

From the Movie

Disney
FROZEN II

**Forest
Spirit**



5+



2-5

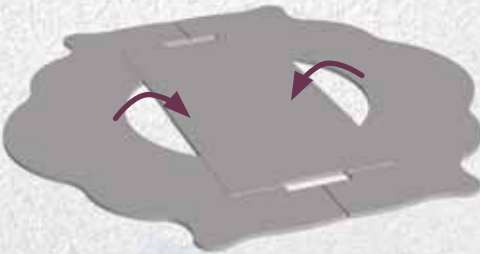
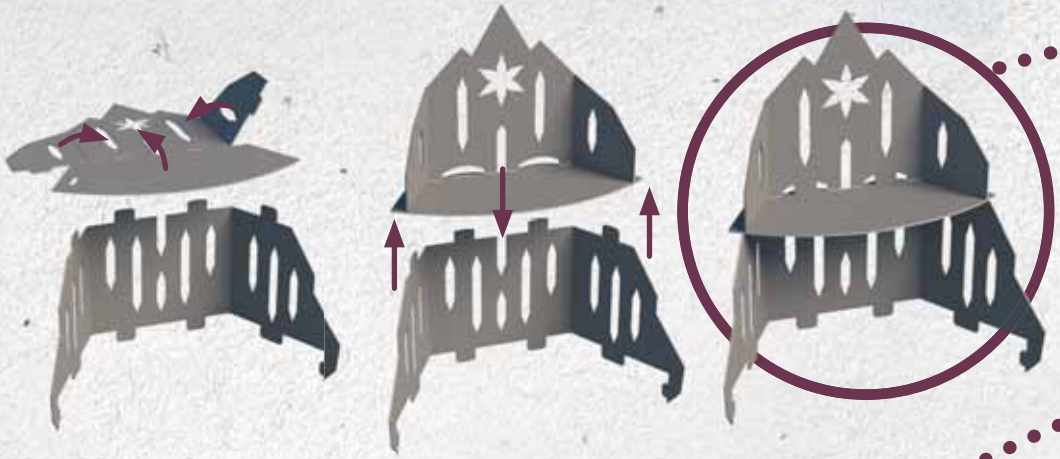


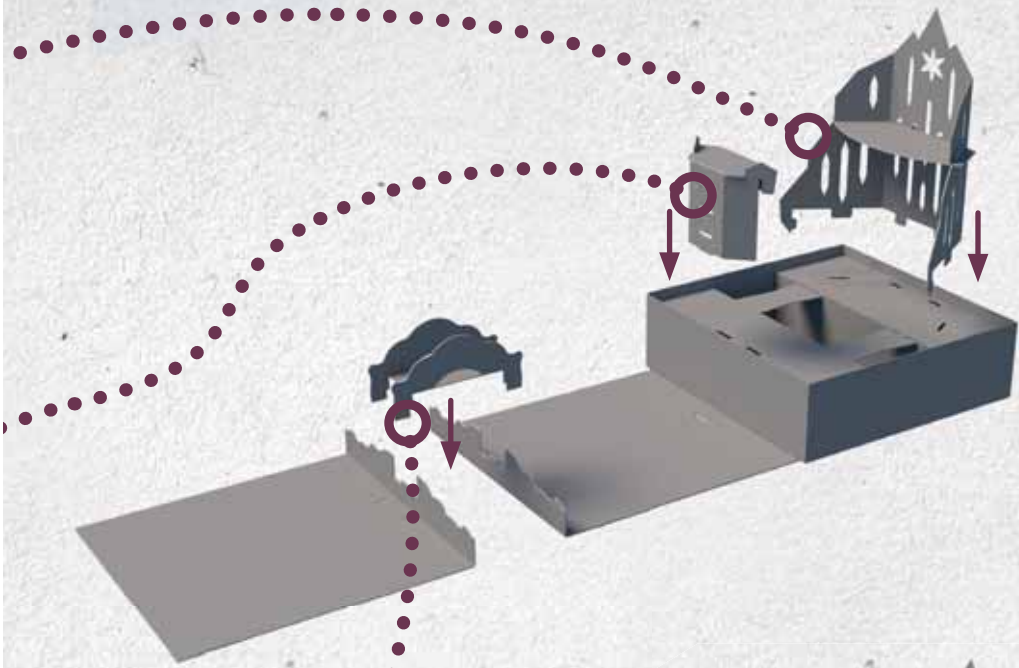
10-20min



FROZEN SPIRIT

FROZEN II

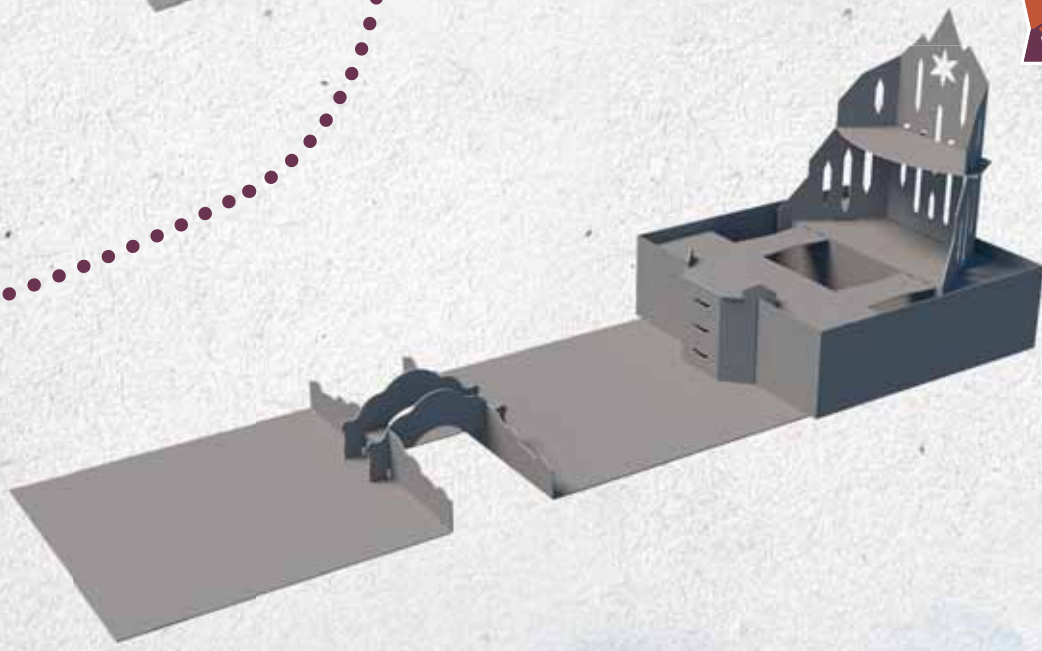




FOREST SPIRIT



FROZEN II



WPROWADZENIE

Elsa wraz z Anną i przyjaciółmi wyrusza na niezwykłą wyprawę, by odkryć prawdę o swoich magicznych mocach. Pomóż swoim ulubionym bohaterom filmu *Kraina lodu II* znaleźć lodowe kryształki i bezpiecznie donieść je do lodowego zamku.




ZAWARTOŚĆ

Przestrzena plansza, 5 pionków postaci, 5 podstawek pod pionki, 5 planszetek graczy, 12 żetonów akcji specjalnych, 21 lodowych kryształków, kostka, instrukcja.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest zebranie magicznych lodowych kryształków i doniesienie ich do lodowego zamku Elsy. Po drodze na naszych śmiałków czekają różne przeszkody, a droga jest długa, kręta i pełna niebezpieczeństw. W grze trzeba wykazać się sprytem, dobrze planować kolejne kroki i liczyć na łut szczęścia, by plany udało się zrealizować. Kto pierwszy pokona trasę przez las i mroźne pustkowia i stawi się w zamku z kryształkami – wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę złożcie zgodnie z instrukcją zamieszczoną na pierwszych stronach.
2. Żetony akcji specjalnych  losowo rozłóżcie zakryte (obrazkiem do dołu) na polach z listkiem.
3. Lodowe kryształki, bez względu na ich kolor, rozłóżcie na polach z płatkami śniegu. 
4. Każdy gracz otrzymuje: pionek z wybraną przez siebie postacią z filmu oraz dopasowaną do niej planszетkę gracza, na której będzie odkładał zebrane kryształki. Gracz stawia pionek w podstawce na polu startowym. 
5. Pionki niebiorące udziału w grze ustawcie na piętrze zamku.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki po planszy o tyle pól, ile oczek wyrzucili na kostce. Poruszać się można w dowolnym kierunku, zgodnie ze ścieżką wytyczoną przez liście (las) lub śnieżynki (mroźne pustkowia), obowiązuje jednak kilka zasad:

1. Nie wolno w czasie jednego ruchu przesunąć się najpierw do przodu, a potem do tyłu.
2. Na jednym polu nie może stać więcej niż jeden pionek. Jeśli w swoim ruchu gracz wyrzuci liczbę oczek, która prowadzi go na pole zajęte przez pionek innego gracza, musi wybrać inną ścieżkę lub (jeśli jest to niemożliwe) zatrzymać się na wcześniejszym polu.
3. Podczas pokonywania przeszkód w lesie i na mroźnym pustkowiu – na mostku lub pnącej się w górę ścieżce może w danej chwili znajdować się tylko jeden pionek. Jeśli inny gracz dotrze przed przeszkodą, na której jest już inny pionek, jego ruch kończy się na polu przed przeszkodą. Gracz, którego pionek pokonuje właśnie przeszkodę, zobowiązany jest do jak najszybszego jej opuszczenia, jeśli tylko wynik rzutu kostką mu na to pozwala.

4. Kiedy gracz dotrze na mroźne pustkowie (po wspięciu się po ścieżce – pola na niebieskim tle), musi stąpać ostrożnie ze względu na śliski lód i zaspy śniegu, dlatego od każdego rzutu kostką odejmuje 1.

Zadaniem graczy jest zebranie lodowych kryształków (dowolnego koloru) i doniesienie ich do zamku. Liczba wymaganych do zebrania kryształków zależy od liczby graczy:

w rozgrywce dla 5 osób każdy gracz musi zebrać 4 kryształki, w rozgrywce dla 4 osób – 5 kryształków, w rozgrywce dla 3 osób – 6 kryształków, a w rozgrywce dla 2 osób – 9 kryształków. Stając na polu z lodowym kryształkiem, gracz zabiera go i odkłada na swoją planszетkę gracza. Jeśli gracz ma już na swojej planszетce wymaganą liczbę kryształków, nie może zebrać kolejnych. Zostawia napotkane na swojej drodze kryształki dla innych graczy.

Stając na polu z żetonem, należy go podnieść i wykonać akcję z nim związaną:



O nie! Ślisko! – Poślizgnąłeś się i w czasie upadku zgubiłeś jeden ze swoich lodowych kryształków! Odkładasz jeden z zebranych przez siebie kryształków z powrotem na planszę – na dowolne puste pole z płatkim śniegu. Jeśli nie masz żadnych kryształków, nic się nie dzieje. Zabierz żeton i połóż go obok planszy.



Mróz – Porządnie zmarzłeś! Zatrzymujesz się, by się rozgrzać, przez co tracisz jedną kolejkę. Zabierz żeton i połóż go obok planszy.



Szybko, szybko! – Pora przyspieszyć, bo droga jeszcze daleka! Masz dodatkowy rzut kostką. Zabierz żeton i połóż go obok planszy.



Ukryty skarb – Ale masz szczęście! Znajdujesz wyjątkowy lodowy kryształek. Ten żeton wlicza się do puli kryształków wymaganych do zebrania przed dotarciem do zamku, dlatego jeśli nie masz jeszcze wymaganej liczby kryształków, zabierz żeton i połóż go na swojej planszетce. Nie możesz go stracić w wyniku akcji „O nie! Ślisko!”. Jeśli jednak masz już wymaganą liczbę lodowych kryształków, nie możesz go dodać do swojej puli. W takiej sytuacji zabierz żeton i połóż go obok planszy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Każdy z graczy powinien planować swoje ruchy tak, by jak najszybciej zdobyć wymaganą liczbę lodowych kryształków i dotrzeć z nimi do zamku. Ten, kto zrobi to pierwszy – wygrywa, a gra dobiega końca. Aby wejść na pole z zamkiem, trzeba wyrzucić liczbę oczek odpowiadającą liczbie pól dzielących gracza od zamku lub większą od tej liczby.

WASZ WŁASNY WARIANT

Możecie umówić się na trudniejszy (i dłuższy!) wariant gry, w którym zbieracie kryształki w określonych kolorach (np. po 2 niebieskie, przezroczyste i fioletowe w rozgrywce dla 3 osób albo kryształki w 3 kolorach – w dowolnych proporcjach – w rozgrywce dla 5 osób). W takim wypadku żeton z akcją „Ukryty skarb” będzie zastępował dowolny, wybrany przez gracza kolor.

INTRODUCTION

Elsa, together with Anna and their friends, sets out on an extraordinary journey to uncover the truth about her magical powers. Help your favourite characters from the film *Frozen 2* find ice crystals and then take the magical objects safely to the ice palace.




CONTENTS

Spatial board, 5 character pieces, 5 pieces stands, 5 player boards, 12 special action tokens, 21 ice crystals, die, instructions.

THE GOAL OF THE GAME

The players' task is to collect magical ice crystals and take them to Elsa's ice palace. Along the way, our brave adventurers encounter numerous hurdles – and their journey is long, gruelling and fraught with peril. During the game, you have to be shrewd, plan ahead and hope that you'll actually get the chance to carry out your schemes. The player who first succeeds in crossing the forest and the cold wasteland, and then reaching, with crystals, the palace, wins the game.

GAME SETUP

1. Assemble the game board according to the instructions on the first few pages.
2. Place the special action tokens  face down in a random order on fields with a leaf.
3. Place the ice crystals – irrespective of their colour – on fields with a snowflake. 
4. Each player gets: a character piece of their choice and a matching player board on which they will place the collected ice crystals. The players place their pieces on the start field. 
5. Character pieces that haven't been chosen should be placed on the palace's upper level.

PLAYING THE GAME

The youngest participant starts the game. The players then take their turns in a clockwise direction. All participants roll the die one by one and move their pieces the number of fields corresponding to the die throw result. The players can move in any direction, choosing either the path marked with leaves (the forest) or the path marked with snowflakes (the cold wasteland); however, there are a few rules:

1. The player cannot move their piece both forward and backward in one turn.
2. Only one piece may occupy one field. If the die throw result is a number that would make the player end their move on a field occupied by another piece, the player has to choose a different path or (if that proves impossible) place their piece on the field preceding the occupied one.
3. Any of the bridges or the uphill path – the formidable hurdles that must be overcome – may be occupied by only one piece at a time. If the player reaches a hurdle that is already occupied by another piece, their move ends on the field preceding the hurdle. The piece that is overcoming a hurdle has to leave it as soon as possible, unless the die throw result prevents the player from doing so.

4. When the player reaches the cold wasteland (after climbing up the path – fields on the blue background), they have to tread carefully due to slippery ice and snowdrifts, which is why they subtract 1 from every die roll.

The players' task is to collect ice crystals (in any colour) and take them to the castle.

The number of crystals that have to be collected depends on the number of players: **in a game for 5 players each participant has to collect 4 crystals, in a game for 4 players – 5 crystals, in a game for 3 players – 6 crystals, and in a game for 2 players – 9 crystals.** If the player ends their move on a field with an ice crystal, they take it and place it on their player board. If the player already has the required number of ice crystals on their player board, they can't collect more crystals. They leave all the encountered ice crystals for other players.

If the player ends their move on a field with a token, they should take it and perform the relevant action:



Oh no! It's slippery! – You slipped and dropped one of your ice crystals! You place one of your ice crystals back on the game board – on any unoccupied field with a snowflake. If you don't have any crystals yet, the token has no effect. Remove the token from the game board.



Frost – You are chilled to the bone! You make a stopover to warm yourself up and lose one turn as a result. Remove the token from the game board.



Make haste! – It's time to quicken your pace, as there's still a long way ahead of you! You can roll the die one more time. Remove the token from the game board.



Hidden treasure – Luck is on your side! You find a unique ice crystal. This token is included in the pool of crystals that have to be collected before entering the castle, so if you still don't have the required number of crystals, take the token and place it on your player board. This token is not affected by the "Oh no! It's slippery!"-action. However, if you have already collected the required number of ice crystals, you can't add the token to your pool. In such a case, remove the token from the game board.

END OF THE GAME

Each of the players should plan their moves so as to collect the required number of ice crystals in the shortest time possible and to succeed in taking them to the ice palace. The first player to accomplish this wins, and the game ends. Moving the piece to the castle field is possible only if the die throw result is a number equal to or higher than the number of fields separating the player from the castle.

YOUR OWN VARIANT

You can venture to play a more difficult (and longer!) variant of the game that consists in collecting ice crystals in specific colours (e.g. 2 blue ones, 2 transparent ones and 2 purple ones in a game for 3 players; or crystals in 3 colours – in any ratio – in a game for 5 players). In such a case, the "Hidden treasure" token will replace any colour, as chosen by the player.

ÚVOD

Elsa se vydává spolu s Annou a přáteli na podivuhodnou cestu, aby odhalila pravdu o svých kouzelných schopnostech. Pomozte svým oblíbeným postavám z filmu *Frozen 2* nalézt ledové krystaly a odnést tyto kouzelné předměty bezpečně do ledového paláce.




OBSAH

Prostorová hrací deska, 5 figurek postav, 5 stojánků pro figurky, 5 hráčských karet, 12 žetonů zvláštních akcí, 21 ledových krystalů, hrací kostka, návod.

CÍL HRY

Úkolem hráčů je sesbírat kouzelné ledové krystaly a odnést je do Elsinu ledového paláce. Cestou se naši stateční hrdinové setkají s mnoha obtížemi. Čeká je dlouhá a nebezpečná výprava plná nebezpečí. Při hře musíte prokázat bystrost, plánovat dopředu a doufat, že dostanete šanci své plány realizovat. Hru vyhrává ten hráč, který jako první projde lesem, překoná mrazivou pustinu a s krystaly dojde až do paláce.

PŘÍPRAVA HRY

1. Podle pokynů na prvních několika stránkách sestavte hrací desku.
2. Žetony zvláštních akcí  položte lícem dolů v náhodném pořadí na pole označená listem.
3. Ledové krystaly – bez ohledu na jejich barvu – položte na pole označená sněhovou vločkou. 
4. Každý hráč dostane jednu figurku podle svého výběru a hráčskou kartu stejné barvy. Na ni bude pokládat získané krystaly. Všichni hráči své figurky položí na startovní pole. 
5. Figurky, které si nikdo nevybral, postavte do horního patra paláce.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč. Hráči hrají postupně jeden po druhém a střídají se ve směru hodinových ručiček. Všichni postupně hází kostkou a posouvají své figurky o tolik polí, kolik jim padlo na kostce. Hráč může figurku posunout libovolným směrem a může si vybrat cestu označenou listy (tedy skrz les), nebo sněhovými vločkami (mrazivá pustina). Musí však dodržovat několik pravidel:

1. V každém kole smí hráč posunout svoji figurku vždy jen dopředu nebo jen dozadu.
2. Na jednom poli může stát vždy pouze jedna figurka. Pokud na kostce padne číslo, které by znamenalo posunout figurku na pole obsazené jiným hráčem, musí si hráč vybrat jinou cestu, nebo (pokud to není možné) položit figurku na pole předcházející tomu obsazenému.
3. Na každém z mostů a na cestě do hor – tedy na náročných překážkách, které musí hrdinové cestou překonat – může stát vždy nejvýše jedna figurka. Pokud hráč přijde k některému z těchto náročných míst, které je již obsazené, skončí svůj tah na předcházejícím poli. Figurka, která prochází některým z obtížným míst, jej musí co nejdříve opustit, pokud jí to výsledek hodu kostkou dovolí.

4. Když se hráči dostanou do ledové pustiny (poté, co vyšplhají do hor – pole s modrým pozadím), musí na kluzkém ledě našlapovat opatrně a dávat pozor na laviny. Proto si z každého hodu kostkou odečtou jedničku.

Úkolem hráčů je posbírat ledové krystaly (jakékoli barvy) a odnést je do hradu. Počet krystalů, které je nutno získat, závisí na počtu hráčů: **ve hře 5 hráčů musí každý získat 4 krystaly; ve hře 4 hráčů 5 krystalů; ve hře 3 hráčů 6 krystalů; a ve hře 2 hráčů musí každý nasbírat 9 krystalů.** Pokud hráčova figurka skončí tah na poli s ledovým krystalem, hráč si krystal vezme a položí jej na svou hráčskou kartu. Pokud hráč již na hráčské kartě má požadovaný počet krystalů, další si už vzít nemůže. Krystaly, které po cestě potká, nechá ostatním hráčům.

Pokud hráčova figurka skončí tah na poli s žetonem zvláštní akce, hráč si žeton vezme a příslušnou akci provede.



Ach ne! Strašně to klouže! – Uklouzli jste a upustili jeden z ledových krystalů.

Položte jeden ze svých krystalů zpět na libovolné neobsazené pole se sněhovou vložkou na hrací desce. Pokud ještě žádný krystal nemáte, nemusíte dělat nic. Dejte žeton pryč z hrací desky.



Mráz – Jste promrzlí až na kost! Udělali jste si přestávku na zahřátí. Pomohlo to, jenže kvůli tomu vynecháte jeden tah. Dejte žeton pryč z hrací desky.



Pospěšte si! – Je třeba přidat do kroku, protože vás ještě čeká dlouhá cesta. Můžete ještě jednou hodit kostkou. Dejte žeton pryč z hrací desky.



Skrytý poklad – Stojí při vás štěstí! Našli jste jedinečný ledový krystal. Tento žeton patří mezi krystaly, které je třeba nasbírat před příchodem do hradu. Takže pokud ještě nemáte potřebný počet krystalů, žeton si vezměte a položte na hráčskou kartu. Na tento žeton nemá vliv akce „Ach ne! Strašně to klouže!“ Pokud ale už potřebný počet krystalů máte, nemůžete si žeton vzít. V takovém případě dejte žeton pryč z hrací desky.

KONEC HRY

Každý hráč by si měl cestu naplánovat tak, aby co nejrychleji nasbíral potřebný počet ledových krystalů a úspěšně je odnesl do ledového paláce. První hráč, kterému se to podaří, vyhrává. V tu chvíli hra končí. Na pole s hradem můžete figurku umístit pouze v případě, že hodíte číslo stejné nebo vyšší, než kolik polí vaši figurku od hradu dělí.

VAŠE VLASTNÍ VARIANTY

Můžete si zkusit zahrát obtížnější (a delší!) variantu hry, při níž musíte sbírat krystaly určitých barev (například 2 modré, 2 průhledné a 2 fialové při hře 3 hráčů, případně krystaly tří barev v libovolném poměru při hře 5 hráčů). Žeton „Skrytý poklad“ v takovém případě nahrazuje krystal jakékoli barvy podle hráčova výběru.

ÚVOD

Elsa sa spolu s Annou a ich priateľmi vydáva na úžasnú cestu, na ktorej objavuje pravdu o svojich zázračných schopnostiach. Pomôžte svojim obľúbeným postavám z filmu *Frozen 2* nájsť ľadové kryštály a bezpečne odnieť čarovné predmety do ľadového paláca.




OBSAH

Priestorová hracia doska, 5 figúrok, 5 podstavcov pre figúrky, 5 hráčskych kariet, 12 špeciálnych žetónov s úkonmi, 21 ľadových kryštálov, kocka, návod.

CIEĽ HRY

Úlohou hráčov je pozbierať čarovné ľadové kryštály a doniesť ich do Elsinho ľadového paláca. Na tejto púti budú naši odvážni dobrodruhovia čeliť mnohým prekážkam – a cesta to bude dlhá, úmorná a plná nebezpečenstiev. Počas hry musíte byť prefíkaní, plánovať dopredu a dúfať, že sa vám podarí splniť to, čo ste si naplánovali. Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý úspešne prejde cez les a mrazivú pustatinu a dostane sa s kryštálmi až do paláca.

PRÍPRAVA HRY

1. Podľa návodu na niekoľkých úvodných stranách zložte hraciu dosku.
2. Špeciálne žetóny s úkonmi  umiestnite v náhodnom poradí otočené nadol na políčka s listom.
3. Ľadové kryštály – bez ohľadu na farbu – umiestnite na políčka so snehovou vločkou. 
4. Každý hráč dostane: figúrku podľa vlastného výberu a zodpovedajúcu hráčsku kartu, na ktorú bude umiestňovať nazbierané ľadové kryštály. Hráči umiestnia svoje figúrky na štartovné políčko. 
5. Figúrky, ktoré si nikto nevybral, by sa mali umiestniť do horného poschodia paláca.

PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú v poradí v smere hodinových ručičiek. Postupne hádžu kockou a presúvajú svoje figúrky o počet políčok podľa čísla, ktoré padne na kocke. Hráči sa môžu pohybovať ľubovoľným smerom, vybrať si môžu buď cestičku označenú listami (les), alebo cestičku označenú snehovými vločkami (mrazivá pustatina). Platia však určité pravidlá:

1. Hráč nemôže v jednom ťahu presunúť svoju figúrku dopredu aj dozadu.
2. Políčko môže obsadiť len jedna figúrka. Ak na kocke padne číslo, pri ktorom by figúrka hráča skončila na políčku obsadenom inou figúrkou, hráč si musí vybrať inú cestičku alebo (ak je to možné) umiestniť svoju figúrku na políčko pred obsadeným políčkom.
3. Každý most alebo cestička do kopca, teda niektoré z veľkých nebezpečenstiev, ktoré musia hráči prekonať, môže byť naraz obsadené len jednou figúrkou. Ak hráč príde k prekážke, ktorá je už obsadená inou figúrkou, jeho ťah končí na políčku pred prekážkou. Figúrka, ktorá prekoná prekážku, z nej musí čo najskôr odísť, ak hráčovi na kocke nepadne číslo, ktoré mu v tom bráni.

4. Keď hráč dôjde na mrazivú pustatinu (po vyšplhaní sa po cestičke – po políčkach s modrým pozadím), musí postupovať opatrne, aby sa nepošmykol na ľade a nezapadol do snehových závejov. Presne preto z každého čísla, ktoré padne na kocke, odpočíta číslicu 1.

Úlohou hráčov je pozbierať ľadové kryštály (ľubovoľnej farby) a doniesť ich do zámku.

Počet nazbieraných kryštálov závisí od počtu hráčov: **pri hre 5 hráčov musí každý hráč zozbierať 4 kryštály, pri hre 4 hráčov – 5 kryštálov, pri hre 3 hráčov – 6 kryštálov a pri hre 2 hráčov – 9 kryštálov.** Ak hráč svoj ťah skončí na políčku s ľadovým kryštálom, vezme si ho a umiestni na svoju kartu. Ak už má hráč na karte požadovaný počet ľadových kryštálov, viac ich už zbierať nemôže. Všetky nájdené ľadové kryštály nechá ostatným hráčom.

Ak hráč svoj ťah skončí na políčku so žetónom, mal by si ho zobrať a vykonať požadovaný úkon:



Ach jaj! Strašne sa šmýka! – pošmykli ste sa a z rúk vám vypadol jeden ľadový kryštál. Jeden zo svojich ľadových kryštálov umiestnite späť na hraciu dosku – na ľubovoľné prázdne políčko so snehovou vločkou. Ak ešte nemáte žiadne ľadové kryštály, žetón neplatí. Odložte tento žetón z hracej dosky.



Mráz – ste zmrznutí na kosť! Urobíte si prestávku na zahriatie a jedno kolo stojíte. Odložte tento žetón z hracej dosky.



Ponáhľajte sa! – je čas zrýchliť krok, lebo máte pred sebou ešte dlhú cestu. Môžete ešte raz hádzať kockou. Odložte tento žetón z hracej dosky.



Skrutý poklad – šťastena vám praje! Našli ste špeciálny ľadový kryštál. Tento žetón je súčasťou skupiny kryštálov, ktoré sa musia nazbierať pred vstupom do zámku, takže ak stále nemáte požadovaný počet kryštálov, vezmite tento žetón a umiestnite ho na hráčsku kartu. Na tento žetón nemá žiadny vplyv žetón Ach jaj! Strašne sa šmýka!. Ak ste však už nazbierali požadovaný počet ľadových kryštálov, tento žetón si nemôžete pridať do svojej zbierky. V takom prípade žetón odložte z hracej dosky.

KONIEC HRY

Každý z hráčov by si mal plánovať svoje pohyby, aby v čo najkratšom čase nazbieral požadovaný počet ľadových kryštálov a úspešne ich doniesol do ľadového paláca. Prvý hráč, ktorému sa to podarí, vyhráva a hra končí. Presunutie figúrky na políčko zámku je možné len vtedy, ak na kocke padne rovnaké alebo vyššie číslo, ako je počet políčok, ktoré ešte hráča delia od zámku.

VÁŠ VLASTNÝ VARIANT

Môžete sa rozhodnúť, že si zahráte náročnejší (a dlhší!) variant hry, pri ktorom sa zbierajú ľadové kryštály konkrétnych farieb (napríklad pri hre 3 hráčov 2 modré, 2 priehľadné a 2 fialové alebo pri hre 5 hráčov sa zbierajú kryštály 3 farieb – a to v ľubovoľnom pomere). V takom prípade nahradí žetón Skrutý poklad akúkoľvek farbu podľa výberu hráča.

BEVEZETÉS

Elza különleges utazásra indul Annával és a barátaival, hogy felfedezze az igazságot a varázserejéről. Segíts a kedvenc *Frozen 2*-szereplőidnek, hogy megtalálják a jégkristályokat, és a mágikus tárgyakat a jégpalotába vigyék.




A DOBOZ TARTALMA

Térbeli játéktábla, 5 szereplőbábu, 5 bábutartó, 5 játékos tábla, 12 különleges műveletseton, 21 jégkristály, dobókocka, játékleírás.

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékosok feladata, hogy összegyűjtsék a mágikus jégkristályokat, és elvigyék Elza jégpalotájába. Útközben a bátor kalandoraink számos akadályba ütköznek, az utazás pedig hosszú, fárasztó és veszedelmekkel teli. A játék közben ravasznak kell lenned, előre kell tervezned, és remélni, hogy lehetőséged lesz megvalósítani, amit kifundáltál. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek sikerült először átkelnie az erdőn és a fagyos pusztaságban, majd elérni a kristályokkal a palotát.

A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. A játéktáblát az első néhány oldalon található leírás alapján kell összeállítani.
2. Tegyétek a különleges műveletsetonokat  véletlenszerűen elrendezve, képpel lefelé a levelet ábrázoló mezőkre.
3. Tegyétek a jégkristályokat a színüktől függetlenül a hópolyhet ábrázoló mezőkre. 
4. Minden játékos a következőket kapja: az általuk választott szereplőbábu és a hozzá illő játékos tábla, amelyre az összegyűjtött jégkristályokat helyezni fogják. A játékosok elhelyezik a szereplőbábujukat a start mezőn. 
5. Azokat a szereplőbábukat, amelyeket senki nem választott, a palota felső szintjére kell tenni.

JÁTÉKMENET

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Minden résztvevő sorban dob a kockával, és a dobás eredményének megfelelően lép a bábujaival. A játékosok bármilyen irányban mozoghatnak – választhatják a levelekkel jelölt utat (az erdő) vagy a hópolyhékkel jelölt utat (a fagyos pusztaság) – azonban van néhány szabály:

1. A játékos egy körön belül nem mozgathatja előre és hátra is a bábuját.
2. Egy mezőt egyszerre csak egy bábu foglalhat el. Ha egy kockadobás eredménye alapján a játékos egy olyan mezőre lépne, amelyen már áll egy játékos, akkor egy másik utat kell választanod, vagy (ha ez nem lehetséges), akkor helyezd a bábud az elfoglalt előtti mezőre.
3. Az összes hidat vagy a felfelé vezető utat – a legyőzendő félelmetes akadályok – egyszerre csak egy bábu foglalhatja el. Ha a játékos olyan akadályhoz ér, amelyet már elfoglalt egy bábu, akkor a lépése az akadályt megelőző mezőn ér véget. Az akadályt legyőző bábusnak a lehető leghamarabb el kell hagynia azt, hacsak a kockadobás ezt meg nem akadályozza.

4. Amikor a játékos eléri a fagyos pusztaságot (miután felmászott az úton – a kék háttérű mezőkön), óvatosan kell haladnia a csúszós jég és hófúvások miatt, és ezért minden kockadobásból 1-et ki kell vonni.

Az a játékosok feladata, hogy összegyűjtsék a jégkristályokat (tetszőleges színűeket), és elvigyék a kastélyba. Az összegyűjtendő kristályok számát a játékosok száma határozza meg: **ha 5 játékos játszik, akkor mindenkinek 4 kristályt kell gyűjtenie, 4 játékosnak 5 kristályt, 3 játékosnak 6 kristályt, illetve 2 játékosnak 9 kristályt.** Ha a játékos egy olyan mezőn fejezi be a lépését, amelyen jégkristály van, akkor azt átteszi a játékosablájára. Ha a játékosnak már megvan a szükséges számú jégkristály a játékosabláján, akkor nem gyűjthet több kristályt. Az összes olyan jégkristályt, amellyel találkozik, meg kell hagynia a többi játékosnak.

Ha a játékos egy olyan mezőn fejezi be a lépését, amelyen zseton van, akkor azt leveszi, és végrehajtja a megfelelő műveletet:



Ó, nem! Csúszásveszély! – Elcsúsztál, és elejtettél egy jégkristályt. Tedd vissza az egyik jégkristályodat a játéktáblára – bármelyik, hópelyhet ábrázoló mezőre. Ha még nincsenek kristályaid, akkor a zsetonnak nincs hatása. Távolítsd el a zsetont a játéktábláról.



Fagy – Teljesen átfagyta! Megállsz, hogy felmelegedj, és emiatt kimaradsz egy körből. Távolítsd el a zsetont a játéktábláról.



Siess! – Ideje felgyorsítanod, mert még elég hosszú út áll előtted! Még egyszer dobhatsz a kockával. Távolítsd el a zsetont a játéktábláról.



Rejtett kincs – A szerencse melléd szegődött! Találsz egy egyedi jégkristályt. Ez a zseton a kristályok készletében található, amelyeket össze kell gyűjteni, mielőtt belépnél a kastélyba, ezért ha nincs elegendő számú kristályod, akkor vedd el a zsetont, és helyezd a játékosabládra. Erre a zsetonra nincs hatással az „Ó, nem! Csúszásveszély!” művelet. Ha azonban már összegyűjtötted a szükséges számú jégkristályt, akkor nem adhatod hozzá a zsetont a saját készletedhez. Ilyen esetben távolítsd el a zsetont a játéktábláról.

A JÁTÉK VÉGE

Minden játékosnak úgy kell megterveznie a mozgását, hogy a lehető legrövidebb idő alatt összegyűjtse a megfelelő számú jégkristályt, és elvigye azokat a jégpalotába. Az első játékos, akinek ez sikerül, megnyeri a játékot, és a játék véget ér. Csak úgy léphetsz a kastélymezőre, ha annyit vagy többet dobsz, mint amennyi mező elválaszt a kastélytól.

A SAJÁT VÁLTOZATOD

Játszhattok egy nehezebb (és hosszabb!) változatot is, amelyben adott színű jégkristályokat kell összegyűjteni (pl. 2 kéket, 2 átlátszót és 2 lilát 3 játékosnak; vagy 3 bármilyen színű kristályt 5 játékosnak). Ilyen esetben a „Rejtett kincs” zseton bármelyik, a játékos által választott szín helyett használható.

INTRODUCERE

Elsa, împreună cu Anna și prietenii lor, pornește într-o călătorie extraordinară, pentru a descoperi adevărul despre puterile ei magice. Ajutați-le pe personajele voastre preferate din filmul *Frozen 2* să găsească cristale de gheață și apoi să ducă aceste obiecte magice la palatul de gheață.




CONȚINUTUL CUTIEI

Tablă de joc, 5 cartonașe cu personaje, 5 suporturi pentru cartonașele cu personaje, 5 table pentru jucători, 12 jetoane cu acțiuni speciale, 21 de cristale de gheață, zar, instrucțiuni.

OBIECTIVUL JOCULUI

Jucătorii trebuie să strângă cristale de gheață magice și să le ducă la palatul de gheață al Elsei. Curajoșii noștri aventurieri vor întâlni numeroase obstacole pe drum – iar călătoria e lungă, istovitoare și plină de pericole. În timpul jocului trebuie să fiți vicleni, să vă faceți calcule și să sperați că o să aveți ocazia să vă puneți planurile în practică. Primul jucător care reușește să traverseze pădurea și pustiul înghețat și ajunge la palat cu cristalele de gheață câștigă jocul.

PREGĂTIREA JOCULUI

1. Asamblați tabla de joc conform instrucțiunilor de pe primele pagini.
2. Așezați jetoanele cu acțiuni speciale  la întâmplare, cu fața în jos, pe câmpurile cu frunză.
3. Așezați cristalele de gheață – indiferent de culoare – pe câmpurile cu fulg de zăpadă. 
4. Fiecare jucător primește: un cartonaș cu un personaj, la alegere, și tabla pentru jucător corespunzătoare, pe care va așeza cristalele de gheață pe care le strânge. Jucătorii își plasează cartonașele cu personaje pe câmpul de start. 
5. Cartonașele cu personaje care n-au fost alese se plasează la nivelul superior al palatului.

DEFĂȘURAREA JOCULUI

Începe jocul cel mai tânăr participant. Jucătorii joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Participanții dau cu zarul unul câte unul și își mută personajul cu numărul de câmpuri indicat de zar. Jucătorii se pot mișca în orice direcție, alegând fie calea marcată cu frunze (pădurea), fie calea marcată cu fulgi de zăpadă (pustiul înghețat); însă există câteva reguli:

1. Jucătorul nu-și poate muta cartonașul și înainte, și înapoi în aceeași rundă.
2. Un câmp poate fi ocupat de un singur cartonaș. Dacă, după ce dă cu zarul, jucătorul ar sfârși pe un câmp ocupat de alt personaj, trebuie să aleagă altă cale sau (dacă nu se poate) să-și plaseze personajul pe câmpul care îl precedă pe cel ocupat.
3. Podurile și cărarea care urcă – formidabilele obstacole care trebuie învinse – pot fi ocupate de un singur personaj odată. Dacă jucătorul ajunge la un obstacol deja ocupat de alt personaj, își termină mutarea pe câmpul de dinaintea obstacolului. Personajul care se luptă cu un obstacol trebuie să-l lase în urmă cât mai repede, dacă nu cumva îl împiedică rezultatul aruncării zarului.

4. Când jucătorul ajunge la pustiul înghețat (după ce urcă pe cărare – câmpurile de pe fundal albastru), trebuie să calce cu grijă, din pricina gheții alunecoase și a troienelor de zăpadă, motiv pentru care scade de fiecare dată câte 1 punct din rezultatul aruncării zarului.

Obiectivul jucătorilor e să strângă cristale de gheață (de orice culoare) și să le ducă la palat. Numărul de cristale care trebuie strânse depinde de numărul de jucători: **într-un joc de 5 jucători, fiecare participant trebuie să strângă 4 cristale, într-un joc de 4 jucători – 5 cristale, într-un joc de 3 jucători – 6 cristale, iar într-un joc de 2 jucători – 9 cristale.** Dacă jucătorul își termină mutarea pe un câmp cu un cristal de gheață, îl ia și îl așază pe tabla lui. Dacă jucătorul are deja numărul cerut de cristale pe tabla lui, nu mai poate strânge și altele. Lasă toate cristalele care îi ies în cale pentru alți jucători.

Dacă jucătorul își termină mutarea pe un câmp cu un jeton, trebuie să-i ia și să efectueze acțiunea indicată:



Nu se poate! E polei! – Ai alunecat și ți-a scăpat unul dintre cristalele de gheață!

Pui unul dintre cristalele strânse înapoi pe tabla de joc – pe orice câmp cu fulg de zăpadă care nu e ocupat. Dacă nu ai niciun cristal, jetonul nu are niciun efect. Ia jetonul de pe tabla de joc.



Ger – Ai înghețat până în măduva oaselor! Te oprești ca să te încălzești și, ca urmare, pierzi un tur. Ia jetonul de pe tabla de joc.



Grăbește-te! – Trebuie să grăbești pasul, încă mai ai mult de mers. Poți să mai dai o dată cu zarul. Ia jetonul de pe tabla de joc.



Comoara ascunsă – Ți-a surâs norocul! Găsești un cristal de gheață unic. Acest jeton poate fi inclus printre cristalele pe care trebuie să le strângi înainte să intri în palat, deci, dacă încă nu ai numărul cerut de cristale, ia jetonul și așază-l pe tabla ta. Acest jeton nu e afectat de acțiunea „Nu se poate! E polei!” Însă, dacă deja ai strâns numărul cerut de cristale de gheață, nu-l poți așeza și pe acesta pe tabla ta. În acest caz, ia jetonul de pe tabla de joc.

SFÂRȘITUL JOCLUI

Fiecare jucător trebuie să-și plănuiască mișcările astfel încât să strângă cât mai repede numărul cerut de cristale de gheață și să le ducă cu bine la palatul de gheață. Câștigă primul jucător care reușește asta, iar jocul ia sfârșit. Poți să-ți muți personajul pe câmpul cu palatul numai dacă rezultatul aruncării zarului e egal sau mai mare decât numărul de câmpuri care te despart de palat.

PROPRIA VOASTRĂ VARIANTĂ

Puteți încerca să jucați o variantă mai dificilă (și mai lungă!) a jocului strângând cristale de gheață de anumite culori (de exemplu, 2 albastre, 2 transparente și 2 mov într-un joc de 3 jucători; sau cristale de 3 culori – în orice proporții – într-un joc de 5 jucători.) În acest caz, jetonul „Comoara ascunsă” poate înlocui orice culoare, la alegerea jucătorului.

ВЪВЕДЕНИЕ

Елза, заедно с Анна и техните приятели, тръгва на необикновено пътешествие, за да открие истината за своите магически способности. Помогнете на любимите си герои от филма „Frozen 2“ да открият ледените кристали и след това да занесат благополучно магическите предмети в ледения дворец.

СЪДЪРЖАНИЕ

Пространствено табло, 5 игрални фигури с герои, 5 стойки за игрални фигури, 5 индивидуални табла, 12 жетона за специални действия, 21 ледени кристала, зарче, инструкции.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Задачата на играча е да събере вълшебни ледени кристали и да ги занесе в ледения дворец на Елза. По пътя нашите смели търсачи на приключения се сблъскват с многобройни препятствия – а пътешествието им е дълго, изтощително и изпълнено с опасности. В играта трябва да проявявате съобразителност, да планирате предварително и да се надявате, че ще получите реален шанс да осъществите плановете си. Играчът, който успее пръв да прекоси гората и студената пустош и след това да стигне с кристалите до двореца, печели играта.

ПОДРЕЖДАНЕ НА ИГРАТА

1. Сглобете игралното табло според инструкциите на първите няколко страници.
2. Поставете жетоните за специални действия  с лицето надолу в произволен ред върху полетата с листо.
3. Поставете ледените кристали, независимо от цвета им, върху полетата със снежинка. 
4. Всеки играч получава: игрална фигура с герой по свой избор и съответното индивидуално табло, върху което ще поставя събраните ледени кристали. Играчите поставят фигурите си на стартовото поле. 
5. Игралните фигури, които не са били избрани, трябва да се поставят на горното ниво на двореца.

ИГРА

Най-младият участник започва играта. След това останалите играчи се редуват по посока на часовниковата стрелка. Всички участници хвърлят зарчето един по един и преместват фигурите си през толкова полета, какъвто е резултатът от хвърлянето на зарчето. Играчите могат да местят фигурите във всяка посока, като изберат или пътеката, маркирана с листа (гората), или пътеката, маркирана със снежинки (студената пустош); има обаче няколко правила:

1. Играчът не може да мести фигурата и напред, и назад при едно хвърляне.
2. Върху едно поле може да се постави само една игрална фигура. Ако резултатът от хвърлянето на зарчето е такъв, че ходът на играча завършва върху поле, заето от друга фигура, тогава играчът трябва да избере друга пътека или (ако това е невъзможно) да постави фигурата си върху полето преди заетото.
3. Всеки от мостовете или планинската пътека – страшните препятствия, които трябва да бъдат преодоляни – могат да се заемат само от една фигура в един и същ момент. Ако играчът стигне до препятствие, което вече е заето от друга

фигура, ходът му завършва върху полето преди препятствието. Фигурата, която преодолява препятствие, трябва да напусне мястото колкото може по-скоро, освен ако резултатът от хвърлянето не позволява на играча да я премести.

4. Когато играчът стигне до студената пустош (след като се изкачи по пътеката – полетата на син фон), той трябва да стъпва внимателно заради хлъзгавия лед и преспите, поради което изважда една единица от резултата при всяко хвърляне на зарчето.

Задачата на играча е да събира ледени кристали (с какъвто и да е цвят) и да ги носи в замъка. Броят на кристалите, които трябва да се съберат, зависи от броя на играчите: **ако в играта участват петима души, всеки участник трябва да събере 4 кристала, ако участниците са четирима – 5 кристала, ако са трима – 6 кристала, а ако са двама – 9 кристала.** Ако играчът завърши хода си върху поле с леден кристал, той взема кристала и го поставя върху своето индивидуално табло. Ако играчът вече има необходимия брой кристали на табло си, не може да събира повече кристали. Всички ледени кристали, на които попадне, остават за другите играчи.

Ако играчът завърши хода си върху поле с жетон, трябва да го вземе и да изпълни съответното действие:



О, не! Хлъзгаво е! – Подхлъзнахте се и изпуснахте един от ледените си кристали! Връщате един от ледените си кристали обратно на игралното табло – върху което и да е незаето поле със снежинка. Ако още нямате нито един кристал, жетонът не важи. Махнете жетона от игралното табло.



Студ – Измръзнахте до кости! Спирате временно, за да се стоплите, и в резултат пропускаете реда си. Махнете жетона от игралното табло.



Побързайте! – Време е да ускорите крачка, защото ви чака още много път! Можете да хвърлите зарчето още веднъж. Махнете жетона от игралното табло.



Скрито съкровище – Късметът е на ваша страна! Намерили сте уникален леден кристал. Този жетон е включен в колекцията от кристали, които трябва да съберете, преди да влезете в замъка, така че ако още нямате необходимия брой кристали, вземете жетона и го поставете върху вашето индивидуално табло. Този жетон не се влияе от действието „О, не! Хлъзгаво е!“. Но ако вече сте събрали необходимия брой ледени кристали, не можете да добавите жетона във вашата колекция. В този случай махнете жетона от игралното табло.

КРАЙ НА ИГРАТА

Всеки от играчите трябва да планира ходовете си така, че да събере необходимия брой ледени кристали за възможно най-кратко време и да успее да ги занесе в ледения дворец. Първият играч, който постигне тази цел, печели и играта свършва. Преместването на фигурата в полето със замъка е възможно само ако резултатът от хвърлянето на зарчето е число, равно или по-голямо от броя на полетата, които делят играча от замъка.

ВАШ СОБСТВЕН ВАРИАНТ

Можете да опитате и по-труден (и по-продължителен!) вариант на играта, който се състои в събиране на ледени кристали с определени цветове (например 2 сини, 2 прозрачни и 2 лилави в игра за трима играчи; или кристали в 3 цвята в каквото и да е съотношение в игра за петима играчи). В такъв случай жетонът „Скрито съкровище“ ще замества всеки цвят по избор на играча.

ĮVADAS

Elza kartu su Ana ir jų draugais leidžiasi į nepaprastą kelionę, kad sužinotų tiesą apie savo magiškas galias. Padėkite savo mėgstamiems personažams iš filmo „Ledo šalis 2“ rasti ledo kristalus ir saugiai parsinešti magiškus objektus į ledo rūmus.




ŽAIDIMO TURINYS

Žaidimo lenta, 5 personažų figūrėlės, 5 figūrėlių stovai, 5 žaidėjų lentelės, 12 specialių veiksmo žetonų, 21 ledo kristalas, kauliukas, instrukcijos.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidėjų užduotis yra surinkti magiškus ledo kristalus ir parnešti juos į Elzos ledo rūmus. Keliaudami mūsų drąsūs nuotykių ieškotojai susiduria su įvairiomis kliūtimis – jų kelionė yra ilga, sunki ir kupina pavojų. Žaidimo metu turite būti gudrūs, iš anksto planuoti savo veiksmus ir tikėtis, kad iš tikrųjų galėsite įgyvendinti savo planus. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuriam pirmajam pavyksta pereiti mišką bei šaltą dykynę ir pasiekti rūmus nepraradus kristalų.

PASIRUOŠIMAS ŽAISTI

1. Surinkite žaidimo lentą pagal pirmuosiuose puslapiuose pateiktas instrukcijas.
2. Specialius veiksmo žetonus  atsitiktine tvarka padėkite apverstus ant laukelių, kuriuose pavaizduotas lapas.
3. Ledo kristalus (nepriklausomai nuo jų spalvos) padėkite ant laukelių, kuriuose pavaizduota snagė .
4. Kiekvienas žaidėjas gauna pasirinktą personažo figūrėlę ir atitinkamą žaidėjo lentelę, ant kurios deda surinktus ledo kristalus. Žaidėjai padeda savo figūrėles ant pradinio laukelio .
5. Nepasirinktas personažų figūrėles reikia padėti rūmų viršutiniame aukšte.

ŽAIDIMAS

Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Po to žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką ir eina savo figūrėle tiek laukelių, kiek taškų iškrenta. Žaidėjai gali eiti bet kokia kryptimi rinkdamiesi lapais pažymėtą kelią (miško) arba snagėmis pažymėtą kelią (šaltos dykynės), tačiau yra kelios taisyklės:

1. Žaidėjas negali eiti figūrėle tiek į priekį, tiek atgal vieno ėjimo metu.
2. Viename laukelyje galima pastatyti tik vieną figūrėlę. Jei išmetus kauliuką iškrenta toks skaičius, kad žaidėjas turėtų atsistoti ant kitos figūrėlės užimto laukelio, jis turi pasirinkti kitą kelią arba (jei tai neįmanoma) padėti figūrėlę ant laukelio, esančio prieš užimtą laukelį.
3. Ant bet kurio tiltelio arba į kalną vedančio kelio (sunkios kliūtys, kurias reikia įveikti) vienu metu gali stovėti tik po vieną figūrėlę. Kai žaidėjas pasiekia kitos figūrėlės užimtą kliūtį, jo ėjimas baigiasi prieš kliūtį esančiame laukelyje. Figūrėlė turi įveikti kliūtį ir paeiti pirmyn kiek įmanoma greičiau, nebent to negalima padaryti dėl išmesto kauliuko rezultato.
4. Žaidėjui pasiekus šaltą dykynę (užkopus keliu – laukeliai mėlyname fone), jis turi atsargiai eiti dėl slidaus ledo ir pusnių, todėl iš kiekvieno mesto kauliuko rezultato reikia atimti 1.

Žaidėjo užduotis – surinkti bet kokios spalvos ledo kristalus ir nunešti juos į pilį. Kristalų, kuriuos reikia surinkti, skaičius priklauso nuo žaidėjų skaičiaus: žaidžiant **5 žaidėjams, kiekvienas turi surinkti 4 kristalus, žaidžiant 4 žaidėjams – 5 kristalus, žaidžiant 3 žaidėjams – 6 kristalus, o žaidžiant 2 žaidėjams – 9 kristalus.** Jei žaidėjas baigia ėjimą laukelyje, kuriame yra ledo kristalas, jis paima ir padeda jį ant savo lentelės. Jei ant žaidėjo lentelės jau yra reikiamas ledo kristalų skaičius, jis nebegali rinkti kristalų. Visi jo sutikti ledo kristalai lieka kitiems žaidėjams.

Jei žaidėjas baigia ėjimą ant laukelio, kuriame yra žetonas, jis turi paimti jį ir atlikti reikiamą veiksmą:



O ne! Slidu! Paslydote ir išmetėte vieną ledo kristalą! Padedate vieną ledo kristalą ant bet kurio žaidimo lentos laukelio, kur pavaizduota snaigė. Jei dar neturite ledo kristalų, žetonas negalioja. Nuimkite žetoną nuo žaidimo lentos.



Šaltis. Jums labai šalta! Sustojate susišildyti ir dėl to prarandate vieną ėjimą. Nuimkite žetoną nuo žaidimo lentos.



Paskubėkite! Metas paskubėti, kadangi jums prieš akis dar ilgas kelias! Galite ridenti kauliuką dar kartą. Nuimkite žetoną nuo žaidimo lentos.



Paslėptas lobis. Jums pasisėkė! Radote unikalų ledo kristalą. Šis žetonas pridamas prie kristalų, kuriuos reikia surinkti prieš įeinant į pilį, todėl jei vis dar trūksta kristalų, paimkite žetoną ir padėkite ant savo lentelės. Šiam žetonui neturi įtakos veiksmas „O ne! Slidu!“. Tačiau jei jau surinkote reikalingą ledo kristalų skaičių, nebegalite panaudoti šio žetono. Tokiu atveju nuimkite žetoną nuo žaidimo lentos.

ŽAIDIMO PABAIGA

Kiekvienas žaidėjas turi planuoti savo ėjimus, kad kuo greičiau surinktų reikalingą ledo kristalų skaičių ir nuneštų juos į ledo rūmus. Pirmasis žaidėjas, kuriam tai pavyksta, laimi ir žaidimas baigiamas. Figūrėle paeiti į pilies langelį galima tik tada, kai išmesto kauliuko rezultatas yra lygus arba didesnis už laukelių, skiriančių žaidėją nuo pilies, skaičių.

JŪSŲ PASIRINKTA VERSIJA

Galite rizikuoti žaisti sunkesnę (ir ilgesnę!) žaidimo versiją – rinkti konkrečių spalvų ledo kristalus (pvz., 2 mėlynus, 2 skaidrius ir 2 violetinius žaidžiant 3 žaidėjams; arba 3 spalvų kristalus (bet koku santykiu) žaidžiant 5 žaidėjams). Pasirinkus šią versiją, žetonas „Paslėptas lobis“ pakeis bet kokią spalvą, kurią pasirinks žaidėjas.

IEVADS

Elza, kopā ar Annu un draugiem, dodas neparastā ceļojumā, lai uzzinātu patiesību par savām burvju spējām. Palīdzi saviem mīļākajiem varoņiem no filmas *“Ledus sirds”* atrast ledus kristālus un droši nogādāt burvju priekšmetus uz ledus pili.




SATURS

Spēles laukums, 5 personāžu spēles kauliņi, 5 spēles kartīšu turētāji, 5 spēlētāju laukumi, 12 īpašās darbības žetoni, 21 ledus kristāls, metamais kauliņš, instrukcija.

SPĒLES UZDEVUMS

Spēlētāju uzdevums ir savākt burvju ledus kristālus un nogādāt tos Elzas ledus pilī. Ceļā, drosmīgie piedzīvojuma meklētāji sastopas ar vairākiem šķēršļiem – un viņu ceļojums ir ilgs, grūts un briesmu pilns. Spēles laikā, tev jābūt spītīgam, jāplāno uz priekšu un jācer, ka tev patiešām izdosies īstenot savus gājienus. Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas šķērsot mežu un sasalušās zemes, kā arī sasniegt pili ar kristāliem, uzvar spēli.

SPĒLES UZSĀKŠANA

1. Saliec spēles laukumu atbilstoši norādījumiem, kas aprakstīti pirmajās spēles instrukcijas lapās.
2. Novieto īpašās darbības žetonus  ar skatu uz leju un nejausā secībā uz lauciņiem ar lapām.
3. Novieto ledus kristālus, neņemot vērā to krāsu, uz lauciņiem ar sniegpārslām. 
4. Katrs spēlētājs saņem: personāža spēles kauliņu pēc paša izvēles un atbilstošo spēlētāja laukumu uz kura novietot savāktos ledus kristālus. Spēlētāji uz starta lauciņa novieto savus personāžu spēles kauliņus. 
5. Neizvēlētie personāžu spēles kauliņi jānovieto pils augšējā stāvā.

SPĒLES GAITA

Jaunākais dalībnieks sāk spēli. Pēc tam katrs spēlētājs izdara savu gājienu, virzoties pulksteņrādītāju virzienā. Visi spēlētāji, pēc kārtas, ripina metamu kauliņu un pārvieto sava personāža spēles kauliņu uz lauciņa atbilstoši gājienu skaitam uz metamā kauliņa. Spēlētāji var izdarīt gājienu jebkurā virzienā, izvēloties ceļu, kas atzīmēts ar lapām (mežs) vai ceļu ar sniegpārsliņām (ledus zeme); tomēr, ir jāievēro šādi noteikumi:

1. Spēlētājam nav atļauts viena gājiena ietvaros pārvietot savu personāža spēles kauliņu gan uz priekšu, gan atpakaļ.
2. Uz lauciņa vienlaikus var atrasties tikai viens spēles kauliņš. Ja uzņemtais rezultāts norāda ejamo lauciņu skaitu, kur spēlētājam gājiens jābeidz uz lauciņa uz kura jau stāv cita spēlētāja kauliņš, spēlētājam jāizvēlas cits ceļš vai (ja tas nav iespējams) jānovieto savs kauliņš pirms cita spēlētāja kauliņa.
3. Jebkuru no tilta vai augšup vedošajiem ceļiem – šķērslī, kas jāpārvar – vienlaicīgi var aizņemt tikai viena spēlētāja personāža kauliņš. Ja spēlētājs sasniedz šķērslī, ar kuru saskāries jau cita spēlētāja kauliņš, gājiens jābeidz uz lauciņa pirms šķēršļa. Personāža kauliņam, kas saskāries ar šķērslī, tas jāpārvar pēc iespējas ātrāk, ja vien uzņemtais rezultāts neļauj spēlētājam to darīt.

4. Spēlētājam, sasniedzot ledus zemi (pēc iešanas augšup – lauciņi ar zilu fonu), ir jābūt prātīgam, jo ledus ir slidens, bet sniegs šļūk, līdz ar to no katra uzmostā rezultātā tiek atņemts viens punkts, pirms gājiena izdarīšanas.

Spēlētāja uzdevums ir savākt ledus kristālus (jebkuras krāsas) un nogādāt tos pili. Savācamo kristālu skaits ir atkarīgs no spēlētāju skaita: **ja spēlē piedalās 5 spēlētāji, katram spēles dalībniekam jāsavāc 4 kristāli, ja 4 spēlētāji – 5 kristāli, ja 3 spēlētāji – 6 kristāli, bet spēlē ar 2 dalībniekiem – 9 kristāli.** Ja spēlētāja gājiens beidzas uz lauciņa ar ledus kristālu, spēlētājs to paņem un novieto savā spēlētāja laukumā. Ja spēlētājs jau savācis nepieciešamo ledus kristālu skaitu savā spēlētāja laukumā, tas vairs nedrīkst vākt kristālus. Visus ledus kristālus, kurus tas savā ceļā sastop, jāatstāj citiem spēlētājiem.

Ja spēlētāja gājiens beidzas uz lauciņa ar īpašās darbības žetonu, tad ir jāpilda attiecīgā darbība:



Ak, vai! Ir slidens! - Tu paslīdēji un nometi vienu no saviem ledus kristāliem!

Tev jānovieto viens no saviem ledus kristāliem uz spēles laukuma – uz jebkuru neaizņemto lauciņu ar sniegpārslīņu. Ja tev nav kristālu, žetons nav spēkā. Noņem īpašās darbības žetonu no spēles laukuma.



Sals – Kniebj līdz kaulam! Tu apstājies, lai sasildītos un izlaid gājienu. Noņem īpašās darbības žetonu no spēles laukuma.



Pasteidzies! – Ir īstais laiks pielikt soli, jo vēl tāls ceļš veicams! Tu vari mest vēlreiz. Noņem īpašās darbības žetonu no spēles laukuma.



Apslēpts dārgums – Veiksme ir tavs sabiedrotais! Esi atradis/usi īpašu ledus kristālu. Šis žetons iekļaujams to kristālu skaitā, kurus nepieciešams savākt, pirms doties uz pili, ja tev vēl nav nepieciešamais kristālu skaits, tad paņem žetonu un novieto to savā spēlētāja laukumā. Šo žetonu neietekmē “Ak, vai! Ir slidens!” žetons. Tomēr, ja visi nepieciešamie kristāli ir savākti, tu nevari pievienot žetonu savam ledus kristālu skaitam. Tādā gadījumā, noņem īpašās darbības žetonu no spēles laukuma.

SPĒLES BEIGAS

Katram no spēlētājiem jāplāno savi gājieni, lai iegūtu nepieciešamo ledus kristālu skaitu pēc iespējas īsākā laika posmā, kā arī jānogādā tie veiksmīgi uz ledus pili. Pirmais spēlētājs, kas to paveic, uzvar un spēle noslēdzas. Nokļūšana uz pils lauciņa iespējama tikai tad, ja metamā kauliņa rezultāts ir tāds pats vai lielāks, cik spēlētājam nepieciešams, lai nokļūtu uz pils lauciņa.

TAVS VARIANTS

Vari izvēlēties spēlēt sarežģītāku un ilgāku spēles variantu, kad jāsavāc noteiktas krāsas kristāli (piemēram, 2 zili, 2 caurspīdīgi un 2 violeti, ja spēlē 3 spēlētāji; vai 3 dažādas krāsas kristāli – jebkāda secībā – ja spēlē 5 spēlētāji). Šādā gadījumā “Apslēptā dārguma” žetons aizvieto jebkuras krāsas kristālu, pēc spēlētāja izvēles.

JOHDANTO

Elsa yhdessä Annan ja ystävien kanssa aloittavat poikkeuksellisen matkan löytääkseen totuuden maagisista voimistaan. Auta elokuvan *Frozen – huurteinen seikkailu II* suosikkisankareitasi löytämään jääkiteet ja tuomaan ne turvallisesti jäälintaan.




SISÄLTÖ

Pelilauta, 5 hahmopelinappulaa, 5 pelinappuloiden alustaa, 5 pelaajalevyä, 12 erityistoimenpiteiden polettia, 21 jääkideettä, noppa, ohje.

PELIN TAVOITE

Pelaajan tehtävä on kerätä maagisia jääkiteitä ja tuoda ne Elsan jäälintaan. Matkalla uhkarohkeat seikkailijamme kohtaavat erilaisia esteitä. Matka on pitkä, mutkikas ja täynnä vaaroja. Pelissä on osoitettava oveluutta, suunniteltava seuraavat vaiheet hyvin ja luotettava onneen, että suunnitelmat toteutuvat. Se, joka pääsee reitin läpi ensimmäisenä ja esittäytyy linnassa kiteiden kanssa, voittaa.

PELIIN VALMISTAUTUMINEN

1. Asettakaa pelilauta ensimmäisillä sivuilla olevan ohjeen mukaisesti.
2. Jakakaa erikoistoimenpiteiden poletit  satunnaisesti kuvapuoli alaspäin kenttiin, joissa on lehti.
3. Jakakaa jääkiteet niiden väristä riippumatta kenttiin, joissa on lumihiihtäjä. 
4. Jokainen pelaaja saa: pelinappulan valitsemassaan elokuvan mukaisessa hahmossa ja siihen sopivan pelaajalevyn, jolle asettaa kerätyt kiteet. Pelaaja asettaa pelinappulan lähtökentässä olevalle alustalle. 
5. Asettakaa pelinappulat, jotka eivät osallistu peliin, linnan lattialle.

PELI

Pelin aloittaa nuorin pelaaja. Sen jälkeen pelivuoro siirtyy myötäpäivään. Pelaajat heittävät noppaa ja siirtävät pelinappuloita pelilaudalla nopanheitolla saamansa askelmäärän. Pelaajat voivat liikkua mihin tahansa suuntaan lehdillä (metsä) tai lumihiihtäjäillä (jäätävä aavikko) merkittyä reittiä pitkin, kuitenkin on noudatettava muutamia periaatteita:

1. Yhden vuoron aikana ei saa siirtyä ensin eteenpäin ja sitten taaksepäin.
2. Samalla kentällä ei saa olla enempää kuin yksi pelinappula. Jos pelaaja heittää vuorollaan pistemäärän, joka vie hänet toisen pelaajan pelimerkin varaamaan kenttään, hänen on valittava toinen polku tai (jos se on mahdotonta) hänen on jäätävä kenttään, joka edeltää varattua kenttää.
3. Metsässä ja jäätävällä aavikolla olevien esteiden ylittämisen aikana, sillalla tai ylöspäin nousevalla polulla, saa olla kyseisellä hetkellä vain yksi pelinappula. Jos toinen pelaaja saapuu esteelle, jossa on jo toinen pelinappula, hänen on pysähdyttävä ennen estettä olevalle kentälle. Pelaajan, jonka pelinappula on juuri ylittänyt esteen, on pakko jättää se taakseen mahdollisimman pian, jos vain nopanheiton tulos antaa hänelle siihen mahdollisuuden.

4. Kun pelaaja saapuu jäätävälle aavikolle (polkua pitkin kiipeämisen jälkeen - kentät sinisellä pohjalla), hänen täytyy kulkea huolellisesti liukkaan jään ja lumikinosten takia, minkä vuoksi hän vähentää 1 pisteen jokaisesta nopanheiton tuloksesta.

Pelaajan tehtävä on kerätä jääkiteitä (minkä tahansa värisiä) ja tuoda ne linnaan.

Kerättävien kiteiden vaadittu lukumäärä riippuu pelaajien lukumäärästä: **5 henkilön pelissä jokaisen pelaajan pitää kerätä 4 kidettä, 4 henkilön pelissä 5 kidettä, 3 henkilön pelissä 6 kidettä ja 2 henkilön pelissä 9 kidettä.** Ollessaan kentässä, jossa on jääkide, pelaaja ottaa sen ja laittaa omalle pelaajalevyllään. Jos pelaajalla on jo pelaajalevyllään vaadittu määrä kiteitä, hän ei saa kerätä seuraavia. Hänen pitää jättää matkallaan kohtaamansa kiteet muille pelaajille.

Ollessaan kentässä, jossa on poletti, se on nostettava ja suoritettava siihen liittyvä toimenpide:



Voi ei! Liukasta! – Liukastuit ja kaatumisen aikana kadotit yhden jääkiteistäsi!

Laitat yhden keräämistäsi kiteistä takaisin pelilaudalle – mihin tahansa tyhjään kenttään, jossa on lumihiuale. Jos sinulla ei ole yhtään kidettä, mitään ei tapahdu. Ota poletti ja laita se pelilaudan viereen.



Pakkanen – Olet kunnolla kylmettynyt! Pysähdyt lämmittelemään, ja sen takia menetät yhden vuoron. Ota poletti ja laita se pelilaudan viereen.



Nopeasti, nopeasti! – On aika kiirehtiä, koska matka on vielä pitkä! Sinulla on ylimääräinen nopanheitto. Ota poletti ja laita se pelilaudan viereen.



Piilotettu aarre – Olet tosi onnekas! Löysit poikkeuksellisen jääkiteen. Tämä poletti kuuluu kiteiden joukkoon, jotka vaaditaan kerättäväksi ennen linnaan saapumista. Jos sinulla ei vielä ole vaadittua määrää kiteitä, ota poletti ja laita se pelaajalevylläsi. Et menetä sitä "Voi ei! Liukasta" -toimenpiteen seurauksena! Jos sinulla on jo vaadittu määrä jääkiteitä, et saa liittää sitä kokoelmaasi. Siinä tapauksessa ota poletti ja laita se pelilaudan viereen.

PELIN LOPETTAMINEN

Jokaisen pelaajan on suunniteltava liikkeensä siten, että kerää mahdollisimman nopeasti vaaditun määrän jääkiteitä ja saapuu niiden kanssa linnaan. Se, joka saapuu ensimmäisenä, on voittanut ja peli päättyy. Päästäkseen linnaan pelaajan on heitettävä nopalla tasaluku tai sitä suurempi silmäluku.

OMA VERSIONNE

Voitte sopia vaikeammasta (ja pidemmästä!) peliversiosta, jossa keräätte määrätyn värisiä kiteitä (esim. 2 sinistä, 2 läpinäkyvää ja 2 violettiä 3 henkilön pelissä tai 3:n värisiä kiteitä missä tahansa suhteessa 5 henkilön pelissä). Siinä tapauksessa poletti, jossa on toimenpide "Piilotettu aarre", korvaa minkä tahansa pelaajan valitseman värin.

INLEDNING

Elsa, tillsammans med Anna och deras vänner, drar sig ut på ett stort äventyr för att upptäcka sanningen om hennes magiska krafter.




INNEHÅLL

Tredimensionell spelbräde, 5 spelpjäser, 5 botten för spelpjäserna, 5 speltavlor, 12 spelmarkers med specialkrafter, 21 iskristaller, en tärning, regler.

SPELETS MÅL

Spelarnas uppgift är att samla magiska iskristaller och ta dem till Elsas isslott. På vägen möter våra hjältar olika hinder – vägen är lång, kurvig och full med faror. Under spelets gång skall man vara skarpsinnig, planera sina drag väl, och hoppas på god tur för att lyckas med sina planer. Den som tar sig fram, genom skog och frusen ödemark, hela vägen till slottet med alla iskristaller som krävs i behåll - vinner.

SPELFÖRBEREDELSE

1. Vik upp spelplanen enligt anvisningarna på de första sidorna.
2. Lägg spelmarkerna med specialkrafter ut på spelbrädet slumpmässigt så att de täcker fälten med löv. 
3. Lägg iskristallerna, oavsett färg, på fälten med snöflingor. 
4. Varje spelare får en spelpjäs med den filmfigur som hen väljer tillsammans med en passande speltavla för spelaren att lägga sina samlade kristaller på. Spelaren ställer spelpjäsen på botten som hör till spelpjäsen och placerar den på start. 
5. Placera de spelpjäser som inte används på slottets övre våning.

SPELETS GÅNG

Den yngsta spelaren börjar, och spelarnas tur roteras medsols. Spelarna kastar tärningen och flyttar sina spelpjäser på spelbrädet lika många steg som tärningen visar. Man kan välja vilken stig man vill följa, lövstigen(skog) eller snöflingestigen(frusen ödemark), det finns dock några regler som gäller:

1. Man får endast gå framåt eller bakåt under en speltur.
2. Det ryms bara en spelpjäs per fält. Om spelarens tärningskast leder spelpjäsen till ett upptaget fält, måste spelaren antingen stanna på sin plats, eller välja en annan stig, om möjligt.
3. Bara en spelpjäs kan stå på broarna eller den branta stigen uppåt - hindren som finns i skog eller frusen mark. Om en spelare landar på ett hinder som redan ockuperas av en annan spelare, måste spelaren stanna på fältet före hindret. Spelaren som står på hindret måste lämna det så snart som hens tärningskast gör det möjligt.
4. När spelaren landar på den frusna ödemarken (efter att hen har gått upp på stigen – fälten på den blåa bakgrunden) ska spelaren gå försiktigt med tanke på hal is och snödrivor, vilket gör att varje tärningskast minskas med 1.

Spelarnas uppgift är att samla iskristaller (av en valfri färg) och ta dem till slottet. Antal kristaller som ska samlas beror på antal spelare: **vid spel med 5 spelare måste varje spelare samla 4 kristaller, vid spel med 4 spelare – 5 kristaller, vid spel med 3 spelare – 6 kristaller och vid spel med 2 spelare – 9 kristaller.** När spelaren landar på ett fält med en iskristall tar hen kristallen och lägger den på sin speltavla. Då spelaren uppnår det antal kristaller som krävs kan man inte samla fler kristaller. De kristaller som spelaren hittar efter detta ska lämnas för de andra spelarna.

Då spelaren finner en marker på sitt fält skall spelaren plocka upp den och följa instruktionerna enligt bild på marker:



Oj nej! Det är halt! – Du halkar, ramlar omkull och tappar en av dina iskristaller! Du är tvungen att lägga en av dina iskristaller tillbaka på spelbrädet, på ett tomt fält märkt med en snöflinga. Ifall du inte har några kristaller, behöver du inte göra någonting. Placera den använda markern intill spelbrädet.



Frost – Du har blivit kall genom märg och ben! Du stannar för att värma upp dig, vilket gör att du förlorar nästa omgång. Ta markern och lägg den nära spelbrädet.



Snabbt, snabbt! – Det är dags att gå lite snabbare därför att det är långt kvar att gå! Du får ett extra tärningskast. Ta markern och lägg den nära spelbrädet.



Gömd skatt – Vilken tur du har! Du har hittat en unik iskristall. Denna marker räknas som en iskristall, precis som de andra du samlar. Plocka upp markern och lägg den på din speltavla. Denna marker kan inte förloras till Oj nej! Halt! markern. Ifall du redan har alla kristaller som krävs, kan du ta markern av spelbrädet.

SPELETS VINNARE

Varje spelare bör planera sina drag för att vinna det antal iskristaller som krävs och sedan nå slottet så fort som möjligt. Den som gör det först vinner och spelet tar slut. För att landa på fältet med slottet måste spelaren kasta det tärningsantalet som är lika med eller större än antal steg till slottet.

SKAPA ER EGEN VARIANT

Ni kan skapa en svårare (och längre) spelvariant där ni samlar kristaller av bestämda färger (t.ex. varje spelare samlar 2 blåa, genomskinliga och violetta eller kristaller i 3 färger vid spel med 3 spelare eller i valfri proportion vid spel med 5 spelare). I så fallet ersätter markern "Gömd skatt" en färg som väljs av spelaren.

SISSEJUHATUS

Elsa suundub koos Anna ja sõpradega erakordsele seiklusele, et paljastada tõe oma võluvõimete kohta. Aita oma lemmikkangelastel filmist "Lumekuninganna ja igavene talv 2" leida jääkristallid ja vii võlusesemed turvaliselt jääpaleesse.




OSAD

Ruumiline mängulaud, 5 mängunuppu, 5 nupuhoidjat, 5 mängija lauda, 12 eriülesannete žetooni, 21 jääkristalli, täring, juhised.

MÄNGU EESMÄRK

Mängijate eesmärk on koguda maagilisi jääkristalle ja toimetada need Elsa jääpaleesse. Teel kohtavad meie julged seiklejad mitut takistust: nende teekond on pikk, kurnav ja ohtlik. Pead mängides olema nupukas, ette planeerima ja lootma, et jõuad plaanid ellu viia. Mängu võidab see, kes suudab esimesena metsa ja külma tühermaa läbida ning jõuab koos kristallidega paleesse.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

1. Pane mängulaud kokku vastavalt esimestel lehekülgedel toodud juhiste.
2. Aseta eriülesannete žetoonid  tagurpidi suvalises järjekorras lehega märgitud väljadele.
3. Aseta jääkristallid (sõltumata nende värvitoonist) lumehelbega märgitud väljadele. 
4. Igale mängijale antakse nende valitud tegelase nupp ja vastav mängulaud, millele nad asetavad kogutud jääkristallid. Mängijad asetavad tegelaste nupud algusväljale. 
5. Pane mängust välja jäänud tegelaste nupud palee ülemisele korrusele.

MÄNGIMINE

Mängu alustab noorim mängija. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva. Kõik mängijad veeretavad kordamööda täringut ning liigutavad enda mängunuppe väljadel täringul veeretatud arvu võrra. Mängijad võivad liikuda igas suunas, valides kas lehtedega märgitud teekonna (mets) või lumehelvestega märgitud tee (külm tühermaa). Silmas tuleb pidada järgnevaid reegleid:

1. Mängija ei tohi ühe käigu ajal enda nuppu edasi ja tagasi liigutada.
2. Ühel väljal tohib olla ainult üks nupp. Kui viskad täringuga numbri, millega jõuad teise mängijaga samale väljale, pead valima teise tee või (kui see on võimatu) asetama mängunupu hõivatud väljale eelnevale väljale.
3. Kõikidel sildadel või küngastel - ohtlikel ületatavatel takistustel - võib korraga olla vaid üks mängunupp. Kui mängija jõuab teise mängija hõivatud takistuseni, lõpeb tema käik takistusele eelneval väljal. Takistust ületav nupp peab sealt võimalikult kiiresti lahkuma, välja arvatud juhul, kui mängija ei saa seda täringuviskel saadud tulemuse tõttu teha.
4. Kui mängija jõuab pärast rada mööda ülesronimist külma tühermaani (sinise taustaga väljadele), peab ta libedal jääl lumesajus edasi liikuma väga ettevaatlikult, mistõttu tuleb igalt täringuviskest lahutada 1 silm.

Mängija ülesanne on koguda mis tahes värvi jääkristalle ja need paleesse viia. Kogutavate kristallide arv sõltub mängijate arvust: **5 mängijaga mängus peab iga osaleja koguma 5 kristalli, 4 mängijaga 5 kristalli, 3 mängijaga 6 kristalli ja 2 mängijaga 9 kristalli.** Kui mängija lõpetab käigu jääkristalliga väljal, võtab ta kristalli endale ja asetab selle enda mängulauale. Kui mängijal on mängulaual nõutud arv kristalle koos, ei saa ta rohkem kristalle koguda. Ta jätab kõik teised kristallid teistele mängijatele.

Kui mängija jõuab eriülesannete žetooniga väljale, peab ta selle endale võtma ja tegema nii, nagu on žetoonile märgitud.



Oi, kui libe! Libisesid ja üks sinu jääkristall kukkus maha. Aseta üks oma jääkristall tagasi mängulauale mis tahes lumehelbega märgitud väljale. Kui sul ei ole ühtegi kristalli, ei pea sa midagi tegema. Eemalda žetoon mängulaualt.



Jäide. Külma käib lihast ja luust läbi! Teed enda soojendamiseks peatuse ja jääd ühe korra vahele. Eemalda žetoon mängulaualt.



Kiirusta! Ees on pikk teekond, pead tempot kiirendama! Võid veel ühe korra täringut veeretada. Eemalda žetoon mängulaualt.



Peidetud aare. Oled õnnega koos! Leidsid ainulaadse jääkristalli. See žetoon kuulub kogutavate kristallide hulka, nii et kui sul ei ole paleesse viimiseks veel piisavalt kristalle, võta žetoon ja pane see enda mängulauale. Eriülesanne "Oi, kui libe!" seda žetooni ei mõjuta. Kui aga oled juba nõutud koguse jääkristalle kokku kogunud, ei saa sa seda žetooni oma kogule lisada. Eemalda žetoon mängulaualt.

MÄNGU LÕPP

Mängijad peavad oma käike plaanima nii, et saada kõik nõutud jääkristallid kokku ja viia need edukalt paleesse võimalikult kiiresti. Võidab mängija, kellel see esimesena õnnestub, ja seejärel on mäng läbi. Nupu võib paleeväljale asetada vaid siis, kui mängija saab täringuviskega täpselt sama arvu või rohkem silmi, kui on vaja paleeväljale jõudmiseks.

TEIE ENDA MÄNGUVERSIOON

Võite proovida ka raskemat (ja pikemat) mänguversiooni, milles tuleb kokku koguda kindlat värvi jääkristallid (nt 2 sinist, 2 läbipaistvat ja 2 lillat 3 inimesega mängus; või 3 värvitoonis kristalle (mis tahes vahekorras) 5 inimesega mängus). Sel juhul asendab peidetud aarde žetoon mängija enda valitud värvi.

ВВЕДЕНИЕ

Эльза вместе с Анной и друзьями отправляются в необычное путешествие, чтобы узнать правду о своей магической силе. Помогите своим любимым героям фильма Холодное сердце 2 найти ледяные кристаллы и безопасно доставить их в ледяной замок.




СОДЕРЖАНИЕ

Пространственное игровое поле, 5 фишек персонажей, 5 подставок под фишки, 5 карточек игроков, 12 жетонов специальных действий, 21 ледяных кристаллов, кубик, инструкция.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задание для игроков – собрать волшебные ледяные кристаллы и донести их в ледяной замок Эльзы. По пути наших смельчаков ждут разные препятствия, а дорога длинная, извилистая и полная опасностей. В игре вам нужно показать рассудительность, хорошо спланировать свои дальнейшие шаги и положиться на удачу в реализации планов. Тот, кто первым преодолеет путь через лес и холодные пустоши и появится в замке с кристаллами, побеждает.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле в соответствии с инструкциями, описанными на первых страницах.
2. Жетоны специального действия  расположите лицевой стороной вниз (рисунком вниз) на полях с листиком произвольным образом.
3. Ледяные кристаллы, независимо от их цвета, надо выложить на поля со снежинкой. 
4. Каждый игрок получает: фишку с выбранным персонажем из фильма, а также соответствующую ему карточку игрока, на которой игрок будет откладывать собранные кристаллы. Фишку в подставке следует поставить на стартовое поле. 
5. Фишки, не участвующие в игре, устанавите на этаже.

ИГРА

Игру начинает самый младший участник. Ход к следующим игрокам переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и передвигает фишку на столько полей, сколько очков выброшено на кубике. Передвигаться можно в любом направлении, по пути, обозначенному листьями (лес) или снежинками (холодные пустоши), но есть несколько правил:

1. Во время одного хода можно двигаться только в одном направлении; нельзя идти вперёд, а потом назад.
2. На одном поле может стоять только одна фишка. Если выброшенное количество очков приводит игрока на поле, занятое фишкой другого игрока, то надо выбрать другой путь (если это возможно) или остановиться на предыдущем поле.
3. При преодолении препятствий в лесу и в холодных пустошах, на мосту или на горной тропинке, одновременно может находиться только одна фишка. Если другой игрок подойдёт к препятствию, на котором уже есть другая фишка, его движение заканчивается на поле перед препятствием. Игрок, фишка которого пересекает препятствие, должен освободить поле с препятствием как можно скорее, если только результат броска кубиком позволяет ему это сделать.

4. Когда игрок придёт в холодные пустоши (после восхождения по горной тропинке - поля на синем фоне), он должен ступать осторожно из-за скользкого льда и снежных заносов, поэтому от очков на кубике после каждого броска ему вычитают 1.

Задача игроков - собрать ледяные кристаллы (любого цвета) и донести их в замок. Количество кристаллов, необходимое для сбора, зависит от количества игроков:

в игре для 5 человек каждый игрок должен собрать 4 кристалла, в игре для 4 человек - 5 кристаллов, в игре для 3 человек - 6 кристаллов, в игре для 2 человек - 9 кристаллов. Попав на поле с ледяным кристаллом, игрок забирает кристалл и откладывает его на свою карточку игрока. Если у игрока уже есть необходимое количество кристаллов на своей карточке, он не может их больше забирать. Кристаллы, встреченные на пути, надо оставить для других игроков.

Попав на поле с жетоном, надо его взять и выполнить соответствующее действие:



О нет! Скользко! - Ты поскользнулся и во время падения потерял один из своих ледяных кристаллов! Отложи один из собранных кристаллов обратно на игровое поле - на любое пустое поле со снежинкой. Если у тебя нет кристаллов, ничего не происходит. Забери жетон и положи его рядом с игровым полем.



Мороз - Сильно мёрзнешь! Останавливаешься, чтобы согреться, что означает, из-за чего теряешь один ход. Забери жетон и положи его рядом с игровым полем.



Быстро, быстро! - Время ускоряться, потому что путь еще далек! Получаешь дополнительный бросок кубиком. Забери жетон и положи его рядом с игровым полем.



Скрытое сокровище - Тебе повезло! Находишь уникальный ледяной кристалл. Этот жетон входит в пул кристаллов, которые необходимо собрать до достижения замка. Поэтому, если у тебя нет ещё необходимого количества кристаллов, забери жетон и положи его на своей карточке игрока. Не можешь потерять его в результате действия «О нет! Скользко». Однако, если у тебя уже есть необходимое количество кристаллов льда, нельзя добавлять его на свою карточку игрока. В этом случае забери жетон и положи его рядом с игровым полем.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок должен планировать свои ходы так, чтобы как можно быстрее получить необходимое количество ледяных кристаллов и добраться до замка вместе с ними. Тот, кто сделает это первым - побеждает, и игра заканчивается. Чтобы войти на поле с замком, надо бросить точное количество очков, соответствующее количеству полей, отделяющих игрока от замка, или больше.

ВАШ СОБСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Вы можете сыграть в более сложный (и более длинный!) вариант игры, где надо собирать кристаллы определенных цветов. Например, по 2 синие кристаллы, прозрачные и фиолетовые в игре для 3 игроков или кристаллы 3 цветов (в любых пропорциях) в игре для 5 игроков. В этом случае жетон с действием «Скрытое сокровище» заменит любой цвет, выбранный игроком.

ОПИС

Ельза разом з Анною та їхніми друзями вирушає у незвичайну подорож, щоб дізнатися правду про свої магічні сили. Допоможіть улюбленим персонажам із мультфільму «Крижане серце 2» віднайти крижані кристали та безпечно донести ці магічні об'єкти до льодового палацу.

ДО КОМПЛЕКТУ ВХОДЯТЬ:

Дошка для гри, 5 фішок героїв, 5 підставок для фішок, 5 дощок для учасників, 12 жетонів особливих дій, 21 крижаний кристал, гральний кубик, інструкція.

МЕТА ГРИ

Завдання гравців — зібрати магічні крижані кристали й віднести їх до крижаного палацу Ельзи. На шляху нашим хоробрим шукачам пригод трапляться численні перешкоди, їм загрожує небезпека в цій довгій, виснажливій подорожі. Під час гри ви повинні бути кмітливими, планувати на кілька кроків вперед і сподіватися, що вам дійсно вдасться втілити свої плани. Виграє той, кому першому вдалося перетнути ліс і холодну пустку та добратися з кристалами до палацу.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Зберіть ігрову дошку відповідно до інструкцій, що наведено на перших сторінках.
2. Розташуйте жетони особливих дій  лицьовою стороною донизу у випадковому порядку на полях із листочками.
3. Розташуйте крижані кристали (незалежно від кольору) на полях зі сніжинками .
4. Кожен гравець отримує одну фішку героя на вибір і відповідну дошку для зберігання зібраних крижаних кристалів. Гравці розташовують свої фішки на стартовому полі .
5. Невикористані фішки героїв необхідно розташувати на верхньому рівні палацу.

ЯК ГРАТИ

Гру починає наймолодший учасник. Далі хід переходить до наступного учасника за годинниковою стрілкою. Усі учасники по черзі кидають гральний кубик і переміщують свої фішки на кількість полів, що відповідає числу на кубуку. Гравці можуть рухатися в будь-якому напрямку, вибираючи шлях, позначений листочками (ліс) або сніжинками (холодна пустка). Однак існує декілька правил.

1. За один хід гравець може переміщати свою фішку тільки вперед або тільки назад.
2. Одне поле може займати лише одна фішка. Якщо після кидання кубуку гравцеві потрібно буде переміститися на поле, зайняте іншою фішкою, цей гравець має вибрати інший шлях, або, якщо це можливо, розташувати свою фішку на полі, яке передує зайнятому.
3. Будь-який міст або підйом у гору — це жажливі перешкоди, які треба подолати, і вони можуть бути зайняті лише однією фішкою за раз. Якщо гравець досягає перешкоди, яка вже зайнята іншою фішкою, він зупиняється на полі, яке передує

перешкоді. Фішка, яка долає перешкоду, має покинути її якомога швидше, за виключенням ситуацій, коли число, що випало на кубуку, не дає гравцеві цього зробити.

4. Коли гравець досягає холодної пустки (після переміщення по дорозі — поля на блакитному фоні), він має обережно проходити через слизьку кригу та снігові замети, тому від кожного числа, що випадає на кубуку, віднімається 1.

Завдання гравців: зібрати крижані кристали (будь-якого кольору) і віднести їх до палацу. Кількість кристалів, яку необхідно зібрати, залежить від кількості гравців.

У грі для 5 гравців кожен учасник має зібрати 4 кристали, 4 гравці збирають по 5 кристалів, 3 гравці — по 6 кристалів, а 2 гравці — по 9 кристалів. Якщо хід гравця закінчується на полі з крижаним кристалом, гравець забирає його і розміщує на своїй дошці учасника. Якщо у гравця вже є необхідна кількість крижаних кристалів, він більше не може їх збирати. Він залишає всі крижані кристали на шляху іншим гравцям.

Якщо гравець закінчує хід на полі з жетоном, він має взяти його і виконати відповідну дію.



О, ні! Як слизько! Ви послизнулися і впустили один із ваших крижаних кристалів! Ви повертаєте один із крижаних кристалів на ігрову дошку, на будь-яке незайняте поле зі сніжинкою. Якщо у вас ще немає кристалів, жетон не діє. Приберіть жетон з ігрового поля.



Мороз. Ви змерзли до кісток! Ви робите зупинку, щоб зігрітися, і пропускаєте один хід. Приберіть жетон з ігрового поля.



Покваптеся! Час прискоритися, адже попереду ще довгий шлях! Ви можете ще раз кинути гральний кубик. Приберіть жетон з ігрового поля.



Прихований скарб. Вам поталанило! Ви знайшли унікальний крижаний кристал. Цей жетон додається до кристалів, які необхідно зібрати перед входом у палац. Якщо у вас ще немає необхідної кількості кристалів, візьміть його і розташуйте на своїй дошці учасника. На цей жетон не впливає дія «О, ні! Як слизько!» Однак, якщо ви вже збрали необхідну кількість крижаних кристалів, ви не можете додати до них цей жетон. У такому випадку приберіть жетон з ігрового поля.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кожен гравець повинен планувати свої ходи, щоб якнайшвидше зібрати необхідну кількість крижаних кристалів й успішно доставити їх до крижаного палацу. Перший гравець, якому вдасться це зробити, перемагає, і гра закінчується. Фішку можна перемістити на поле палацу лише у випадку, коли викинутий кубик показує число, яке дорівнює або перевищує кількість полів, що відділяють гравця від палацу.

ВЛАСНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Ви можете зіграти в ускладнений (і довший) варіант гри, збираючи крижані кристали певних кольорів (наприклад, 2 синіх, 2 прозорих і 2 пурпурових у грі для 3 гравців; або кристали 3 кольорів — у будь-якому співвідношенні — у грі для 5 гравців). У такому випадку жетон «Прихований скарб» замініть жетон будь-якого кольору, який вибере гравець.

GİRİŞ

Elsa, Anna ve arkadaşları, Elsa'nın sihirli güçlerini keşfetmek için sıra dışı bir yolculuğa çıkıyor. Frozen 2 filmindeki en sevdiğiniz karakterlerin buz kristallerini bulmasına ve bu sihirli nesnelere buz sarayına ulaştırmalarına yardımcı olun.




İÇİNDEKİLER

Oyun tahtası, 5 karakter piyonu, 5 piyon standı, 5 oyuncu tahtası, 12 özel aksiyon oyun fişi, 21 buz kristali, zar, talimatlar.

OYUNUN AMACI

Oyuncuların görevi, sihirli buz kristallerini toplayarak Elsa'nın buz sarayına ulaştırmak. Cesur kahramanlarımız, yol boyunca çok sayıda engelle karşılaşacak; uzun, yorucu ve tehlikelerle dolu bir macera yaşayacaklar. Oyun esnasında gözünüz daima açık olmalı, neler yapacağınızı önceden planlamalısınız. Bakalım planlarınızı gerçekleştirebilecek misiniz? Ormanı ve dondurucu araziye geçip kristallerle saraya ilk ulaşan oyunu kazanır.

OYUN DÜZENİ

1. Oyun tahtasını ilk sayfalardaki talimatlara göre birleştirin.
2. Özel aksiyon oyun fişlerini  yaprak şekli bulunan kısımlara ters şekilde rastgele yerleştirin.
3. Kar tanesi şekli bulunan kısımlara buz kristallerini yerleştirin. Bu kristallerin hangi renkte olduğu önemli değildir. 
4. Her oyuncuya, seçtikleri bir karakter piyonu ve topladıkları buz kristallerini koymaları için seçtikleri karakterle uyumlu bir oyuncu tahtası verilir. Oyuncular, piyonlarını başlangıç noktasına yerleştirir. 
5. Boşta kalan karakter piyonları, sarayın üst kısmına konulmalıdır.

NASIL OYNANIR?

Oyuna, yaşı en küçük katılımcı başlar. Sonra oyun, saat yönüne doğru sırasıyla diğer katılımcılarla devam eder. Tüm oyuncular sırasıyla zarı atar ve piyonlarını, attıkları zara karşılık gelen sayı kadar tahtada ilerletir. Oyuncular, yapraklarla gösterilen orman yolunda veya kar taneleriyle belirtilen dondurucu arazide istedikleri yöne ilerleyebilir ancak bazı kurallar vardır:

1. Oyuncu, bir hamlede piyonunu hem ileri hem geri hareket ettiremez.
2. Bir alanda sadece bir piyon bulunabilir. Oyuncu zardaki sayı kadar ilerlediğinde başka piyon bulunan bir alana geliyorsa farklı bir yol seçmelidir. Farklı yol seçilmesi mümkün olmayan durumlarda ise diğer piyonun bulunduğu alanın bir gerisine ilerlemelidir.
3. Zorlu engellerin bulunduğu köprü veya tepelerdeki yollarda aynı anda sadece bir piyon bulunabilir. Oyuncular, başka piyon bulunan bir alanda engelle karşılaştıklarında hamlelerini engelden hemen önceki alanda bitirmelidir. Bir engeli aşmakta olan piyon, attığı zardaki sayı hareket etmesini engellemiyorsa en kısa sürede bu engelden kurtulmalıdır.

4. Mavi renkli alanlardaki yolda ilerledikten sonra dondurucu araziye ulaşan oyuncu, kaygan buz ve kar tepeleri karşısında dikkatli olmalıdır. Bu engeller, zardaki sayıdan bir sayı eksik adım atılmasına neden olur.

Oyuncuların görevi, rengine bakılmaksızın buz kristallerini toplayıp bunları saraya ulaştırmaktır. Toplanması gereken kristal sayısı, oyuncu sayısına göre belirlenir: **5 kişinin oynadığı bir oyunda her oyuncu 4 kristal, 4 oyuncu olduğunda 5 kristal, 3 oyuncu olduğunda 6 kristal, 2 kişi olduğunda ise her oyuncu 9 kristal toplamalıdır.** Oyuncu, hareketini buz kristali bulunan bir alanda bitirdiğinde oradaki kristali alarak kendi oyuncu tahtasına yerleştirir. Oyuncu, tahtasında yeterli sayıda kristal bulunduğunda daha fazla kristal toplayamaz. Karşılaştığı tüm buz kristallerini diğer oyunculara bırakır.

Oyuncunun hareketi oyun fişi bulunan bir alanda bitiyorsa oyuncu bu fişi alıp gerekli eylemi gerçekleştirir:



Olamaz! Kaygan zemin! – Kayar ve buz kristallerinizden birini kaybedersiniz. Buz kristallerinizden birini oyun tahtasında kar tanesi bulunan herhangi boş bir alana geri bırakırsınız. Henüz hiç buz kristaliniz yoksa bu oyun fişi etki etmez. Fişi oyun tahtasından alın.



Don – Soğuktan tir tir titrediniz. Isınmak için biraz mola veriyorsunuz, bu esnada sıranız da diğer oyuncuya geçer. Fişi oyun tahtasından alın.



Hızlanın! – Önünüzde uzun bir yol olduğundan hızınızı artırmanız gerekiyor. Bir kez daha zar atabilirsiniz. Fişi oyun tahtasından alın.



Saklı hazine – Şans sizden yana! Eşsiz bir buz kristali buldunuz. Bu fiş, kaleye girmeden önce toplanması gereken kristallerin yanına yerleştirilir. Hala yeterli sayıda kristaliniz yoksa bu fişi oyuncu tahtanıza yerleştirin. Bu fiş, "Olamaz! Kaygan zemin!" eyleminden etkilenmez. Ancak yeterli sayıda buz kristali topladıysanız bu fişi kristal havuzunuza ekleyemezsiniz. Böyle bir durumda, fişi oyun tahtasından alın.

OYUNUN BİTİŞİ

Her oyuncu, hareketlerini en kısa sürede yeterli sayıda buz kristalini toplayıp saraya ulaştırabilecek şekilde planlamalıdır. Bunu ilk başaran kişi oyunu kazanır ve oyun biter. Piyonu saray alanına ilerletmek için zardaki rakamın piyon ile saray arasındaki alan sayısına eşit veya daha büyük olması gerekir.

OYUNU SİZ BELİRLEYİN

Sadece belirli renklerdeki buz kristallerini toplayarak oyunu daha uzun sürecek ve daha zor bir şekilde oynayabilirsiniz (ör. 3 kişilik bir oyunda 2 mavi, 2 şeffaf ve 2 mor buz kristali veya 5 kişilik bir oyunda sayısı fark etmeksizin 3 renkte buz kristali toplayabilirsiniz). Bu tür oyunlarda, "Saklı hazine" fişi oyuncunun seçtiği herhangi bir rengin yerine geçebilir.

Game designed by:

Paulina Kortas

Team:

**Adam Bukowski,
Jacek Zdybel,
Bartosz Odorowicz**

Layout:

Sebastian Goyke

Technical design:

**Grzegorz Traczykowski,
Aleksandra Niesłuchowska**



TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland

© Disney