

## FICHAS DE VELOCIDAD

Algunas fichas te ayudarán a CORRER más rápido HACIA TU CASA. Otras fichas harán que los demás jugadores vayan más lentos. Una vez jugadas, las fichas de velocidad se colocarán debajo de la pila de descarte.

## MOEDAS VELOZES

Algunas ajudam-te na tua CORRIDA PARA CASA. Outras abrandam os restantes jogadores. Coloca as moedas utilizadas debaixo da pilha de descarte.



Las casillas de Estrella están señalizadas en el recorrido del tablero de juego. Os locais de estrela estão assinalados no tabuleiro de jogo.



### Dobla el resultado del dado.

Multiplícala por dos el resultado del dado y úsalo para mover a una de tus princesas.

### Duplica o teu valor.

Só pode ser utilizado num dos teus personagens.



### Lanza otra vez.

Suma el resultado de las dos tiradas y mueve a uno de tus personajes.

### Rola novamente.

Suma el resultado de las dos tiradas y mueve a una de tus princesas.



### Avanza a una de tus princesas hasta la siguiente casilla de Estrella.

Si esa casilla está ocupada, muévete hacia la siguiente estrella. ¡Ve directamente hasta tu casa si ninguna casilla de estrella está libre!

### Move um dos teus personagens para o próximo local de estrela.

Se esse local de estrela estiver ocupado, move-o para o próximo local disponível. Vai direto para casa se nenhum local estiver disponível.



### Mueve a una princesa de otro jugador hasta la Estrella anterior.

Si la casilla está ocupada, sigue moviéndolo hacia atrás hasta la siguiente que esté libre. Si no hay ninguna casilla de estrella libre muévelo hasta su casilla de inicio.

### Move um dos personagens de um outro jogador para o local de estrela anterior.

Se esse local de estrela estiver ocupado, move-o para o próximo local disponível. Coloca o personagem na sua casa de partida se nenhum local estiver disponível.



### Mueve 2 princesas en el mismo turno.

Escoge a dos princesas y mueve a cada una el número de casillas que indica el dado.

### Move 2 personagens no mesmo turno.

Cada um move-se o número de espaços indicado no dado.



### ¡Salvada!

Juega esta ficha si un jugador cae en una casilla ocupada por una de tus princesas para salvarla y evitar que la envíe de vuelta a la casilla de inicio. Ver *¿Has caído sobre la princesa de otro jugador?* en la página anterior.

### Seguro!

Joga esta moeda se um outro jogador terminar o seu movimento num espaço ocupado pelo teu personagem. Vê *Paraste num local ocupado por outro jogador?* na página anterior.

# Disney PRINCESS



# PARCHIS LUDO

## CONTENIDO

- 1 tablero de juego
- 16 figuras de Mickey Mouse y sus amigos
- 1 dado
- 12 Fichas de velocidad

## CONTEÚDOS

- 1 tabuleiro
- 16 figuras Disney Rato Mickey & Amigos
- 1 dado
- 12 moedas velozes



4+ años • anos

jugadores jugadores

REF. 18344



¡Advertencia!



Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias.

Atenção!



Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências.

©Disney www.Disney.com

Fabricado en EU/ Fabricado em EU  
EDUCA BORRAS, S.A.U.  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • España/ Espanha  
www.educaborras.com



© EDUCA BORRAS, S.A.U.



## Rapunzel, Ariel, Bella y Jasmine están corriendo en una mágica carrera de vuelta a casa.

¡Escoges a vuestra princesa favorita y corred con ella por las casillas del tablero usando el dado y las fichas de velocidad!

¡El primer jugador que consiga llevar a sus 4 princesas a casa será el ganador!

### Preparados...

Pon tus 4 princesas en sus casillas de salida.

Da a cada jugador 3 fichas de velocidad.

Si jugáis 4 jugadores, da a cada jugador solo 2 fichas de velocidad.

Mira tus fichas de velocidad pero mantén sus poderes en secreto sin enseñarlas al resto de jugadores. Ponlas boca abajo en los espacios del tablero correspondientes.

### Aos seus lugares...

Coloca as 4 figuras na sua posição inicial.

Atribui a cada jogador 3 moedas velozes.

Numa partida para 4 jogadores, atribui apenas 2 moedas velozes a cada um.

Podes olhar para as tuas moedas velozes, mas mantém os seus poderes escondidos.

Coloca-as à tua frente com a face voltada para baixo.

### Listos...

¡Quien imite mejor a un hada madrina será el primero en jugar! El turno pasa después en el sentido de las agujas del reloj.

### Preparados...

O jogador que melhor imita a fada-madrinha começa. O jogo continua no sentido horário.

### Ya...

#### En tu primer turno

Lanza el dado y mueve a una de tus princesas tantas casillas como indique el número.

¡Esto será todo por el momento!, ahora será el turno del siguiente jugador.

### Partida...

#### No teu primeiro turno

Rola o dado e move uma das tuas personagens o número de espaços indicado.

Está feito, é então o turno do próximo jogador.



## Rapunzel, Ariel, Bela e Jasmine estão numa corrida encantada para chegar até casa.

Escolhe a tua princesa preferida e CORRE à volta do tabuleiro usando o dado e as moedas velozes.

O primeiro jogador a conseguir colocar as suas quatro personagens em CASA vence o jogo.



## En los siguientes turnos

Si quieres puedes jugar una ficha de velocidad.

Una vez has jugado la ficha de velocidad ponla boca abajo en una pila de descarte junto al tablero de juego.

Tira el dado y mueve una de tus princesas tantas casillas como indique el dado.

Puedes escoger entre mover una princesa que se encuentre en la casilla de salida o una que ya esté en el circuito.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

¡PERO ESPERA! Aún hay más.

## ¿Has caído sobre una princesa de otro jugador?

¡Envía a esa princesa de vuelta a su casilla de inicio!

El jugador que llevaba esa princesa, podrá tomar una de las fichas de velocidad de la pila si hay alguna.

Si el jugador usa una ficha de velocidad de "¡Salvada!" para evitarlo, su princesa permanecerá en la casilla en la que estaba y tú deberás mover la tuya hasta la siguiente casilla libre.

La ficha de velocidad utilizada se pondrá debajo de la pila de descarte.

## Paraste num local ocupado por outro jogador?

Coloca essa personagem novamente na sua posição inicial.

Esse jogador retira uma moeda veloz da pilha, caso exista alguma.

Se esse jogador utilizar uma moeda veloz que coloca a sua personagem segura, move a tua personagem para o local atrás que esteja disponível.

A moeda veloz utilizada vai para debaixo da pilha de descarte.

## ¿Has caído sobre una de tus propias princesas?

Avanza hasta la siguiente casilla libre. No puedes tener más de una princesa en una misma casilla.

## Paraste num local ocupado pelo teu próprio personagem?

Move-te para o próximo local disponível. Não podes ter mais do que uma personagem no mesmo local.

## ¿Tu princesa ha llegado a casa?

Tu princesa se encuentra a salvo y ya no podrá ser enviada de vuelta a la casilla de inicio.

## O teu próprio personagem chegou a casa?

Estás seguro em casa e a tua personagem não pode ser devolvida à posição inicial.

## ¡VICTORIA!

¡El primer jugador que tenga sus cuatro princesas en casa gana la CARRERA y el juego! No es necesario sacar el número exacto para entrar en una de las casillas libres de casa.

## VITÓRIA!

O primeiro jogador a conseguir que as suas quatro personagens cheguem a CASA vence a CORRIDA e o jogo! Só precisas de rolar o número suficiente para chegar a CASA, não o número exato que te faça chegar a um espaço disponível na casa.

## Em todos os outros turnos

Joga uma moeda veloz, se assim o entenderes. Coloca as moedas velozes utilizadas debaixo da pilha de descarte, junto ao tabuleiro.

Rola o dado e move qualquer uma das tuas personagens o número de espaços indicado.

Podes colocar uma personagem no tabuleiro ou movimentar uma que já lá esteja.

Está feito, é então o turno do próximo jogador.

MAS ESPERA! Há mais...

