

# Front



## Barbie of Swan Lake

**Game**

**Contents:**  
1 Game Board  
12 Character Cards: 10 Enchanted Friends, 1 Rothbart & 1 Odile  
1 Die  
4 Swan Movers  
4 Odette™ Movers  
8 Mover Stands  
4 Wearable Tiaras  
1 Prince Daniel with Waterfall Scene  
1 Lila™ the Unicorn with Tree Scene  
3 Large Scenic Stands  
1 Die Label Sheet  
1 Instruction Sheet

Please remove all components and compare them to the content list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Martel office.

**OBJECTS:**  
Be the first Swan to defeat Rothbart and Odile, magically transform back into Odette™ and safely exit the Enchanted Forest...where Prince Daniel awaits!

**A View of the Enchanted Forest**



**Enchanted Friends Cards**



**Level #1: Adventure by Colour**

**NOTE:** The Character Cards are not used in this level of the game, so set them aside out of play.

**LET'S PLAY!**

- Each Player takes turns rolling the Die...the first to roll the Fairy Queen goes first and play moves clockwise.
- The Player whose turn it is rolls the Die and moves to that colour on the Game Board. If you roll a Fairy Queen or Crystal, you get to roll again until you roll a 4 colour!
- NOTE:** Players cannot share a space. If the colour rolled takes a Player to an occupied space, she gets to move ahead to the next available space of the same colour (see If the rolls pink, she skips the occupied pink and moves ahead to the next available pink. **Exception:** More than one Player may occupy the Rothbart or Odile spaces (see below).
- If a Player's roll takes her to the Odile Space at the entrance of the Toadstool, or the Rothbart Space at the entrance of the Waterfall, she must STOP there, regardless of the colour rolled.
- The Player stopped by Rothbart or Odile must defeat their evil power by rolling a Fairy Queen or Magic Crystal on a subsequent turn (if she rolls a colour, she must stay there and try again on her next turn).
- Once a Player has defeated the Odile space, she may immediately enter the Toadstool. Likewise, once a Player has defeated the Rothbart Space, she may immediately enter the Waterfall.

**ENTERING ERASMUS'S TOADSTOOL:** Good job! You have just found the Book of Forest Lore, which contains the secret of transformation. You now "magically" transform from a Swan back into Odette! Select the Odette Mover that is the same colour as your Swan Mover...you will now play the rest of the game as Odette and may set your Swan aside. Here comes the best part! Select the matching-coloured Tira and place it on your head. Wear it proudly—you've earned it!

**ENTERING THE WATERFALL:** Congratulations! You have successfully made it back to the waterfall where Prince Daniel awaits...you have exited the forest and won the game! Be sure to live happily ever after!

# Back

**Nivel 2: Aventura por número**

**Pasos iniciales:**

- Por todas las cartas de mascotas encantadas, además de las cartas de Rothbart y Odile, boca abajo y barajadas.
- Ahora pon las caras (boca abajo) en cualquiera de las casillas del tablero EXCEPTO en la de Rothbart y Odile.
- Las jugadoras deben tirar el dado por turnos y... a la primera a la que le salga el hada le toca jugar primero; el juego sigue hacia la derecha.

**¡A JUGAR!**

- La jugadora a quien le toque tira el dado y mueve su ficha el número de casillas que le haya salido. Si te sale el hada o el Cristal mágico, vuelve a tirar el dado hasta que te salga un número.
- NOTA:** no puedes compartir casilla con otra jugadora. Si el número que te salió hace que caigas en una casilla ocupada, mueve tu ficha a la siguiente casilla disponible, para que estés más cerca todavía de la meta. **Excepción:** las casillas de Rothbart y Odile, así como una casilla que tenga una carta de Odile o Rothbart boca arriba, si pueden ser ocupadas por más de una jugadora (ver más abajo).
- Si caes en una casilla con una carta, dale la vuelta. Si te sale una mascota encantada, quédate con la carta y ponla enfrente de ti. Si te sale Rothbart u Odile, tienes que detenerte ahí hasta que puedas acabar con su poder maldévolo por uno de estos medios:
  - Poniendo una carta de mascota encantada,** previamente obtenida, sobre la carta de Rothbart u Odile. Puedes usar esta carta en el mismo turno; quita la carta de mascota encantada y la de Rothbart u Odile del tablero. No obstante, puedes optar por quedarte con tu carta y probar suerte tirando el dado.
  - Tirando el dado y sacando un hada o Cristal mágico** en un turno *subsiguiente.* La carta "mala" se quita del tablero. (Si te sale un número, tienes que permanecer en la casilla donde estás y volverlo a intentar en tu siguiente turno.)
- Si llega a la casilla de Odile en la entrada de la Seta de Erasmus o a la casilla de Rothbart en la entrada de la cascada, tienes que DETENERTE ahí, sin importar el número que te haya salido. Tienes que ocupar el espacio "malo" de la misma manera que vencerás una carta "mala" (con una carta de mascota encantada o con el dado —con el hada o Cristal mágico). No obstante, cada jugadora tiene que vencer esta casilla individualmente (si tú ganas la casilla, sólo tú puedes seguir adelante). Nuevamente, si ganas la casilla de Odile o Rothbart con una carta de mascota encantada, tienes que quitar ambas cartas del tablero.
- Al vencer la casilla de Odile, puedes entrar inmediatamente en la Seta de Erasmus. De igual manera, al vencer la casilla de Rothbart, puedes entrar de inmediato en la cascada.

**ENTRAR EN LA SETA DE ERASMUS:** ¡Buen trabajo! Acabas de encontrar el Libro de la sabiduría del bosque, cuyas páginas guardan el secreto de la transformación. ¡Ahora te transformará como por arte de magia de cisne en Odette! Selecciona la ficha de Odette del mismo color que tu ficha de cisne... el resto del juego lo jugarás como Odette, así que puedes poner tu cisne a un lado. Y ahora viene lo mejor: selecciona la corona del color correspondiente y pónela. ¡Júcetela con orgullo—te la has ganado!

**ENTRAR EN LA CASCADA:** ¡Felicidades! Llegaste sana y salva a la cascada, donde te espera el Príncipe Daniel... ¡jaliste del bosque y has ganado el juego! ¡Odette y el Príncipe Daniel vivirán felices por siempre jamás!



## Barbie of Swan Lake

*Princesse Lac des Cygnes*

**Contenido:**  
1 plateau de jeu  
12 cartes de personnages : 10 amis de la Forêt Enchantée, 1 Rothbart et 1 Odile  
1 dé  
4 cygnes  
4 Odette  
8 socles pour les cygnes et les Odette  
1 décor de cascade avec Prince Daniel  
1 décor d'arbre avec Lila la Licorne  
3 grands socles pour les décors  
1 feuille d'autocollants pour le dé  
1 règles de jeu

Retirez tous les éléments de l'emballage et le comparez au contenu illustré ci-dessus. Si un élément manque, merci de contacter le Service clients de Martel à Nu° Indigo 8 25 00 00 25.

**BUT DU JEU:**  
Être le premier cygne à vaincre Rothbart et Odile, retrouver l'apparence de la jeune Odette et atteindre la sortie de la Forêt Enchantée où Prince Daniel attend !

**Vue de la Forêt Enchantée**



**Cartes Amis de la Forêt Enchantée**



**Niveau 2: L'Aventure des chiffres**

**Préparation lors de la première partie**

- Demandez l'aide d'un ADULTE.
- Découpez les éléments des décors et jetez tout élément qui n'en fait partie.
- Découlez les autocollants de la feuille et les collez avec soin sur chaque face du dé. Le dé doit comporter les faces suivantes : 2, 3, 4 et 5, une Reine des Fées et un Cristal magique.

**PRÉPARATION**

Reine des Fées      Cristal Magique



- Posez le plateau de jeu la Forêt Enchantée sur une surface plane au milieu des joueurs.
- Lila, la Licorne aventureuse, mène Odette dans la Forêt Enchantée. Fixez un socle au décor de Lila la Licorne et placez le décor derrière la zone de départ à 4 couleurs.
- Puisque le Prince Daniel vit dans l'univers des humains à l'extérieur de la Forêt Enchantée, vous devez fixer deux socles au décor du Prince Daniel et le placer derrière la case de Rothbart (Arrivée).
- Chaque joueuse choisit un cygne et fixe le socle de la couleur correspondante sous celui-ci. Chaque joueuse place ensuite son cygne sur la zone de départ à 4 couleurs.
- Fixez les socles restants aux pions Odette en respectant les couleurs et placez-les dans le champignon vénéneux d'Erasmus.
- Mettez les diadèmes de côté. Vous recevrez un diadème si vous réussissez à vous transformer en Odette !

**Niveau 1: L'Aventure des couleurs**

**NOTE:** les cartes des personnages ne sont pas utilisées dans ce jeu. Mettez-les de côté.

**JOUONS !**

- Chaque joueuse lance le dé à tour de rôle. La première qui obtient la Reine des Fées commence. Le jeu va dans le sens des aiguilles d'une montre.
- La joueuse dont c'est le tour lance le dé et se rend à la couleur correspondante sur le plateau de jeu. Si elle obtient une Reine des Fées ou un cristal, elle restera jusqu'à ce qu'elle obtienne un nombre.
- NOTE:** plusieurs joueuses ne peuvent pas occuper une même case. Si la couleur obtenue conduit une joueuse sur une case déjà occupée, elle devra se rendre à la prochaine case de même couleur (par ex., si elle obtient rose, elle sautera la case rose occupée et ira à la prochaine case rose libre). **Exception:** Plus d'une joueuse peut occuper la case de Rothbart ou d'Odile (voir ci-dessous).
- Si un joueur arrive sur la case d'Odile à l'entrée du champignon vénéneux ou sur la case Rothbart à l'entrée de la cascade, il doit S'ARRÊTER, peu importe la couleur obtenue au dé.
- La joueuse arrêtée par Rothbart ou Odile doit vaincre leur pouvoir maléfique en obtenant une Reine des Fées ou un cristal magique lors d'un prochain lancer de dé (si elle obtient une couleur, elle ne bouge pas et devra essayer de nouveau à son prochain tour de jeu).
- Lorsqu'une joueuse réussit à vaincre Odette, elle peut immédiatement pénétrer dans le champignon vénéneux. De même, lorsqu'une joueuse réussit à vaincre Rothbart, elle peut immédiatement pénétrer dans la cascade.

**ENTRÉE DANS LE CHAMPIGNON VÉNÉNEUX D'ERASMUS:** Bien joué ! Tu viens de trouver le livre des Contes de la Forêt qui contient le secret de transformation. Maintenant, tu vas retrouver ton apparence humaine ! Sélectionne le pion Odette de la même couleur que ton cygne... et continue le jeu en la personne d'Odette. Mets ton cygne de côté. Et voici le meilleur : sélectionne le diadème de la même couleur et place-le sur ta tête. Porte-le fermement car tu l'as bien mérité !

**ENTRÉE DANS LA CASCADE:** Félicitations ! Tu as réussi à atteindre la cascade où Prince Daniel t'attend... tu es sortie de la forêt et tu as gagné ! Soyez heureux à tout jamais !



## Barbie en El Lago de los Cisnes

**Contenido:**  
1 tablero de juego  
12 cartas de personajes : 10 mascotas encantadas, 1 Rothbart y 1 Odile  
1 dado  
4 fichas de cisnes  
4 fichas de Odette™  
8 bases de ficha  
4 coronas  
1 decorado de Príncipe Daniel con cascada  
1 decorado de Lila el Unicornio con árbol  
3 bases grandes de decorado  
1 hoja de adhesivos de dado  
Reglas de juego

Sacar todas las piezas y comparárlas a la lista del contenido. Si falta alguna pieza, consultar la ficha telefónica para ponerse en contacto con la oficina Martel más próxima a su localidad.

**OBJETIVO:**  
Ser el primer cisne en derrotar a Rothbart y Odile, transformarse por arte de magia en Odette™ y salir sana y salva del Bosque Encantado... ¡donde te espera el Príncipe Daniel!

**El Bosque Encantado**



**Cartas de mascotas encantadas**



**Pasos iniciales**

- Pídele ayuda a tus padres o a un adulto.
- Recorta las piezas de los decorados y desecha las sobrantes.
- Despegá los adhesivos de la hoja y, cuidadosamente, pega uno en cada lado del dado. El dado debe tener un 2, 3, 4 y 5, además de un hada y un cristal mágico.

**PREPARACIÓN**

Hada      Cristal Mágico.



- Pon el tablero del Bosque Encantado sobre una superficie plana de modo que todos los jugadores puedan acceder a él fácilmente.
- Lila, el unicornio aventurero, guía a Odette hasta el Bosque Encantado, de modo que tienes que ajustar una base en la parte inferior del decorado de Lila y ponerla detrás de la casilla de salida de 4 colores.
- Como el Príncipe Daniel vive en el mundo humano fuera del decorado de Encantado, ajusta dos bases a la parte inferior del decorado del Príncipe Daniel y ponlo detrás de la casilla de Rothbart (Meta).
- Cada jugadora escoge una ficha de cisne, ajusta la base de fichas de color correspondiente en la parte de abajo y la pone en la casilla de salida.
- Ajusta las bases de ficha restantes en las fichas de Odette del color correspondiente y ponlas en la Seta de Erasmus.
- Pon las coronas a un lado... ¡perán tu premio al transformarte de cisne en Odette!

**Nivel 1: Aventura por color**

**NOTA:** En este nivel del juego no se usan las cartas de personaje, de modo que puedes apartarlas del área de juego.



**¡A JUGAR!**

- Las jugadoras deben tirar el dado por turnos y... a la primera a la que le salga el hada le toca jugar primero; el juego sigue hacia la derecha.
- La jugadora a quien le toque tira el dado y mueve su ficha a dicho color en el tablero. Si te sale el hada o el Cristal mágico, vuelve a tirar el dado hasta que te salga un color.
- NOTA:** No puedes compartir una casilla con otra jugadora. Si te sale un color y la casilla de dicho color está ocupada, mueve tu ficha a la siguiente casilla disponible del color que te salió (por ej., si te sale el color rosa, saltate la casilla rosa ocupada y ocupa la siguiente casilla rosa disponible). **Excepción:** las casillas de Rothbart y Odile si pueden ser ocupadas por más de una jugadora (ver más abajo).
- Si te toca pasar por la casilla de Odile a la entrada de la Seta de Erasmus, o por la casilla de Rothbart a la entrada de la cascada, tienes que DETENERTE ahí, sin importar el color que te haya salido en el dado.
- Si estás en la casilla de Rothbart u Odile tienes que acabar con su poder maldévolo tirando el dado y sacando el hada o el Cristal mágico en un turno *subsiguiente* (si te sale un color, tienes que permanecer ahí y volverlo a intentar cuando te vuelva a tocar).
- Cuando acabes con el poder maldévolo de Odille, puedes entrar inmediatamente en la Seta de Erasmus. De igual manera, cuando acabes con el poder maldévolo de Rothbart, puedes entrar de inmediato en la cascada.

**ENTRAR EN LA SETA DE ERASMUS:** ¡Buen trabajo! Acabas de encontrar el Libro de la sabiduría del bosque, cuyas páginas guardan el secreto de la transformación. ¡Ahora te transformará como por arte de magia de cisne en Odette! Selecciona la ficha de Odette del mismo color que tu ficha de cisne... el resto del juego lo jugarás como Odette, así que puedes poner tu cisne a un lado. Y ahora viene lo mejor: selecciona la corona del color correspondiente y pónela. ¡Júcetela con orgullo—te la has ganado!

**ENTRAR EN LA CASCADA:** ¡Felicidades! Llegaste sana y salva a la cascada, donde te espera el Príncipe Daniel... ¡jaliste del bosque y has ganado el juego! ¡Odette y el Príncipe Daniel vivirán felices por siempre jamás!

**Game**

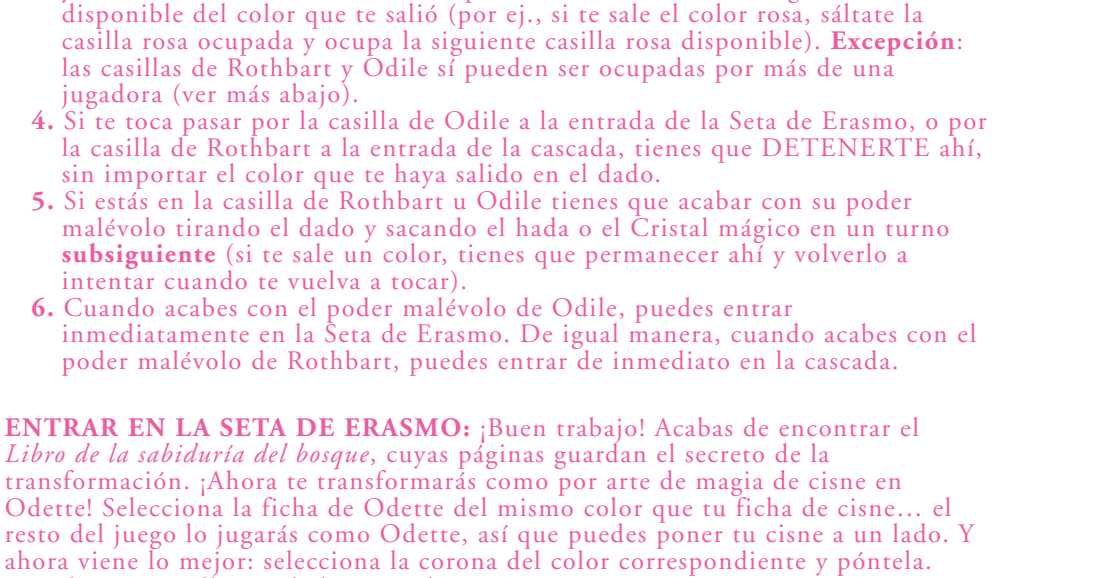
 

**Contents:**  
1 Game Board  
12 Character Cards: 10 Enchanted Friends, 1 Rothbart & 1 Odile  
1 Die  
4 Swan Movers  
4 Odette™ Movers  
8 Mover Stands  
4 Wearable Tiaras  
1 Prince Daniel with Waterfall Scene  
1 Lila™ the Unicorn with Tree Scene  
3 Large Scenic Stands  
1 Die Label Sheet  
1 Instruction Sheet

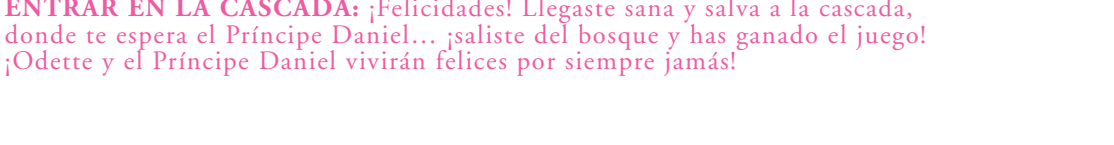
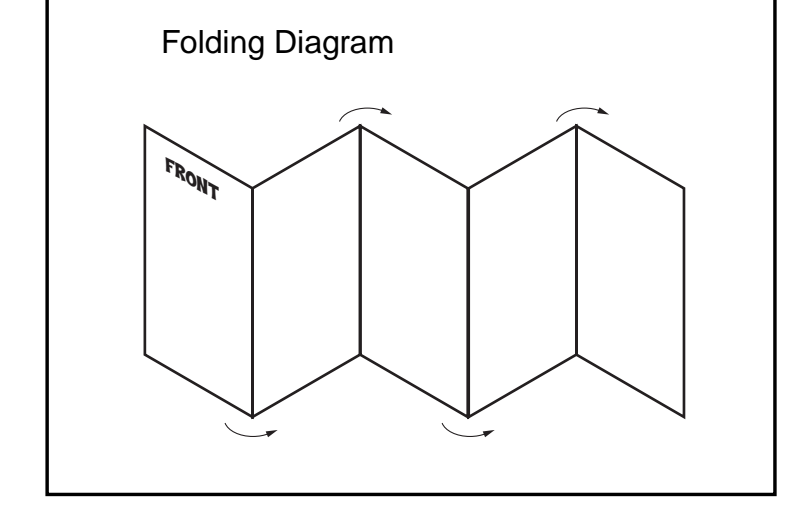
Please remove all components and compare them to the content list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Martel office.

**OBJECTS:**  
Be the first Swan to defeat Rothbart and Odile, magically transform back into Odette™ and safely exit the Enchanted Forest...where Prince Daniel awaits!

**A View of the Enchanted Forest**



**Enchanted Friends Cards**

INSTRUCTION SHEET SPECS.	
Title	4 TOON RACE SLIMST
Item No.	89065
Part No.	0750
Print Date	SEP 04 11:17
Printed Size	5.5 x 11.625"
Pages	2
Color	White/Other
Page Size	70.0
Page Weight	
ECOM No.	

WARNING: ADVERTENCIA: ATTENTION: 