

Contents

1 "Storybook" Game Board	8 Item Cards: 4 Sugarplum Fairies & 4 Scepters
1 Mouse King Mover	1 Gingerbread Village Card Holder
2 Nutcracker Movers	1 Place: Tower, Dividing Wall & Base
2 Clara Movers	1 Die

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 Mattel office.

4+
TIT 2

E

Barbie®

El Cascanueces
Libro-Juego

Contenido

1 Libro-Juego.

1 Ficha de Rey Ratón.

2 Fichas del Cascanueces.

2 Fichas de Clara.

8 Cartas: 4 hadas y 4 cerros.

1 Atril para las cartas en forma de aldea.

1 Palacio: torre, pared divisoria y base.

1 Dado

Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de las ilustraciones y de la lista de piezas.

Diagrama de montaje y juego del libro-juego "El Cascanueces".

Montaje del Palacio:

- Torre:** Se coloca sobre la **Pared divisoria**.
- Base:** Se coloca debajo de la pared divisoria.

Disposición de las Fichas y Cartas:

- Ficha de Rey Ratón:** Se sitúa en el **palacio aquí** (indicado por una flecha).
- Casilla de salida del Rey Ratón:** Se indica la **Dirección hacia abajo** con una flecha.
- Atril para las cartas en forma de aldea:** Se coloca en la **Casilla de salida de Clara**.
- Casilla de salida de Clara:** Se indica la **Dirección hacia arriba** con una flecha.
- Casilla de la llave de las mazmorras:** Se indica la **Dirección hacia arriba** con una flecha.
- Casilla de colgante:** Se indica la **Dirección hacia arriba** con una flecha.

Accesorios:

- Fichas del Cascanueces:** Se muestran dos fichas.
- Fichas de Clara:** Se muestran dos fichas.
- Dado:** Se muestra un dado.
- Cartas:** Se muestran tres cartas.

Preparación del juego:

1. Abrir el libro-juego para desplegar el tablero de juego, y apoyarlo sobre una superficie plana.
2. Encajar la pared divisoria en la base del palacio y luego poner la torre sobre la pared, encañándola en la base (ver dibujo).
3. Situar el palacio montado en el lugar indicado, en el extremo superior del tablero de juego.
4. Introducir el atril para las cartas en forma de aldea en cualquiera de los dos lados del tablero, tal como muestra el dibujo.
5. Colocar cada una de las fichas del Cascanueces en su compartimento correspondiente de la torre, dejando uno de los compartimentos vacío (el que está en dirección a la puerta delantera). Cerrar la puerta. ¡Ahora el Cascanueces está encerrado en la mazmorra (el compartimento vacío representa la pared invisible)!
6. Situar la ficha del Rey Ratón en su casilla de salida, junto al palacio.
7. Situar las dos fichas de Clara en la casilla de salida de Clara.
8. Para jugar al nivel 1, dejar a un lado las cartas, ya que no se necesitarán. Para jugar al nivel 2, barajar las cartas y colocarlas en el atril en forma de aldea.

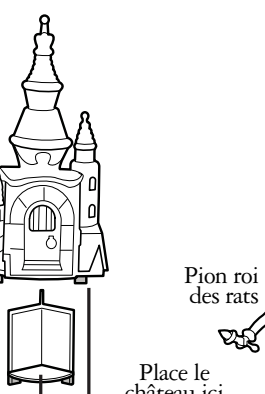


 4+

 2

Casse-Noisette

Coffret de jeu



Tour

Mur mitoyen

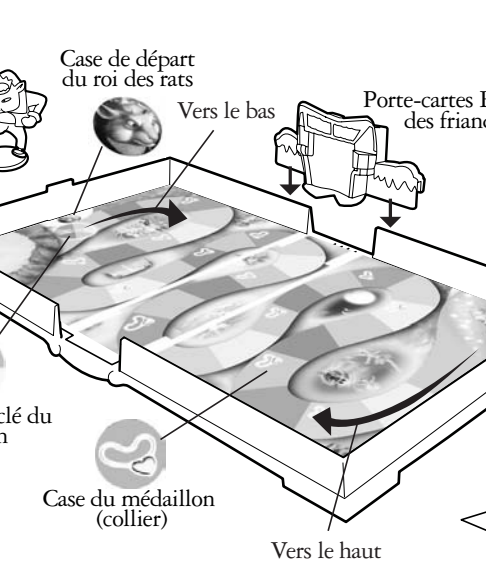
Base

Pions Casse-Noisette

Contenu

1 planche de jeu "livre"	8 cartes : 4 fées Dragée et 4 sceptres
1 pion roi des rats	1 porte-cartes Royaume des frandises
2 pions Casse-Noisette	1 château : tour, mur mitoyen et base
2 pions Clara	1 dé

Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, composez le 1 800 724-TOYS (8697). Si vous habitez à l'extérieur des États-Unis, consultez l'annuaire téléphonique pour obtenir le numéro de téléphone du service à la clientèle de Mattel le plus près de chez vous.



Place le château ici

Pion roi des rats

Casse de départ du roi des rats

Vers le bas

Porte-cartes Royaume des frandises

Casse de départ de Clara

Pions Clara

Casse de la clé du donjon

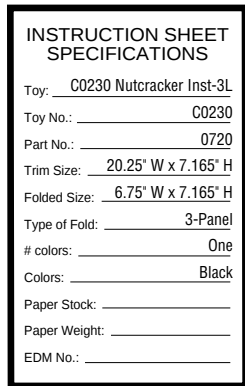
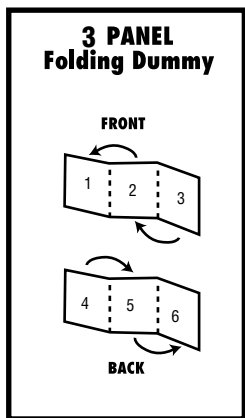
Casse du médaillon (collier)

Vers le haut

de cartes

Préparation

- Ouvre le "livre" pour découvrir la planche de jeu et étend cette dernière sur une surface plane.
- Emboîte le mur mitoyen dans la base du château. Abaisse ensuite la tour au-dessus du mur mitoyen et emboîte-la dans la base (réfère-toi à l'illustration).
- Place le château assemblé sur l'espace désigné dans le haut de la planche de jeu.
- Fais glisser le porte-cartes Royaume des frandises sur un des côtés de la planche de jeu, comme illustré.
- Place les 2 pions Casse-Noisette dans leur compartiment, à l'intérieur de la tour, en laissant un compartiment vide face à la porte avant. Ferme la porte. Casse-Noisette se trouve maintenant dans le donjon (le compartiment vide faisant office de mur invisible)!
- Place le roi des rats sur sa case de départ à côté du château.
- Place les deux pions Clara sur la case de départ de Clara.
- Si tu joues en mode niveau 1, mets les cartes de côté car tu ne t'en serviras pas. Si tu joues en mode niveau 2, brasse les cartes et mets-les dans le porte-cartes Royaume des frandises.



Niveau 1 : La danse des couleurs
BUT DU JEU Être le premier à délivrer Casse-Noisette du donjon!
JOUONS!

1. Chaque joueur choisit un pion Clara.
 2. Le joueur le plus jeune commence.
 3. Si c'est à ton tour, fais rouler le dé et avance ton pion Clara jusqu'à la prochaine case de la couleur correspondante.
- REMARQUE :** Les joueurs ne peuvent PAS partager une case. Si le dé t'amène sur une case qui est déjà occupée, tu dois rester sur-dessus le pion et te rendre à la PROCHAINE case de la même couleur.
4. Si tu arrives sur une case médallion, tu dois déplacer le roi des rats! Fais rouler le dé de nouveau et fais descendre le roi jusqu'à la prochaine case de la couleur correspondante.

Niveau 2 : La danse des chiffres
BUT DU JEU Être le premier à libérer Casse-Noisette et à vaincre le roi des rats!

1. Chaque joueur choisit un pion Clara.
2. Le joueur le plus jeune commence.
3. Si c'est à ton tour, fais rouler le dé et avance ton pion Clara du nombre de cases indiqué par le dé.
- REMARQUE:** Les joueurs ne peuvent PAS partager une case. Si le dé t'amène sur une case qui est déjà occupée, tu dois sauter pardessus le pion et te rendre à la PROCHAÎNE case libre.
4. Cependant, les joueurs peuvent partager la case de la clé du donjon puisqu'elle contient toutes les couleurs.
5. Si tu arrives sur une case médallion, prends une carte. Si c'est...
UNE CARTE DU SCEPTRE DIABOLIQUE
DE ROI DES RATS : fais rouler le dé de nouveau et avance le roi des rats du nombre de cases indiqué par le dé. Le roi des rats peut être déplacé dans n'importe quelle direction (vers le haut ou vers les bas) mais n'oublie pas que si t'arrange une case sur un pion Clara, le joueur perd son tour.
- UNE CARTE FEU DRAGÉE :** Fais rouler le dé de nouveau et avance ton pion Clara du nombre de cases obtenu au dé. Ne déplace pas les autres pions, mais si tu arrives sur une autre case médallion, tu dois prendre une autre carte, et si tu arrives sur une case déjà occupée par le roi des rats, prends ton tour!
- Que faire avec la carte une fois qu'elle a été utilisée?** Tu la mets à la fin de la pile.
6. Si tu arrives sur la case de la clé du donjon, tu dois tenter de secourir Case-Noisette! Fais tourner le compartiment une fois

Nivel 1: Baile de Colores
OBJETIVO: ¡Ser el primer jugador en liberar al Cascanueces de la mazmorra!

¡A JUGAR!

¡A JUGAR!

1. Cada jugador coge una ficha de Clara.
2. Empieza a jugar el jugador de menor edad.
3. Cada jugador en su turno debe lanzar el dado y mover su ficha de Clara por el recorrido del tablero, en dirección hacia arriba, hasta la siguiente casilla del mismo color.
ATENCIÓN: No puede haber más de una ficha en una misma casilla. Si al lanzar el dado y mover la ficha, el jugador atierra en una casilla que ya está ocupada por una ficha rival, debe saltarse dicha casilla, colocando su ficha en la SIGUIENTE casilla disponible del mismo color.
Al acabar con esta casilla de color rojo debe mover la ficha del Rey Ratón! Para ello, debe volver a lanzar el dado y mover la ficha del Rey Ratón por el recorrido del tablero, en dirección hacia abajo, hasta la siguiente casilla del mismo color.
- siguiente casilla del mismo color.
ATENCIÓN: si el Rey Ratón llega a la casilla de salida de Clara antes del final de la partida, debe dar media vuelta, volviendo a moverse por el recorrido.
¿Cuidado! Si una ficha llega a la misma casilla que el Rey Ratón -o si el Rey Ratón llega a una casilla ocupada por otra ficha- el jugador propietario de la ficha pierde su siguiente turno (es decir, el final lanza el dado y mueve dos veces seguidas).
6. El primer jugador que consigue llegar a la casilla de la llave de las mazmorras gana el juego.
7. El jugador que no tiene fichas en el tablero se retira.
8. Los Cascanueces... ¿ese jugador ha rescatado al Cascanueces de las garras del Rey Ratón? Ahí es que gana la partida!

Nivel 2: Baile de Números
OBJETIVO: ¡Ser el primer jugador en liberar al Cascanueces de la mazmorra y derrotar al Rey Ratón!

¡AJUGAR!

¡A JUGAR!

1. Cada jugador coge una ficha de Clara.
 2. Empieza a jugar el jugador de menor edad.
 3. Cada jugador en su turno debe lanzar el dado y mover su ficha de Clara por el recorrido del tablero, en dirección hacia arriba, el número de casillas indicado por el dado.
 4. Si el jugador que mueve ha boteado una ficha en una misma casilla, ésta se alinea el dado y mover ficha, el jugador aterriza en una casilla que ya está ocupada por una ficha rival, debe saltarse dicha casilla, colocando su ficha en la SIGUIENTE casilla disponible. Sin embargo, varias fichas pueden compartir la casilla de la lavez de las mazmorras, ya que representa a todos los colores.
 4. Al llegar a una casilla de colgante, el jugador debe robar una carta. Si la carta es...
 - Si el jugador puede aparecer al abrir la puerta NO es del mismo color que la ficha de Clara del jugador que ha abierto la puerta, ese jugador no es el consiguiente liberado, por lo que debe esperar en la casilla de la lavez de las mazmorras para volver a probar en su siguiente turno. Este jugador debe la vuelta en nuevo al compartimento, de modo que el compartimento vacíe que en dirección hacia fuera, y cerrar la puerta.
 - Si el Cascanueces que aparece al abrir la puerta SI es del mismo color que la ficha de Clara del jugador que ha abierto la puerta, ese jugador es el consiguiente liberado al Cascanueces. Debe saltarse de la mazmorra y encarrilar en su ficha de Clara, como muestra el dibujo. Clara y el Cascanueces ahora están unidos, por lo que, a partir del siguiente turno de ese jugador habrá el final de la partida, se moverán como una sola ficha.
 5. CARTA DE HADA: el jugador vuelve a lanzar el dado y mover la ficha de Clara el número de casillas indicado por el dado. [Atención:] si la ficha va a pasar a otra casilla de colgante, el jugador debe robar carta y si va a pasar a una casilla donde está el Rey Ratón, pierde el turno.
 6. ¿Qué se hace con la carta que se ha robado? Lo que realízase a la acción indicada por la carta, simplemente devolverla al último lugar de la carta.
 5. El primer jugador que consigue llegar a la casilla de la lavez de las mazmorras puede tratar de liberar al Cascanueces. Para ello, debe girar el compartimento una en cada dirección (derecha e izquierda) y averiguar la puerta que abre la puerta NO es del mismo color que la ficha de Clara del jugador que ha abierto la puerta, ese jugador no es el consiguiente liberado, por lo que debe esperar en la casilla de la lavez de las mazmorras para volver a probar en su siguiente turno. Este jugador debe la vuelta en nuevo al compartimento, de modo que el compartimento vacíe que en dirección hacia fuera, y cerrar la puerta.
 6. Si el Cascanueces que aparece al abrir la puerta SI es del mismo color que la ficha de Clara del jugador que ha abierto la puerta, ese jugador es el consiguiente liberado al Cascanueces. Debe saltarse de la mazmorra y encarrilar en su ficha de Clara, como muestra el dibujo. Clara y el Cascanueces ahora están unidos, por lo que, a partir del siguiente turno de ese jugador habrá el final de la partida, se moverán como una sola ficha.
 7. Pueden moverse en cualquier dirección por el recorrido, hacia arriba o hacia abajo.
 6. Una vez el jugador ha liberado al Cascanueces y sus fichas de Clara y el Cascanueces están unidos, su objetivo es vencer al Rey Ratón. Para ello, de aterrizar en la casilla donde está éste o conseguir que él vaya a la casilla donde está la ficha del jugador.
 7. Atención: sólo puede vencer al Rey Ratón el jugador que haya conseguido unir sus fichas de Clara y el Cascanueces.
 7. Gana la partida el jugador que consigue vencer al Rey Ratón!

Level #1: Dance of Colours
OBJECT: Be the first Player to rescue the Nutcracker from the Dungeon!

LET'S PLAY!

LET'S PLAY!

1. Each Player chooses a Clara Mover.
2. The youngest Player goes first.
3. If it's your turn, roll the Die and move your Clara Mover up the path to the next space with the matching colour.
- NOTE:** Players may NOT share a space. If your roll causes you to land on an occupied space, you get to leap over that Player's Mover and land on the NEXT space of the same colour.
4. If you land on a Locker Space, you must move the Mouse King! Roll the Die again and move him down the path to the next space of the same colour.
- NOTE:** If the Mouse King reaches the Clara Start Space before the end of the game, he turns around and moves back up the path.
5. **Beware!** If you land on the same space as the Mouse King—or he lands on your space—you lose your next turn (your opponent gets to go twice in a row!).

Level #2: Dance of Numbers
OBJECT: Be the first Player to rescue the Nutcracker and then defeat the Mouse King!

LET'S PLAY!

LET'S PLAY!

1. Each Player chooses a Clara Mover.
2. The youngest Player goes first.
3. If it's your turn, roll the Die and move your Clara Mover up the path that number of spaces.
- NOTE:** Players may NOT share a space. If after your moves you to land on an occupied space, you get to leap over that Player's Mouser and land on the NEXT available space. However, Players may share the Dungeon Key Space since it represents all players.
4. If you land on a Lockset Space, take an Item Card. If your Key is a...
- MOUSE KING'S EVIL SCEPTRE CARD:** Roll the Die again and move the Mouse King that number of spaces. The Mouse King may be moved in any direction up or down the path, but, remember, if she shares a space with a Clara Mover, that Player loses a turn.
- SUGARPLUM FAIRY CARD:** Roll the Die again and move your Clara Mover that number of spaces. Don't forget, if you land on another Lockset Space, you get to leap another Girl and, if you land on a space that is occupied by the Mouse King, you lose a turn!
- Done with a card?** Replace it at the back of the pile when you are finished following its direction.
5. If you land on the Dungeon Key Space, you get to try to rescue the
- Nutcracker! Rotate the compartment once in either direction (right or left) and open the door to reveal a Nutcracker Mover.
- If the Nutcracker revealed DOES NOT match the base colour of your Clara Mover, you have not rescued him and have to wait on the Dungeon Key Space until your next turn to try again. Rotate the compartment back so that the empty compartment is facing out and close the door.
 - If the Nutcracker revealed DOES match the base colour of your Clara Mover, hooray! You have rescued the Nutcracker from the Dungeon! Take him out and attach him to your Clara Mover as shown. Clara and the Nutcracker are now united and, starting on your next turn, will move together for the rest of the game. You also get to move in any direction, up or down the path.
6. Once you have rescued the Nutcracker and united your Movers, your goal is to defeat the Mouse King by landing on the same space he occupies—or moving him to space.
- Remember:** Only a Player with a united Clara-and-Nutcracker Mover can defeat the Mouse King.
7. The first Player to defeat the Mouse King wins!

[illegible]

