**Barbie®**

RAPUNZEL

Playset Game

ENG

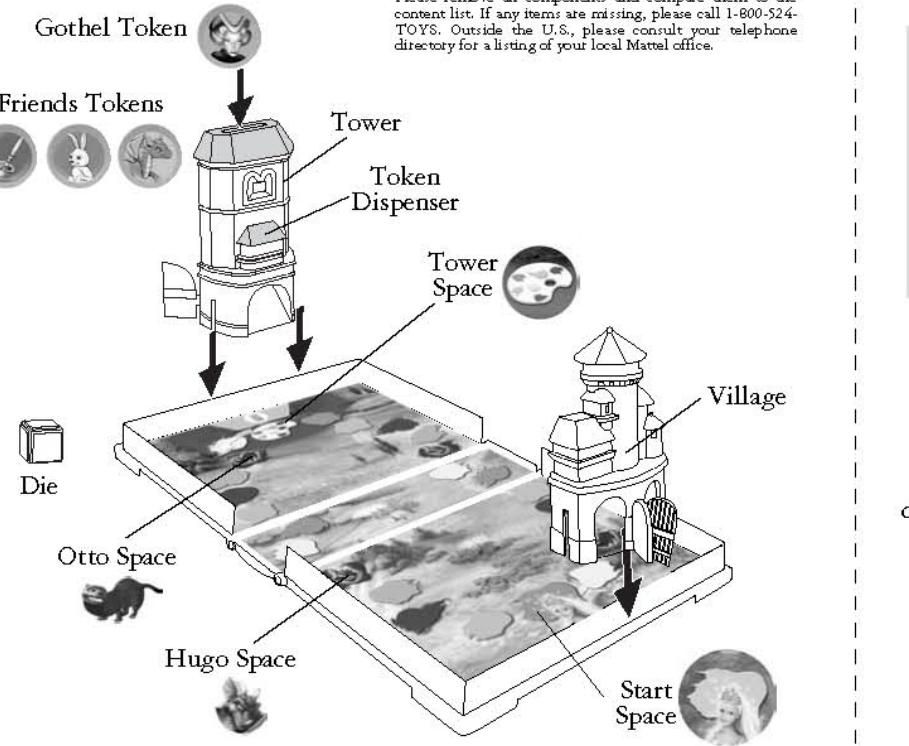
Contents

- 1 "Storybook" Game Board
- 2 Rapunzel Movers
- 2 Magic Paint Brush Movers
- 2 Penelope Dragon Movers
- 2 Hobie Rabbit Movers
- 4 Tokens: Magic Paint Brush, Penelope, Hobie, Gothel
- 1 Tower Piece
- 1 Village Piece
- 1 Die



Otto Space

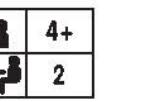
Hugo Space



OBJECT: Be the first Player to rescue Penelope, Hobie and the Magic Paint Brush from the Tower!

Let's Get Started

1. Open the "book" to reveal the Game Board and lay flat.
2. Place the Tower on the board covering the matching image.
3. Place the Village on the board covering the matching image.
4. Place the Magic Paint Brush, Penelope and Hobie Movers behind the Tower.
5. Insert the Magic Paint Brush, Penelope and Hobie Tokens into the slot at the top of the Tower. If you are playing **Level 1**, set the Gothel Token aside as you will not need it. If you are playing **Level 2**, insert the Gothel Token into the slot as well.
6. Place the 2 Rapunzel Movers on the Start Space indicated by her picture.

**Barbie®**

RAPUNZEL

Libro-Juego

E

Contenido

- 1 Libro-Juego
- 2 Fichas de Rapunzel
- 2 Fichas de pincel mágico
- 2 Fichas de dragón Penélope
- 2 Fichas de conejo Hobie
- 4 Monedas: pincel mágico, Penélope, Hobie y Gothel.
- 1 Torre
- 1 Aldea
- 1 Dado



Casilla de Otto

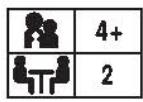
Casilla de Hugo



OBJETIVO: ¡Ser el primer jugador en rescatar a Penélope, Hobie y el pincel mágico de la torre!

Preparación del juego

1. Abrir el libro-juego para desplegar el tablero de juego, y apoyarlo sobre una superficie plana.
2. Situar la torre en el tablero, sobre el dibujo correspondiente.
3. Situar la aldea en el tablero, sobre el dibujo correspondiente.
4. Situar las fichas del pincel mágico, Penélope y Hobie detrás de la torre.
5. Introducir las monedas del pincel mágico, Penélope y Hobie en la ranura de lo alto de la torre. Para jugar al **nivel 1**, dejar la moneda de Gothel a un lado, ya que no se necesitará. Para jugar al **nivel 2**, introducir también la moneda de Gothel en la ranura.
6. Colocar las 2 fichas de Rapunzel en la casilla de salida indicada en el dibujo.

**Barbie®**

RAIPONCE

Coffret de jeu

P

Contenu

- 1 planche de jeu "livre"
- 2 pions Raiponce
- 2 pions Pinceau Peinture Magique
- 2 pions Pénélope le dragon
- 2 pions Hobie le lapin
- 4 jetons : Pinceau Peinture Magique, Pénélope, Hobie, Gothel
- 1 tour
- 1 village
- 1 dé



Casilla de Otto

Casilla de Hugo



OBJECTIF: Être le premier joueur à sauver Pénélope, Hobie et le Pinceau Peinture Magique de la Tour !

Préparation

1. Ouvrez le "livre" pour découvrir la planche de jeu et étendez cette dernière sur une surface plane.
2. Placez la Tour sur l'image correspondante de la planche de jeu.
3. Placez le Village sur l'image correspondante de la planche de jeu.
4. Placez les pions Pinceau Peinture Magique, Pénélope et Hobie derrière la Tour.
5. Insérez les jetons Pinceau Peinture Magique, Pénélope et Hobie dans la fente située en haut de la Tour. Si vous jouez au **niveau 1**, mettez le jeton Gothel de côté car vous n'en aurez pas besoin. Si vous jouez au **niveau 2**, insérez également le jeton Gothel dans le distributeur.
6. Placez les 2 pions Raiponce sur la case de départ où figure son image.



Niveau 1 : Sauvons les amis !

JOUONS!

- Chaque joueur choisit un pion Raiponce et le plus jeune commence.
- Le joueur lance le dé et déplace son pion Raiponce sur le chemin dans le sens indiqué par les flèches (sens inverse des aiguilles d'une montre) jusqu'à la première case de la **même couleur**.
REMARQUE : Il ne peut PAS y avoir plusieurs joueurs sur une même case. Si vous arrivez sur une case déjà occupée, sautez par-dessus le pion et allez à la **PROCHAINE** case libre de la **même couleur**. **Exception :** il PEUT y avoir plusieurs joueurs sur la case de la Tour.
- Si le dé vous fait aller à la case de la Tour ou s'il vous fait passer par cette case, vous DEVEZ vous y arrêter.

LE GAGNANT: Le premier joueur qui réussit à sauver les trois amis (Pénélope, Hobie et le Pinceau Peinture Magique) et à les mettre en sécurité derrière le Village gagne la partie !

Niveau 2 : Attention à Gotbel !

JOUONS!

- Chaque joueur choisit un pion Raiponce et le plus jeune commence.
- Le joueur lance le dé et déplace son pion Raiponce sur le chemin dans le sens indiqué par les flèches (sens inverse des aiguilles d'une montre) jusqu'à la première case de la **même couleur**.
REMARQUE : Il ne peut PAS y avoir plusieurs joueurs sur une même case. Si vous arrivez sur une case déjà occupée, vous sautez par-dessus le pion et vous allez à la **PROCHAINE** case libre de la **même couleur**.
Exception : il peut y avoir plusieurs joueurs sur la case de la Tour.
- Si vous obtenez la couleur bleue, allez jusqu'à la prochaine case bleue sur laquelle figure l'image de Hugo ou d'Otto et passez votre prochain tour de jeu (votre adversaire jouera deux fois de suite !).
- Si le dé vous fait aller à la case de la Tour ou vous fait passer par cette case, vous DEVEZ vous y arrêter. Appuyez sur le haut du distributeur pour faire tomber le jeton d'un ami OU un jeton Gotbel.

LE GAGNANT: Le premier joueur qui réussit à défier Gotbel et à sauver les trois amis – Pénélope, Hobie et le Pinceau Peinture Magique – et qui réussit à les mettre en sécurité derrière le Village gagne la partie !

Nivel 1: ¡salva a los amigos de Rapunzel!

¡A JUGAR!

- Cada jugador coge una ficha de Rapunzel y empieza a jugar el apretar la parte de arriba del distribuidor de monedas para que jugadore de menor edad.
- Cada jugador en su turno debe lanzar el dado y mover su ficha de Rapunzel por el recorrido del tablero, según indican las flechas (en dirección antihoraria) hasta la siguiente casilla del **mismo color**.
Ejemplo: Si el jeton Hobie tombe del distribuidor, prenez le pion Hobie qui a la base de la misma color que vostro pion Raiponce (si vous avez déjà Hobie... tant pis!).
- El jugador debe coger la ficha correspondiente de detrás de la torre y colocarla detrás de la aldea. **Por ejemplo:** si saca la moneda de Hobie, debe coger la ficha de Hobie del mismo color que su ficha de Rapunzel (si ese jugador ya tiene la ficha de Hobie... ¡mala suerte! ¡la próxima vez será!).
ATENCIÓN: NO puede haber más de una ficha en una misma casilla. Si al lanzar 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 del **mismo color**. **Excepción:** la única casilla que sí puede ocupar más de una ficha es la casilla de la torre.
- Vous venez de sauver un ami et avez réussi à le mettre en sécurité au village. Bien joué !
- Remettez toujours les jetons dans la Tour après les avoir utilisés.
- Continúe de vous déplacer sur le chemin jusqu'à ce que vous ayez sauvé les trois amis.

GANADOR DEL JUEGO: ¡Gana la partida el primer jugador que consigue rescatar a los tres amiguitos de Rapunzel – Pénélope, Hobie y el pincel mágico—, y ponerlos a salvo detrás de la aldea!

Nivel 2: ¡cuidado con la malvada Gotbel!

¡A JUGAR!

- Cada jugador coge una ficha de Rapunzel y empieza a jugar el apretar la parte de arriba del distribuidor de monedas para que salga una moneda con el dibujo de uno de los amigos de Rapunzel o el dibujo de Gotbel.
MÓNEDA DE AMIGO: ¡viva, una cara amiga! El jugador coge la ficha correspondiente de detrás de la torre y la coloca detrás de la aldea (atención: debe asegurarse de que es la del mismo color que su ficha de Rapunzel). ¡Ese amigo de Rapunzel ha tenido mucha suerte, ya que ha sido rescatado y descansa, sano y salvo, en la aldea! ¡Buen trabajo!
- JETON AMIS: Youpi, un visage amical ! Prenez le pion correspondant derrière la Tour et placez-le derrière le Village (la couleur de la base du pion doit correspondre à celle de votre pion Raiponce). Vous venez de sauver cet ami. Bien joué !
- GOTHEL: Attention ! Si vous obtenez un jeton Gotbel, alors un des amis que vous avez sauvé est capturé de nouveau ! Remettez son pion derrière la Tour en prévision d'un prochain secours. (Si aucun ami n'a encore été sauvé, il ne se passe rien).
- REPLACEZ toujours les jetons dans la Tour après les avoirs utilisés.
- Continúe de vous déplacer sur le chemin jusqu'à ce que vous ayez sauvé les trois amis.

GANADOR DEL JUEGO: ¡Gana la partida el primer jugador que consigue desafiar a Gotbel, rescatando a los tres amiguitos de Rapunzel – Pénélope, Hobie y el pincel mágico— y ponerlos a salvo detrás de la aldea!

Level #1: Save the Friends!

LET'S PLAY!

- Each Player chooses a Rapunzel Mover and the youngest Player goes first.
- If it's your turn, roll the Die and move your Rapunzel Mover along the path as indicated by the arrows (counter-clockwise) to the next space of 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** available space of the **same colour**.
Exception: Players MAY share the Tower Space.
- If your roll takes you to or past the Tower Space, you **MUST** stop there...
- Push down on the top of the Token Dispenser; a Token will roll out depicting one of the Friends: Penelope, Hobie or the Magic Paint Brush.
- Continue moving along the path on your subsequent turns until you have rescued all three Friends.

WINNING: The first Player to heroically rescue all three Friends—Penelope, Hobie and the Magic Paint Brush—and safely collect them behind the Village is the winner!

Level #2: Beware of Gotbel!

LET'S PLAY!

- Each Player chooses a Rapunzel Mover and the youngest Player goes first.
- If it's your turn, roll the Die and move your Rapunzel Mover along the path as indicated by the arrows (counter-clockwise) to the next space of 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** available space of the **same colour**.
Exception: Players MAY share the Tower Space.
- If you roll blue, move to the next blue space, which will have a picture of either Hugo or Otto—you lose your next turn...this means your opponent gets to go twice before you can move again!
- If your roll takes you to or past the Tower Space, you **MUST** stop there. Push down on the top of the Token Dispenser; a Token will roll out depicting one of the Friends OR Gotbel:
FRIEND TOKEN: Yay, a friendly face! Take the matching Mover from behind the Tower and place it behind the Village (make sure it has the same colour base as your Rapunzel Mover). That lucky friend has been rescued and is tucked safe and sound in the Village—good for you!
- GOTHEL:** Beware! If it's Gotbel's mean face on the Token then one of the Friends you rescued is recaptured! Put its Mover back behind the Tower to await a future rescue. (If you haven't rescued a Friend yet then nothing happens.)
- Always return Tokens back into the Tower slot at the end of the turn in which they were acquired.

WINNING: The first Player to defy Gotbel by rescuing all three Friends—Penelope, Hobie and the Magic Paint Brush—and safely collect them behind the Village is the winner!

©2003 Mattel Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vansall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500903. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Sldic 143, 94529 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allemattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Antwerpsesteenweg, Bogen 202 – B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Montbaurstrasse 68, CH-3000 Bern 21. Mattel España, S.A., Avda. 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A080842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da Republica No. 90-96, Fazenda 5, 1600-206 Lisboa. Mattel Australasia Pty., Ltd., Richmond, Victoria 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui HF, China. Diumport & Diedeban Olah Mattel SEA Pte Ltd.(093532-P) Tel 135.13.9th Flr. Maraca Lias Hos. Parianan Tropicalia Golf County Resort, 47410 PJ. Tel 09-78802617. Fax 09-78802617. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-7075. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 56-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida América Veracruz 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Maracay Plaza, Torre B, Piso 8, Colina de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Cuyapey 1185, (1607) Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P. 3, Bogotá.

