

FIN

SISÄLTÖ

4 Elämänrengas-pelialustaa ja 36 pelimerkkiä.

PELIN TARKOITUS

Saada ensimmäisenä Elämänrengas-pelialusta täyteen sopivia pelimerkkejä.

VALMISTELUT

1. Irrota pelialustat ja pelimerkit pahviarkeista ja heitä jättepalat roskeisiin.
2. Anna jokaiselle pelaajalle pelialusta.
3. Sekoita pelimerkit ja laita ne kuvapuoli alaspäin pelialueelle. Varmista, että ne ovat kaikkien pelaajien ulottuvilla.

PELIN KULKU

Vanhin pelaaja aloittaa. Sen jälkeen peli jatkuu myötäpäivään (vasemmalle).

Kun on sinun vuorosi, käännä yksi pelimerkki kuvapuoli ylöspäin. Varmista, että kaikki pelaajat näkevät kuvan.

Jos omassa pelialustassasi on sama kuva, pidä pelimerkki itselläsi ja laita se pelialustassa olevan kuvan päälle. Tämän jälkeen saat yrittää löytää vielä toisen sopivan kuvan!

Jos omassa pelialustassasi ei ole samaa kuvaa, laita pelimerkki takaisin samaan paikkaan, kuvapuoli alaspäin. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jatkakaa pelimerkkien kääntämistä vuorotellen ja yrittäkää muistaa, missä oman pelialustan kuvia vastaavat pelimerkit ovat.

VOITTAJA

Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä kerättyä pelimerkit kaikkien pelialustassaan olevien kuvien päälle!



090304209185



GB

CONTENTS

4 Circle of Life gameboards and 36 tokens.

OBJECT

To be the first player to fill your Circle of Life gameboard with the matching tokens.

SET-UP

1. Push the gameboards and tokens out of the cardboard sheets and discard any waste.
2. Give each player a gameboard.
3. Shuffle the tokens and spread them face down on the playing surface. Make sure all the players can reach them.

HOW TO PLAY

The oldest player goes first. Play then continues clockwise (to the left).

On your turn, turn over one token. Make sure everyone can see the picture.

If it matches a picture on your gameboard, keep the token and place it on top of the matching picture on the board. Take another turn to try and match another token!

If it doesn't match any of the pictures on your gameboard, place it back where it was, face down. This ends your turn and play continues with the next player turning over a token.

Continue taking turns, trying to remember where you have seen the tokens that match your pictures.

WINNER

The first player to match a token to every picture on the gameboard is the winner!



© Disney. © 2003 Hasbro. All rights reserved.

Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH.

Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel: (02) 9874-0999.

Distributed in New Zealand by Hasbro Australia Ltd., PO Box 100-940, North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand.

Tel: (09) 915-5200.

Please retain our company details for future reference.

Not suitable for children under 3 years because of small parts - choking hazard.

www.hasbro.co.uk

www.disney.com



MB

© Disney. © 2003 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.

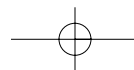
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

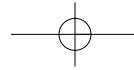
Säilyttää osoitetiedot myöhempää tarvetta varten.

Sisältää pieniä osia. Ei sovelly alle 3-vuotiaalle lapsille. Tukehtumisvaara.

www.hasbro.co.uk

www.disney.com





(F)

CONTENU

4 plateaux "Cercle de la vie" et 36 cartes illustrées.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à compléter son plateau "Cercle de la Vie" avec les cartes correspondantes.

PREPARATION DU JEU

1. Détache avec précaution les plateaux de jeu et les cartes de leur support en carton, puis jette le support.
2. Distribue un plateau à chaque joueur.
3. Mélange les cartes et pose-les, faces cachées, sur une surface plane (sol ou table). Assure-toi que les cartes sont à la portée de tous les joueurs.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, retourne une carte au hasard, de façon à ce que tout le monde puisse la voir.

Si l'image est identique à l'une des images sur ton plateau, garde la carte et pose-la sur ton plateau, sur l'image correspondante. Continue de jouer et retourne une nouvelle carte.

Si l'image ne correspond à aucune image sur ton plateau, repose-la, face cachée, à l'endroit où tu l'avais piochée. Ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de choisir une carte.

Continuez de jouer chacun votre tour, en essayant de mémoriser la place des cartes pour pouvoir les retrouver le moment venu.

FIN DU JEU

Le joueur qui recouvre son plateau avec toutes les cartes réussit à reconstituer le "Cercle de la Vie" et il gagne la partie.



© Disney. © 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertriebs in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

www.hasbro.fr
www.disney.com



(D)

INHALT

4 Spielscheiben "Der ewige Kreis", 36 Bilderkarten.

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler seine Spielscheibe mit den entsprechenden Bilderkarten zu füllen.

VORBEREITUNG

1. Drücke die Spielscheiben und Bilderkarten vorsichtig aus den Kartonbögen und entsorge die Rahmenreste ordnungsgemäß.
2. Jeder Spieler erhält eine Spielscheibe.
3. Legt alle Bilderkarten umgedreht (d.h. die Bilderseiten zeigen nach unten) auf den Tisch und mischt sie gut durch. Vergewissert euch, dass alle Spieler die Karten gut erreichen können.

SPIELEN

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter (d.h. dann ist der linke Nachbar an der Reihe).

Wenn du an der Reihe bist, drehst du eine Bilderkarte um und zeigst sie auch deinen Mitspielern.

Wenn diese Karte mit einem Bild auf deiner Spielscheibe übereinstimmt, behältst du diese Karte und legst sie auf das entsprechende Bild auf deiner Scheibe. Dann bist du noch einmal an der Reihe und darfst versuchen, noch eine zweite, passende Bilderkarte zu finden.

Wenn diese Karte nicht mit einem Bild auf deiner Spielscheibe übereinstimmt, legst du sie an genau dieselbe Stelle auf dem Tisch zurück, von der du sie genommen hattest (und zwar wieder mit der Bilderseite nach unten). Hiermit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler darf sein Glück versuchen und eine Bilderkarte ziehen.

Spielt weiter und versucht, die jeweils passenden Bilderkarten zu euren Spielscheiben zu finden. Merkt euch dabei die Stellen gut, an die nicht verwendete Karten von euren Mitspielern zurückgelegt wurden, denn ihr könnt diese Bilder vielleicht selbst gut gebrauchen!

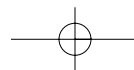
GEWONNEN!

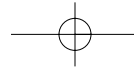
Der Spieler, der als erster seine Spielscheibe mit den richtigen Bilderkarten gefüllt hat, gewinnt das Spiel!



© Disney. © 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.
Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr!
Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.

www.hasbro.de
www.disney.com





NL

INHOUD

4 Kringloop van het Leven speelborden en 36 kaartjes.

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jij je Kringloop van het Leven speelbord het eerst gevuld hebt met de bijbehorende kaartjes.

VOORBEREIDING

1. Druk de speelborden en de kaartjes uit de vellen karton en gooi al het afval direct weg.
2. Elke speler krijgt een speelbord.
3. Schud de kaartjes en spreid ze met de afbeelding omlaag uit op een vlakke ondergrond. Zorg dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.

HET SPEL

De oudste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent, draai je één kaartje om. Zorg dat iedereen het plaatje goed kan zien.

Als het plaatje past bij een plaatje op je speelbord, houd je het kaartje en leg je het op het bijbehorende plaatje op het bord. Draai nog een kaartje om en kijk of dat ook bij jouw speelbord past!

Als het plaatje niet past bij een plaatje op je speelbord, leg je het met de goede kant omlaag op dezelfde plaats terug. Nu is je beurt voorbij en de volgende speler mag een kaartje omdraaien.

Blijf om de beurt kaartjes omdraaien en probeer te onthouden waar de kaartjes liggen die bij jouw speelbord horen.

DE WINNAAR

De eerste speler die alle plaatjes op zijn/haar speelbord heeft gevonden, wint het spel!



© Disney. © 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice:

Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL. E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

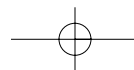
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

In verband met kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen tot 3 jaar - verstikkingsgevaar!

www.hasbro.co.uk

www.disney.com



S

INNEHÅLL

4 "Livets cirkel"-spelplaner och 36 spelbrickor.

SPELET

Bli först med att fylla din Livets cirkel-spelplan med motsvarande brickor.

FÖRBEREDELSE

1. Tryck ut spelplanerna och brickorna ur papparken och kasta bort skräpet som blir över.
2. Ge varje spelare en spelplan.
3. Blanda brickorna och sprid ut dem med framsidan nedåt på splytan. Se till att alla spelare når brickorna.

SÅ HÄR SPELAR DU

Den äldste spelaren börjar. Sedan fortsätter spelet åt vänster (medsols).

När det blir din tur ska du vända på en bricka. Se till att alla ser bilden.

Om du har en likadan bild på din spelplan behåller du brickan och lägger den ovanpå bilden på din spelplan. Ta en bricka till och se om du har den bilden också!

Om brickan inte motsvarar någon bild på din spelplan lägger du tillbaka brickan där du tog den, med framsidan nedåt. Sedan är det nästa spelares tur att vända på en bricka.

Fortsätt i tur och ordning, och försök komma ihåg var brickorna som motsvarar dina bilder ligger.

VINNARE

Den förste spelare som lyckas hitta brickor som motsvarar alla bilderna på sin spelplan vinner!



© Disney. © 2003 Hasbro. Med ensamrätt.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,

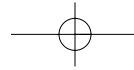
Ejby Industrivej 4 -2600 Glostrup, Denmark.

Vennligst behold produktinformasjon for fremtidige referanser.

Innehåller små delar. Ej lämplig för barn under 3 år. Kvävningrisk.

www.hasbro.co.uk

www.disney.com



N

INNHOOLD

4 Livets Sirkel-spillebrett og 36 brikker.

MÅLET MED SPILLET

Å bli den første spilleren som fyller sitt Livets Sirkel-spillebrett med brikker som passer med bildene på brettet.

FORBEREDELSE

1. Press spillebrettene og brikkene ut av papparkene og kast all overflødig papp.
2. Gi hver av spillerne et spillebrett.
3. Bland brikkene og spre dem med billedsiden ned på spilleunderlaget. Pass på at alle spillerne kan nå dem.

SLIK SPILLER DERE

Den eldste spilleren begynner. Spillet går så videre med klokken (mot venstre).

Når det er din tur, snur du én brikke. Pass på at alle kan se bildet.

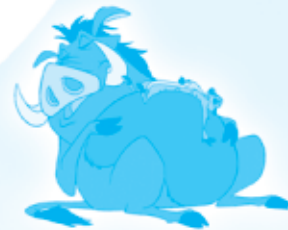
Hvis det passer med et bilde på spillebrettet ditt, beholder du brikken og plasserer den oppå det matchende bildet på spillebrettet. Du får en ny tur og prøver å få en annen brikke til å passe.

Hvis brikken ikke passer med noen av bildene på spillebrettet ditt, legger du den tilbake der den var med billedsiden ned. Turen din er nå over, og spillet fortsetter ved at neste spiller snur en brikke.

Fortsett å spille etter tur, og prøv å huske hvor du har sett de brikkene som passer med bildene dine.

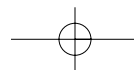
VINNEREN

Den første spilleren som har en passende brikke til hvert av bildene på spillebrettet, er vinneren!



© Disney. © 2003 Hasbro. Med enerett.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
Vennligst behold vår firmaninformasjon for fremtidige referanser.
In verband met kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen tot 3 jaar - verstikkingsgevaar!

www.hasbro.co.uk
www.disney.com



DK

INDHOLD

4 Livets Sirkel-spillebrætter og 36 brikker.

FORMÅL

At være den første spiller, der fylder sit spillebræt med Livets Sirkel med brikker, der passer til billederne.

FORBEREDELSE

1. Tryk spillebrætterne og brikkene ud af paparkene, og smid overflødigt pap væk.
2. Giv hver spiller et spillebræt.
3. Bland brikkene, og læg dem med billedsiden nedad på spillefladen. Sørg for, at alle spillerne kan nå dem.

SELVE SPILLET

Den ældste spiller starter. Så går turen videre i urets retning (til venstre).

Når det er din tur, vender du en brik. Sørg for, at alle spillerne kan se brikken.

Hvis brikken passer til et billede på dit spillebræt, beholder du brikken og lægger den oven på det tilsvarende billede på spillebrættet. Du får en ny tur for at prøve at finde en anden brik, der passer.

Hvis brikken ikke passer til et billede på dit spillebræt, lægger du den tilbage på samme sted med billedsiden nedad. Nu er din tur slut, og næste spiller vender en brik.

Fortset efter tur, og prøv at huske, hvor du har set de brikker der passer til dine billeder.

VINDER

Den første spiller med brikker, der svarer til alle billederne på sit spillebræt, vinder!



© 2003 Disney. © 2003 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
Vores adresse bør gemmes i tilfælde af eventuel senere henvendelse.
Indeholder små dele. Ikke egnet for børn under 3 år. Risiko for kvælning.

www.hasbro.co.uk
www.disney.com

