3. reculer votre pion de 3 cases puis l'avancer de 5 cases.

Si votre pion s'arrête sur une case occupée par un pion adverse, renvoyez ce dernier au départ.

### Découverte d'un personnage

Pour retrouver Asha et ses amis, il vous faut chercher sous les arbres...

Si vous vous arrêtez sur une case reliée à un arbre, vous pouvez regarder secrètement quel personnage se cache en dessous.

Remettez-le ensuite à sa place en mémorisant bien ce que vous avez découvert !

Votre tour est terminé.

### Château

Si vous avez découvert le personnage recherché, vous pouvez vous dépêcher d'atteindre le château. Vous ne pouvez l'atteindre qu'avec un nombre de points exact aux dés, mais il est permis d'ignorer les points de l'autre dé.



Une fois arrivé au château, montrez à vos adversaires l'arbre sous lequel, d'après vous, se cache le personnage recherché. Le personnage sous l'arbre correspond à celui de la carte ?



**Si c'est le cas :** Bravo !

En récompense, vous gagnez la carte. Posez-la face visible devant vous et retournez immédiatement une nouvelle carte de la pile. Placez votre pion sur la case Star.

Vous pourrez repartir de là au tour suivant et vous précipiter éventuellement de nouveau vers le château (si vous savez déjà sous quel arbre se cache le nouveau personnage) ou vous déplacer de nouveau à travers Rosas, à la recherche d'autres personnages sous les arbres.

**Si ça n'est pas le cas** : Dommage ! Remettez l'arbre à sa place sans le montrer aux autres. Renvoyez votre pion au départ.

### **Pouvoir du souhait**

Si vous obtenez une paire de « 1 » aux dés, vous pouvez choisir une des trois actions suivantes :

1. Intervertir deux arbres ;
2. Vous déplacer sur une case Arbre au choix pour regarder sous l'arbre ;
3. Mélanger la pile de cartes et retourner une nouvelle carte.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur a gagné la dernière carte.

**Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs !



FROM THE MOVIE

Disney  
WISH

SAGALAND  
Time to Wish

NL



Het populaire dobbelsteen- en geheugenspel voor **2-4** spelers vanaf **6** jaar.

**Autoren:** A. Randolph & M. Matschoss

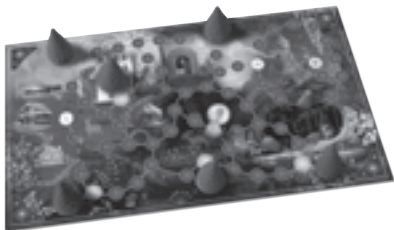
**Design:** Gisela Köslér

Ga met Disney Wish Sagaland op reis met Star, door het betoverde woud en het prachtige koninkrijk van Rosas en ga op zoek naar Asha en alle andere verstopte figuren uit de film.

Breng ze zo snel mogelijk naar het kasteel en laat hun wensen uitkomen!

### Inhoud:

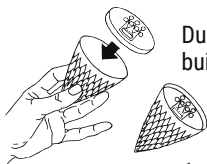
- 1 spelbord
- 7 boompjes van kunststof
- 7 ronde fiches
- 7 kaarten
- 4 speelfiguren
- 2 dobbelstenen



Het **doel van het spel** is om de meeste kaarten te verzamelen. Daarvoor moeten jullie goed onthouden onder welke boompjes de figuren verstopt zijn!

## Vorbereiding

Haal vóór het eerste spel voorzichtig de 7 kaarten en de 7 ronde fiches uit het karton.



Duw de ronde fiches met de afbeelding naar buiten onderaan in de boompjes.

Als ze in de boompjes gedrukt zijn, kun je ze er niet meer uit halen!



1. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel.

2. Hussel de boompjes en zet ze – zonder ernaar te kijken – op de boomvelden op het spelbord.



3. Daarna kiest ieder een speelfiguur en zet deze op start (links onderaan op het spelbord).

4. Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel naast het spelbord.

De jongste speler mag beginnen, daarna spelen jullie om de beurt met de klok mee.

## Verloop van het spel

Draai de bovenste kaart van de stapel om: het figuur linksboven op de kaart moeten jullie nu onder een boompje vinden!



Gooi met beide dobbelstenen en verplaats je speelfiguur evenveel plaatsen vooruit op het spelbord.

Je mag de ogen van beide dobbelstenen optellen of je gebruikt elke dobbelsteen apart. Je mag vooruit en achteruit zetten, maar je moet het aantal ogen van een dobbelsteen in dezelfde richting zetten.

Als je bijvoorbeeld een 3 en een 5 gooit, heb je de volgende opties:

1. Verplaats je speelfiguur 8 velden voor- of achteruit.
2. Verplaats je speelfiguur 3 velden vooruit en 5 velden achteruit.
3. Verplaats je speelfiguur 5 velden vooruit en 3 velden achteruit.

Als jouw speelfiguur op een veld stopt waar al iemand staat, stuur je je tegenspeler terug naar start!

## Figuren vinden

Om Asha en haar vrienden te vinden, moet je onder de 7 bomen zoeken... Kom je met je speelfiguur op een veld, waar een boompje staat, dan mag alleen jij onder het boompje kijken welke figuur zich daaronder verstopt. Zet het boompje dan weer terug op z'n plaats en onthoud goed wat je daar gezien hebt!

Daarna is je beurt ten einde.

## Het kasteel

Als je het figuur gevonden hebt dat je zocht (de bovenste kaart van jouw stapel) dan kun je naar het kasteel toe racen. Dat moet je bereiken met een exact aantal ogen, maar je mag de ogen van de tweede dobbelsteen laten vallen.



Enmaal in het kasteel aangekomen, laat je de andere spelers het boompje zien waaronder volgens jou het gezochte figuur zit. Klopt het figuur onder het boompje met het figuur op de kaart?



**Is het een match?** Bravo!

Als beloning krijg je de kaart. Leg deze voor je neer en draai een nieuwe kaart van de stapel om. Zet je speelfiguur op het veld met Star. Van daaruit kun je de volgende ronde meteen weer naar het kasteel snellen (als je al weet onder welk boompje het nieuwe gezochte figuur verstopt is) of je zet weer door Rosas, om onder de boompjes naar de figuren te zoeken.

**Is er geen match?** Jammer! Zet het boompje terug op z'n plek. Je speelfiguur zet je terug op het startveld.

## Wenskracht

Als je met beide dobbelstenen een 1 gooit, mag je uit de volgende acties kiezen:

1. Twee boompjes omwisselen.
2. Naar een willekeurig boomveld gaan en onder het boompje kijken.
3. De stapel met kaarten schudden en een nieuwe kaart omdraaien.

**Het spel eindigt** zodra de laatste kaart verdeeld is.

De speler met de meeste kaarten **wint**.  
Er kunnen ook meerdere winnaars zijn!





FROM THE MOVIE

Disney  
WISH

SAGALAND  
Time to Wish

IT



Il famoso gioco di dadi e memoria per **2-4** giocatori dai **6** anni in su.

**Autori:** A. Randolph & M. Matschoss

**Design:** Gisela Köslér

In Disney Wish Sagaland, viaggerete al fianco di Star, attraverso la foresta incantata e il bellissimo regno di Rosas, cercando di trovare Asha e tutti gli altri personaggi nascosti. Cercate di trovarli e portateli al castello il prima possibile, in modo che i loro desideri possano essere esauditi!

### Contenuto:

1 tabellone

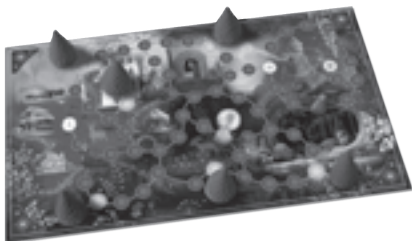
7 alberelli di plastica

7 dischetti

7 carte personaggio

4 pedine con supporti

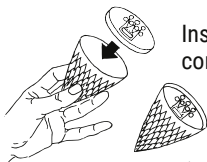
2 dadi



Lo **scopo del gioco** è di raccogliere il maggior numero di carte, ricordandoti sotto a quali alberelli si nascondono i vari personaggi.

## La prima volta che giochi

Rimuovete con attenzione le carte e i dischetti dalle fustelle.



Inserite i dischetti nel fondo degli alberelli, con le immagini visibili (come in figura).

Una volta inseriti, non dovrebbe essere possibile rimuoverli.

**1.** Collegate tra loro i pezzi del puzzle per creare il tabellone di gioco e posizionate al centro dell'area di gioco.



**2.** Mescolate gli alberi e, senza guardare le immagini, posizionate sugli appositi spazi del tabellone.

**3.** Scegliete la vostra pedina e posizionate sulla spazio di partenza (lato sinistro del tabellone).

**4.** Mescolate le carte e mettetele a faccia in giù in una pila accanto al tabellone di gioco.

Inizia il giocatore più giovane, il gioco prosegue poi in senso orario.

## Durante il tuo turno

Rivela la prima carta del mazzo.

Devi cercare il personaggio sull'angolo in alto a sinistra della carta, guardando sotto agli alberi.

Tira entrambi i dadi e sposta la tua pedina di quel numero di caselle. È possibile combinare i numeri di ciascun dado o usarli separatamente.



**Per esempio**, se un dado mostra il numero 3 e l'altro il 5, hai le seguenti opzioni:

1. Muovere la tua pedina di 8 spazi in avanti o indietro.
2. Muovere la tua pedina 3 spazi avanti e 5 indietro.
3. Muovere la tua pedina 3 spazi indietro e 5 avanti.

Se la casella dove la tua pedina arriva è occupata, rimanda il tuo avversario allo spazio di partenza!

## **Trovare i personaggi**

Per trovare Asha e i suoi amici, dovrai cercare tra i 7 alberelli...

## **La casella albero**

Quando arrivi su una casella vicino a un albero, senza farti vedere dagli altri giocatori, guarda segretamente sotto l'albero che si trova accanto a questa casella. Non dire a nessuno chi si nasconde lì sotto e ricordati quale personaggio hai trovato.

Il tuo turno è finito.

## **Il castello**

Una volta trovato il personaggio che stai cercando sotto uno degli alberi (quello che corrisponde alla carta in cima al mazzo), dovrai correre al castello. Per raggiungerlo, dovrai tirare il numero esatto necessario con i dadi. Ma puoi anche scegliere di usare solo uno dei numeri sui dadi e ignorare l'altro.



Quando arrivi al castello, mostra agli altri giocatori quale albero nasconde il personaggio che cerchi. Il personaggio corrisponde?



**Se c'è una corrispondenza:** Ottimo!

Tieni la carta e posizionala scoperta davanti a te. Rivela una nuova carta e posiziona la tua pedina sulla casella che mostra una stella.

Quando ti trovi in questo spazio, puoi tornare rapidamente al castello nel turno successivo se pensi di sapere dove si nasconde il nuovo personaggio.

**Se non c'è una corrispondenza:** Peccato!

Rimetti la tua pedina nello spazio iniziale e ricomincia il tuo viaggio.

### **Il potere dei desideri**

Se ottieni un 1 su entrambi i dadi, puoi scegliere una delle seguenti azioni:

1. Scambiare di posto due alberi.
2. Spostarti su una qualsiasi casella albero e guardare sotto all'albero corrispondente.
3. Mescolare le carte personaggio e rivelarne una nuova.

**Il gioco finisce** non appena viene raccolta l'ultima carta personaggio.

Il giocatore che ha raccolto più cart **vince la partita**.  
È possibile che ci siano più vincitori.



FROM THE MOVIE

Disney  
**WISH**

**SAGALAND**  
Time to Wish

ES



El célebre juego de dados y de memoria para **2-4** personas a partir de **6** años.

**Autores:** A. Randolph & M. Matschoss

**Diseño:** Gisela Kössler

En «Disney Wish Sagaland», emprendéis un viaje con Star a través del bosque encantado y el maravilloso reino de Rosas mientras tratáis de encontrar a Asha y a todos los demás personajes ocultos. ¡Intentad encontrarlos y llevarlos al castillo lo antes posible para que sus deseos puedan cumplirse!

### Contenido:

1 tablero (compuesto por 4 piezas)

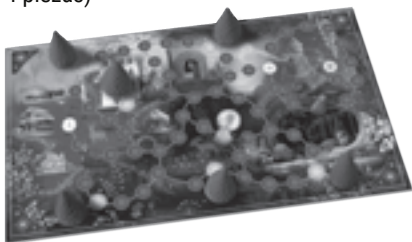
7 arbolitos de plástico

7 fichas redondas

7 cartas

4 peones

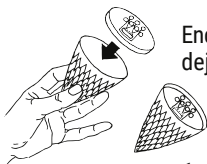
2 dados



**El objetivo del juego** es acumular el mayor número de cartas, memorizando bien debajo de qué arbolito se oculta cada personaje.

## Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez separad con cuidado las 7 cartas y las 7 fichas redondas de los paneles troquelados.



Encajad las fichas redondas dentro de los arbolitos dejando hacia fuera el lado de la imagen.

¡Tened en cuenta que, una vez encajadas, las fichas ya no se pueden sacar de los arbolitos!



1. Montad el tablero como si fuera un puzle y colocadlo en el centro de la mesa.

2. Mezclad bien los arbolitos y reparti los, sin mirar la imagen de la ficha que tienen dentro, sobre las casillas de árbol correspondientes del tablero.



3. A continuación, cada uno escoge un peón y lo coloca sobre la casilla de salida (a la izquierda del tablero).

4. Barajad las cartas y dejadlas amontonadas bocabajo formando un mazo al lado del tablero.

## Desarrollo del juego

Destapa la carta superior del mazo: ¡el personaje que aparece en la parte superior izquierda de la carta es el que tenéis que encontrar debajo de los arbolitos! La persona más joven empieza y luego se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tira los dos dados y avanza tu peón por el tablero según el resultado de los dados.



Al moverlo, puedes sumar el resultado de los dos dados juntos o mover el peón según el resultado de cada dado por separado.

Puedes moverlo hacia delante o hacia detrás, pero debes avanzar en la misma dirección todas las casillas que indique el dado.

## Ejemplo:

En un dado ha salido un 3 y en el otro un 5. Tienes estas opciones:

1. Puedes mover tu peón 8 casillas hacia delante o hacia detrás.
2. Puedes avanzar tu peón 3 casillas y retrocederlo 5 casillas.
3. Puedes retroceder tu peón 3 casillas y avanzarlo 5 casillas.

Si caes en una casilla ya ocupada por otro peón, puedes «echar» a ese peón y devolverlo a la casilla de salida.

## Encontrar a los personajes

Para encontrar a Asha y los demás personajes, debes buscar debajo de los 7 arbolitos... Si caes en una casilla que está conectada a un arbolito, puedes mirar en secreto qué personaje se esconde debajo de ese arbolito. Luego deja el arbolito otra vez en su sitio... ¡y memoriza bien lo que has visto debajo de él!

Después tu turno termina.

## Castillo

Si has encontrado el personaje buscado debajo del arbolito, puedes dirigirte al castillo. Debes llegar al castillo con una tirada exacta, pero puedes llegar usando solo uno de los dos dados e ignorar el resultado del segundo.



Una vez que has llegado al castillo, muéstrales a los demás debajo de qué arbolito crees que está el personaje buscado. ¿El personaje que está debajo de ese arbolito es el mismo que aparece en la carta destapada?



**Si coinciden:** ¡Genial!

Como recompensa, te quedas con la carta. Déjala delante de ti y destapa una carta nueva del mazo. Coloca tu peón en la casilla de Star.

Desde esa casilla, podrás dirigirte otra vez hacia el castillo inmediatamente en el siguiente turno (si ya sabes debajo de qué arbolito está el nuevo personaje buscado) o moverte a través de Rosas para buscar el personaje debajo de los arbolitos.

**Si no coinciden:** ¡Qué pena! Pon el arbolito otra vez en su sitio.  
Coloca tu peón otra vez en la casilla de salida.

## El poder de los deseos

Si sacas un uno doble (los dos dados muestran un uno como resultado), puedes escoger una de estas tres acciones:

1. Intercambia de sitio dos arbolitos.
2. Mueve tu peón hasta cualquier casilla de árbol y mira debajo del arbolito.
3. Baraja el mazo de cartas y destapa una carta nueva.

**La partida termina** en cuanto alguien consigue la última carta.

**Gana** la persona que haya conseguido acumular más cartas.  
En caso de empate, puede haber varias personas ganadoras.



[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by  
Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane, BICESTER, OX26 2UA, GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 22868  
Seattle WA 98122, USA