

ENCHANTED DREAM BALL™ Game

In the Enchanted Dream Ball™ Game, put on a tiara and prepare for the fairest ball of all! Become your favorite Disney Princess, from Belle to Ariel, then with the help of pixie dust from Tinker Bell, gather all your items for the ball: a gown, shoes, flowers and jewelry, then meet your prince in waiting. Once you're ready, you'll need Tinker Bell's Wand to set off for the ball, where all your dreams will come true.

Contents:

1 Enchanted Dream Ball™ Game Board

1 Tinker Bell Magic Wand

1 Six-sided Die

1 Sticker Sheet

4 Princess Tiaras

7 Jewels: 1 each of Ariel, Aurora, Belle, Cinderella, Jasmine, Snow White, Tinker Bell (for her wand)

12 Tinker Bell Pixie Dust Cards

30 Tokens: 6 of each category—Prince, Gown, Flowers, Shoes, Jewels

1 Instruction Sheet

Please keep these instructions for future reference, as they contain important information.

Object:

Be the first Disney Princess to get ready for the Dream Ball by collecting all of her tokens and Tinker Bell's Magic Wand.

Tokens:

Each of the tokens represents what each princess needs to get ready for the Ball.

Hearts: Princes

Bows: Gowns

Flowers: Flowers

Shoes: Shoes

Jewels: Jewels



First Time Setup

- Remove large, round stickers from the sticker sheet and place them onto the flat side of all 30 tokens. Important—put the proper stickers on the proper tokens! Match the border color on the stickers with the color of the tokens.
- Remove square stickers and place them onto the six-sided die.
- Remove little jewel stickers and place them in the 5 circular spaces on the Tiaras. You can mix and match colors and have a few extra!

Setup:

- Place the Enchanted Dream Ball™ Game Board in the middle of the playing area.
- Mix up then place the tokens onto their corresponding spaces on the game board, sticker side down.
- Shuffle the Tinker Bell Pixie Dust Cards and place them in a pile so all players can access them.
- Snap the Tinker Bell jewel into Tinker Bell's Wand.
- All players then choose which Princess they will become in the game. Take the Jewel for that Princess and snap it into your Tiara. Then, become your favorite Princess by putting on the Tiara!

Let's Play:

- The youngest player goes first. Play continues clockwise.



BAILE DE GALA ENCANTADO Juego

¡Ponte una diadema y prepárate para el mejor baile de todos con el juego de “Baile de gala” encantado! Transfórmate en tu princesa de Disney favorita, desde Bella a Ariel y, luego, con la ayuda del polvo mágico de Campanita, junta todos los artículos necesarios para el baile: un vestido largo, zapatos, flores y joyas, y luego prepárate para conocer a tu príncipe encantado. Ya que estés lista, necesitarás la varita de Campanita para llegar al baile, donde todos tus sueños se harán realidad.

Contenido:

1 tablero del juego Baile de gala encantado

1 varita mágica de Campanita

1 dado de seis caras

1 hoja de adhesivos

4 diademas de princesa

7 joyas: 1 de Ariel, 1 de Aurora, 1 de Bella, 1 de la Cenicienta, 1 de Jazmín, 1 de Blanca Nieves, 1 de Campanita (por su varita)

12 cartas de polvo mágico de Campanita

30 fichas: 6 de cada categoría—Príncipe, Vestido de noche, Flores, Zapatos, Joyas

1 instrucciones

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

Objetivo:

Ser la primera Princesa de Disney en prepararse para el baile encantado, juntando todas sus fichas y la varita mágica de Campanita.

Fichas:

Cada ficha representa lo que cada princesa necesita para alistarse para el baile.

Corazones: Príncipes

Moños: Vestidos largos

Flores: Flores

Zapatos: Zapatos

Joyas: Joyas



Preparación inicial

- Despega las calcomanías redondas grandes de la hoja de adhesivos y pégalas en el lado plano de cada una de las 30 fichas. Importante—pega la calcomanía correspondiente en cada ficha. Haz corresponder el color del borde de la calcomanía con el color de la ficha.
- Despega las calcomanías cuadradas y pégalas en el dado de seis caras.
- Despega las pequeñas calcomanías de joyas y pégalas en los 5 espacios en círculo en las diademas. ¡Puedes mezclar y combinar colores y tener unos cuantos más!

Preparación:

- Pon el tablero del juego en el centro del área de juego.
- Revuelve y coloca las fichas en sus respectivos espacios en el tablero, lado de la calcomanía para abajo.
- Revuelve las cartas de polvo mágico de Campanita y ponlas en un montón, de tal manera que todas las jugadoras las puedan alcanzar.
- Ajusta la joya de Campanita en la varita de Campanita.
- Todas las jugadoras escogen cuál princesa quieren ser en el juego. Cada una toma la joya de su princesa y la ajusta en su diadema. ¡Luego, transfórmate en tu princesa favorita luciendo la diadema!



Jeu LE BAL ENCHANTÉ

Dans le jeu “Le bal enchanté,” les fillettes portent un diadème et se préparent pour le plus grand bal jamais vu en se glissant dans la peau de leur princesse de Disney préférée, de Belle à Ariel. Ensuite, grâce à la poudre magique de la Fée Clochette, elles réunissent tous les accessoires nécessaires pour le bal : une robe, des chaussures, des fleurs et des bijoux, pour ensuite aller à la rencontre de leur prince. Lorsqu’elles sont fin prêtes, un coup de baguette de la Fée Clochette leur permet de se rendre au bal, où tous les rêves deviendront réalité.

Contenu

1 planche de jeu Le bal enchanté

1 baguette magique de la Fée Clochette

1 dé à 6 faces

1 feuille d’autocollants

4 diadèmes de princesse

7 bijoux : 1 de chacune des princesses suivantes : Ariel, Aurore, Belle, Cendrillon, Jasmine, Blanche-Neige, Fée Clochette (pour sa baguette)

12 cartes de poudre magique de la Fée Clochette

30 jetons : 6 de chaque catégorie : prince, robe, fleurs, chaussures, bijoux

1 feuille d’instructions

Conserver ces instructions, car elles contiennent des renseignements importants.

But du jeu

Être la première Princesse de Disney à être fin prête pour le bal en amassant tous les jetons nécessaires et la baguette magique de la Fée Clochette.

Jetons

Chaque jeton représente les articles dont chaque princesse a besoin pour le bal.

Coeur : un prince

Boucle : une robe

Fleur : des fleurs

Chaussure : des chaussures

Bijou : des bijoux



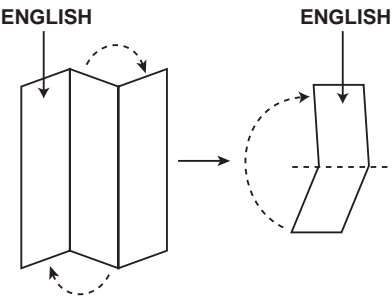
Préparation initiale

- Retirer les gros autocollants ronds de la feuille d’autocollants et les apposer sur le côté plat des 30 jetons. Important – s’assurer de mettre les bons autocollants sur les bons jetons! Faire correspondre la couleur de la bordure de l’autocollant avec la couleur du jeton.
- Apposer les autocollants carrés sur le dé à 6 faces.
- Apposer les petits autocollants de bijoux sur les 5 espaces ronds des diadèmes. Les couleurs peuvent être assorties!

Préparation

- Placer la planche de jeu Le bal enchanté au centre de la surface de jeu.
- Mélanger les jetons puis les placer sur les espaces correspondants sur la planche de jeu, côté avec autocollant vers le bas.
- Mélanger les cartes de poudre magique de la Fée Clochette et les placer en une pile de façon que toutes les joueuses y aient accès.
- Fixer le bijou de la Fée Clochette sur la baguette.
- Toutes les joueuses choisissent quelle princesse elles deviendront au cours de la partie. Chacune doit prendre le bijou de la princesse de leur choix et le fixer sur son diadème. Il suffit ensuite de porter le diadème pour jouer le rôle de sa princesse préférée!

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS	
Toy:	Disney Princess
Toy No.:	43198
Part No.:	43198-0720
Trim Size:	11"W x8.5" H
Folded Size:	5.5"W x 8.5" H
# colors:	one
Colors:	Black



- On each turn, players roll the die. Most sides of the die show the icons of the categories of the things you need for the ball.

The categories of things you need for the Ball:

If the die shows one of the categories containing something you need, then randomly turn over one token from that category.



Gown Jewels Flowers Shoes Prince

- If the token shows an item that is for your Princess, then you get to collect it. Take the token and place it in front of you, face up.
- If the token shows an item that belongs to another Princess, then show the other players the token and leave it there, face up for all to see.

If the die shows a category from which you already have a token, then do not turn over any tokens this round. Play continues clockwise.

If the die shows Tinker Bell, you can take Tinker Bell's Magic Wand from the player who holds it. You get to keep the Wand until someone else rolls Tinker Bell. When you roll Tinker Bell, you can:

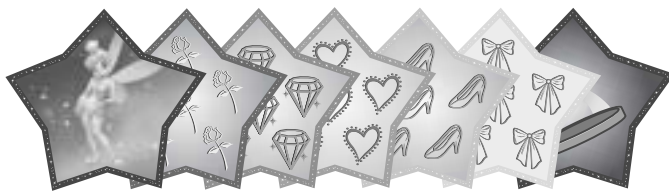
- take one of your Princess tokens that is already face up
- turn over a new token in any category and take it if it's yours

OR

- draw a Pixie Dust Card.

Pixie Dust Cards:

If you turn over a Pixie Dust Card with the image of one of the categories, you can turn over the tokens in that category until you find what your Princess needs.



OR

If you get the card with this symbol, you must return one token back to the game board.

When you are done with the Pixie Dust Card, then put it back in the bottom of the deck. →

Once you have collected all 5 of your tokens, you'll need Tinker Bell's Magic Wand to be the first Princess to get to the Enchanted Dream Ball™. In order to get the Wand, roll the die so Tinker Bell is showing. Once you have all 5 tokens, you may roll the die twice on each turn in order to get Tinker Bell's Magic Wand. Good luck! And remember, with a little Pixie Dust, and the help of the Wand, you'll make it to the Ball first and win the game.


Winning

The first Disney Princess to get ready for the Dream Ball by collecting all 5 of her tokens and Tinker Bell's Magic Wand wins the game!

More Challenging Rule For Older Players:

Whenever you turn over a token, return it face down, rather than face up. This is to challenge older Princesses to remember where their items for the Ball are.

43198



Call us toll-free 1(800) 524-TOYS with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m.-6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.

IN CANADA YOU MAY CALL US FREE AT 1 - 800 - 665 - MATTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 5:00 p.m. EST.

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h (HNE).

© Mattel, Inc. 2002, El Segundo, CA 90245 U.S.A. Mattel Canada Inc. Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628500303. Mattel Australia Pty Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Mattel East Asia Ltd. Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Mattel España, S.A., Arribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08942809. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines in la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL.: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida Americo Vesputcio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayiti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

© Disney
43198-0720

A jugar:

- La menor de las jugadoras empieza. El juego continúa en dirección de las manecillas del reloj.
- En cada turno, las jugadoras tiran el dado. La mayoría de las caras del dado incluye iconos de las categorías de los artículos que necesitas para el baile.

Las categorías de los artículos que necesitas para el baile

Si el dado muestra una de las categorías que incluye algo que necesitas, entonces voltea una ficha al azar de dicha categoría.



Vestido largo Joyas Flores Zapatos Príncipe

- Si la ficha muestra un artículo para tu princesa, te toca quedártela.Toma la ficha y ponla cara arriba enfrente de ti.
- Si la ficha muestra un artículo de otra princesa, entonces enséñales la ficha a las demás jugadoras y déjala ahí, cara arriba para que quede visible.

Si el dado muestra una categoría para la que ya tienes una ficha, entonces no te toca voltear ninguna ficha en esta ronda. El juego continúa en dirección de las manecillas del reloj.

Si el dado muestra a Campanita, puedes quitarle la varita de Campanita a la jugadora que la tenga. A ti te toca quedarte con la varita hasta que a otra jugadora le salga Campanita en el dado. Si te sale Campanita, puedes:

- tomar una de tus fichas de princesa que ya esté cara arriba
- voltear una nueva ficha de cualquier categoría y tomarla si es tuya

O, BIEN,

- robar una carta de polvo mágico.

Cartas de polvo mágico

Si te sale una carta de polvo mágico con la imagen de una de las categorías, puedes voltear las fichas de dicha categoría hasta que encuentres lo que necesita tu princesa.



O, BIEN,

Si te sale una carta con este símbolo, tienes que regresar una ficha al tablero. →

Después de que hayas acabado con la carta de polvo mágico, regrésala a la parte de abajo del montón de caras.

Después de que juntes las 5 fichas que necesitas, necesitarás la varita mágica de Campanita para ser la primera princesa en llegar al baile encantado. Para conseguir la varita, tira el dado de manera que se vea Campanita. Después de que juntes tus 5 fichas, puedes tirar el dado dos veces por turno para conseguir la varita mágica de Campanita. ¡Buena suerte! Y, no olvides, con un poco de polvo mágico y la ayuda de la varita, serás la primera en llegar al gran baile y ganarás el juego.

Ganar:

¡La primera princesa de Disney en alistarse para el gran baile encantado juntando sus 5 fichas y la varita mágica de Campanita es la ganadora!

Regla más desafiante para jugadoras mayores:

Cada vez que volteen una ficha, regrése

Jouons

- La joueuse la plus jeune commence. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.
- À leur tour, les joueuses lancent le dé. La plupart des faces du dé illustrent une catégorie d'articles nécessaires pour aller au bal.

Catégories d'artides nécessaires pour le bal

Si le dé tombe sur une catégorie dont la joueuse a besoin, elle doit retourner un jeton de cette catégorie.



Robe Bijoux Fleurs Chaussures Prince

- Si le jeton représente un article destiné à la princesse choisie par la joueuse, elle peut le prendre et le placer devant elle, face vers le haut.
- Si le jeton représente un article destiné à une autre princesse, elle doit le montrer aux autres joueuses et le laisser là, face vers le haut, pour que tout le monde le voit.

Si le dé tombe sur une catégorie de laquelle la joueuse possède déjà un jeton, elle ne doit retourner aucun jeton. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Si le dé tombe sur la Fée Clochette, la joueuse peut enlever la baguette magique à celle qui la tient déjà et la garder jusqu'à ce qu'on la lui prenne à son tour. Les joueuses qui lancent le dé et obtiennent la Fée Clochette peuvent :

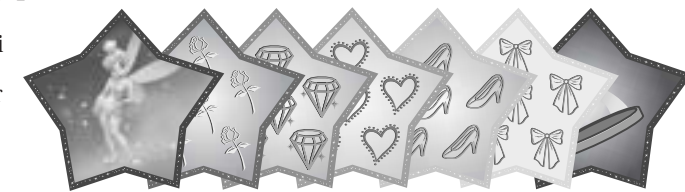
- prendre d'une autre joueuse un jeton Princesse déjà retourné;
- retourner un nouveau jeton de n'importe quelle catégorie et le prendre s'il est destiné à ta princesse;

OU

- prendre une carte de poudre magique.

Cartes de poudre magique

Si une joueuse retourne une carte de poudre magique qui montre l'image d'une catégorie, elle peut retourner les jetons de cette catégorie jusqu'à ce qu'elle trouve ce dont sa princesse a besoin.



OU

Si une joueuse pige une carte avec ce symbole, elle doit remettre un jeton sur la planche de jeu. →

Quand la joueuse n'a plus besoin de la carte de poudre magique, elle doit la remettre sous la pile.

Dès qu'une joueuse a ses 5 jetons, elle a besoin de la baguette magique de la Fée Clochette pour être la première princesse à arriver au bal enchanté. Pour obtenir la baguette, elle doit lancer le dé, qui doit tomber du côté de la Fée Clochette. Une fois qu'une joueuse a ses 5 jetons, elle peut lancer le dé deux fois à chaque tour pour essayer d'avoir la baguette magique de la Fée Clochette. Bonne chance! Avec un peu de poudre magique et l'aide de la baguette, qui sera la première princesse au bal?

La gagnante

La gagnante est la première princesse de Disney à avoir amassé ses 5 jetons et obtenu la baguette magique de la Fée Clochette pour être fin prête pour le bal!

Du défi pour les joueuses plus âgées

Chaque fois qu'une joueuse retourne un jeton, elle doit le mettre face vers le bas, plutôt que face vers le haut. De cette façon, les princesses plus âgées doivent se rappeler où se trouvent leurs articles pour le bal.