

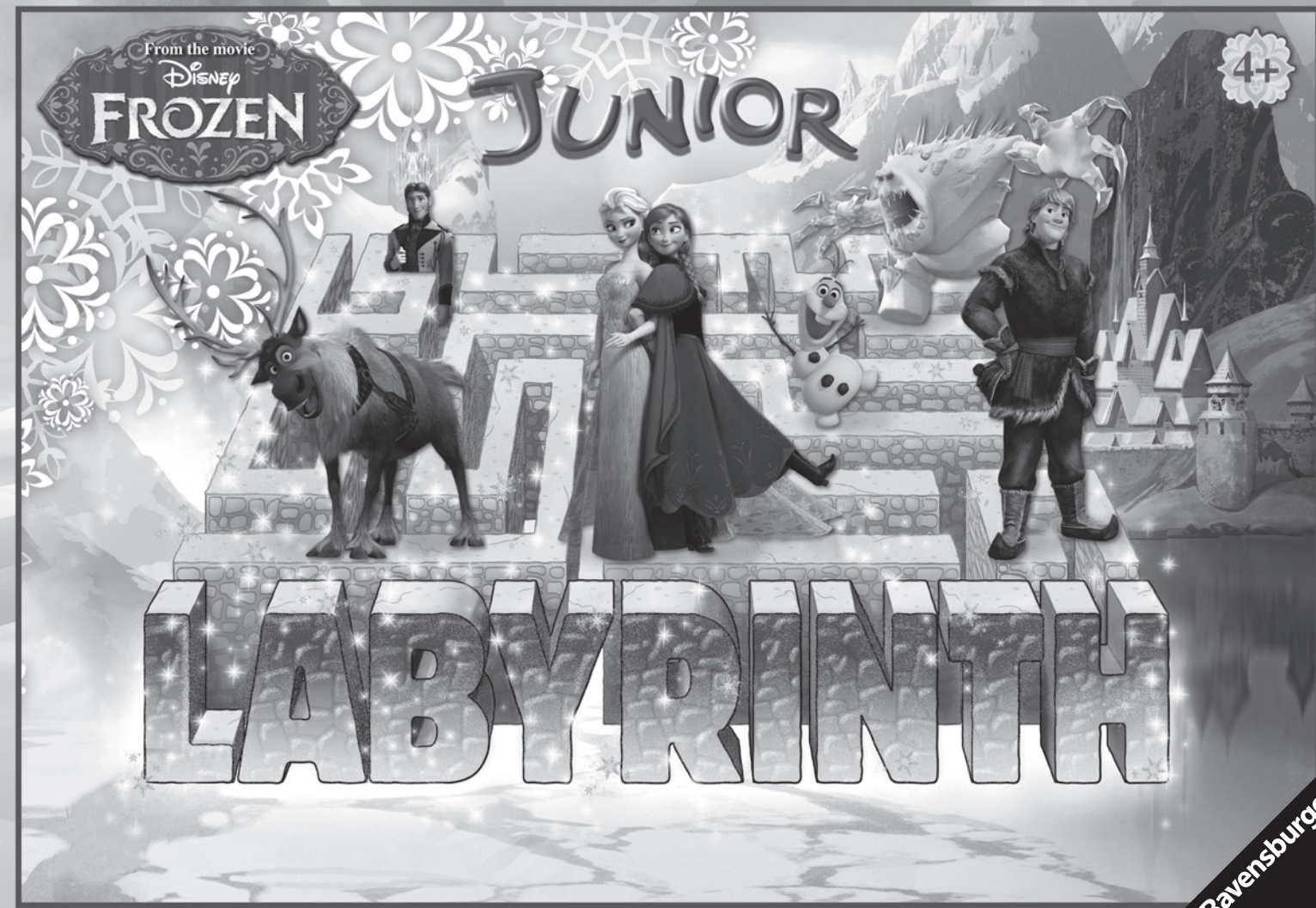


© Disney · www.disney.com/Frozen

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

220902



From the movie
Disney
FROZEN
JUNIOR
LABYRINTH

Gry Ravensburger® nr **21 186 9**
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



Kto znajdzie w labiryncie z lodu i śniegu drogę do dzielnych siostr Anna i Elsa? A kto dotrze do Kristoff, jego wiernego renifera Sven lub do zabawnego bałwanka Olaf? W tym celu musicie przesuwać karty, aby utworzyć nowe drogi lub zamknąć istniejące drogi. I tylko wtedy, gdy nie stracicie przy tym głowy, wygracie tę bajkową przesuwankę!

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.

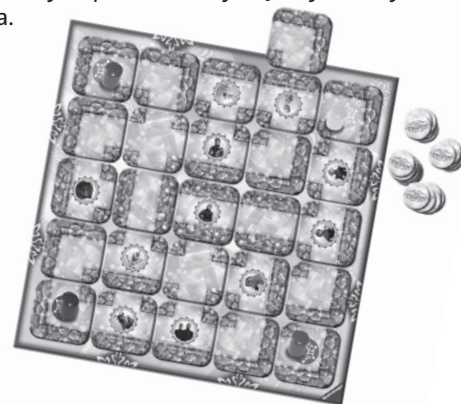
Z drugiej strony znajdują się zakręty. Przed rozpoczęciem gry należy zdecydować o tym, ile kart ze skrzyżowaniami ma być użytych podczas gry. Im więcej skrzyżowań, tym łatwiejsza gra!



Wskazówka dla rodziców:

Podczas pierwszej gry zaleca się użycie kilku kart ze skrzyżowaniami. Gdy gracze z czasem nabiorą wprawy, 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 ze śnieżynką w tym samym kolorze co figurka.



Dacă ajungi la personajul căutat din „Regatul de Gheață”, poți să îți iei jetonul și să-l depui în fața ta. Astfel îți s-a încheiat rândul iar următorul jucător întoarce un nou jeton rotund.

Dacă nu reușești să ajungi la eroul căutat, poți merge cu figurina ta până într-o poziție cât mai avantajoasă pentru următoarea tură sau poți alege să nu avansezi tura aceasta. Apoi vine rândul următorului jucător. Acesta va încerca să ajungă cu figurina sa de joc la același erou din „Regatul de Gheață”. Acest proces continuă până când unul din voi a ajuns la personajul căutat din labirint. Acest jucător câștigă jetonul rotund. Abia acum următorul jucător poate întoarce un nou jeton rotund.

Jocul se încheie imediat ce un jucător a ajuns cu figurina sa de joc la ultimul erou căutat. Acesta are dreptul să-și ia ultimul jeton rotund și să-l depună în fața sa.

A câștigat jucătorul care are acum cele mai multe jetoane rotunde.

Variantă pentru jucătorii de Labirint experimentați

Asamblați jocul conform descrierii de la începutul instrucțiunilor de joc. Întoarceți toate intersecțiile cu câte patru drumuri pe verso, întrucât la această variantă nu aveți nevoie de ele. Amestecați jetoanele rotunde fără să vă uitați la ele și împărțiți-le în mod egal tuturor jucătorilor. Fiecare își depune jetoanele sub formă de pachet, cu fața în jos, în fața sa. Dacă îți-a venit rândul, iei jetonul cel mai de sus și te uiți la el în secret.

Numai tu știi acum la ce erou din Regatul de Gheață Disney trebuie să ajungi cu figurina ta de joc.

Conform descrierii anterioare, mai întâi deplasezi labirintul și apoi avansezi cu figurina ta de joc. La împingerea cartolinei de drum, este interzis să o introduci în același loc din care tocmai a fost scoasă afară. Nu ai așadar voie să anihilezi mutarea jucătorului anterior! Dacă ai ajuns la personajul căutat din Regatul de Gheață Disney, așezi jetonul rotund lângă tine, cu fața în sus. Ți s-a încheiat rândul. Dacă nu ajungi la personajul căutat, avansezi cu figurina ta de joc până unde îți dorești sau renunți la mutare tura aceasta. Ti s-a încheiat rândul și încerci din nou tura viitoare. Următorul jucător se uită de asemenea la primul său jeton rotund și încearcă să ajungă la eroul redat pe el.

Jocul se încheie imediat ce un jucător a ajuns și la personajul de pe ultimul jeton și s-a întors cu figurina sa de joc pe câmpul său de pornire. Cine reușește primul să facă aceasta, a câștigat!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag



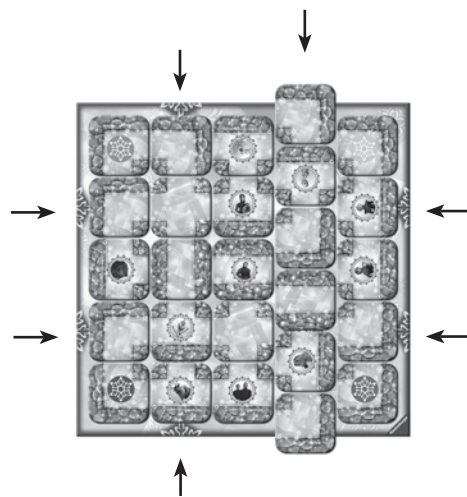
Să-i dăm drumul

Începe jucătorul cel mai tânăr. Apoi se continuă, pe rând, în sensul acelor de ceas. Dacă ți-a venit rândul, întorci primul jeton rotund.

Pe el vei vedea un personaj din filmul „Regatul de Gheață”, la care va trebui să ajungi cu figurina ta prin labirint. Pentru aceasta, deplasezi mai întâi labirintul și apoi avansezi cu figurina ta de joc.

Cum deplasezi labirintul

Împinge cartolina de drum rămasă în plus, dintr-o parte, pe tabla de joc. Locurile în care poți introduce cartolina de drum sunt marcate cu fulgi de nea alb cu albastru. Împinge cartolina de drum până când, pe partea opusă, o altă cartolină de drum este împinsă afară din labirint. Cartolina de drum împinsă afara rămâne la marginea tablei de joc până când următorul jucător o reintroduce într-un alt loc.



Dacă împingi afară o cartolină de drum pe care se află o figurină de joc, atunci trebuie să așezi această figurină pe partea opusă, pe cartolina de drum pe care tocmai ai introdus-o pe tabla de joc. Reașezarea unei figurine de joc nu constituie încă o mutare în cadrul jocului!



Înainte de a avansa cu figurina ta de joc trebuie mai întâi să deplasezi labirintul! Dacă însă poți ajunge la eroul căutat din „Regatul de Gheață” și fără deplasarea labirintului, atunci poți renunța la deplasarea câmpurilor și poți avansa direct la figurina căutată.

Cum avansezi cu figurina ta de joc

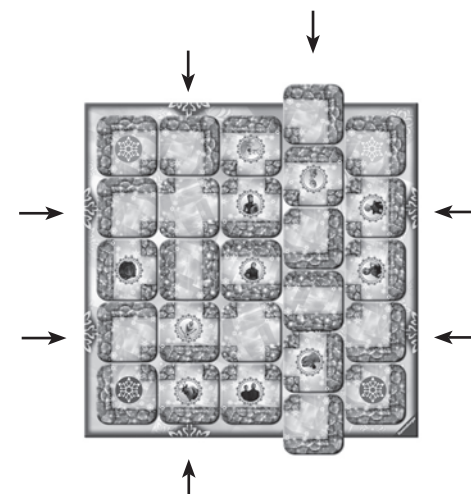
Imediat ce ai deplasat labirintul, poți avansa cu figurina ta de joc. Ai voie să mergi pe orice câmp la care figurina ta de joc poate ajunge pe un drum neîntrerupt. Pe o cartolină de drum se pot afla mai multe figurine de joc.

Zacznymy!

Gră 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”, 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 niebiesko-białymi śnieżynkami. 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 następnym gracz wsunie ją ponownie na planszę w innym miejscu.



Jeżeli wysuniesz spoza planszę kartę z drogą, na której stoi figurka, musisz ją postawić po przeciwległej stronie na karcie, którą właśnie wsunąłeś na planszę. Przesunięcie 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” bez przesuwania labiryntu, możesz zrezygnować z przesuwania i wykonać ruch bezpośrednio do poszukiwanej figurki.

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 z filmu „Kraina Lodu”, możesz wziąć żeton i położyć go przed sobą. Twój ruch jest zakończony i następny gracz odkrywa kolejny okrągły żeton.

Jeżeli nie możesz dotrzeć do poszukiwanego bohatera, 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”. Gra trwa tak długo, aż jeden z graczy dotrze do poszukiwanej w labiryncie figurki. 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 zastoniętymi 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”, 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 z filmu „Kraina Lodu”, możesz odkryć żeton i położyć go przed sobą. 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 osiągnie figurkę na swoim ostatnim żetonie i powróci swoją figurką na swoje pole startowe. Ten, kto pierwszy to osiągnie, wygrywa!

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.
Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia.
Prosimy zachować opakowanie i instrukcję ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację.
Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.



Jocuri Ravensburger® nr. 21 186 9
Distracție de basm cu alunecare
pentru 2-4 jucători cu vârste de la 4 ani în sus.

Autor: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Conținut:

- 1 tablă de joc
- 17 cartoline pătrate pentru drum
- 12 jetoane rotunde
- 4 figurine de joc



Cine își croiește drum, prin labirintul de zăpadă și gheață, către curajoasele surori Anna și Elsa? Și cine reușește să ajungă la Kristoff, la renul său credincios Sven sau la nostimul om de zăpadă Olaf? Pentru aceasta, deplasați cartolinele și deschideți drumuri noi sau închideți-le pe cele existente. Gândirea în perspectivă vă va ajuta să câștigați acest distractiv joc de alunecare!

Scopul jocului este să adunați cele mai multe jetoane rotunde.

Pregătirea jocului

Înainte primului joc, desfaceți cu grijă cartolinele pentru drum și jetoanele rotunde din planșele ștanțate. Așezați tabla de joc pe mijlocul mesei, la îndemâna tuturor. Amestecați cartolinele pentru drum fără a vă uita la ele și distribuiți-le apoi deschis pe câmpurile libere ale tablei de joc.

Astfel ia naștere un labirint aleator. Patru dintre cartolinele pentru drum sunt tipărite pe ambele părți. Pe partea din față se află intersecții cu câte patru drumuri, care înlesnesc jocul.

Pe verso sunt redatate curbe. Înainte de amestecarea cartolinelor, decideți dacă și câte intersecții doriți să aveți în joc. Cu cât mai multe intersecții folosiți, cu atât va fi mai ușor!



Sugestie pentru părinți:

Se recomandă ca pentru prima rundă de joc să folosiți mai multe intersecții. Cu puțin exercițiu însă, în rundele ulterioare intersecțiile pot fi treptat îndepărtate (= întoarse pe partea cealaltă)

O cartolină pentru drum rămâne întotdeauna în plus. Deocamdată, lăsați-o lângă tabla de joc. Veți avea nevoie de ea mai târziu, pentru deplasarea labirintului. Amestecați jetoanele rotunde fără să vă uitați la ele și așezați-le la îndemână lângă tabla de joc. Acum nu mai rămâne decât să vă alegeți o figurină de joc și să o așezați pe câmpul cu fulg de aceeași culoare cu ea, aflat într-unul din colțurile tablei de joc.



Ko dosežeš iskani lik iz „Ledenege kraljestva“, lahko vzameš čip in ga odložiš pred seboj. 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“. 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 seboj 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, 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 iz Disneyevega Ledenege kraljestva, okrogli čip s sprednjo stranjo navzgor 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/Frozen
© 2015 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® hry č. **21 186 9**
Pohádkové posunování
pro **2–4** hráče od **4** let

Auteur : Max J. Kobbert
Design : Rettig Design

Obsah:

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



Kdo najde v labirintu ze sněhu a ledu cestu tam, kde se nacházejí odvážné sestry Anna a Elsa? A kdo se dokáže dostat na místo, kde je Kristoff, jeho věrný sob Sven a veselý sněhulák Olaf? K tomu budete muset přesouvat kartičky, abyste vytvořili nové cesty nebo uzavřeli ty, které již existují. Jen ten, kdo si udrží dobrý přehled, dokáže v této pohádkové posunovací hře vyhrát.

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 – labirint. Čtyři kartičky pro cestu jsou potištěny z obou stran. Na přední straně

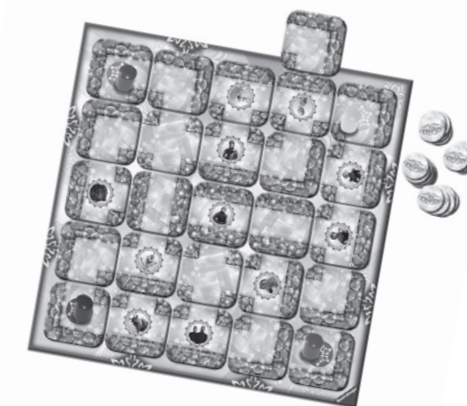
najdete křižovatky čtyř cest, které hru zjednodušují. Na zadní straně jsou naopak vyobrazeny zatáčky. Před mícháním se rozhodněte, jestli chcete vložit do hry křižovatky a kolik jich bude. Čím více křižovatek použijete, tím bude hra jednodušší!

Tip pro rodiče:

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



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



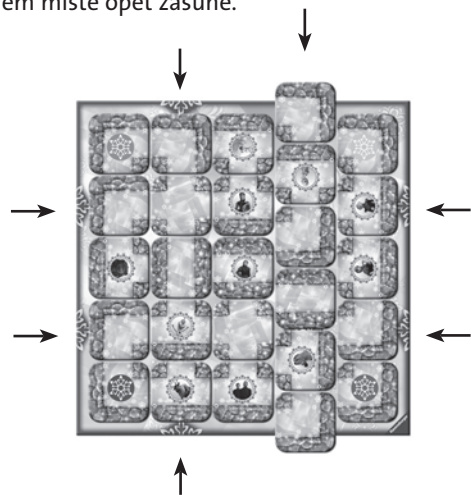
A můžeme začít

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“, ke které se musíte cestou labirintem dostat se svou figurkou. K tomu je třeba nejprve posunout labirint a pak táhnout svou hrací figurkou.

Labirint se posouvá takto

Přebývajících kartičku pro cestu zasuňte do labirintu na některé straně hrací desky. Modrobílé sněhové vločky vám naznačují místa, kde je možné kartičku do labirintu vsunout. Kartičku pro cestu zasuňte do labirintu 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 labirintu na jiném místě opět zasune.



Pokud na vysunuté kartičce pro cestu stojí některá hrací figurka, postavte tuto figurku na protilehlé straně labirintu 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 labirint! Pokud se však můžete dostat k cílovému hrdinovi z „Ledového království“ i bez posunutí labirintem, můžete posunutí vynechat a k příslušné postavě táhnout rovnou.

Hrací figurkou se táhne takto

Jakmile jste posunuli labirint, 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.

Pa začnimo

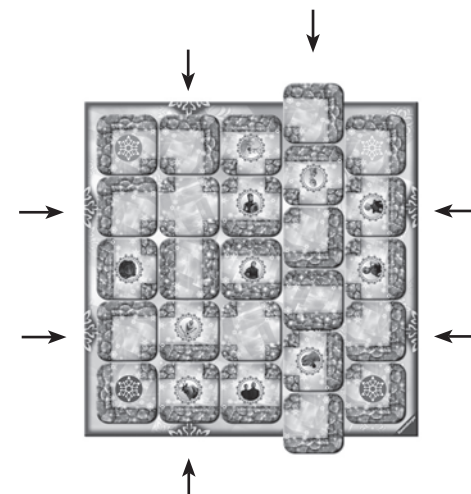
Najmlajši igralec začne. Potem se igra nadaljuje v krogu v smeri urnega kazalca. Ko si na vrsti, obrneš prvi okrogli čip.

Na njem je lik iz filma „Ledeno kraljestvo“, 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. Modro-bele snežinke 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“ 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.



Št. igre Ravensburger® 21 186 9
Pravljíčna 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



Kdo najde v labirintu iz ledu in snega pot do pogumnih sester Anna in Elsa? In kdo si zna utreti pot do Kristoff, njegovega zvestega jelena Sven ali do zabavnega snežaka Olaf? V ta namen morate premikati kartice, da ustvarite nove poti ali zaprete obstoječe poti. V pravljíčni igri lahko zmagate le, če med zabavnim premikanjem kartic ohranite pregled nad dogajanjem!

Cilj igre je, pridobiti največ okroglih čipov.

Priprave

Pred začetkom prve igre previdno odloomite 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.

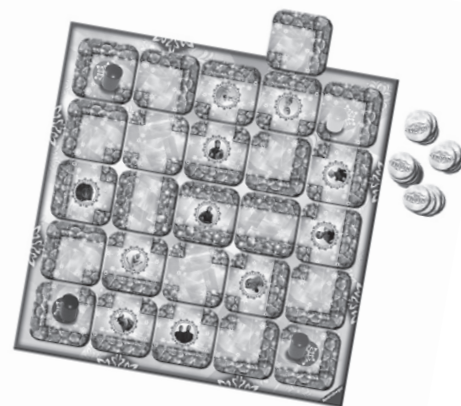
Tako nastane slučajni labirint. Štiri kartice poti so potiskane na obeh straneh. Na sprednji strani so križišča štirih poti, ki poenostavijo igro. Na hrbtni strani pa so prikazani ovinki. Pred mešanjem se odločite, ali boste v igro vključili križišča in koliko križišč. Čim več križišč boste uporabili, 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 polje s snežinko v kotu načrta igre, ki je enake barve.



Když dojdete k cílové postavě z „Ledového království“, 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 dané 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“. Takto se pokračuje tak dlouho, dokud některý z hráčů nedojde k cílové postavě v labirintu. 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 labirintu

Hru postavte tak, jak je popsáno na začátku návodu. Otočte všechny kartičky s křížovatkami zadní stranou nahoru, protože pro tuto variantu nebudete křížovatkou 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“, ke kterému musí se svou figurkou dojít.

Jak je popsáno výše, hráč nejprve posune labirint a poté táhne svou figurkou. Pro zasunování kartičky pro cestu však platí, že nesmí být vsunuta do labirintu na stejném místě, odkud byla právě vysunuta. To znamená, že nelze zrušit tah předchozího hráče! Pokud hráč se svou figurkou dosáhl dané postavy z Disneyho „Ledového království“, 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/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag





Ravensburger® hry č. **21 186 9**
Rozprávkové posúvanie
pre **2–4** hráčov od **4** rokov

Autore: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Obsah:

- 1 herná doska
- 17 štvorcových kartičiek pre cestu
- 12 okrúhlych čipov
- 4 hracie figurky



Kto nájde v labyrintu zo snehu a ľadu cestu tam, kde sa nachádzajú odvážne sestry Anna a Elsa? A kto sa dokáže dostať na miesto, kde je Kristoff, jeho verný sob Sven alebo veselý snehuliak Olaf? Budete musieť presúvať kartičky, aby ste vytvorili nové cesty alebo zatvorili tie existujúce. Len vtedy, keď si budete udržiavať prehľad, vyhráte túto rozprávkovú posunovačku!

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.

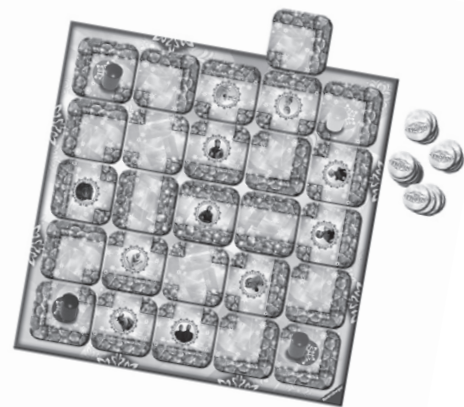
Na zadnej strane sú oproti tomu vyobrazené zákruty. Pred miešaním sa rozhodnite, či chcete do hry vložiť križovatky a koľko ich bude. Čím viac križovatiek použijete, tým bude hra jednoduchšia!

Tip pre rodičov:

V prvom kole hry sa odporúča hrať s viacerými križovatkami. Stačí trocha 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 figurku a postaví ju na políčko so snehovou vločkou rovnakej farby v niektorom rohu hracej dosky



Ha eljutottál a „Jégvarázs” keresett szereplőjéhez, 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 hóshöz, addig mehetsz 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 bábuddal ugyanahhoz a „Jégvarázs” hóshöz 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 bábuddal. 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 következelsz, vedd fel a legfelső korongot, és titokban nézd meg.

Most csak te ismered azt a „Jégvarázs” hőst, amelyhez 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” hóshöz, 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 hóshöz.

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

© Disney. www.disney.com/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek lenyelhetők és lenyelve vagy belélegezve fulladást okozhatnak.

A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.



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.

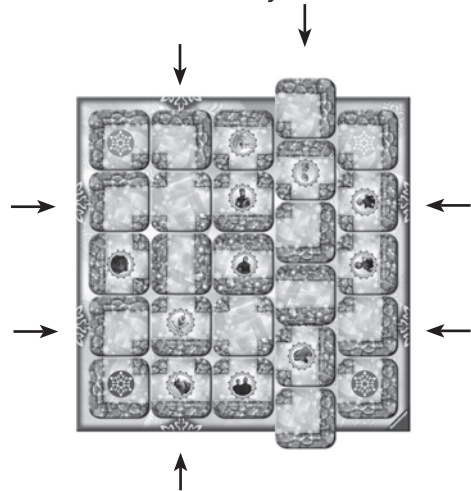
A korongon a „Jégvarázs” c. film egyik szereplőjét látod, akihez el kell majd jutnod a bábuddal a labirintusban. Ehhez először told el a labirintust, majd lépj a bábuddal.

Így tolhatod el a labirintust

A plusz útkártyát told be az egyik oldalról a táblára. Kék-fehér hópolyhek jelzik azokat a helyeket, ahol betolhatod 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 bábú áthelyezése azonban még nem számít lépésnek!



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

Így léphetsz a bábuddal

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

A hra sa môže začať

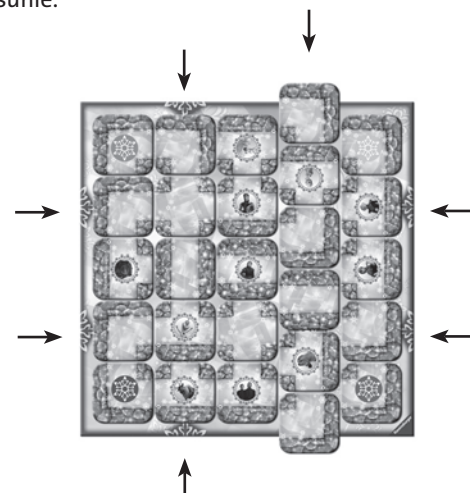
Ako prvý hrá najmladší hráč. Ďalej sa postupuje v smere hodinových ručičiek. Začínajúci hráč otočí lícom hore prvý okrúhly žetón.

Uvidí na ňom jednu z postáv filmu „Ľadové kráľovstvo“ a k tejto postave si teraz musí nájsť cestu v labirintu. 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 modrobielymi snehovými vločkami. Kartičku pre cestu je treba zasunúť tak ďaleko, aby sa na protihľej 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 protihľej 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“ aj bez posunutia labyrintu, smie v takom prípade posunutie vynechať a ťahať svojou figúrkou priamo k ieľovej 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 z „Ľadového kráľovstva“, 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 svoju 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“. 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**.

Variant 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“ bude smerovať svoju hraciu figúrku.

Ako je popísané hore, najskôr presunie labyrint a potom ťahá svojou figúrkou. Pre zasunovanie kartičky pre cestu však 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 z Disneyho filmu „Ľadové kráľovstvo“, 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, ledva 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/Frozen
© 2015 Ravensburger Spielverlag



Ravensburger® Játékok No. **21 186 9**
Mesés tologatós 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



Ki találja meg az utat Anna és Elza, a bátor testvérekhez a jégből és hóból épült labirintusban? És ki tud magának utat építeni Kristoff és hű rénszarvasához, Sven vagy a vidám hóemberhez, Olaf? Ehhez el kell tologatnotok a kis kártyákat, hogy új utak jöjjenek létre, vagy meglévő utak zárjanak le. Csak a legszemfülesebb nyerheti meg a mesés tologatós játékot!

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

Tipp a szülőknek:

A játék elején javasolt több keresztződéssel játszani. Némely gyakorlattal azonban a későbbi körökben egyre több keresztződés 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 hópelyhes mezőre, a játéktábla egyik sarkába.

