

Disney
FROZEN II JUNIOR

4+



Ravensburger

©Disney

Disney FROZEN II JUNIOR LABYRINTH

Gry Ravensburger® nr 20 499 1
Bajkowa przesuwanka
dla 2–4 graczy w wieku od 4 lat

Autor: Max J. Kobbert
Projekt: Rettig Design

Zawartość:

- 1 plansza do gry
- 17 kwadratowych kart z drogami
- 12 okrągłych żetonów
- 4 figurki



Anna i Elsa zabłądziły w zaczarowanym lesie. Nic dziwnego, skoro drogi w tym leśnym labiryncie ciągle się zmieniają! Tam, gdzie przed chwilą była droga, teraz leżą liście. Czy możecie uwolnić z labiryntu obie siostry oraz ich wiernych przyjaciół? W tym celu musicie w sposób zręczny i przewidujący przesuwac karty z drogami – tylko tak można utworzyć nowe drogi, które doprowadzą Was do Waszych ulubionych postaci z filmu „Kraina Lodu 2”.

Celem gry jest zebranie jak największej ilości okrągłych żetonów.

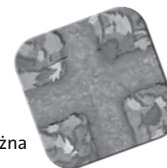
Przygotowanie

Przed rozpoczęciem gry po raz pierwszy należy najpierw ostrożnie oddzielić od arkuszy karty z drogami i okrągłe żetony. Połóżcie planszę do gry na środku stołu tak, aby była ona dobrze dostępna dla wszystkich graczy. Potasujcie karty z drogami z zasłoniętymi obrazkami, po

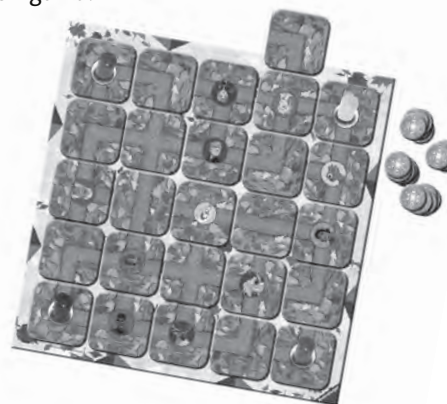
czym połóżcie z odsłoniętymi obrazkami na wolnych polach na planszy do gry. W ten sposób powstaje przypadkowy labirynt. Cztery karty z drogami są zadrukowane z obu stron. Z jednej strony znajdują się skrzyżowania czterech dróg, które ułatwiają grę. Z drugiej strony znajdują się zakręty. Przed rozpoczęciem gry należy zdecydować o tym, ile kart ze skrzyżowaniami ma być użytych podczas gry. Im więcej skrzyżowań, tym łatwiejsza gra!

Wskazówka dla rodziców:

Podczas pierwszej gry zaleca się użycie kilku kart ze skrzyżowaniami. Gdy gracze z czasem nabiorą wprawę, można stopniowo zmniejszyć ilość skrzyżowań (= odwrócić karty).



Jedna karta z drogą jest dodatkowa. Należy ją najpierw położyć obok planszy do gry. Będzie ona później potrzebna do przesunięcia labiryntu. Potasujcie okrągłe żetony z zasłoniętymi obrazkami, po czym połóżcie obok planszy do gry. Teraz każdy gracz wybiera jedną figurkę i ustawia ją w rogu planszy, w polu startowym w tym samym kolorze co figurka.

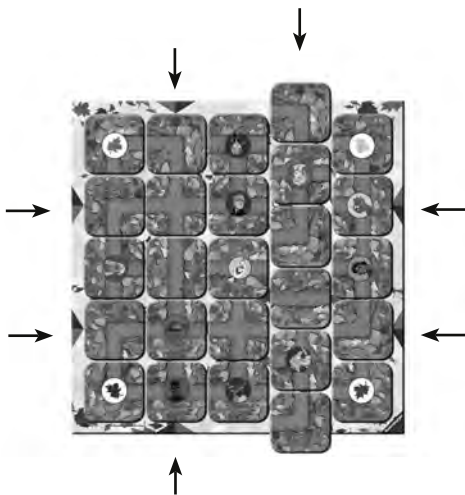


Zaczynamy!

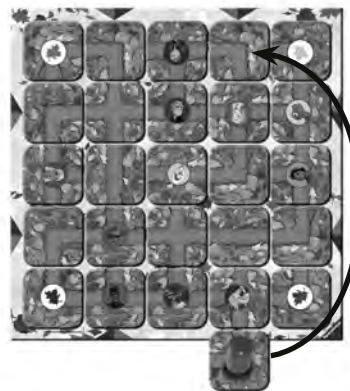
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gdy nadejdzie Twoja kolej, odwróć pierwszy okrągły żeton. Zobaczysz na nim obrazek z postacią z filmu „Kraina Lodu 2”, do której musisz dotrzeć poprzez labirynt Twoją figurką. W tym celu musisz najpierw przesunąć labirynt, a potem postawić Twoją figurkę na odpowiednim polu.

Przesuwanie labiryntu

Wsuń dodatkową kartę z drogą z jednej strony planszy do gry. Miejsca, w których możesz wsunąć kartę z drogą, zaznaczone są strzałkami. Wsuń kartę z drogą tak głęboko, aż z drugiej strony planszy wysunie się z labiryntu inna karta z drogą. Wysunięta karta pozostaje obok planszy, aż następny gracz wsunie ją ponownie na planszę w innym miejscu.



Jeżeli wysuniesz poza planszę kartę z drogą, na której stoi figurka, musisz ją postawić po przeciwległej stronie na karcie, którą właśnie wsunąłeś na planszę. Przeszwanie figurki nie liczy się jako ruch!



Zawsze musisz najpierw przesunąć labirynt, zanim wykonasz ruch figurką! Jeżeli możesz dotrzeć do poszukiwanego bohatera z filmu „Kraina Lodu 2” bez przesuwania labiryntu, możesz zrezygnować z przesuwania i wykonać ruch bezpośrednio do poszukiwanej postaci.

Ruch figurką

Gdy przesunąłeś labirynt, możesz wykonać ruch figurką. Figurkę możesz przesunąć na każde pole, które możesz osiągnąć nieprzerwaną drogą. Na jednej karcie z drogą może stać kilka figurek.

Gdy dotrzesz do poszukiwanej postaci, możesz wziąć żeton i położyć go przed sobą. Twój ruch jest zakończony i następny gracz odkrywa kolejny okrągły żeton.

Jeżeli nie możesz dotrzeć do poszukiwanej postaci, możesz postawić swoją figurkę w taki sposób, abyś przy następnym ruchu miał jak najlepszą pozycję wyjściową, lub możesz zrezygnować z ruchu aż do następnej rundy. Teraz kolej ma następny gracz. Następny gracz próbuje swoją figurką dotrzeć do tego samego bohatera z filmu „Kraina Lodu 2”. Gra trwa tak długo, aż jeden z graczy dotrze do poszukiwanej w labiryncie postaci. Ten gracz zdobywa okrągły żeton. Teraz następny gracz odkrywa kolejny okrągły żeton.

Gra zostaje zakończona, gdy tylko jeden z graczy dotrze swoją figurką do ostatniego poszukiwanego bohatera. Może on zabrać ostatni żeton i położyć go przed sobą.

Wygrywa ten gracz, który zbierze najwięcej okrągłych żetonów.

Wariant gry dla doświadczonych graczy

Wykonajcie przygotowania do gry jak w sposób opisany na początku instrukcji. Odwróćcie wszystkie karty ze skrzyżowaniami tyłem do góry, gdyż nie są one potrzebne w tym wariantcie gry. Potasujcie okrągłe żetony z zastąpionymi obrazkami, po czym podzielcie równo między poszczególnych graczy. Każdy gracz układa swoje żetony z ukrytymi obrazkami w stos przed sobą.

Gdy nadejdzie Twoja kolej, weź żeton z wierzchu stosu i zobacz, co przedstawia, tak aby nie widzieli tego inni gracze.

Teraz tylko Ty znasz bohatera z filmu „Kraina Lodu 2”, do którego musisz dotrzeć Twoją figurką.

Podobnie jak w sposób opisany powyżej, najpierw musisz przesunąć labirynt, a dopiero potem wykonać ruch figurką. Podczas wsuwania karty do labiryntu obowiązuje zasada, że nie wolno wsuwać karty z drogą w tym miejscu, w którym właśnie została wysunięta karta. Nie wolno Ci więc unieważnić ruchu poprzednika! Gdy dotrzesz do poszukiwanej postaci, odkrywasz okrągły żeton i kładziesz go obok siebie. Twój ruch jest zakończony. Jeżeli nie uda Ci się dotrzeć do poszukiwanej postaci, wykonaj ruch figurką na inne pole lub go opuść. Twój ruch jest zakończony i możesz spróbować jeszcze raz w następnej rundzie. Następny gracz sprawdza teraz swój żeton leżący na wierzchu stosu i próbuje dotrzeć do bohatera przedstawionego na żetonie.

Gra zostaje zakończona, gdy pierwszy gracz dotrze do poszukiwanej postaci na swoim ostatnim żetonie i powróci swoją figurką na swoje pole startowe. Ten, kto pierwszy to osiągnie, wygrywa!

© Disney. www.disney.com



Disney FROZEN II JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® hry č. 20 499 1
Pohádkové posunování
pro 2–4 hráče od 4 let

Autor: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Obsah:

- 1 hrací deska
- 17 čtvercových kartiček pro cestu
- 12 kulatých čipů
- 4 hrací figurky



Anna a Elsa zabloudily v začarovaném lese. Není divu, vždyť cesty v tomhle lesním labyrintu se neustále mění! Kde ještě před chvílí byla cesta, teď najednou leží jen listí. Dokážete vyvést obě sestry a jejich věrné přátele z labyrintu? K tomu je třeba umět předvídat a šikovně posunovat karty, protože jen tak vzniknou nové cesty, které vás zavedou k vašim oblíbeným postavám z filmu „Ledové království 2“.

Cílem hry je nasbírat co nejvíce kulatých žetonů.

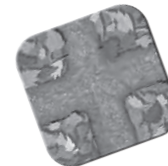
Příprava

Před první hrou uvolněte z kartonových desek kartičky pro cestu a kulaté žetony. Hrací desku položte doprostřed stolu tak, aby na ni všichni snadno dosáhli. Kartičky pro cestu otočte lícem dolů, zamíchejte je a pak je lícem nahoru rozložte na volná políčka hrací desky. Vznikne tak náhodné bludiště – labyrint. Čtyři kartičky pro

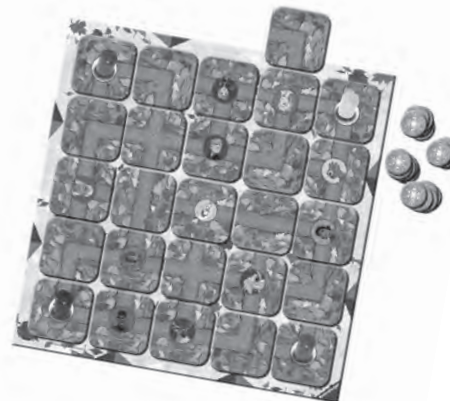
cestu jsou potištěny z obou stran. Na přední straně najdete křížovatkami čtyř cest, které hru zjednoduší. Na zadní straně jsou naopak vyobrazeny zatáčky. Před mícháním se rozhodněte, jestli chcete vložit do hry křížovatkami a kolik jich bude. Čím více křížovatek použijete, tím bude hra jednodušší!

Tip pro rodiče:

V prvním kole hry doporučujeme hrát s několika křížovatkami. S trochou cviku pak můžete v dalších kolech hry křížovatkami postupně odstraňovat (= otáčet).



Jedna kartička pro cestu zůstane vždy navíc. Zatím ji nechte ležet vedle hrací desky. Budete ji později potřebovat k posunování labyrintu. Kulaté žetony zamíchejte lícem dolů a mějte je připraveny vedle hrací desky. Nyní si každý vybere svou hrací figurku a postaví ji na stejnobarevné startovní políčko v jednom z rohů hrací desky.



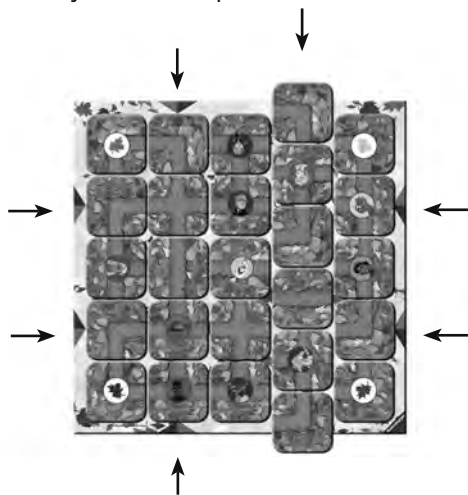
A můžeme začít

Jako první hraje nejmladší hráč. Poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na řadě, otočí některý kulatý žeton lícem nahoru.

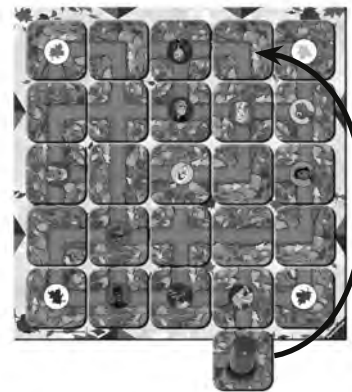
Je na něm vyobrazena jedna z postav filmu „Ledové království 2“, ke které se musíte cestou labyrintem dostat se svou figurkou. K tomu je třeba nejprve posunout labyrint a pak táhnout svou hrací figurkou.

Labyrint se posouvá takto

Přebývající kartičku pro cestu zasuněte do labyrintu na některé straně hrací desky. Modrobílé sněhové vločky vám naznačují místa, kde je možné kartičku do labyrintu vsunout. Kartičku pro cestu zasuněte do labyrintu tak daleko, aby se z něj na protilehlé straně vysunula jedna celá kartička ven. Tato vysunutá kartička pro cestu zůstane ležet na kraji hrací desky a bude čekat, až ji další hráč do labyrintu na jiném místě opět zasune.



Pokud na vysunuté kartičce pro cestu stojí některá hrací figurka, postavte tuto figurku na protilehlé straně labyrintu na kartičku, kterou jste do něj právě zasunuli. Toto přesunutí hrací figurky se však nepovažuje za tah!



Předtím, než potáhnete svou figurkou, musíte vždy nejprve posunout labyrint! Pokud se však můžete dostat k cílovému hrdinovi z „Ledového království 2“ i bez posunutí labyrintem, můžete posunutí vynechat a k příslušné postavě táhnout rovnou.

Hrací figurkou se táhne takto

Jakmile jste posunuli labyrint, můžete svou figurkou táhnout. Můžete táhnout na jakékoliv políčko, k němuž pro vaši figurku vede nepřerušovaná cesta. Na jedné kartičce pro cestu smí stát i několik hracích figurek.

Když dojdete k cílové postavě, můžete si vzít daný žeton a položit jej před sebe. Tím je váš tah ukončen a na řadě je další hráč, který otočí jiný kulatý žeton.

Pokud se však k cílové postavě nemůžete dostat, táhněte svou figurkou až na políčko, z něhož budete mít při dalším tahu nejlepší výchozí pozici, anebo v tomto kole táhnout nebudete. V takovém případě je na řadě další hráč. Ten se nyní bude snažit dosáhnout s vlastní figurkou stejného hrdiny z „Ledového království 2“. Takto se pokračuje tak dlouho, dokud některý z hráčů nedojde k cílové postavě v labyrintu. Tento hráč pak získá příslušný kulatý žeton. Teprve nyní smí další hráč otočit nový kulatý žeton.

Hra končí tehdy, jakmile některý z hráčů dosáhne se svou figurkou posledního z hledaných hrdinů. Tento hráč si vezme poslední žeton a položí jej před sebe.

Hráč, před nímž leží nejvíce kulatých žetonů, vyhrává.

Varianta pro zkušené hráče labyrintu

Hru postavte tak, jak je popsáno na začátku návodu. Otočte všechny kartičky s křížovatkami zadní stranou nahoru, protože pro tuto variantu nebudete křížovatky potřebovat. Kulaté žetony lícem dolů promíchejte a rovnoměrně je rozdělte mezi všechny hráče. Každý hráč si své žetony složí lícem dolů do sloupku, který položí před sebe.

Ten, kdo je na řadě, otočí svrchní žeton ze svého sloupku a vskrytu se na něj podívá. Jen tento hráč tedy zná svého hrdinu z „Ledového království 2“, ke kterému musí se svou figurkou dojít.

Jak je popsáno výše, hráč nejprve posune labyrint a poté táhne svou figurkou. Pro zasunování kartičky pro cestu však platí, že nesmí být vsunuta do labyrintu na stejném místě, odkud byla právě vysunuta. To znamená, že nelze zrušit tah předchozího hráče! Pokud hráč se svou figurkou dosáhl dané postavy, vyloží před sebe svůj žeton lícem vzhůru. Jeho tah tím končí. Pokud se hráč ke své cílové postavě nemůže dostat, táhne svou figurkou tak daleko, jak bude chtít, nebo ji nechá v tomto kole stát. Tím jeho tah v tomto kole končí a o další postup se pokusí v příštím kole. Následující hráč si rovněž vskrytu prohlédne svůj vrchní žeton a pokusí se dojít k hrdinovi, který je na něm vyobrazen.

Hra končí, jakmile se některý z hráčů dostal k hledané postavě ze svého posledního žetonu a svou figurku vrátil na startovní políčko. Vyhrává hráč, kterému se to povede jako prvnímu!

© Disney. www.disney.com



Disney FROZEN II JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® hry č 20 499 1
Rozprávkové posúvanie
pre 2–4 hráčov od 4 rokov

Autor: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design



Obsah:

- 1 hracia doska
- 17 štvorcových kartičiek pre cestu
- 12 okrúhlych žetónov
- 4 hracie figúrky

Anna a Elsa zablúdili v začarovanom lese. Niet divu, pretože cesty v tomto lesnom labyrinte sa ustavične mení! Kde ešte len teraz bola cesta, odrazu leží lístie. Dokážete obidve sestry a ich verných priateľov z labyrintu vyslobodiť? K tomu je treba šikovne a predvídavo posunovať kartičky, pretože len tak vzniknú cesty nové, ktoré vás zavedú k vašim obľúbeným postavám z filmu „Ľadové kráľovstvo 2“.

Cieľom hry je pozbierať čo najviac okrúhlych žetónov.

Príprava

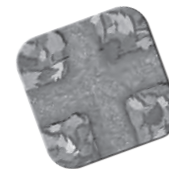
Pred prvou hrou opatrne vyberte z kartónových dosák kartičky pre cestu a okrúhle žetóny. Hraciu dosku položte na stred stola, aby na ňu všetci ľahko dosiahli. Kartičky pre cestu najprv lícom dole premiešajte a potom ich lícom hore rozložte na voľné políčka hracej dosky. Tak vznikne náhodné bludisko – labyrint. Štyri kartičky pre cestu majú obrázky po oboch stranách. Na prednej strane

sú križovatky štyroch ciest, vďaka ktorým sa hra zjednoduší.

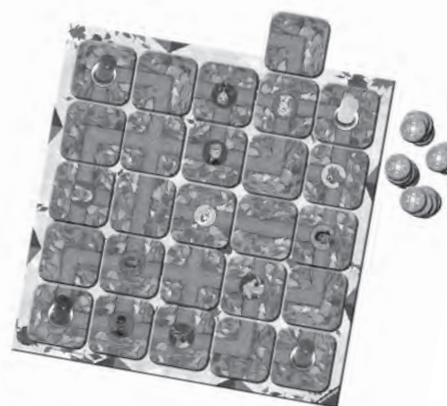
Na zadnej strane sú oproti tomu vyobrazené zákruty. Pred miešaním sa rozhodnite, či chcete do hry vložiť križovatky a koľko ich bude. Čím viac križovatiek použijete, tým bude hra jednoduchšia!

Tip pre rodičov:

V prvom kole hry sa odporúča hrať s viacerými križovatkami. Stačí trochu cviku a v ďalších kolách hry môžete postupne križovatky odstraňovať (= otáčať).



Jedna kartička pre cestu ostane vždy nazvyš. Nechajte ju najprv ležať vedľa hracej dosky. Neskôr ju použijete pre presúvanie labyrintu. Okrúhle žetóny lícom dole premiešajte a položte ich vedľa hracej dosky. Teraz si každý hráč vyberie svoju hraciu figúrku a postaví ju na štartové políčko rovnakej farby v niektorom rohu hracej dosky.



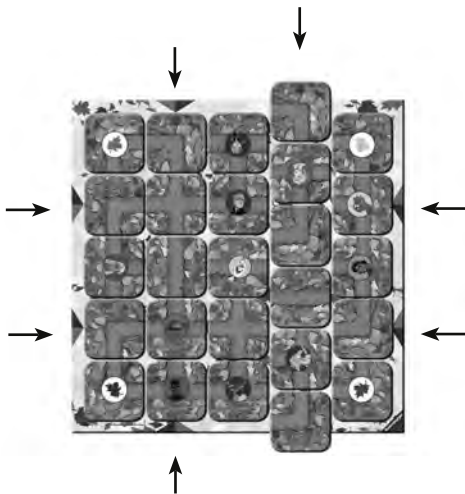
A hra sa môže začať

Ako prvý hrá najmladší hráč. Ďalej sa postupuje v smere hodinových ručičiek. Začínajúci hráč otočí lícom hore prvý okrúhly žetón.

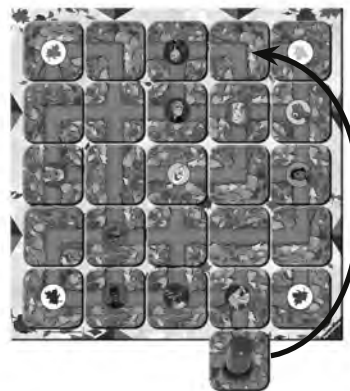
Uvidí na ňom jednu z postáv filmu „Ľadové kráľovstvo 2“ a k tejto postave si teraz musí nájsť cestu v labyrintu. K tomu je treba najprv posunúť labyrint a potom ťahať hracou figúrkou.

Takto sa posúva labyrint

Zvyšná kartička pre cestu sa zasunie z jednej strany do labyrintu. Miesta, kde je možné kartičku do labyrintu zasunúť, sú označené šípkami. Kartičku pre cestu je treba zasunúť tak ďaleko, aby sa na protiláhlej strane labyrintu z neho celkom vysunula iná kartička pre cestu. Táto vysunutá kartička zostane ležať na okraji hracej dosky, kým ju ďalší hráč na inom mieste opäť do labyrintu nezasunie.



Ak na vysunutej kartičke pre cestu stojí niektorá hracia figúrka, potom sa táto figúrka na protiláhlej strane postaví na kartičku, ktorá bola práve do labyrintu novo zasunutá. Takéto presunutie hracej figúrky sa však nepokladá za ťah!



Pred každým ťahom svojej figúrky musí hráč najskôr posunúť labyrint! Ak ale môže hráč dôjsť ku svojej postave z „Ľadového kráľovstva 2“ aj bez posunutia labyrintu, smie v takom prípade posunutie vynechať a ťahať svojou figúrkou priamo k cieľovej postave.

Takto sa ťahá figúrkou

Hneď ako hráč posunul labyrint, môže ťahať svojou hracou figúrkou. Ťahať smie na akékoľvek políčko, ktoré môže dosiahnuť jedným neprerušovaným ťahom. Na jednej kartičke pre cestu môže stáť aj niekoľko hracích figúrok.

Len čo hráč došiel k cieľovej postave, smie si vziať príslušný žetón a položiť ho pred seba. Tým sa ťah tohto hráča končí a ďalší hráč smie otočiť nový okrúhly žetón.

Ak hráč nemôže cieľovú postavu dosiahnuť, buď ťahá svojou figúrkou až tam, odkiaľ bude mať čo najvýhodnejšie východiskové postavenie pre svoj ďalší ťah, alebo v tomto kole ťahať nebude. V takom prípade je na rade ďalší hráč. Ten sa bude snažiť dosiahnuť so svojou figúrkou rovnakého hrdinu z „Ľadového kráľovstva 2“. Takto sa pokračuje ďalej, kým niektorý z hráčov dosiahne v labyrintu cieľovú postavu. Tento hráč získa okrúhly žetón. Iba teraz môže ďalší hráč otočiť nový okrúhly žetón.

Hra sa končí, len čo niektorý z hráčov dosiahol so svojou hracou figúrkou poslednú cieľovú postavu. Tento hráč si zoberie posledný žetón a položí ho pred seba.

Hráč, ktorý má pred sebou ležať najviac okrúhlych žetónov, **vyhráva**.

Varianta pre skúsených hráčov labyrintu

Hru pripravte tak, ako je popísané na začiatku návodu. Všetky križovatky štyroch ciest otočte na rub, pretože v tomto variante nie sú potrebné. Okrúhle žetóny lícom dole zamiešajte a rovnomerne rozdeľte medzi všetkých hráčov. Každý si zloží svoje žetóny lícom dole do stĺpiku pred seba.

Hráč, ktorý je na rade, vezme vrchný žetón zo svojho stĺpika a potajomky si ho pozrie.

Len on teraz vie, ku ktorému z hrdinov z Disneyho filmu „Ľadové kráľovstvo 2“ bude smerovať svoju hraciu figúrku. Ako je popísané hore, najskôr presunie labyrint a potom ťahá svojou figúrkou. Pre zasunovanie kartičky pre cestu

avšak platí, že nesmie byť zasunutá do labyrintu na rovnakom mieste, odkiaľ bola práve vysunutá. Slovom hráč nesmie vrátiť ťah predchádzajúceho hráča! Ak hráč dosiahol svojej cieľovej postavy, položí si okrúhly žetón lícom hore pred seba. Ťah tohto hráča sa tým skončil. Ak hráč ku svojej cieľovej postave nedošiel, ťahá svojou hracou figúrkou tak ďaleko, ako len chce, alebo ju nechá v tomto kole stáť. Tým sa jeho ťah v tomto kole skončil a on môže pokračovať ešte raz v ďalšom kole. Nasledujúci hráč si tiež pozrie svoj vrchný okrúhly žetón a pokúsi sa dosiahnuť na ňom vyobrazenú postavu.

Hra sa končí, leďva niektorý z hráčov dosiahol cieľovú postavu zo svojho posledného žetónu a vrátil svoju hraciu figúrku na štartovné políčko. Hráč, ktorému sa toto podarí ako prvému, vyhráva!

© Disney. www.disney.com



Disney FROZEN II JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Játékok No. 20 499 1
Mesés tologató játék
2–4 játékos számára, 4 éves kortól.

Szerző: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Tartalom:

- 1 játéktábla
- 17 szögletes útkártya
- 12 korong
- 4 bábu



Anna és Elza eltévedtek az elátkozott erdőben. Nem csoda, hiszen az utak ebben az erdei labirintusban folyton változnak. Ahol az előbb még út volt, ott hirtelen levelek vannak. Ki tudjátok szabadítani mindkét testvért és hű barátait a labirintusból? Ehhez a kártyákat ügyesen és előrelátóan kell eltologatnotok, csak így jönnek létre új utak, amelyek a „Jégvarázs 2” c. film kedvelt szereplőjéhez vezetnek titeket.

A játék célja, hogy te gyűjtsd össze a legtöbb korongot.

Előkészület

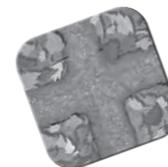
A legelső játék előtt óvatosan ki kell szednetek az útkártyákat és a korongokat a kartontáblákból. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje. Lefordítva keverjétek meg az útkártyákat, ezután pedig felfordítva osszátok el azokat a játéktábla üres mezőin.

Így egy véletlenszerű labirintus jön létre. Négy útkártya kétoldalas. Az egyik oldalon négy útból álló keresztveződés van, amely megkönnyíti a játékot.

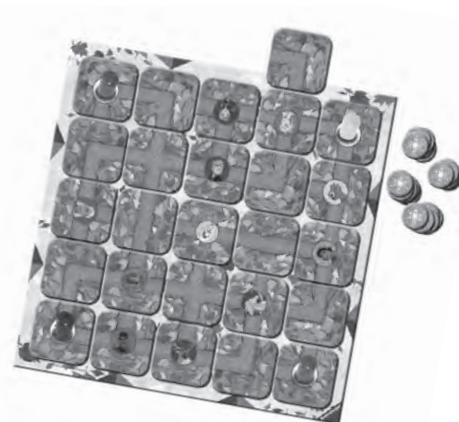
A másik oldal kanyarokat ábrázol. A keverés előtt döntsetek el, hogy használtok-e keresztveződést a játékban, és ha igen, hány darabot. Minél több keresztveződést használtok, annál egyszerűbb lesz!

Tipp a szülőknek:

A játék elején javasolt több keresztveződéssel játszani. Némi gyakorlattal azonban a későbbi körökben egyre több keresztveződés eltávolítható (= megfordítható).



Egy útkártya mindig megmarad. Ezt tegyétek a játéktábla mellé. Később szükségetek lesz rá a labirintus tologatásához. Lefordítva keverjétek meg a korongokat, és készítsétek őket a játéktábla mellé. Mindenki válasszon magának egy bábút, majd helyezze az azonos színű hópolyhes startmezőre, a játéktábla egyik sarkába.



H

Kezdődhet a játék

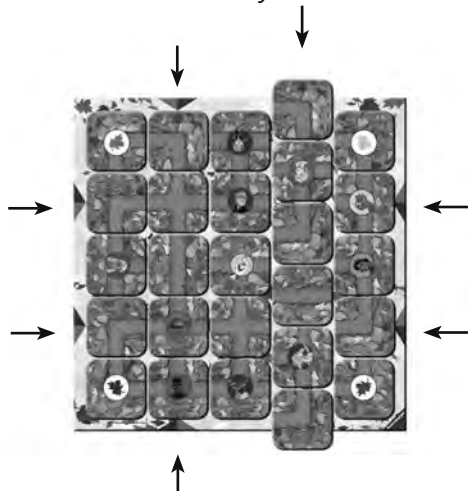
A legfiatalabb játékos kezd. Utána az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább a játék. Ha te következzel, fordítsd meg az első korongot.

A korongon a „Jégvarázs 2” c. film egyik szereplőjét látod, akihez el kell majd jutnod a bábuval a labirintusban. Ehhez először told el a labirintust, majd lépj a bábuval.

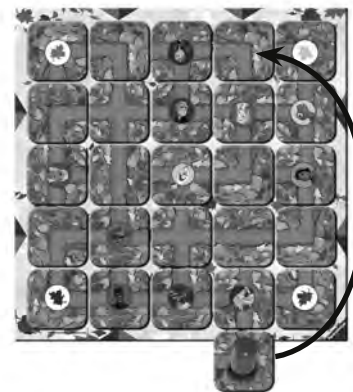
Így toltathod el a labirintust

A plusz útkártyát told be az egyik oldalról a táblára. Nyilak jelzik azokat a helyeket, ahol betolthatod az útkártyát. Told be annyira az útkártyát, hogy a túloldalán egy másik útkártya kitolódjon a labirintusból. A kitolódott útkártya ott marad a játéktábla szélén, amíg a következő játékos egy másik helyen újra be nem tolja.

Ha olyan útkártyát tolsz ki, amelyen egy bábu áll, akkor ezt a bábút a másik oldalon helyezd át arra az útkártyára,



amelyet épp most toltál be a játéktáblára. A bábu áthelyezése azonban még nem számít lépésnek!



Mielőtt lépnél a bábuval, először mindig el kell tolnod a labirintust! Ha azonban a „Jégvarázs 2” hőseihez a labirintus eltolása nélkül is el tudsz jutni, akkor nem kell eltolnod, és közvetlenül a keresett figurához léphetsz a bábuval.

Így léphetsz a bábuval

Miután eltolta a labirintust, léphetsz a bábuval. Minden olyan mezőre léphetsz, amelyet a bábud megszakítás nélkül elérhet. Egy útkártyán több bábu is állhat.

Ha eljutottál a keresett szereplőhöz, elveheted a korongot, és magad elé teheted. Ezzel a te körödnek vége, és a következő játékos új korongot fordít meg.

Ha nem jutsz el a keresett szereplőhöz, addig mehatsz a bábuddal, amíg a következő lépésedhez a lehető legjobb pozícióba nem kerülsz, vagy nem lépsz ebben a körben. Ekkor a következő játékos kerül sorra. Ő ilyenkor a bábu-jával ugyanahhoz a „Jégvarázs 2” hőshöz próbál meg eljutni. Ez addig folytatódik, amíg valamelyikőtök el nem jut a keresett szereplőhöz. Ez a játékos nyeri majd a korongot. Csak ekkor fordíthat fel a következő játékos új korongot.

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos az utolsó keresett hőst is elérte bábu-jával. Ekkor elveheti az utolsó korongot, és maga elé teheti.

Az nyer, aki előtt ekkor a legtöbb korong van.

Játékvariáció gyakorlott játékosok részére

Rakjátok össze a játékot a játékszabály elején leírtaknak megfelelően. Fordítsatok minden négy útból álló kereszteződést a hátoldalára, mivel ezekre nem lesz szükségetek ehhez a változathoz. Lefordítva keverjétek meg a korongokat, és osszátok szét egyenlően minden játékos között. Mindenki tegye le maga elé lefordítva a korongjait kupacba.

Ha te következel, vedd fel a legfelső korongot, és titokban nézd meg. Most csak te ismered azt a „Jégvarázs 2” hőst, akihez el kell jutnod a bábuval.

Az előzőeknek megfelelően, ehhez először told el a labi-

rintust, majd lépj a bábuddal. Az útkártya betolásánál azonban az érvényes, hogy nem szabad azon a helyen betolnod, ahonnan épp most tolódtok ki. Tehát nem szabad visszacsinalnod az előző játékos lépését! Ha eljutottál a keresett Disney „Jégvarázs 2” hőshöz, felfordítva helyezd magad mellé a korongot. A köröd véget ért. Ha nem jutsz el a keresett figurához, annyit lépsz a bábuddal, amennyit szeretnél, vagy ebben a körben nem lépsz vele. A köröd véget ért, és a következőben újra megpróbálhatod. A következő játékos szintén megnézi a legfelső korongját, és megpróbál eljutni az ott ábrázolt hőshöz.

A játéknak akkor van vége, amikor egy játékos elsőként jut el az utolsó keresett korongjának figurájához, és a bábu-jával visszatér a kezdőmezőjére. Az nyer, akinek ez először sikerül.

© Disney. www.disney.com



Disney FROZEN II JUNIOR LABYRINTH

Št. igre Ravensburger® 20 499 1
Pravljina igra s premikanjem
za 2–4 igralce starosti od 4 let.

Avtor: Max J. Kobbert
Oblikovanje: Rettig Design



Vsebina:

- 1 načrt igre
- 17 kvadratnih kartic poti
- 12 okroglih čipov
- 4 igralne figurice

Ana in Elza sta se izgubili v začaranem gozdu. Nič čudnega, saj se poti v tem gozdnem labirintu nenehno spreminjajo! Kjer je še pred kratkim bila pot, je zdaj listje. Lahko sestrama in njunim zvestim prijateljem pomagata najti izhod iz labirinta? Potem premikajte kartice tako, da nastanejo nove poti, ki vas bodo vodile do priljubljenih likov iz filma „Ledeno kraljestvo 2“.

Cilj igre je, pridobiti največ okroglih čipov.

Priprave

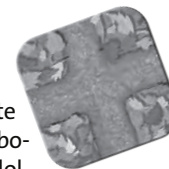
Pred začetkom prve igre previdno odlopite kartice poti in okrogle čipe iz njihove podlage. Načrt igre položite na sredino mize, tako da je za vse dobro dosegljiv. Kartice poti obrnite s sliko navzdol in jih pomešajte, potem pa jih s sliko navzgor porazdelite po prostih poljih načrta igre.

Tako nastane slučajni labirint. Štiri kartice poti so potiskane na obeh straneh. Na sprednji strani so križišča štirih poti, ki poenostavijo igro.

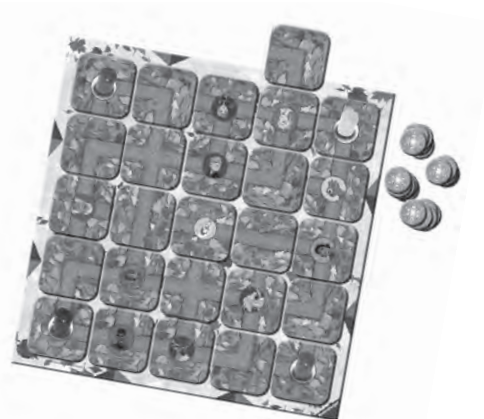
Na hrbtni strani pa so prikazani ovinki. Pred mešanjem se odločite, ali boste v igro vključili križišča in koliko križišč. Čim več križišč boste uporabili, tem lažja bo igra!

Nasvet za starše:

Pri prvem krogu igre je priporočljivo igrati z več križišči. Z malce več vaje pa je mogoče v naslednjih krogih igre eno za drugim križišča odstraniti (= obrniti kartice).



Ena kartica poti vedno ostane. Najprej jo pustite ležati poleg načrta igre. Pozneje jo boste potrebovali za premikanje labirinta. Čipe obrnite navzdol in jih pomešajte ter položite na mizo poleg načrta igre. Sedaj si vsak naj še poišče igralno figurico in jo postavi na začetno polje v kotu načrta igre, ki je enake barve.



Pa začnimo

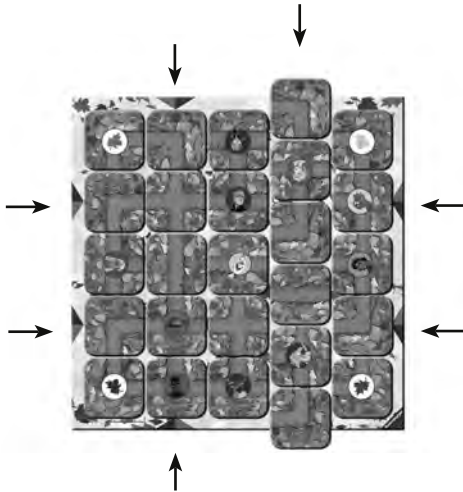
Najmlajši igralec začne. Potem se igra nadaljuje v krogu v smeri urnega kazalca. Ko si na vrsti, obrneš prvi okrogli čip.

Na njem je lik iz filma „Ledeno kraljestvo 2“, ki ga sedaj moraš doseči v labirintu s svojo igralno figurico. V ta namen najprej premakneš labirint in potem pomikaš svojo igralno figurico.

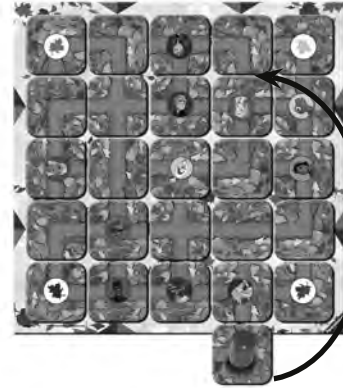
Tako premakneš labirint

Potisni odvečno kartico poti ob robu načrta na eni strani na načrt igre. Puščice označujejo mesta, na katerih lahko na načrt potisneš kartico poti. Kartico poti potisni noter tako daleč, da na nasprotni strani načrta iz labirinta potisneš drugo kartico poti.

Odstranjena kartica poti ob robu načrta igre ostane tako dolgo, dokler je drugi igralec na drugem mestu ne potisne nazaj v labirint.



Če iz labirinta potisneš kartico poti, na kateri stoji igralna figurica, moraš to igralno figurico postaviti na karto poti na nasprotni strani, torej na kartico poti, ki si jo ravnokar na novo potisnil na načrt igre. Prestavitev igralne figurice pa še ne velja kot poteza v igri!



Labirint moraš vedno najprej premakniti, preden lahko svojo igralno figurico pomakneš naprej! Če pa svojega iskanega junaka iz „Ledenege kraljestva 2“ lahko dosežeš brez premikanja labirinta, se lahko premikanju odpoveš in se napotiš neposredno k svojemu iskanemu liku.

Tako pomikaš svojo igralno figurico

Kakor hitro si premaknil labirint, lahko pomakneš svojo igralno figurico. Pomakneš se lahko na vsako polje, ki ga tvoja igralna figurica lahko doseže po neprekinjeni poti. Na eni kartici poti lahko stoji več igralnih figuric.

Ko dosežeš iskani lik, lahko vzameš čip in ga odložiš predse. S tem je tvoja poteza končana in naslednji igralec obrne ter razkrije novi okrogli čip.

Če iskanega junaka ne moreš doseči, svojo igralno figurico pomakni tako daleč, da imaš čim boljši izhodiščni položaj za svoje naslednje poteze, ali pa se v tem krogu ne pomakni naprej. Potem je na vrsti naslednji igralec. Ta sedaj poskuša svojo igralno figurico spraviti do istega junaka iz „Ledenege kraljestva 2“. S tem nadaljujete tako dolgo, dokler eden od vas ni dosegel iskane figurice v labirintu. Ta igralec dobi okrogli čip. Šele sedaj naslednji igralec obrne novi okrogli čip.

Igra se konča, kakor hitro eden od igralcev s svojo igralno figurico doseže zadnjega iskanega junaka. Ta igralec sme vzeti zadnji čip in ga položiti predse.

Zmagal je igralec, ki ima sedaj pred sabo največ okroglih čipov.

Različica za izkušene igralce Labirinta

Igro vzpostavite, kot je opisano na začetku navodil. Vsa križišča štirih poti obrnite na spodnjo stran, saj jih pri tej različici ne potrebujete. Okrogle čipe pomešajte obrnjene navzdol in jih enakomerno porazdelite med vsemi igralci. Vsak svoje čipe predse položi obrnjene navzdol in zložene na kup.

Ko si na vrsti, vzameš svoj najbolj zgornji čip in si ga na skrivaj ogledaš.

Junaka iz Disneyevega Ledenege kraljestva 2, ki ga moraš doseči s svojo igralno figurico, sedaj poznaš samo ti.

Kot je opisano zgoraj, sedaj najprej premakneš labirint in potem pomakneš še svojo igralno figurico. Za potiskanje kartice poti v labirint pa velja, da je ne smeš vstaviti na mestu, na katerem je bila ravnokar potisnjena iz labirinta. Poteze prejšnjega igralca torej ne smeš razveljaviti! Ko dosežeš svoj iskani lik, okrogli čip s sprednjo stranjo navgor položiš poleg sebe. Tvoja poteza je končana. Če iskanega lika ne dosežeš, svojo igralno figurico pomakneš tako daleč, kakor hočeš, ali pa jo v tem krogu pustiš stati. Tvoja poteza je končana in v naslednjem krogu lahko nadaljuješ s poskusi. Tudi naslednji igralec si ogleda svoj vrhni okrogli čip in poskuša doseči prikazanega junaka.

Igra se konča, kakor hitro eden od igralcev doseže iskani lik s svojega zadnjega čipa in se s svojo igralno figurico vrne na svoje začetno polje. Komur to uspe prvemu, je zmagovalec

© Disney. www.disney.com



Disney FROZEN II JUNIOR LABYRINTH

Игри Ravensburger® № 20 499 1
Приказната забава с плъзгане
за 2–4 играчи над 4 годишна възраст.

Автор: Макс Й. Коберт
Дизайн: Rettig Design

Съдържание:

- 1 игрално поле
- 17 квадратни карти с път
- 12 кръгли чипа
- 4 фигурки за игра



Анна и Елза са се изгубили в омагьосаната гора. Нищо чудно, защото пътищата в този горски лабиринт постоянно се променят! Където все още имаше път, изведнъж земята е покрита с листа. Можете ли да освободите от лабиринта двете сестри и техните верни приятели? За целта трябва ловко и прозорливо да преместите картите, само така ще се открият нови пътища, които ще ви доведат до любимите фигурки от филма „Замръзналото кралство 2“.

Целта на играта е да съберете повечето кръгли чипове.

Подготовка

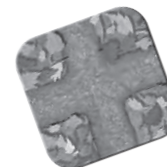
Преди първата игра отделете внимателно картите с път и кръглите чипове от формите с елементи. Поставете игралното поле в средата на масата, така че да е лесно достъпно за всички вас.

Размесете картите с път без да се виждат и след това ги

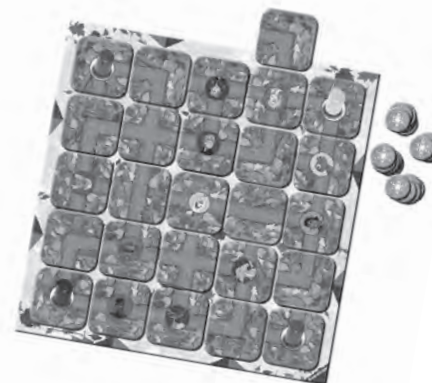
разпределете открити върху свободните полета на игралното поле. По този начин ще се получи случаен лабиринт. Четири карти с път са отпечатани от двете страни. Върху предната страна има кръстопътища с четири посоки, които правят играта по-лесна. На обратната страна пък са нарисувани завои. Решете, преди да размесите дали и колко кръстопътища искате да включите в игра. Колкото повече кръстопътища използвате, толкова по-лесно ще бъде!

Съвет към родителите:

При първия кръг на играта се препоръчва да играете с повече кръстопътища. С повече практика обаче кръстопътищата могат постепенно да бъдат премахнати в следващите кръгове на играта, (= обърнати).



Винаги остава една карта с път. Първоначално я оставете до игралното поле. Тя ще ви потрябва по-късно за преместване на лабиринта. Размесете кръглите чипове без да се виждат и ги разположете в готовност до игралното поле. Сега си изберете игрална фигурка и я поставете върху стартово поле със същия цвят в някой от ъглите на игралното поле.

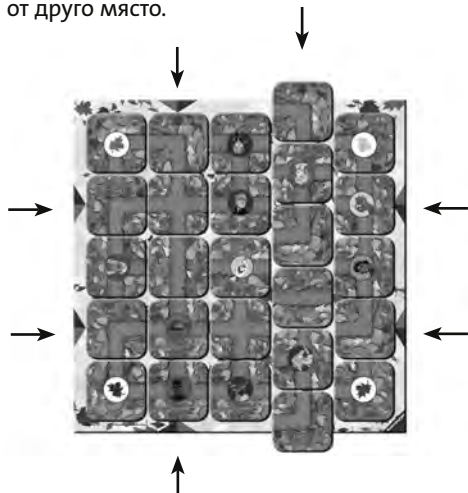


... и да започваме

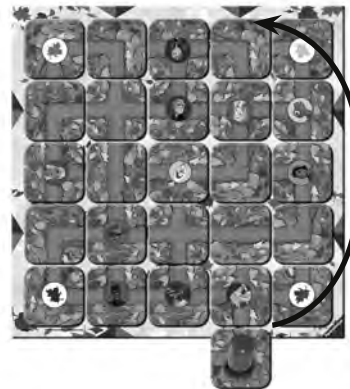
Започва най-младият играч. След това се продължава поред в посока по часовниковата стрелка. Когато ти си наред, обърни първия кръгъл чип. Върху него ще видиш фигурка от филма „Замръзналото кралство 2“, до която трябва да достигнеш в лабиринта с твоята игрална фигурка. За да направиш това, първо премести лабиринта и след това се придвижи с твоята фигурка.

Така преместваш лабиринта

Вкарай останалата карта с път от някоя страна в игралното поле. Стрелките отбелязват местата, от които можеш да вкараш картата с път. Плъзнете картата с път докато на срещуположната страна бъде избутана от лабиринта друга карта с път. Избутаната карта с път остава да лежи в края на игралното поле, докато бъде вкарана отново от друг играч от друго място.



Ако избуташ навън карта с път, върху която стои игрална фигурка, тогава постави тази игрална фигурка на отсрещната страна върху картата с път, която току що си вкарал в игралното поле. Преместването на игрална фигурка обаче все още не се счита за ход в играта!



Винаги първо трябва да преместиш лабиринта, преди да се придвижиш с игралната си фигурка. Ако можеш все пак да достигнеш до търсения герой от „Замръзналото кралство 2“ без преместване на лабиринта, можеш да се откажеш от избутването и да се придвижиш направо към търсената фигурка.

Така се придвижваш с игралната си фигурка

След като си преместил лабиринта, можеш да се придвижиш с игралната си фигурка. Можеш да се придвижиш върху всяко поле, което твоята игрална фигурка може да достигне през непрекъснат път. Върху една карта с път могат да се разположат множество игрални фигурки.

Ако достигнеш до търсената фигурка, можеш да вземеш чипа и да го поставиш пред себе си. С това ходът ти е завършен и следващият играч открива нов кръгъл обрънат на обратно чип.

Ако не можеш да достигнеш търсената фигурка, тогава преместваш игралната си фигурка толкова, че да имаш възможно най-добра изходна позиция за следващия си ход или в този кръг не се придвижваш напред. След това е наред следващият играч. Сега той ще се опита с игралната си фигурка да достигне до същия герой от „Замръзналото кралство 2“. Това продължава, докато някой от вас достигне желаната фигурка в лабиринта. Този играч печели кръгъл чип. Едва тогава следващият играч обръща нов кръгъл обрънат на обратно чип.

Играта приключва, щом играч достигне с игралната си фигурка последния търсен герой. Той има право да вземе последния чип и да го постави пред себе си.

Победител е играчът, който има пред себе си най-много кръгли чипове.

Варианти за опитни играчи на лабиринта

Подредете играта, както е описано в началото на ръководството. Обърнете на обратно всички кръстопътища с четири посоки, защото те няма да ви трябват при този вариант. Разбъркайте кръглите чипове обрънати наобратно и ги разпределете поравно между играчите. Всеки играч поставя чиповете си един върху друг с лицето надолу пред себе си.

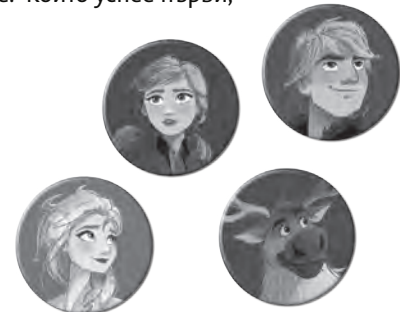
Когато си ти наред, взимаш най-горния чип и го разглеждаш скришом.

Само ти знаеш сега героя от Замръзналото кралство 2 на Дисни, който трябва да достигнеш с игралната си фигурка.

Както беше описано преди това, първоначално премести лабиринта и след това се придвижи с своята фигурка. При придвижването на картата с път важи все пак правилото, че нямаш право да я придвижваш до място, от което вече е била изхвърлена. Това означава, че ти нямаш право да отмениш хода на играча преди теб! Достигнеш ли до търсената от теб фигурка, поставяш пред себе си отворен кръглия чип. Ходът ти е приключил. Ако не достигнеш до търсената от теб фигурка, можеш да се придвижиш с игралната си фигурка докдето искаш или да не я придвижваш в този рунд. Ходът ти в играта е приключил и ще се опиташ още веднъж отново в следващия ход. Следващият играч също гледа най-горния си чип и ще се опита да достигне до показания там герой.

Играта приключва, щом играч е достигнал търсената фигурка за последния си чип и се е върнал с игралната си фигурка върху стартовото поле. Който успее първи, печели!

© Disney. www.disney.com





© 2019

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburger

© Disney · www.disney.com

238157

Ravensburger