

Bella
Sara™



Pferdetraum

Hippo-rêve · Magia dei cavalli
Paardendroom · Magical Horses



Spielanleitung

Règle du jeu · Istruzioni di gioco
Spelhandleiding · How to play



Schmidt

Bella Sara™



D Was ist Bella Sara?

Bella Sara ist eine phantasievolle, glückliche Pferdewelt, in der ihr Pferdekarten sammeln und tauschen könnt. Jede Karte hat eine positive Botschaft für euch und ist mit einem Code versehen. Mit diesem Code könnt ihr das auf der Karte gezeigte Pferd in der virtuellen Bella Sara Welt aktivieren.

www.bellasara.com

Ist euer Pferd erst einmal online, wird es für immer euer Freund sein! Ihr könnt euch um eure Pferde kümmern, sie pflegen, füttern und trainieren.

Erkundet mit euren Pferden die zauberhafte Welt von Bella Sara! Hier findet ihr alles, was sich Pferde und Mädchen wünschen.

F Qu'est-ce que Bella Sara ?

Bella Sara est un monde plein de joie, d'imagination et de chevaux, permettant de collectionner et d'échanger des cartes de chevaux. Chaque carte contient un message positif et est pourvue d'un code avec lequel le cheval illustré peut être activé dans le monde virtuel de Bella Sara.

www.bellasara.com

Une fois que votre cheval est sur internet, il restera votre ami pour toujours ! Vous pouvez vous occuper de vos chevaux, les soigner, les nourrir et les entraîner.

Partez avec vos chevaux à la découverte du monde enchanté de Bella Sara ! Vous y découvrirez tout ce dont des chevaux et des jeunes filles peuvent rêver.

I Che cos'è Bella Sara?

Bella Sara è un fantastico e magico mondo di cavalli nel quale potete collezionare e scambiare le card dei cavalli. Ciascuna carta vi porta un messaggio positivo ed è provvista di codice. Con questo codice potete attivare il cavallo raffigurato sulla card nel mondo virtuale di Bella Sara.

www.bellasara.com

Dopo che avrete portato il vostro cavallo online, sarà per sempre vostro amico! Potrete così occuparvi dei vostri cavalli, pulirli, dar loro da mangiare e addestrarli.

Entrate con i vostri cavalli nel magico mondo di Bella Sara! Qui troverete tutto quello che i cavalli e le bambine desiderano.

NL Wat is Bella Sara?

Bella Sara is een fantasierijke, gelukkige paardenwereld, waarbinnen je paardenkaarten kunt verzamelen en ruilen. Elke kaart heeft een positieve boodschap voor u en is voorzien van een code. Met deze code kan je het op de kaart getoonde paard activeren in de virtuele Bella Sara-wereld.

www.bellasara.com

Eens jouw paard online, zal het voor altijd je vriend zijn! Jij kan je met jouw paarden bezighouden, hen verzorgen, voeren en trainen.

Verken met jouw paarden de fabelachtige wereld van Bella Sara! Hier vinden jullie alles, wat paarden en meisjes zich maar kunnen wensen.



GB What is Bella Sara?

Bella Sara is a whimsical, happy horsey world in which you can collect and exchange horse cards. Each card has a positive message for you and also contains a code. With this card you can activate the horse displayed on the card in the virtual Bella Sara World.

www.bellasara.com

★ Once your horse is online, it will be your friend forever! You can look after your horse, groom, feed and train it.

Discover the enchanting world of Bella Sara with your horses! Here you will find everything that horses and girls desire.

Pferdetraum

Ein zauberhaftes Pferdespiel für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahre

Inhalt: 1 zweiseitiger Spielplan
64 Schatzkarten
4 Pferdefiguren: Bella, Thunder, Jewel und Fiona
1 Würfel

Extra: 1 exklusive Bella Sara Pferdekarte zum Sammeln

Ziel des Spiels

Reitet mit euren Lieblingspferden durch das Land des Hohen Nordens und sammelt unterwegs wertvolle Schätze ein. Der Spieler, der zuerst 3 passende Schatzkarten-Sets eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Spielteile vorsichtig aus der Stanztafel. Steckt die Spielfiguren wie abgebildet zusammen.



Entscheidet euch nun, mit welcher Seite des Spielplans ihr spielen wollt:
Mit dem Grundspiel auf der Vorderseite des Spielplans, bei dem ihr mit euren Pferden auf einem farnefrohen Weg um das zauberhafte Wolkenschloss reitet
oder
Mit der Spielvariante auf der Rückseite, bei der sich der Parcours durch das Land des Hohen Nordens schlängelt. Viele Schätze warten hier auf euch.

Breitet den Spielplan mit der ausgewählten Seite noch oben in der Mitte des Tisches aus. Jeder Spieler sucht sich ein Pferd aus, mit dem er spielen möchte, und stellt es auf das Startfeld. Legt den Würfel bereit. Mischt die Schatzkarten gut durch. Deckt 4 der Karten in der Mitte des Spielplans auf. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.



Los geht's mit dem Grundspiel!

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Wenn du am Zug bist, ziehst du mit deinem Pferd um so viele Felder weiter wie der Würfel anzeigt. Du kannst dir dabei aussuchen, in welche Richtung du mit deinem Pferd gehst.

Vergleiche nun die Farbe des Feldes, auf dem du angekommen bist, mit den Farben der offen ausliegenden Schatzkarten. Stimmt eine Karte mit der Farbe des Spielfeldes überein, darfst du dir diese Karte nehmen und offen vor dir auf dem Tisch ablegen. Stimmen mehrere Karten mit der Farbe des Spielfeldes überein, musst du dich für eine entscheiden, denn du darfst pro Spielzug nur eine Karte zu dir nehmen.



Sonderfeld
Erreichst du mit deinem Pferd ein Sonderfeld darfst du dir eine beliebige der 4 offen ausliegenden Schatzkarten aussuchen und zu deiner Sammlung hinzufügen.

Sobald du eine Karte aus der Mitte genommen hast, füllst du den freien Platz durch eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel auf, so dass in der Mitte wieder 4 offene Schatzkarten ausliegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe mit Würfeln.

So sammelt ihr nach und nach die passenden Schatzkarten-Sets. Ein Set besteht aus 3 Karten mit derselben Farbe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei komplette Karten-Sets gesammelt hat und somit diese Spielrunde gewinnt.



Weiter geht's mit der Schatzsuche im Land des Hohen Nordens!

Die Spielvariante auf der Rückseite des Spielplans ist dem Grundspiel sehr ähnlich.

Wenn du am Zug bist, würfelst du und bewegst dein Pferd entsprechend auf ein Spielfeld. Auch bei diesem Spiel kannst du dir wieder aussuchen, in welche Richtung du dein Pferd ziehst.

Die Spielfelder unterscheiden sich bei diesem Spiel nicht nur durch die Farben sondern auch durch die Schätze, die auf ihnen abgebildet sind. Die Schätze entsprechen den auf den Schatzkarten gezeigten Schätzen.

Vergleiche nun Farbe und Schatz des Feldes, auf dem du mit deinem Pferd gelandet bist, mit den Farben und Schätzen der offen ausliegenden Schatzkarten. Stimmt eine Karte mit der Farbe oder dem Schatz des Spielfeldes überein, darfst du die Karte verdeckt auf die Hand nehmen. Stimmen mehrere Karten mit der Farbe oder dem Schatz des Spielfeldes überein, musst du dich für eine Karte entscheiden, denn du darfst pro Spielzug nur eine zu dir nehmen.

Sind sowohl Farbe als auch Schatz einer offen ausliegenden Karte mit dem Spielfeld identisch, darfst du dir die Karte auf die Hand nehmen und bist noch einmal am Zug.

Sonderfelder

Erreichst du mit deinem Pferd ein Sonderfeld geschieht Folgendes:



Du kannst eine beliebige offen ausliegende Schatzkarte auf die Hand nehmen.



Du nimmst eine Schatzkarte vom Nachziehstapel auf die Hand.



Jeder Spieler wählt eine Karte auf der Hand aus und gibt diese verdeckt an seinen linken Spielnachbarn weiter.
Achtung: Hat ein Spieler keine Karten auf der Hand, nimmt er die oberste Schatzkarte vom Nachziehstapel und gibt sie an seinen linken Nachbarn.



Alle Schatzkarten in der Mitte des Spielfeldes werden entfernt und durch 4 neue Karten vom Nachziehstapel ersetzt. Die entfernten Karten werden auf einen Extra-Stapel außerhalb des Spielfeldes gelegt.



Du kannst eine beliebige offen ausliegende Schatzkarte auf die Hand nehmen, musst allerdings diese mit einer anderen Karte von deiner Hand ersetzen. *Achtung:* Hast du keine Karten auf der Hand, darfst du auch keine offen ausliegende Karte aufnehmen.

Sobald du eine Schatzkarte aus der Mitte nehmen konntest, füllst du den freien Platz durch eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel auf, so dass in der Mitte wieder 4 offene Schatzkarten ausliegen.

Hast du deinen Zug beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe mit Würfeln.

So sammelt ihr nach und nach die passenden Schatzkarten-Sets. Ein Set besteht aus 3 Karten mit derselben Farbe.

Beispiel: Laura und ihre Freunde spielen die Spielvariante auf der Rückseite des Spielplans. Laura würfelt und bewegt ihr Pferd auf ein rotes Feld mit einem Herz. In der Mitte des Spielplans liegen eine gelbe Karte mit einem Herz, eine blaue Karte mit einer Blume, eine lilafarbene Karte mit einem Hufeisen und eine rote Karte mit einem Stern. Entweder sie nimmt die gelbe Karte mit dem Herz (da sie auf einem Feld mit einem Herz steht) oder sie nimmt die rote Karte mit dem Stern (da sie auf einem roten Feld steht). Auf ihrer Hand hat sie bereits 2 Schatzkarten mit Herzen, daher entscheidet sie sich für die gelbe Karte mit dem Herz und vervollständigt damit ihr Set an Herz-Schatzkarten.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei komplette Karten-Sets auf seiner Hand gesammelt hat. Er legt diese offen vor sich ab und gewinnt diese Spielrunde.



Eine weitere Spielvariante

Ihr könnt eure Pferde auf den Parcours auch anstelle mit dem Würfel mit eigenen gesammelten Pferdekarten bewegen. Achtet darauf, dass ihr hierbei nur Karten benutzt, die Pferde zeigen.

Mischt den Pferdekartenstapel gut durch und legt ihn verdeckt neben den Schatzkartenstapel. Wenn ihr während des Spiels am Zug seid, deckt ihr die oberste Karte vom Pferdekartenstapel auf.

Zählt, wie viele Symbole in der obersten rechten Ecke abgebildet sind und zieht eure Pferdefigur entsprechend viele Felder den Parcours entlang. Die Karte wird nach dem Zug auf einem separaten Stapel abgelegt.



Anmerkungen zum Spiel:

Ist in dem seltenen Fall der Nachziehstapel der Schatzkarten aufgebraucht, dann werden die Karten des Extra-Stapels gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Bewegen die Spieler ihre Pferde mithilfe von Pferdekarten und ist dieser Stapel aufgebraucht, dann werden die benutzten Karten erneut gemischt und einer neuer Stapel wird gebildet.



Hippo-rêve

Un jeu féerique de chevaux
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu : 1 planche de jeu à deux faces
64 cartes trésor
4 chevaux : Bella, Thunder, Jewel et Fiona
1 dé

En plus : 1 carte cheval exclusive Bella Sara à collectionner

But du jeu

Galopez avec vos chevaux favoris à travers le Grand Septentrion et amassez en route des trésors précieux. C'est le joueur ayant trouvé le premier 3 sets de cartes trésor allant ensemble qui gagne le jeu.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution tous les éléments prédécoupés de la planche. Assemblez les chevaux comme représenté.



Décidez maintenant avec quelle face de la planche vous voulez jouer :
soit avec le jeu de base, sur le recto de la planche de jeu, qui vous permet de galoper avec vos chevaux sur un chemin plein de couleurs, autour du château enchanté dans les nuages **soit avec la variante du jeu, proposée au verso**, dont le parcours s'étend à tout le pays du Grand Septentrion. De nombreux trésors vous y attendent.

Étalez la planche de jeu avec la face choisie bien au milieu de la table. Chaque joueur choisit le cheval avec lequel il veut jouer et le place sur la case de départ. Préparez le dé. Mélangez bien les cartes trésor. Retournez 4 de ces cartes au milieu de la planche de jeu. Les cartes restantes sont posées, face cachée, à côté de la planche de jeu et servent de tape.



En avant avec le jeu de base !

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Quand c'est ton tour, tu fais avancer ton cheval d'autant de cases que le nombre de points indiqué par le dé. À toi alors de décider la direction que tu veux prendre avec ton cheval.

Compare maintenant la couleur du champ sur lequel tu viens d'arriver avec les couleurs des cartes trésor retournées sur la planche. Si une des cartes a la même couleur que la case sur laquelle tu te trouves, tu peux alors prendre cette carte et la poser sur la table, devant toi, sans la cacher. Si plusieurs cartes retournées ont la même couleur que ta case, à toi de décider quelle carte tu prends, car il n'est possible de ne prendre qu'une seule carte à la fois.

Case spéciale

Si tu arrives avec ton cheval sur une case spéciale, tu as le droit de choisir l'une des 4 cartes trésor retournées et de l'ajouter à ta collection.



Dès que tu as pris une des cartes retournées, remplace-la par une carte du tas se trouvant à côté de la planche, de manière à ce qu'il y ait toujours 4 cartes trésor retournées sur la planche. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

C'est ainsi que chacun des joueurs arrive peu à peu à constituer des sets de cartes trésor allant ensemble. Un set se compose de 3 cartes de la même couleur.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a réuni trois sets complets de cartes de la même couleur et a par conséquent remporté la partie.



Et on continue avec la chasse au trésor au pays du Grand Septentrion !

La variante du jeu au verso de la planche ressemble beaucoup au jeu de base.

Quand c'est ton tour, tu lances le dé et déplaces ton cheval en conséquence sur une case du jeu. Ici aussi, tu as la possibilité de choisir la direction que doit prendre ton cheval.

Dans ce jeu, les cases ne diffèrent pas seulement au niveau des couleurs, mais aussi des trésors illustrés. Les trésors correspondent à ceux représentés sur les cartes trésor.

Compare maintenant la couleur et le trésor de la case sur laquelle ton cheval vient de s'arrêter aux couleurs et trésors des cartes retournées. Si la couleur ou le trésor d'une carte correspond à la couleur ou au trésor de la case, prends alors la carte, face cachée, en main. Si plusieurs cartes retournées ont la même couleur ou le même trésor que ta case, à toi de décider quelle carte tu prends, car il n'est possible de ne prendre qu'une seule carte à la fois.

Si la couleur et le trésor d'une carte retournée sont identiques à la couleur et au trésor de ta case, tu as le droit de prendre la carte en main et de rejouer.

Cases spéciales

Si ton cheval arrive sur une case spéciale, voici ce qu'il faut faire :



Tu as le droit de choisir l'une des cartes retournées et de la prendre en main.



Tu prends une carte trésor du tas de cartes se trouvant à côté de la planche.



Chaque joueur prend une carte du tas et la remet face cachée au joueur se trouvant à sa gauche.

Attention : si un joueur n'a aucune carte en main, il prend la carte trésor du haut du tas de cartes et la remet à son voisin de gauche.



Toutes les cartes trésor sont retirées du milieu de la planche et remplacées par 4 nouvelles cartes du tas. Avec les cartes retirées du milieu de la planche, constituer une pile à part, à l'extérieur de la planche.



Tu as le droit de prendre en main n'importe quelle carte trésor retournée, mais tu dois pour cela te défaire de l'une des cartes que tu as en main. *Attention* : si tu n'as aucune carte en main, tu n'as pas le droit de prendre une carte retournée.

Dès que tu as pris une des cartes trésor retournées, remplace-la par une carte du tas se trouvant à côté de la planche, de manière à ce qu'il y ait toujours 4 cartes trésor retournées sur la planche.

Une fois que tu as terminé, c'est au joueur suivant de lancer le dé. C'est ainsi que chacun des joueurs arrive peu à peu à constituer des sets de cartes trésor allant ensemble. Un set se compose de 3 cartes de la même couleur.

Exemple : Laura et ses amis jouent avec la variante au verso de la planche de jeu. Laura lance son dé et son cheval arrive sur une case rouge avec un cœur. Parmi les cartes retournées au milieu de la planche de jeu, il y a une carte jaune avec un cœur, une carte bleue avec une fleur, une carte violette avec un fer à cheval et une carte rouge avec une étoile. Laura prend soit la carte jaune avec le cœur (puisque'elle se trouve sur une case avec un cœur), soit la carte rouge avec une étoile (puisque son cheval se trouve sur une case rouge). Vu qu'elle a déjà 2 cartes trésor avec un cœur en main, elle opte en faveur de la carte jaune avec le cœur qui lui permet ainsi de compléter son set de cartes trésor avec un cœur.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a regroupé trois sets de cartes complet qu'il tient en main. Il les pose alors devant lui et remporte la partie.



Autre variante du jeu

Au lieu de faire avancer vos chevaux en lançant le dé, vous pouvez les déplacer à l'aide des cartes chevaux que vous avez amassées. Faites alors bien attention ne d'utiliser que des cartes montrant des chevaux.



Mélangez bien la pile de cartes chevaux et posez-la, face cachée à côté de la pile de cartes trésor. Lorsque votre tour est venu, prenez la carte du haut de la pile de cartes chevaux. Comptez le nombre de symboles imprimés dans le coin droit du haut et faites avancer votre cheval de la valeur du nombre de symboles sur le parcours. Après avoir avancé, reposez la carte sur une pile à part.



Remarque concernant le jeu :



Dans le cas extrêmement rare où la pile de cartes trésor est vide, prendre alors les cartes de la pile à part, bien les mélanger et s'en servir de nouvelle tape.

Si les joueurs font avancer leurs chevaux à l'aide des cartes chevaux et que cette pile est vide, prendre alors les cartes déjà utilisées, bien les mélanger et constituer ainsi une nouvelle pile.

Magia dei cavalli

Un magico gioco da tavolo per
2 – 4 giocatori da 5 anni in su

Contenuto: 1 plancia di gioco double-face
64 carte del tesoro
4 cavalli: Bella, Thunder, Jewel e Fiona
1 dado

Extra: 1 card esclusiva di un cavallo di Bella Sara da collezionare

Scopo del gioco

Cavalcate con i vostri cavalli preferiti attraverso la terra di North of North e collezionate preziosi tesori. Vince il giocatore che colleziona per primo 3 set di carte del tesoro corrispondenti.

Preparativi

La prima volta che si gioca, occorre staccare tutti i componenti di gioco dalla tavola pretranciata. Assemblare le pedine come illustrato nella figura.



Quindi decidete con quale parte della plancia di gioco volete giocare: **Con il gioco base sul lato anteriore della plancia di gioco**, in cui cavalcherete con i vostri cavalli lungo un percorso colorato attorno al magico Castello delle Nuvole **oppure** **Con la variante di gioco sul retro della plancia**, in cui il percorso si snoda attraverso la terra di North of North. Qui vi attendono molti tesori.

Aprite la plancia di gioco sul lato desiderato posizionandola al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un cavallo con il quale desidera giocare e lo posiziona sulla casella di partenza. Tenete pronto il dado. Mescolate bene le carte del tesoro. Mettete 4 carte scoperte al centro della plancia di gioco. Le restanti carte vengono deposte in un mazzo a faccia in giù accanto alla plancia di gioco, pronte per essere pescate.

 **Si parte con il gioco base!**

Inizia a giocare il giocatore più giovane, che tira il dado. Quando è il tuo turno, avanzi con il tuo cavallo di tante caselle quanti sono i punti indicati dal dado. Puoi anche scegliere in quale direzione vuoi avanzare con il tuo cavallo.

Confronta quindi il colore della casella sulla quale sei arrivata con il colore delle carte del tesoro che giacciono scoperte sulla plancia. Se una carta corrisponde al colore della casella, puoi prenderti quella carta e posarla scoperta sul tavolo davanti a te. Se più carte corrispondono al colore della casella, devi sceglierne una, perchè si può guadagnare una sola carta per ogni turno di gioco.



Casella speciale

Se con il tuo cavallo arrivi su una casella speciale, puoi scegliere una delle 4 carte del tesoro scoperte sulla plancia e aggiungerla alla tua collezione.

Non appena ti sarai presa la carta dal centro della plancia, dovrai riempire il posto lasciato libero con una carta pescata dal mazzo di carte coperte, in modo che al centro della plancia vi siano sempre 4 carte del tesoro scoperte. Il turno passa quindi al giocatore successivo che tirerà il dado.

Procedendo in questo modo, riuscirete a collezionare i set di carte del tesoro corrispondenti. Un set completo è composto da 3 carte dello stesso colore.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha collezionato tre set completi di carte vincendo quindi la partita.



Avanti con la caccia al tesoro nella terra di North of North!

Questa variante si gioca sul retro della plancia di gioco ed è molto simile al gioco base.

Quando è il tuo turno, tiri il dado e avanzi con il tuo cavallo di tante caselle quanto sono i punti indicati dal dado. Anche in questo gioco puoi scegliere in quale direzione far avanzare il tuo cavallo.

Le caselle si differenziano in questo gioco non solo per il colore, ma anche per i tesori raffigurati. I tesori corrispondono a quelli illustrati sulle rispettive carte.

Confronta quindi il colore e il tesoro della casella sulla quale sei arrivata con il tuo cavallo, con i colori e i tesori delle carte raffigurati sulle carte scoperte al centro della plancia di gioco. Se una carta corrisponde al colore o al tesoro raffigurato sulla casella, puoi prenderti la carta e tenerla in mano senza farla vedere agli avversari. Se più carte corrispondono al colore della casella o al tesoro, devi sceglierne una, perchè si può guadagnare una sola carta per ogni turno di gioco.

Se sia il colore sia il tesoro di una carta scoperta sono identici a quelli della casella, puoi prendere la carta in mano e tirare nuovamente il dado.

Caselle speciali

Se con il tuo cavallo raggiungi una casella speciale, accade questo:



Puoi prendere in mano una delle carte scoperte a scelta dalla plancia di gioco.



Puoi pescare una carta del tesoro dal mazzo coperto.



Ciascun giocatore sceglie una delle carte che ha in mano e la cede, mantenendola coperta, al giocatore alla sua sinistra.

Attenzione: Se un giocatore non ha carte in mano, pesca la prima carta sopra il mazzo coperto e la consegna al giocatore alla sua sinistra.



Tutte le carte del tesoro al centro della plancia di gioco vengono prelevate e sostituite con 4 carte nuove prese dal mazzo coperto. Le carte prelevate dalla plancia di gioco vengono deposte in un mazzo extra all'esterno della plancia.



Tu puoi prendere in mano una carta del tesoro a scelta tra quelle scoperte sulla plancia, ma devi però rimpiazzarla con un'altra carta tra quelle che hai in mano. *Attenzione:* Se non hai carte in mano, non puoi prelevare alcuna carta dal centro della plancia di gioco.

Non appena ti sarai presa una carta dal centro della plancia, dovrai riempire il posto lasciato libero con una carta pescata dal mazzo di carte coperte, in modo che al centro della plancia vi siano sempre 4 carte del tesoro scoperte.

Terminato il tuo turno, tocca al giocatore successivo tirare il dado. Procedendo in questo modo, riuscirete a collezionare i set di carte del tesoro corrispondenti. Un set completo è composto da 3 carte dello stesso colore.

Esempio: Laura e i suoi amici giocano con la variante sul retro della plancia di gioco. Laura tira il dado e avanza con il suo cavallo su una casella rossa con un cuore. Al centro della plancia di gioco ci sono: una carta gialla con un cuore, una carta blu con un fiore, una carta lilla con un ferro di cavallo ed una carta rossa con una stella. Laura può scegliere se: prendere la carta gialla con il cuore (dato che si trova su una casella con un cuore), oppure prendere la carta rossa con la stella (dato che si trova su una casella rossa). Laura ha già in mano 2 carte del tesoro raffiguranti dei cuori, quindi decide di prendere la carta gialla con il cuore per completare il suo set di carte del tesoro con il cuore.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha collezionato tre set di carte completi. Dispone quindi le sue carte scoperte davanti a sé e vince la partita.



Un'altra variante di gioco

Invece di tirare il dado, potete far avanzare i vostri cavalli lungo il percorso anche con le card dei cavalli da voi collezionate. Fate attenzione ad utilizzare solo le card raffiguranti i cavalli.

Mischiate bene il mazzo di card di cavalli e posatelo coperto accanto al mazzo delle carte del tesoro. Quando è il vostro turno, scoprite la prima carta sopra il mazzo delle card dei cavalli.

Contate quanti simboli sono raffigurati nell'angolo in alto a destra e avanzate con i vostri cavalli per un numero corrispondente di caselle lungo il percorso. La card utilizzata dopo la giocata sarà deposta in un mazzo a parte.



Note sul gioco:

Se capita che, caso raro, il mazzo di carte del tesoro è esaurito, allora vengono mischiate le carte del mazzo extra ed utilizzate come nuovo mazzo da cui pescare.

Se i giocatori avanzano con i loro cavalli utilizzando le card dei cavalli e questo mazzo è esaurito, allora si mischiano le card già utilizzate formando così un nuovo mazzo.



Paardendroom

Een betoverend paardenspel voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar

Inhoud: 1 dubbelzijdig spelbord
64 schatkaarten
4 paardenfiguren: Bella, Thunder, Jewel en Fiona
1 dobbelsteen

Extra: 1 exclusieve Bella Sara paardenkaart voor je verzameling

Doel van het spel

Rijd met jouw lievelingspaarden door het Land van het Hoge Noorden en verzamel onderweg waardevolle schatten. De speler, die als eerste 3 passende sets schatkaarten verzamelde, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Voor de eerste keer spelen maak je alle spelonderdelen voorzichtig los. Steek de spelfiguren samen zoals afgebeeld.



Kies nu met welke kant van het spelbord je wilt spelen:

met het basisspel aan de voorzijde van het spelbord, waarop je met je paarden over een vrolijk gekleurde weg naar het toverachtige wolkenlot rijdt

of

met de spelvariante op de achterzijde, waarbij het parcours zich door het Land van het Hoge Noorden slingert. Vele schatten wachten hier op je.

Leg het spelbord met de gekozen zijde omhoog in het midden van de tafel. Elke speler kiest een paard waarmee hij of zij wil gaan spelen, en plaatst het op het startveld. Leg de dobbelsteen klaar. Meng de schatkaarten goed door elkaar. Leg 4 kaarten open in het midden van het spelbord. De resterende kaarten worden op een stapeltje verdekt naast het spelbord gelegd.



Zo speel je het basisspel!

De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen. Als je aan de beurt bent, ga jij met jouw paard net zoveel velden vooruit als je met de dobbelsteen gooid. Je mag daarbij vrij kiezen welke kant jouw paard uit gaat.

Vergelijk nu de kleur van het veld, waarop je terecht kwam, met de kleuren van de open liggende schatkaarten. Als een kaart overeenkomt met de kleur van het speelveld, dan mag u deze kaart nemen en open voor jou op tafel leggen. Als er meer kaarten zijn die overeen komen met de kleur van het speelveld, dan moet je er een kiezen: je mag per keer dat je aan zet bent maar één kaart nemen.

Speciale velden

Als je met je paard op een speciaal veld komt, dan mag je een willekeurige van de 4 open liggende schatkaarten nemen en deze aan jouw verzameling toevoegen.



Van zodra je een kaart uit het midden nam, vul je de vrijgekomen plaats op met een kaart uit de stapel, zodat in het midden weer opnieuw 4 open schatkaarten liggen. Nu mag de volgende speler met de dobbelsteen gooien.

Op deze manier verzamelt je passende sets schatkaarten. Een set bestaat uit 3 kaarten van dezelfde kleur.

Einde van het spel

Het spel is gedaan van zodra een speler 3 volledige sets kaarten verzamelde en op die manier de winnaar is van de spelronde.



Het gaat verder met schatzoeken in het Land van het Hoge Noorden!

De spelvariante op de achterzijde van het spelbord lijkt sterk op het basisspel.

Gooi op jouw beurt met de dobbelsteen, en verplaats je paard naar een speelveld. Ook bij dit spel kan je kiezen welke richting je paard uitgaat.

De speelvelden verschillen bij dit spel niet van kleur, maar door de waarde, die er op is afgebeeld. De schatten komen overeen met de op de schatkaarten afgebeelde schatten.

Vergelijk nu de kleur en de schat van het veld, waarop jij met jouw paard terecht kwam, met de kleuren en schatten van de open liggende schatkaarten. Als een kaart overeenkomt met de kleur of de schat van het speelveld, dan mag je de kaart afnemen. Als er meerdere kaarten met de kleur of de schat op het speelveld overeen komen, dan moet je er één kiezen; per spelbeurt mag je maar één kaart nemen.

Als zowel de kleur als de schat van een open liggende kaart hetzelfde zijn als het speelveld, dan mag je deze kaart nemen, en ben je nogmaals aan de beurt.

Speciale velden

Als je met je paard op een speciaal veld komt, dan gebeurt het volgende:



Ja mag een willekeurige open liggende schatkaart afnemen.



Je neemt een schatkaart van de stapel.



Elke speler kiest een van zijn kaarten, en geeft deze verborgen door aan de speler links van hem of haar.

Let op: als een speler geen kaarten heeft, dan neemt hij of zij de bovenste schatkaart van de stapel, en geeft deze door aan de zijn/haar linkerbuur.



Alle schatkaarten in het midden van het spelbord worden verwijderd en vervangen door 4 nieuwe kaarten van de stapel. De verwijderde kaarten worden op een extra stapel gelegd, buiten het speelveld.



Je mag een willekeurige open liggende schatkaart nemen, maar je moet deze vervangen door een andere kaart in je bezit. *Let op:* als je geen kaarten hebt, dan mag je ook geen kaart nemen.

Van zodra je een schatkaart uit het midden kan nemen, vul je de vrije plaats op met een kaart uit de stapel, zodat er in het midden weer 4 open schatkaarten liggen.

Zodra jouw beurt klaar is, mag de volgende speler gooien. Op deze manier verzamel je de passende sets schatkaarten. Een set bestaat uit 3 kaarten van dezelfde kleur.

Voorbeeld: Laura en haar vrienden spelen de variante op de achterzijde van het spelbord. Laura is aan de beurt en verplaatst haar paard naar een rood veld, met een hartje. In het midden van het spelbord liggen een gele kaart met een hartje, een blauwe kaart met een bloem, een lila kaart met een hoefijzer, en een rode kaart met een ster. Ofwel neemt Laura de gele kaart met het hartje (omdat ze op een veld staat met een hartje) ofwel neemt ze de rode kaart met de ster (omdat ze op een rood veld staat). Omdat ze al twee kaarten had met een hartje, kiest ze voor de gele kaart met het hart, en vult daarmee haar set met hartjes-schatkaarten aan.

Einde van het spel

Het spel eindigt, van zodra een speler drie volledige sets kaarten verzamelde. Hij of zij legt deze open voor zich, en wint deze spelronde.



Een andere spelvariante

In plaats van met een dobbelsteen kan je je paarden ook met zelf verzamelde paardenkaarten verplaatsen. Let er op, dat je hierbij alleen kaarten gebruikt, met daarop paarden.



Meng de stapel kaarten met paarden goed door elkaar en leg hem verdekt naast de stapel met schatkaarten. Als je tijdens het spel aan de beurt bent, neem je de bovenste kaart van de stapel paardenkaarten.

Kijk hoeveel symbolen er bovenaan rechts afgebeeld zijn, en verplaats jouw paard net evenveel velden over het parcours. De kaart wordt na jouw beurt op een afzonderlijke stapel gelegd.



Opmerkingen over het spel:



Als in een zeldzaam geval de stapel met schatkaarten opgebruikt zou zijn, dan worden de kaarten van de extra stapel geschud, en als nieuwe stapel gebruikt.

Als de spelers hun paarden verplaatsen met de paardenkaarten, en deze stapel op raakt, dan worden de gebruikte kaarten opnieuw geschud, en ene nieuwe stapel gevormd.

Magical Horses

An entrancing horse game for
2 – 4 players aged 5 and over

Contents: 1 2-sided game board
64 treasure cards
4 horse tokens: Bella, Thunder, Jewel and Fiona
1 die

Extra: 1 exclusive Bella Sara horse card to collect

Object of the game

Ride through the Land of North of North with your favourite horses and collect precious treasures on the way. The player who is first to collect 3 sets of matching treasure cards wins the game.

Preparing for the game

Before playing for the first time, remove all parts of the game from the punched board. Put the tokens together as illustrated.



Now you must decide on which side of the game board you want to play:

The basic game on the front of the board where you ride with your horses on the colourful path around the enchanting castle of clouds

or

do you wish to play the version on the back, where the course winds its way through the Land of the High North? Many treasures are awaiting you here.



Spread out the board with the side you have chosen facing upwards in the middle of the table. Each player chooses the horse with which she wishes to play and places it on the start field. Place the die at the ready. Shuffle the treasure cards well. Place 4 of the cards face-up in the middle of the board. The remaining cards are placed next to the board facing down as the pack to be drawn from thereafter.



And now you can get going with the basic game!

The youngest player starts and throws the die. When it is your turn you move forwards as many fields as the number on the die. You can decide in which direction you want to move with your horse.

Now compare the colour of the circular field on which you have arrived with the colour of the treasure cards lying open on the board. If a card matches the colour of the field, you may take this card and place it facing upwards on the table in front of you. If more than one card matches the colour of the field, you must decide on one because you can only take one card per round.



Special field

If you land on a special field with your horse, you can take any one of the 4 treasure cards lying face up on the board and add it to your collection.

As soon as you have taken a card from the centre, you must fill the free place with a card from the pack lying face down so that 4 treasure cards are to be seen in the centre. It is now the next player's turn to throw the die.

In this way you gradually collect the matching sets of treasure cards. A set consists of 3 cards of the same colour.

End of game

The game ends as soon as one player has collected 3 complete sets of cards and thus wins that round.



The search for treasure in the Land of North of North continues!

The version of the game on the back of the board is very similar to the basic game.

When your turn comes you throw the die and move your horse to another field accordingly. In this game too you can decide on the direction in which you move your horse.

In this game the fields on the board are not only different in colour; they also have pictures of different treasures on them. The treasures correspond to those depicted on the treasure cards.

Now compare the colour and the treasure of the field on which you have landed with your horse with the colours and treasures of the treasure cards face-up on the table. If a card matches the colour of the field or the treasure of the field, you may take this card into your hand without revealing it. If several cards correspond in colour or regarding the treasure on the field on the board, you must decide on a card because you may only take one per round.

If both the colour and the treasure of a card lying face up on the table are identical with the field on the board, you may take the card into your hand and have another turn.

Special fields

If you land on a special field with your horse, this is what happens:



You can take any treasure card face-up on the board into your hand.



You take a treasure card off the pack into your hand.



Each player chooses a card from her hand and passes it on to the next player on the left without showing it.

Attention: If a player has no more cards in her hand, she takes the card from the top of the pack and passes it to her neighbour on the left.



All of the treasure cards in the middle of the board are removed and replaced by 4 new cards from the pack. The cards that have been removed are placed on another stack off the board.



You can take any card lying face up into your hand, but you must replace it with another card from your hand. *Attention:* If you have no cards in your hand you are not allowed to pick up a card lying face up.

As soon as you have taken a treasure card from the centre, fill the free place with a card from the pack lying face down so that 4 treasure cards are still lying face up in the centre.

If you have finished your turn, it's the next player's turn to throw the die. In this way you gradually collect the matching sets of treasure cards. A set consists of 3 cards of the same colour.

Example: Laura and her friends are playing the version of the game on the back of the board. Laura throws the die and moves her horse onto the red field with a heart. In the middle of the board there is a yellow card with a heart, a blue card with a flower, a lilac card with a horseshoe and a red card with a star. She either takes the yellow card with the heart (because she is standing on a field with a heart), or she takes the red card with the star (because she is on a red field). She already has 2 treasure cards with hearts in her hand, so she decides to take the yellow card with the heart, thus completing her set of heart treasure cards.

End of game

The game ends as soon as one player has collected 3 complete sets of cards. She places them down in front of her and wins the round.



Another version of the game

You can move your horses on the course with your own collected horse cards instead of using the die. Make sure that you only use cards depicting horses.



Shuffle the stack of horse cards well and lay them face down next to the stack of treasure cards. When your turn comes, turn over the top card on the stack of horse cards.

Count how many symbols are displayed in the top right-hand corner and move your horse token the corresponding number of fields along the course. After the move is made, the card is discarded onto a separate stack.



Comments on the game:



If in rare cases the pack of treasure cards has been used up, the cards from the separate stack are shuffled and used as the pack for replenishing the hand.

If the players move their horses with the aid of horse cards and this stack is used up, the used cards are shuffled again and a new stack formed.

Weitere zauberhafte Bella Sara Produkte aus der Schmidt-Kollektion

Autres gammes de produits de Schmidt

Altri prodotti della collezione Schmidt

Andere producten uit de Schmidt-collectie

Further products from the Schmidt Collection



51223



55596



© Schmidt Spiele GmbH,
Postfach 470437, D-12313 Berlin
Made in Germany
www.schmidtspiele.de

Artwork by Spoops. © 2009 Hidden City Games, Inc.
© 2005–2009 conceptcard. All rights reserved.
BELLA SARA is a trademark of conceptcard and used
by Hidden City Games under license. Licensed by
Granada Ventures Limited. www.bellasara.com

Die Welt von Bella Sara auch als Puzzle!

Phantasievolle Bella Sara Motive sind bei Schmidt Spiele als Puzzles erschienen. Zusätzlich ist in jedem Puzzle

eine einzigartige Pferdekarte enthalten.



100 ♣ 55497



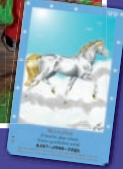
100 ♣ 55498



150 ♣ 55499



150 ♣ 55500



200 ♣ 55501



200 ♣ 55502



Le monde de Bella Sara également en puzzle !

Des motifs de puzzle Bella Sara pleins d'imagination viennent de paraître chez Schmidt Spiele.

Chaque puzzle renferme en plus une carte de cheval unique en son genre.

Il mondo di Bella Sara anche in puzzle!

Fantastici motivi Bella Sara sono pubblicati in puzzle da Schmidt-Spiele. Ogni puzzle contiene inoltre una card esclusiva di un cavallo.

De wereld van Bella Sara ook als puzzel!

Fantasievolle Bella Sara-motieven verschijnen bij Schmidt Spelen ook als puzzel.

Bovendien zit bij elke puzzel een unieke paardenkaart.

The world of Bella Sara also as a puzzle!

Whimsical Bella Sara motifs have been published by Schmidt Spiele. Each puzzle also contains a unique horse card.

Entdecke die Bella Sara Onlinewelt mit den Pferdekarten!

Pars à la découverte du monde en ligne de Bella Sara avec les cartes de chevaux !

Scopri il mondo online di Bella Sara con le card dei cavalli!

Ontdek de online-wereld van Bella Sara met de paardenkaarten!

Discover the Bella Sara online world with horse cards!

