

ANNA & ELSA



From the Movie

Disney
FROZEN II

Pravidla ❄️ Pravidlá ❄️ Rules ❄️ Játékszabály



CS	PRAVIDLA	3
SK	PRAVIDLÁ	4
EN	GAME RULES	5
HU	JÁTÉKSZABÁLY	6
SL	PRAVILA IGRE	7
HR	PRAVILA IGRE	8
SR	ПРАВИЛА	9
RO	REGULI JOC	10
BG	ПРАВИЛА	11
LT	ŽAIDIMO TAISYKLĖS	12
LV	NOTEIKUMI	13
ET	MÄNGUREEGLID	14
RU	ПРАВИЛА	15



ANNA & ELSA II

CS

Odkud pochází kouzelná moc Elsy? Vydejte se s Elsou, Annou a jejich kamarády do magického lesa, plného kouzelné energie. Pomozte jim spojit čtyři kouzelné elementy vody, ohně, země a větru, abyste zachránili království Arendellské před prastarou magií. Při hře si procvičíte jednoduché počítání a kombinační schopnosti.

Hra pro: 2–5 hráčů, **Věk:** od 5 let, **Délka hry:** 30 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 20 žetonů, 5 figurek, 1 hrací kostku

Cíl hry

Cílem hry je získat jako první 4 žetony s kouzelnými elementy (voda, vítr, oheň, země) a spojit je ve středu kouzelného lesa.



Příprava hry

Před první hrou opatrně vyloupejte žetony a herní plán rozložte doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí barevnou figurku a umístí ji na políčko své barvy na kruhu uprostřed herního plánu.

Poznámka: Přeš toto políčko musí hráč projít vždy, když si chce uložit sebraný žeton do bezpečí svého úkrytu pod vložkou.

Žetony představující kouzelné elementy vodu, vítr, oheň a zemi rozřídíte podle typu a umístíte je na pole označené stejným znakem v rozích herního plánu.

Poznámka: Na herní plán se vždy položí stejný počet žetonů od daného typu jako je počet hráčů. Náhradní prázdný žeton ponechte mimo hru.

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a posune svoji figurku o příslušný počet bodů libovolným směrem. Přitom musí vyčerpat celou délku tahu.

Poznámka: Výjimku tvoří rohová pole s kouzelnými elementy, kde zbývající body na kostce propadají.

Rohové pole se žetony

Pokud hráč vstoupí na rohové pole herního plánu, vezme si žeton příslušného elementu a položí si ho před sebe na stůl. V dalším tahu se vydá s žetonem na cestu zpět ke středu lesa. Při průchodu přes své startovní políčko si žeton umístí na velké středové pole ve své barvě pod vložkou, které slouží jako úkryt. Od tohoto okamžiku hráče o ukrytý žeton nemůže nikdo připravit.

Poznámka: Žeton je možné odložit, i pokud hráč nedojde přesně na startovní pole, ale pouze přes něj prochází.

Příklad: Hráč stojí 2 pole od svého startovního pole

a hodí 5 – při průchodu přes startovní pole odloží žeton na středové políčko ve své barvě a posune figurku o další 3 pole, aby vyčerpal celou délku tahu. Hráč nesmí mít v úkrytu ani na stole 2 žetony stejného typu. **Např.:** Pokud má již 1 žeton vody, nemůže další získat v lese ani ho vzít svému soupeři. Hráč se vždy musí vrátit ke svému úkrytu s každým žetonem, který získá. Na stole smí mít více žetonů pouze v případě, že ostatní žetony sebral soupeřům (viz pravidlo „Vyřazení figurky“).

Vyřazení figurky

Pokud hráč skončí svůj tah na políčko obsazeném soupeřovou figurkou, vyřadí tuto figurku na jedno kolo ze hry. Vyřazená figurka se postaví vedle políčka, na kterém stála a hráč jedno kolo nehraje. Poté pokračuje ve hře ze stejného místa. Pokud má vyřazený hráč před sebou na stole žeton, může mu ho soupeř, který ho vyřadil, sebrat. Avšak pouze pod podmínkou, že tento element zatím nevlastní.

Poznámka: Pokud již tento element vlastní, zůstává žeton vyřazenému hráči.

Žeton získaný od soupeře si poté položí před sebe na stůl.

Poznámka: Hráč si může vzít žeton od soupeře i v případě, že už do úkrytu nese jiný žeton nebo žetony.

Pole přemístění

Na herním plánu se vyskytují 2 pole přemístění s obrázky Anny a Elsy. Pokud hráč skončí svůj tah přesně na tomto poli, ihned se přemístí na pole s druhou postavou na opačné straně herního plánu, aby jí pomohl. Pokračovat ve směru své cesty může až v dalším tahu.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů uloží do svého úkrytu žetony všech 4 elementů vody, větru, ohně a země.

Přejeme hodně štěstí ve hře!

ANNA & ELSA II

SK

Odkiaľ pochádza čarovná moc Elsy? Vydajte sa s Elsou, Annou a ich kamarátmi do magického lesa, plného čarovnej energie. Pomôžte im spojiť štyri čarovné elementy vody, ohňa, zeme a vetra, aby ste zachránili kráľovstvo Arendelské pred prastarou mágiou. Pri hre si precvičíte jednoduché počítanie a kombinačné schopnosti.

Hra pre: 2–5 hráčov, **Vek:** od 5 rokov, **Dĺžka hry:** 30 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 20 žetónov, 5 figúrok, 1 hraciu kocku

Cieľ hry

Cieľom hry je získať ako prvý 4 žetóny s kúzelnými elementmi (voda, vietor, oheň, zem) a spojiť ich v strede kúzelného lesa.



Príprava hry

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite žetóny a herný plán rozložte doprostred stola. Každý hráč si zvolí farebnú figúrku a umiestni ju na políčko svojej farby na kruhu uprostred herného plánu.

Poznámka: Cez toto políčko musí hráč prejsť vždy, keď si chce uložiť zobraň žetón do bezpečia svojho úkrytu pod vložkou.

Žetóny predstavujúce kúzelné elementy vodu, vietor, oheň a zem roztriedte podľa typu a umiestnite ich na pole označené rovnakým znakom v rohoch herného plánu.

Poznámka: Na herný plán sa vždy položí rovnaký počet žetónov od daného typu ako je počet hráčov. Náhradný prázdný žetón ponechajte mimo hru.

Pravidlá hry

Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou a posunie svoju figúrku o príslušný počet bodov ľubovoľným smerom. Pritom musí vyčerpať celú dĺžku ťahu.

Poznámka: Výnimku tvorí rohové pole s kúzelnými elementmi, kde zvýšené body na kocke prepadajú.

Rohové pole so žetónmi

Ak hráč vstúpi na rohové pole herného plánu, vezme si žetón príslušného elementu a položí si ho pred seba na stôl. V ďalšom ťahu sa vydá so žetónom na cestu späť k stredu lesa. Pri prechode cez svoje štartové políčko si žetón umiestni na veľké stredové pole vo svojej farbe pod vložkou, ktoré slúži ako úkryt. Od tohto okamihu hráča o ukrytý žetón nemôže nikto pripraviť.

Poznámka: Žetón je možné odložiť, aj keď hráč nedôjde presne na štartové pole, ale iba cez neho prechádza.

Príklad: Hráč stojí 2 poľa od svojho štartového poľa a hodí 5 – pri prechode cez štartové pole odloží žetón

na stredové políčko vo svojej farbe a posunie figúrku o ďalšie 3 polia, aby vyčerpal celú dĺžku ťahu.

Hráč nesmie mať v úkryte ani na stole 2 žetóny rovnakého typu. **Napr.:** Ak má už 1 žetón vody, nemôže ďalší získať v lese ani ho vziať svojmu súperovi.

Hráč sa vždy musí vrátiť k svojmu úkrytu s každým žetónom, ktorý získa. Na stole smie mať viac žetónov len v prípade, že ostatné žetóny zobral súperom (pozri pravidlo „Vyradenie figúrky“).

Vyradenie figúrky

Ak hráč skončí svoj ťah na políčko obsadenom súperovou figúrkou, vyradí túto figúrku na jedno kolo z hry. Vyradená figúrka sa postaví vedľa políčka, na ktorom stála a hráč jedno kolo nehrá. Potom pokračuje v hre z rovnakého miesta. Pokiaľ má vyradený hráč pred sebou na stole žetón, môže mu ho súper, ktorý ho vyradil, zobrať. Avšak iba pod podmienkou, že tento element zatiaľ nevlastní.

Poznámka: Ak už tento element vlastní, zostáva žetón vyradenému hráčovi.

Žetón získaný od súpera si potom položí pred seba na stôl.

Poznámka: Hráč si môže vziať žetón od súpera aj v prípade, že už do úkrytu nesie iný žetón alebo žetóny.

Pole premiestnenia

Na hernom pláne sa vyskytujú 2 polia premiestnenia s obrázkami Anny a Elsy. Ak hráč skončí svoj ťah presne na tomto poli, ihneď sa premiestni na pole s druhou postavičkou na opačnej strane herného plánu, aby jej pomohol. Pokračovať v smere svojej cesty môže až v ďalšom ťahu.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď jeden z hráčov uloží do svojho úkrytu žetóny všetkých 4 elementov vody, vetra, ohňa a zeme.

Prajeme veľa šťastia v hre!

ANNA & ELSA II

EN

Where does Elsa's magic come from? Join Elsa, Anna and their friends on their way to a magical forest full of magical energy. Help them connect four magical elements of water, fire, earth and wind to save the Arendelle kingdom from ancient magic. While playing this game you train simple counting and combination skills.

Game for: 2–5 players, **Ages:** 5+, **Playing time:** 30 minutes

Game contents: 1 game board, 20 tokens, 5 pieces, 1 playing dice

Aim of game

The aim of this game is to be the first to collect 4 tokens with magic elements (water, wind, fire and earth) and to connect them in the centre of the magical forest.



Game setup

Before the first play, punch out all tokens carefully and unfold the game board in the centre of the table. Each player will choose a piece of their colour and place it on the field of their colour in the circle in the centre of the game board.

Note: The player must cross this field when they want to place their collected token to safety of their vault under the snowflake.

Sort out the tokens illustrating the magical elements of water, wind, fire and earth by the type and place them on the field with the same symbol in the corners of the game board.

Note: Place the same number of tokens of each type on the game board as the number of the players.

The spare empty token stays off the game.

Game rules

The youngest player starts the game. He/she rolls the dice and moves their piece by the corresponding number of fields in any direction. They must move by all points indicated by the dice.

Note: The corner fields with magical elements are the exception, where the remaining points thrown on the dice are forfeited.

The corner fields with tokens

If a player enters a corner field on the game board, they take a token of the respective element and place it on the table in front of them. When on turn again, they start their way with the token back towards the centre of the forest. Once crossing their starting field, they place their token on the large central field of their colour under the snowflake which serves as a vault. From then on, no one can take that token away from the player.

Note: The player may deposit the token into the vault even

when only crossing the starting field and not landing on it.

Example: A player is standing two field before their starting field and rolls a five – when crossing their starting field, they deposit their token to the central field of their colour and move their piece by three additional fields to use all of the points thrown on the dice.

The player may not keep two tokens of the same kind, either on the table or in the vault. **E.g.** If the player possesses one water token, they may not collect the same token in the forest or take it from another player.

Once the player collects a token, they must always return to their vault to deposit the token. He/she may have more tokens on the table only if they have taken the other tokens from the other players (see the rule "Elimination of a piece").

Elimination of a piece

If a player lands on a field occupied by another player's piece, he/she will eliminate this piece from the game for one round. The eliminated piece will be deposited next to the field where it originally stood and the player does not move for one round. Then, they continue from the same field. If the eliminated player has a token on the table in front of them, their opponent who eliminated them, may take that token from them. He/she may only do so provided he/she does not possess this element.

Note: If he/she possesses this element, the eliminated player keeps the token.

He/she places the token taken from their opponent on the table in front of them.

Note: He/she may take the token from their opponent also in the case they are carrying another token(s) to the vault.

Fields of displacement

There are two fields of displacement with the pictures of Anna and Elsa. If a player lands on this field, they immediately move their piece to the field with the other character on the opposite side of the game board. They may only continue the game on their next turn.

End of game

The game ends when one of the players has the tokens of all four elements of water, wind, fire and earth in the vault.

We wish you good luck in the game!

ANNA ÉS ELSA II

HU

Mi lehet Elsa varázserejének titka? Kelj útra Elsával, Annával és barátaikkal a varázslatos energiával teli bűbajos erdőbe. Segíts nekik a négy alapelem (a tűz, a víz, a föld és a szél) összekötésében, mentsetek meg Arendelle királyságát az ősi varázslatból. Játék során szükséged lesz egyszerű számolási és kombinációs készségedre.

2–5 játékos részére, 5 éves kortól ajánlott, Játékidő 30 perc

A doboz tartalma: játéktábla, 20 db zseton, 5 db bábu, dobókocka

A játék célja

A játékosok célja, hogy összegyűjtsék, és a bűbajos erdő közepén összekapcsolják a négy alapelemet (tűz, víz, föld és szél) ábrázoló zsetonokat.



Előkészületek

Mielőtt először játszani kezdtek, óvatosan pattintásokat ki a zsetonokat a kartonlapból, hajtsátok szét, és tegyék az asztal közepére a játéktáblát. Minden játékos válasszon magának egy bábút, és azt tegye a tábla közepén a megfelelő színű mezőre.

Megjegyzés: A játékosoknak át kell haladniuk ezen a mezőn, amikor az összegyűjtött zsetonjaikat a hóhely alatt biztonságba akarják helyezni. Válogassátok szét, és tegyék a tábla négy sarkán a megfelelő képpel jelölt helyre a négy alapelemet (tűz, víz, föld és szél) ábrázoló zsetonokat.

Megjegyzés: Minden zsetonból a játékosok számával megegyező mennyiséget tegyék a táblára.

A maradék zsetonokat tegyék vissza a dobozba.

Indulhat a játék

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphet a bábujával tetszőleges irányban. Pontosan a dobás értékével megegyező számú mezőt kell lépni.

Megjegyzés: A négy alapelemet ábrázoló sarokmezők kivételt képeznek, ha ilyen mezőre érkezik egy bábu, akkor meg kell állnia.

Sarokmezők és zsetonok

Ha egy bábu olyan sarokmezőre lép, ahol zsetont talál, akkor a játékos felvehet 1 db zsetont, és azt az asztalon maga elé teszi. Ha ismét rajta lesz a sor, elindul a zsetonnal az erdő közepe felé. Amikor keresztülhalad a saját színével jelölt startmezőn, a hóhely alatt a saját színével jelölt csíkon biztonságba helyezheti a zsetont. Ezt a zsetont már senki sem veheti el a tőle.

Megjegyzés: A játékos akkor is lerakhatja a zsetonját, ha nem pontosan a start mezőre érkezik, hanem

csupán áthalad felette.

Példa: A játékos két mezővel áll a saját színével jelölt start mező előtt, és ötöt dob. Amikor áthalad a startmezőn lerakhatja a zsetonját a csíkra, ezt követően hármat még léphet.

Senki sem gyűjthet két egyforma zsetont, sem maga előtt, sem pedig az erdő közepén.

Példa: Ha a játékosnak már van egy víz zsetonja, akkor sem az erdőben, sem pedig más játékostól nem vehet el másik víz zsetont.

Ha egy játékos megszerez egy zsetont, akkor be kell mennie az erdő közepére lerakni. Egy játékos előtt csak akkor lehet több zseton, ha azokat társaitól vette el (lásd a „Bábuk kiütése” részt).

Bábuk kiütése

Ha egy bábu olyan mezőre lép, ahol már egy másik játékos bábujá áll, akkor egy kör erejéig kiüti a bábút. A kiüti bábút a mező mellé kell tenni, és egy körön keresztül nem lehet lépni vele. A kör letelte után ugyanarra a mezőre kerül vissza a bábu. Ha a kiütés pillanatában a játékos előtt van zseton, akkor az az őt kiütő játékoshoz kerül. A kiütő játékos csak olyan zsetont vehet el a társától, amilyen még nincs neki.

Megjegyzés: Amennyiben a játékosnak olyan zsetonja van, amelyet társa korábban már megszerzett, akkor megtarthatja a zsetonját.

A másik játékostól elvett zseton az asztalra kerül.

Megjegyzés: A játékostól azt a zsetont is el lehet venni, amivel épp a hóhely felé halad.

Teleportáló mezők

A táblán van két speciális mező, ezeket Anna és Elsa arcképe díszíti. Ha egy játékos ezen mezők egyikére érkezik, bábuját átrakhatja a szemben lévő másik mezőre. A következő körben erről a mezőről indulhat tovább.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak sikerül mind a négy alapelemet (víz, szél, tűz és föld) a hóhely biztonságába helyezni.

Sok szerencsét és jó szórakozást kívánunk!

ANNA IN ELSA II

SL

Od kod prihaja čarovna moč Else? Podajte se z Elso, Anno in njunimi prijatelji v čarovni gozd, ki je poln čudežne energije. Pomagajte jima povezati štiri čudežne elemente vode, ognja, zemlje in vetra, da bi rešili kraljestvo Arendell pred prastaro magijo. Pri igri si boste vadili enostavno računanje in kombinacijske sposobnosti.

Igra za: 2 do 5 igralcev, **Starost:** od 5 leta, **Trajanje igre:** 30 minut

Igra vsebuje: 1 igralni plan, 20 žetonov, 5 figuric, 1 igralna kocka

Namen igre

Namen igre je kot prvi dobiti 4 žetone s čudežnimi elementi (voda, veter, ogenj, zemlja) in jih povezati v sredini čudežnega gozda.



Priprava igre

Pred prvo igro previdno oddelite žetone. Plan igre razprostrite na sredino mize. Vsak udeleženec igre si izbere barvno figuro in no postavi na polje svoje barve na krogu na sredi igralnega plana.

Opomba: Čez to polje mora igralec stopiti takrat, ko želi pobran žeton shraniti na varno v svoje skrivališče pod snežinko.

Žetoni ki pomenijo čudežne elemente – vodo, ogenj, veter in zemljo razvrstite glede na tip in jih postavite na polje, označeno z enakim znakom v kotih igralnega plana.

Opomba: Na igralni plan lahko vedno položite enako število žetonov od danega tipa kot je število igralcev. Praznega žetona ne vključujte v plan igre.

Pravila igre

Igrati začne najmlajši udeleženec. Kocko vrže, svojo figuro pa premakne za določeno število točk v poljubni smeri. Pri tem mora porabiti vse točke.

Opomba: Izjema so kotna polja z čarovnimi elementi, kjer preostale točke na kocki propadejo.

Kotno polje z žetoni

Če igralec stopi na kotno polje igralnega plana, pobere žeton z ustreznim elementom in ga položi predse na mizo. V naslednji potezi se poda z žetonom na pot, ki vodi v sredino lesa. Ko prekorači svoje štartno polje, žeton namesti na veliko polje v sredini s svojo barvo pod snežinko, ki služi kot skrivališče. Od tega trenutka nihče ne more udeležencu odvzeti skritega žetona.

Opomba: Žeton lahko odloži tudi v primeru, ko udeleženec igre ne pride natančno na štartno polje, a le stopi čezenj.

Primer: Igralec se nahaja 2 polji od svojega polja za štart in vrže 5 – medtem, ko stopi preko štartnega

polja odloži žeton na sredinsko polje s svojo barvo in figurico premakne za naslednja 3 polja, da porabi vse točke svoje poteze.

Igralec ne sme imeti v skrivališču niti na mizi 2 enaka žetona. **Npr.:** Če ima že 1 žeton z vodo, ga ne more pridobiti v gozdu in ga prav tako ne more vzeti svojemu nasprotniku.

Igralec se mora vedno vrniti v svoje skrivališče z vsakim žetonom, ki ga pridobi. Na mizi lahko ima več žetonov le v primeru, da je ostale žetone poberal udeležencem (glej pravilo „Odlaganje figure“).

Odlaganje figure

V kolikor igralec dokonča svojo potezo na polju, kjer stoji figura nasprotnika, jo lahko za en krog izključi iz igre. Izključeno figuro odloži poleg polja, na katerem se je nahajala, medtem ko igralec en krog ne igra. Nato na istem mestu nadaljuje z igro. Če ima izključen igralec pred seboj na mizi žeton, mu ga lahko pobere nasprotnik, ki ga je izključil. To pa velja le pod pogojem, da še tega elementa nima.

Opomba: V kolikor že ta element ima, ostane žeton pri izključenem igralcu.

Žeton, ki ga dobi od soigralca, odloži predse na mizo.

Opomba: Igralec lahko vzame žeton nasprotniku tudi primeru, da ima na mizi še drug žeton ali več žetonov.

Polje za premestitev

Na igralnem planu se pojavljata 2 polji premikanja s slikami Anne in Else. V kolikor igralec igre dokonča svojo potezo natančno na tem polju, se takoj premesti na polje z drugo figuro na nasprotni strani igralnega plana, da mu pomaga. Nadaljevati po svoji poti je možno le v naslednji potezi.

Konec igre

Igra se konča v trenutku, ko eden od igralcev shrani v svoje skrivališče žetone z vsemi štirimi elementi: voda, veter, ogenj in zemlja.

Želimo Vam veliko sreče v igri!

ANNA & ELSA II

HR

Odakle potječe čarobna moć Elze? Krenite s Elzom, Anom i njihovim prijateljima u magičnu šumu, punu čarobne energije. Pomozite da se spoje četiri čarobna elementa vode, vatre, zemlje i vjetra, kako biste spasili kraljevstvo Arendell od prastare magije. Prilikom igre vježbate jednostavno računicu i kombinacijske sposobnosti.

Igra za: 2–5 igrača, **Starosno doba:** od 5 godina, **Trajanje igre:** 30 minuta

Igra sadrži: 1 plan igre, 20 žetona, 5 figura, 1 kocku za bacanje

Cilj igre

Cilj igre je kao prvi dobiti prva 4 žetona s čarobnim elementima (voda, vjetar, vatra, zemlja) i povezati ih u sredini čarobne šume.



Priprema igre

Prije prve igre pažljivo izvadite žetone, a plan igre raširite na sredinu stola. Svaki igrač odabere figuru u boji i stavi je na polje svoje boje na krug u sredini plana igre.

Napomena: Preko ovog polja igrač mora uvijek preći kada želi skloniti na sigurno mjesto ispod pahuljice. Žetone koji predstavljaju čarobne elemente, vodu, vjetar, vatru i zemlju razvrstajte prema tipu i stavite ih na polje označeno istom oznakom u kutovima plana igre.

Napomena: Na plan igre se uvijek stavi isti broj žetona danog tipa kao što je broj igrača. Rezervni (prazan) žeton ne koristite za igru.

Pravila igre

Igru počinje najmlađi igrač. Baca kocku i pomjera svoju figuru za određeni broj bodova u proizvoljnom smjeru. Tom prilikom mora iskoristiti cijelu duljinu poteza.

Napomena: Izuzetak čine kutna polja s čarobnim elementima, gdje preostali bodovi na kocki propadnu.

Kutno polje sa žetonima

Ako igrač stane na kutno polje plana igre, uzme žeton odgovarajućeg elementa i stavi ga ispred sebe na stol. Prilikom sljedećeg poteza kreće sa žetonom na put natrag prema sredini šume. Prilikom prelaska preko svog startnog polja žeton stavi na veliko centralno polje svoje boje ispod pahuljice, koja služi kao sklonište. Od tog trenutka sakriveni žeton niko igraču ne može uzeti.

Napomena: Žeton je moguće odložiti i u slučaju da igrač ne dođe na startno polje, nego samo preko njega prelazi.

Primjer: Igrač stoji 2 polja od svog startnog polja i na kocki pogodi 5 – prilikom prelaska preko startnog

polja odloži žeton na centralno polje svoje boje i pomjeri figuru za 3 sljedeća polja kako bi iskoristio cijelu duljinu poteza

Igrač ne smije imati u skloništu ni na stolu 2 žetona istog tipa. Npr.: Ako već ima 1 žeton vode, sljedeći ne može dobiti u šumi, niti ga uzeti svome protivniku.

Igrač se uvijek mora vratiti svome skloništu sa svakim žetonom, koji dobije. Na stolu može imati više žetona samo u slučaju da je ostale žetone uzeo protivnicima (vidi pravilo „Izbacivanje figure“).

Izbacivanje figure

Ako igrač završi svoj potez na polju koje je zauzeto figurom protivnika, izbacuje figuru za jedan krug iz igre. Izbacenu figuru stavi pokraj polja na kojem je stajala i igrač jedan krug ne igra. Nakon toga nastavlja igru s istog mjesta. Ako izbačeni igrač ima ispred sebe na stolu žeton, može ga protivnik koji ga je izbacio, uzeti. Međutim samo pod uvjetom da taj element do tada ne posjeduje.

Napomena: Ako ovaj element već posjeduje, žeton ostaje izbačenom igraču.

Žeton koji je dobio od protivnika nakon toga stavi ispred sebe na stol.

Napomena: Igrač može uzeti žeton od protivnika i u slučaju da u sklonište već nosi drugi žeton ili žetone.

Polje za premještanje

Na planu igre se pojavljuju dva pomjeranja sa sličicama Ane i Else. Ako igrač završi svoj potez baš na ovom polju, odmah se pomjeri na polje s drugom figurom na suprotnoj strani plana igre, kako bi joj pomogao. Nastaviti put u istom smjeru može tek prilikom sljedećeg poteza.

Kraj igre

Igra se završava u trenutku kada jedan od igrača smjesti u svoje sklonište žetone sva 4 elementa vode, vjetra, vatre i zemlje.

Želim vam mnogo sreće u igri!!

АНА И ЕЛЗА II

SR

Одакле потиче чаробна моћ Елзе? Крените с Елзом, Аном и њиховим пријатељима у магичну шуму, пуну чаробне енергије. Помогните да се споје четири чаробна елемента воде, ватре, земље и ветра, да спасите краљевство Арендел од прастаре магије. Приликом игре вежбате једноставно рачуницу и способности комбинаторике.

Игра за: 2–5 играча, **Старосно доба:** од 5 година, **Трајање игре:** 30 минута

Игра садржи: 1 план игре, 20 жетона, 5 фигура, 1 коцку за бацање

Циљ игре

Циљ игре је као први добити прва 4 жетона с чаробним елементима (вода, ветар, ватра, земља) и повезати их у средини чаробне шуме.



Припрема игре

Прије прве игре пажљиво извадите жетоне, а план игре раширите на средину стола. Сваки играч одабере фигуру у боји. Мора је ставити на поље своје боје на круг у средини плана игре.

Напомена: Преко овог поља играч мора увек прећи када жели да склони на безбедно место испод пахуљице.

Жетоне који представљају чаробне елементе, воду, ветар, ватру и земљу разврстајте према типу и ставите их на поље означено истом ознаком у кутовима плана игре.

Напомена: На план игре се увек стави исти број жетона датог типа као што је број играча. Резервни (празан) жетон немојте да користите за игру.

Правила игре

Игру почиње најмлађи играч. Баца коцку и помера своју фигуру за одређени број поена у произвољном смеру. Том приликом мора да искористи целу дужину потеза.

Напомена: Изузетак чине угаона поља с чаробним елементима, где преостали поени на коцки пропадају.

Угаоно поље са жетонима

Ако играч стане на угаоно поље плана игре, узме жетон одговарајућег елемента и стави га испред себе на сто. Приликом следећег потеза креће са жетоном на пут назад према средини шуме. Приликом преласка преко свог почетног поља жетон стави на велико централно поље своје боје испод пахуљице, која служи као склониште. Од тог тренутка сакривени жетон нико играчу не може узети.

Напомена: Жетон може да одложи и у случају да играч не дође на стартно поље, него само преко њега прелази.

Пример: Играч стоји 2 поља од свог почетног поља

и на коцки погоди 5 – приликом преласка преко почетног поља одложи жетон на централно поље своје боје и помери фигуру за 3 следећа поља да би искористио целу дужину потеза. Играч не сме имати у склоништу ни на столу 2 жетона истог типа. **Нпр.:** Уколико већ има 1 жетон воде, следећи не може добити у шуми, нити га узети своме противнику.

Играч мора увек да се врати своме склоништу са сваким жетоном, који добије. На столу може имати више жетона само у случају да је остале жетоне узео противницима (види правило „Избацивање фигуре“).

Избацивање фигуре

Уколико играч заврши свој потез на пољу које је заузето фигуром противника, избацује фигуру за један круг из игре. Избачену фигуру стави покрај поља на којем је стајала и играч један круг не игра. Након тога наставља игру с истог места. Ако избачени играч има испред себе на столу жетон, може га противник који га је избацио, узети. Међутим само под условом да тај елемент до тада не поседује.

Напомена: Уколико овај елемент већ поседује, жетон остаје избаченом играчу.

Жетон који је добио од противника након тога стави испред себе на сто.

Напомена: Играч може да узме жетон од противника и у случају да у склониште већ носи други жетон или жетоне.

Поље за премештање

На плану игре се појављују два померања са сличицама Ане и Елзе. Уколико играч заврши свој потез на овом пољу, одмах се помери на поље с другом фигуром на супротној страни плана игре, да би јој помогао. Пут у истом смеру може да настави тек приликом следећег потеза.

Крај игре

Игра се завршава у тренутку када један од играча смести у своје склониште жетоне сва 4 елемента воде, ветра, ватре и земље.

Желимо вам много среће у игри!

ANNA & ELSA II

RO

De unde provine puterea magică a lui Elsa? Veniți cu Elsa, Anna și prietenii lor într-o pădure magică, plină de energie magică. Ajutați la unirea celor patru elemente magice ale apei, focului, pământului și vântului pentru a salva regatul Arendell de magia antică. În timpul jocului vă puteți exersa abilități simple de numărare și combinare.

Jocul pentru: 2–5 jucători, **Vârsta:** de la 5 ani, **Durata jocului:** 30 minute

Jocul conține: 1 plan de joc, 20 jetoane, 5 piese, 1 zar

Scopul jocului

Scopul jocului este de a fi primul care obține 4 jetoane cu elemente magice (apă, vânt, foc, pământ) și a le conecta în mijlocul pădurii magice.



Pregătirea jocului

Înainte de primul joc, scoateți cu atenție jetoanele și desfășurați planul de joc în mijlocul mesei. Fiecare jucător își alege o piesă colorată și o plasează pe cerculețul culorii sale în cercul din mijlocul planului de joc.

Notă: jucătorul trebuie să treacă prin acest cerculeț ori de câte ori dorește să salveze jetonul colectat în siguranța adăpostului său sub fulg de zăpadă.

Sortați jetoanele, reprezentând elemente magice de apă, vânt, foc și pământ, după tip și plasați-le pe câmpuri marcate cu același simbol în colțurile planului de joc.

Notă: Pe planul de joc se pune întotdeauna același număr de jetoane de același tip ca și numărul de jucători. Păstrați jetonul gol de rezervă în afara jocului.

Regulile jocului

Jocul începe jucătorul, care este cel mai mic. Aruncă cu zarul și își mută piesa cu numărul corespunzător de puncte în orice direcție. Totodată trebuie să epuizeze lungimea completă a cursei.

Notă: Excepție sunt cerculețele de colț cu elemente magice, în acest caz punctele rămase vor fi pierdute.

Cerculețe de colț cu jetoane

Dacă un jucător intră în cerculețul de colț al planului de joc, își ia jetonul cu elementul corespunzător și îl plasează în fața lui pe masă. În următoarea rundă, pornește cu jetonul înapoi în mijlocul pădurii. Când trece peste cerculețul său de start, își pune jetonul pe câmpul mare central în culoarea sa sub fulg, care servește ca un adăpost. Din acest moment, jucătorului nu-i poate lua nimeni acest jeton ascuns.

Notă: Jetonul poate fi pus astfel și în cazul în care jucătorul nu atinge exact cerculețul de start, ci doar

trece prin acesta.

Exemplu: Jucătorul stă 2 cerculețe de la cerculețul

său de start și aruncă 5 – când traversează cerculețul de start, pune jetonul pe câmpul central în culoarea sa și mută piesa cu alte 3 cerculețe, pentru a epuiza lungimea completă a cursei.

Jucătorul nu poate să aibă în adăpost sau pe masă 2 jetoane de același tip. **De exemplu:** Dacă are deja un jeton cu simbol de apă, altul nu mai poate obține în pădure și nici nu-l poate lua adversarului.

Jucătorul trebuie să se întoarcă întotdeauna la ascunzătoare, cu fiecare jeton pe care îl primește.

El poate avea pe masă mai multe jetoane, doar dacă celelalte jetoane a luat de la adversarii săi (vezi regula „Eliminarea piesei”).

Eliminarea piesei

Dacă un jucător își încheie mutarea pe un cerculeț ocupat de o piesă a adversarului, elimină această piesă pentru o rundă din joc. Piesa eliminată se va pune lângă cerculețul, pe care a stat și jucătorul nu va juca o rundă. Apoi continuă jocul din același loc. Dacă jucătorul eliminat are în fața lui pe masă un jeton, adversarul care l-a eliminat poate să i-l ia. Însă, numai cu condiția, că acest element încă nu are.

Notă: Dacă deja deține un astfel de element, jetonul rămâne jucătorului eliminat.

Jetonul obținut de la adversar își pune pe masă în fața lui.

Notă: Jucătorul își poate lua jetonul de la adversar și în cazul când deja își duce în adăpost un alt jeton sau jetoane.

Cercuri de relocare

Pe planul de joc sunt 2 cerculețe de relocare având imagini cu Anna și Elsa. Dacă jucătorul își termină mutarea exact în acest cerculeț, se mută imediat la cerculețul celeilalte figuri de pe partea opusă a planului de joc, pentru a o ajuta. Pot continua în direcția drumului său doar în runda următoare.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină atunci, când unul dintre jucători va avea în adăpostul său toate cele 4 elemente de apă, vânt, foc și pământ.

Vă dorim succes în joc!

АННА & ЕЛЗА II

BG

Откъде идва вълшебната сила на Елза? Отидете с Елза, Анна и техните приятели във вълшебната гора, изпълнена с магическа енергия. Помогнете да се свържат четирите вълшебни стихии вода, огън, земя и вятър, за да спасите царството Арденел от древна магия. По време на играта ще упражните смятането и комбинативното мислене.

Игра за: 2–5 играчи, **Възраст:** от 5 години, **Времетраене на играта:** 30 минути

Играта съдържа: 1 план на играта, 20 жетона, 5 фигурки, 1 зарче

Цел на играта

Целта на играта е първи да спечелиш 4 жетона с вълшебните стихии (вода, вятър, огън, земя) и да ги свържеш по средата на вълшебната гора.



Подготовка на играта

Преди първата игра внимателно извадете жетоните и сложете плана на играта по средата на масата. Всеки играч си избира цветна фигурка и я слага на полето със своя цвят на кръга по средата на плана на играта.

Забележка: През това поле играчът трябва да мине всеки път, когато иска да остави спечеления жетон на безопасно място в своето скривалище под снежинката.

Жетоните, които представляват вълшебните стихии вода, вятър, огън, земя се разпределят според вида си и ги сложете на полето, обозначено със същия знак в ъглите на плана на играта.

Забележка: На плана на играта винаги се слага един и същ брой жетони от даден вид, а то колкото е броят на играчите. Резервните празни жетони се оставят извън играта.

Правила на играта

Първи започва най-малкият играч. Хвърля зарчето и премества своята фигурка на съответното поле в която и да е посока. Винаги трябва да отиде на полето, на което е хвърлил зарчето.

Забележка: Изключение са ъгловите полета с вълшебните стихии, където останалите точки на зарчето вече не се броят.

Ъглово поле с жетони

Ако играчът отиде на ъгловото поле с жетоните, взема жетон от съответния елемент и го слага пред себе си на масата. При следващия ход тръгва с жетона обратно към средата на гората. При преминаването през своето поле за старт жетонът се слага на голямото поле в центъра на своя цвят под снежинката, която служи за скривалище. От този момент никой не може да вземе скритият жетон.

Забележка: Жетонът може да се сложи дори ако

играчът не стигне до полето за старт, но само преминава през него.

Пример: Играчът стои на 2 полета от своето поле за старт и хвърля 5 – при преминаване през полето за старт оставя жетона на централното поле на неговия цвят и премества фигурката си с още 3 полета, за да направи целия си ход.

Играчът не може да има в скривалището или на масата 2 жетона от един и същи вид. **Напр.:** Ако вече има 1 жетон вода, не може да вземе още един такъв, нито да го вземе от съперника си.

Играчът винаги трябва да се върне до своето скривалище с всеки жетон, който спечели. На масата може да има повече жетони само в случай, че останалите жетони е взел от съперниците си (виж правило „Премахване на фигура“).

Премахване на фигура

Ако играчът завърши своя ход на поле, на което е фигурката на съперника, премахва неговата фигурка за един кръг от играта. Премахнатата фигурка се поставя до полето, на което е била, и играчът пропуска един кръг. След това продължава от същото място. Ако играчът има пред себе си на масата жетон, съперникът му, който е премахнал фигурката, може да му го вземе. Но сам при условие, че няма такава стихия.

Забележка: Ако вече има този елемент, жетонът остава в играча.

Жетонът, взет от играча, той поставя пред себе си на масата.

Забележка: Играчът може да вземе жетона от съперника си и в случай, че вече носи в скривалището друг жетон или жетони.

Полета за преместване

На плана за игра има 2 полета за преместване с картинките на Анна и Елза. Ако играчът свърши своя ход точно на това поле, веднага се премества на полето с другата фигурка на противоположната страна на плана за игра, за да ѝ помогне. Може да продължи по своя път чак на следващия ход.

Край на играта

Играта свършва в момента, когато един от играчите сложи в своето скривалище жетони с всичките четири стихии вода, вятър, огън и земя.

Пожелаваме ви късмет!

ANNA & ELSA II

LT

Iš kur atsirado stebuklinga Elsės galia? Išsiruškite su Else, Anna ir jų draugėmis į magišką, pilną stebuklingos energijos mišką. Padėkite sujungti keturis stebuklingus elementus - vandenį, ugnį, žemę ir vėją, kad Arendellio karalystė būtų išgelbėta nuo senovinės magijos. Žaisdami lavinsite nesudėtingą skaičiavimą ir sugebėjimus kombinuoti.

Žaidimas skirtas: 2–5 žaidėjams, **Amžius:** nuo 5 metų, **Žaidimo trukmė:** 30 minučių
Žaidimo rinkinys susideda iš: 1 žaidimo plano, 20 žetonų, 5 figūrėlė, 1 žaidimo kauliuko

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas yra pirmam surinkti 4 žetonus su stebuklingais elementais (vandeniu, vėju, ugnimi, žeme) ir juos sujungti stebuklingo miško viduryje.



Pasiruošimas žaidimui

Prieš žaidžiant pirmą kartą atsargiai išspauskite žetonus ir žaidimo planą pasidėkite stalo viduryje. Kiekvienas žaidėjas išsirenka spalvotą figūrėlę ir pastato ją ant atitinkamos spalvos laukelio apskritime, žaidimo plano viduryje.

Pastaba: Per šį laukelį žaidėjas privalo praeiti visuomet, kai nori gauti žetoną padėti savo slėptuvėje po snaigę.

Stebuklingus elementus – vandenį, vėją, ugnį ir žemę vaizduojančius žetonus išskirstykite pagal tipas ir padėkite ant tuo pačiu ženklų pažymėtų laukelių žaidimo plano kampuose.

Pastaba: Ant žaidimo plano visuomet reikia padėti tiek tam tikro tipo žetonų, koks yra žaidėjų skaičius. Atsarginio tuščio žetono žaidime nenaudokite.

Žaidimo taisyklės:

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Meta kauliuką ir savo figūrėlę, pagal iškritusių taškų skaičių, pastumia bet kuria kryptimi. Tačiau privalo išnaudoti visą ėjimą (figūrėlę pastumti per tiek laukelių, kiek iškrito taškų).

Pastaba: Išimtis yra kampiniai laukeliai su stebuklingais elementais, ant kurių atsistojus likę taškai pranyksta.

Kampinis laukelis su žetonais

Jeigu žaidėjas savo figūrėlę pastatys ant kampinio žaidimo plano laukelio, pasiims atitinkamo elemento žetoną ir jį pasidės prieš save ant stalo. Po sekančio metimo leis su žetonu į kelionę atgal, į miško vidurį. Praeidamas per savo starto laukelį žetoną padės ant didelio vidurinio savo spalvos laukelio, po snaigę, kuri tarnauja slėptuvės užmaskavimui. Nuo šios akimirkos niekas nebegali iš žaidėjo paslėpto žetono paimti.

Pastaba: Žetoną galima padėti ir tuo atveju, kai

žaidėjas neatsistoja tiesiai ant starto laukelio, o tik per jį praeina.

Pavyzdys: Žaidėjo figūrėlė stovi 2 laukelius prieš starto

laukelį, žaidėjas išmetė 5 taškus – praeidamas per savo starto laukelį žaidėjas pasidės žetoną ant savo spalvos vidurinio laukelio ir figūrėlę pastums dar per tris laukelius, kad pilnai išnaudotų savo ėjimą.

Žaidėjas savo slėptuvėje nei ant stalo negali turėti 2 to paties tipo žetonų. **Pavyzdžiui:** Jeigu žaidėjas jau turi 1 vandens žetoną, nebegali sekančio pasiimti nei miške, nei iš savo varžovo.

Žaidėjas privalo grįžti į savo slėptuvę su kiekvienu gautu žetonu. Ant stalo gali turėti kelis žetonus tik tuo atveju, jeigu kitus žetonus paėmė iš varžovų (žiūr. „Figūrėlės išstūmimo“ taisyklę).

Figūrėlės išstūmimas

Jeigu žaidėjas savo ėjimą baigia ant laukelio, ant kurio jau stovi varžovo figūrėlė, šią figūrėlę vienam ratui išstumia iš žaidimo. Išstumta figūrėlė pastatoma šalia laukelio, ant kurio stovėjo, ir su ja žaidžiantis žaidėjas vieną ratą praleidžia. Po to tęsia žaidimą iš tos pačios vietos. Jeigu išstumtas žaidėjas priešais save ant stalo turi žetoną, jį išstūmęs žaidėjas šį žetoną gali pasiimti, tačiau su sąlyga, kad šio elemento iki šiol neturi.

Pastaba: Jeigu šį elementą jau turi, žetonas lieka išstumtam žaidėjui.

Iš varžovo paimtą žetoną pasideda priešais save ant stalo.

Pastaba: Žaidėjas gali pasiimti varžovo žetoną ir tuo atveju, jeigu pats į slėptuvę jau neša žetoną arba žetonus.

Perkėlimo laukeliai

Žaidimo plane yra 2 perkėlimo laukeliai su Anos ir Elsės paveikslėliais. Jeigu žaidėjas savo ėjimą baigė tiksliai ant šio laukelio, nedelsiant savo figūrėlę perkelią ant kito paveikslėlio, priešingoje žaidimo plano pusėje, kad padėtų čia. Judėjimą pasirinkta kryptimi gali tęsti sekančiu ėjimu.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų savo

slėptuvėje surinko visų 4 elementų – vandens, vėjo, ugnies ir žemės žetonus.

ANNA & ELZA II

LV

Kur ir radusies Elzas burvju vara? Dodieties kopā ar Elzu, Annu un viņu draugiem uz maģisko mežu, pilnu ar brīnumainu enerģiju. Palīdziet savienot četrus burvju elementus – ūdeni, uguni, zemi un vēju, lai izglābtu Arendellas valstību no sensenas maģijas. Spēles laikā izvingrināsiet vienkāršas skaitīšanas prasmi un kombinēšanas spējas.

Spēle paredzēta: 2–5 spēlētājiem, **Vecums:** no 5 gadiem, **Spēles ilgums:** 30 minūtes

Spēle satur: 1 spēles plānu, 20 žetonus, 5 figūriņas, 1 metamo kauliņu

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir pirmajam iegūt 4 žetonus ar burvju elementiem (ūdeni, vēju, uguni, zemi) un savienot tos maģiskā meža vidū.



Spēles sagatavošana

Pirms pirmās spēles uzmanīgi izlobiet žetonus un izklājiet spēles plānu galda vidū. Katrs spēlētājs izvēlas krāsainu figūriņu un novieto to savas krāsas lauciņā aplī spēles plāna vidū.

Piezīme: Spēlētājam vienmēr jāpāriet pāri šim lauciņam, ja viņš vēlas novietot pacelto žetonu savā slēptuvē zem sniegpārslas.

Žetonus, kas nozīmē burvju elementus, – ūdeni, vēju, uguni un zemi, sašķirojiet atbilstoši tipam un novietojiet uz lauciņiem, kas apzīmēti ar tādu pašu zīmi spēles plāna stūros.

Piezīme: Uz spēles plāna vienmēr noliek tādu pašu attiecīgā tipa žetonu skaitu, kāds ir spēlētāju skaits. Tukšo rezerves žetonu spēlē neizmanto.

Spēles noteikumi

Spēli sāk visjaunākais spēlētājs. Tas met kauliņu un pārvieto savu figūriņu par uzņemto punktu skaitu jebkurā virzienā. Turklāt tam gājienā jāizmanto visu uzņemto punktu skaits.

Piezīme: Izņēmums ir stūra lauciņi ar burvju elementiem, kur zūd atlikušie uzņemtie punkti.

Stūra lauciņi ar žetoniem

Ja spēlētājs nonāk spēles plāna stūra lauciņā, tas paņem attiecīgā elementa žetonu un noliek to sev priekšā uz galda. Nākamajā gājienā spēlētājs ar žetonu dodas atpakaļ uz meža vidū. Ejot cauri savam starta lauciņam, žetonu noliek savas krāsas lielajā vidus laukumā zem sniegpārslas, kas kalpo kā slēptuve. No šī brīža spēlētājam neviens nevar atņemt paslēpto žetonu.

Piezīme: Žetonu ir iespējams nolikt arī tad, ja spēlētājs nenonāk precīzi starta laukumā, bet tikai to šķērso.

Piemērs: Spēlētājs stāv 2 lauciņus no sava starta lau-

ciņa, un uzmet 5 – ejot cauri starta lauciņam, spēlētājs noliek žetonu savas krāsas vidus lauciņā un pārvieto figūriņu par nākamajiem 3 lauciņiem, lai izmantotu visu uzņemto gājiena punktu skaitu.

Spēlētājam ne slēptuvē, ne uz galda nevar būt 2 viena veida žetoni. **Piem.:** Ja spēlētājam jau ir 1 ūdens žetons, tas nevar iegūt nākamo ne mežā, ne to atņemt savam sāncensim.

Spēlētājam ar katru iegūto žetonu vienmēr jāatgriežas savā slēptuvē. Uz galda tam var būt vairāk žetonu tikai gadījumā, ja tas pārējos žetonus ir atņēmis sāncensiem (skat. noteikumu "Figūriņas apturēšana").

Figūriņas apturēšana

Ja spēlētājs beidz savu gājienu lauciņā, kurā jau stāv sāncensļa figūriņa, viņš uz vienu apli aptur šīs figūriņas spēli. Apturētā figūriņa nostājas blakus lauciņam, uz kura tā stāvēja, un spēlētājs vienu apli izlaiž. Pēc tam viņš turpina spēli no tās pašas vietas. Ja apturētajam spēlētājam priekšā uz galda ir žetons, sāncensis, kuru viņš apturēja, var šo žetonu paņemt. Tomēr tikai ar nosacījumu, ka viņam šāda elementa vēl nav.

Piezīme: Ja spēlētājam jau ir šāds elements, žetons paliek apturētajam spēlētājam.

Spēlētājs pēc tam no sāncensļa saņemto žetonu noliek sev priekšā uz galda.

Piezīme: Spēlētājs var paņemt sāncensļa žetonu arī gadījumā, ja tas jau nes uz slēptuvi citu žetonu vai žetonus.

Pārvietošanas lauciņš

Spēles plānā ir 2 pārvietošanas lauciņi ar Annas un Elzas attēliem. Ja spēlētāja gājiens beidzas tieši šajā lauciņā, tas uzreiz pāriet uz lauciņu ar otru attēlu spēles plāna pretējā pusē, lai tai palīdzētu. Sava ceļa virzienā spēlētājs var doties nākamajā gājienā.

Spēles beigas

Spēle beidzas brīdī, kad viens no spēlētājiem savā slēptuvē novieto žetonus ar visiem 4 elementiem – ūdeni, vēju, uguni un zemi.

Vēlam laimi spēlē!

ANNA & ELSA II

ET

Kust on Elsa saanud oma võluvõimed? Minge koos Elsa ja Anna ning nende sõpradega võlumeetsa, mis on täies maagilist energiat! Aidake liita neli võluelementi – vesi, tuli, maa ja tuul –, et päästa Arendelli kuningriiki iidse maagia eest. Mängu käigus harjutate loendamist ja kombineerimisoskust.

Mäng on mõeldud: 2–5 mängijale, **Vanus:** alates 5. eluaastast, **Mängu kestus:** 30 minutit

Mäng sisaldab: 1 mängulaud, 20 žetooni, 5 nuppu, 1 täring

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on saada esimesena kokku neli võluelementi – vesi, tuli, maa ja tuul – ja liita need võlumeetsa keskel.



Mängu ettevalmistamine

Enne esmakordset mängimist võtke žetoonid ettevaatlikult lahti ja asetage mängulaud laua keskele. Iga mängija valib endale värvilise nupu ja asetab selle sama värvi väljale mängulaua keskel olevale ringil.

Märkus. Üle selle välja peab mängija liikuma alati, kui ta soovib panna saadud žetooni lumehelbe alla oma lumehelbe all asuvasse peidukohta. Võluelemente – vett, tuld, maad ja tuult – kujutavad žetoonid sortige vastavalt tüübile ja asetage nad mängulaua nurkades olevatele sama märgiga väljadele.

Märkus. Mängulauale pannakse alati mängijate arvule vastav arv sama tüüpi žetooni. Tühi varužetoon jätke mängust välja.

Mängureeglid

Mängu alustab kõige noorem mängija. Ta viskab täringut ja liigub oma nupuga vastava arvu samme suvalises suunas. Seejuures tuleb ära kasutada kõik täringu silmad.

Märkus. Erandiks on võluelementidega nurgaväli, kus üleliigsed täringu silmad lähevad kaotsi.

Žetoonidega nurgaväljad

Kui mängija jõuab mängulaua nurgaväljale, võtab ta vastava elemendi žetooni ja asetab enda ette lauale. Järgmise käigu ajal liigub ta koos žetooniga tagasi metsa keskosa poole. Üle stardivälja liikudes asetab ta žetooni lumehelbe all asuvale oma värvi suurele keskväljale, mis kujutab endast peidukohta. Sellest hetkest peale ei saa keegi mängijalt peidetud žetooni ära võtta.

Märkus. Žetooni võib ära panna ka siis, kui mängija ei jää täpselt stardiväljal seisma, vaid liigub ainult üle selle.

Näide. Mängija asub oma stardiväljast kahe välja kaugusel ja saab täringul 5 silma. Üle stardivälja liikudes asetab ta žetooni oma värvi keskväljale ja liigub nupuga veel kolm välja edasi, et kasutada ära kõik täringu silmad.

Mängijal ei tohi olla peidus ega laual kaht sama tüüpi žetooni. **Näide.** Kui tal on üks vee žetoon juba olemas, ei või ta võtta teist vee žetooni ei metsast ega ka oma vastaselt.

Mängija peab iga saadud žetooniga alati liikuma peidukoha juurde tagasi. Tal võib laual olla rohkem žetooni ainult siis, kui ta on saanud ülejäänud žetoonid kaasvõistlejatelt (vt reeglit „Nupu väljalöömine“).

Nupu väljalöömine

Kui mängija lõpetab liikumise väljal, kus asub kaasvõistleja nupp, lööb ta selle nupu üheks voo-ruks mängust välja. Väljalöödud nupp asetatakse selle välja kõrvale, kus see seisis, ning mängija jätab ühe voo-ru vahele. Seejärel jätkab ta mängu samast kohast. Kui väljas oleval mängijal on enda ees laual žetoon, siis võib kaasvõistleja, kes ta välja löi, selle endale võtta. Ta võib seda aga teha ainult juhul, kui tal ei ole veel seda elementi.

Märkus. Kui tal on see element juba olemas, jääb žetoon väljalöödud mängijale.

Seejärel asetab ta vastaselt saadud žetooni enda ette lauale.

Märkus. Mängija võib kaasvõistleja žetooni võtta ka siis, kui ta viib parasjagu peidukohta teisi žetooni või žetooni.

Ümberpaigutamiseväljad

Mängulaua on kaks ümberpaigutamisevälja, millel on Anna ja Elsa pilt. Kui mängija lõpetab liikumise täpselt sellisel väljal, siis liigub ta kohe teise tegelasega väljale, mis asub mängulaua vastasküljel, et seda tegelast aidata. Oma liikumise suunas võib teekonda jätkata alles järgmise käigu ajal.

Mängu lõpp

Mäng lõppeb siis, kui üks mängijatest on oma peidukohta pannud kõigi nelja elemendi – vee, tuule, tule ja maa – žetoonid.

Soovime palju mänguõnne!

АННА И ЭЛСА II

RU

Где возникла волшебная сила Эльзы? Отправьтесь с Эльзой, Анной и их друзьями в волшебный лес, наполненный магической энергией. Помогите объединить четыре магических элемента воды, огня, земли и ветра, чтобы спасти королевство Арендель от древнего колдовства. Во время игры вы потренируетесь в простом счете и приобретете навыки комбинирования.

Игра для: 2–5 игроков, **Возраст:** от 5 лет, **Продолжительность игры:** 30 минут

Игра включает: 1 игровое поле, 20 фишек, 5 фигурок, 1 кубик

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы первым получить 4 фишки с магическими элементами (вода, ветер, огонь, земля) и соединить их в центре волшебного леса.



Подготовка к игре

Перед первой игрой осторожно выломите фишки и разверните игровое поле посередине стола. Каждый игрок выбирает цветную фигурку и кладет ее на поле своего цвета на круг в центре игрового поля.

Примечание: Через это поле игрок должен пройти всегда, когда хочет спрятать приобретенную фишку в безопасное место – в свой тайник под снежинкой.

Фишки с магическими элементами – вода, ветер, огонь и земля – разделяются по видам и раскладываются на поля, обозначенные тем же знаком, по углам игрового поля.

Примечание: На игровое поле кладется столько фишек данного вида, сколько игроков участвует в игре. Запасная пустая фишка остается вне игры.

Правила игры

Игру начинает самый младший игрок. Он бросает кубик и передвигает свою фигурку на соответствующее количество очков в любом направлении. При этом он должен исчерпать всю длину хода.

Примечание: Исключение составляют угловые поля с магическими элементами, на которых оставшиеся очки пропадают.

Угловые поля с фишками

Если игрок входит на угловое поле игрового поля, он берет фишку соответствующего элемента и кладет ее на стол перед собой. В следующем ходу он отправляется с фишкой в обратный путь к середине леса. Проходя через свое стартовое поле, он кладет фишку на большое центральное поле своего цвета под снежинку, которая служит в качестве тайника. С этого момента никто не может забрать у игрока спрятанную фишку.

Примечание: Фишку можно спрятать и в случае, если игрок не останавливается точно на стартовом поле, а только проходит через него.

Пример: Игрок стоит за 2 поля от своего стартового

поля, бросает кубик, и у него выпадает 5 – при прохождении через стартовое поле он откладывает фишку на центральное поле своего цвета и перемещает фигурку еще на 3 поля, чтобы исчерпать всю длину хода. Нельзя, чтобы у игрока в тайнике или на столе были 2 фишки одного и того же вида. **Пример:** Если у игрока уже есть 1 фишка воды, то он не может получить следующую такую фишку в лесу или забрать у своего соперника.

Игрок всегда должен вернуться к своему тайнику с каждой фишкой, которую получит. У него на столе может быть несколько фишек только в случае, если остальные фишки он забрал у соперников (см. правило «Удаление фигурки»).

Удаление фигурки

Если игрок заканчивает свой ход на поле, занятом фигуркой соперника, он удаляет эту фигурку из игры на один раунд. Удаленная фигурка кладется рядом с полем, на котором она находилась, и игрок выбывает из игры на один раунд. Затем он продолжает игру с того же места. Если на столе перед выбывшим игроком лежит фишка, то соперник, который его удалил, может у него эту фишку забрать. Но только в случае, если у него самого пока что нет этого элемента.

Примечание: Если этот элемент у него уже есть, то фишка остается у выбывшего игрока.

Игрок, забравший фишку у соперника, кладет ее на стол перед собой.

Примечание: Игрок может забрать фишку у соперника и в случае, если он несет в тайник другую фишку или фишки.

Поле прыжка

На игровом поле есть 2 поля прыжка с рисунками Анны и Эльзы. Если игрок закончит свой ход на таком поле, он сразу перепрыгивает на поле со вторым персонажем на противоположной стороне игрового поля, чтобы ему помочь. Продолжить в направлении своего пути он может только со следующего хода.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков уложит в свой тайник фишки всех 4 элементов – воды, ветра, огня и земли.

Желаем удачи в игре!



Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

© Disney



97720420