

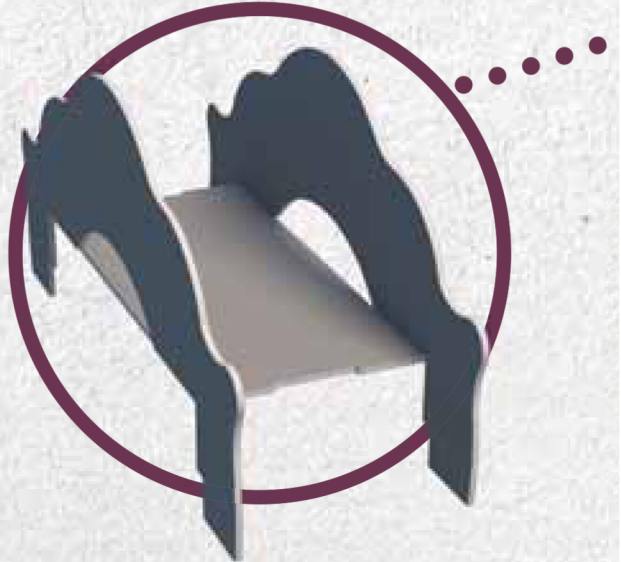
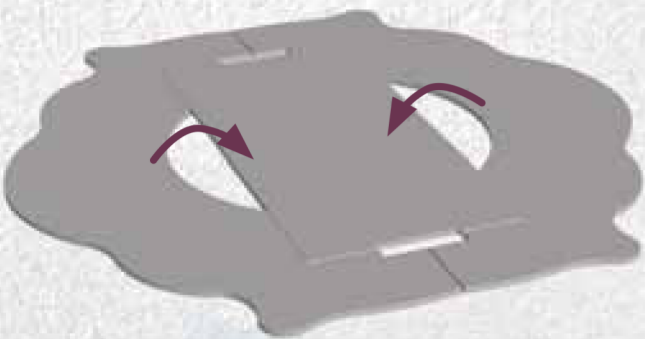
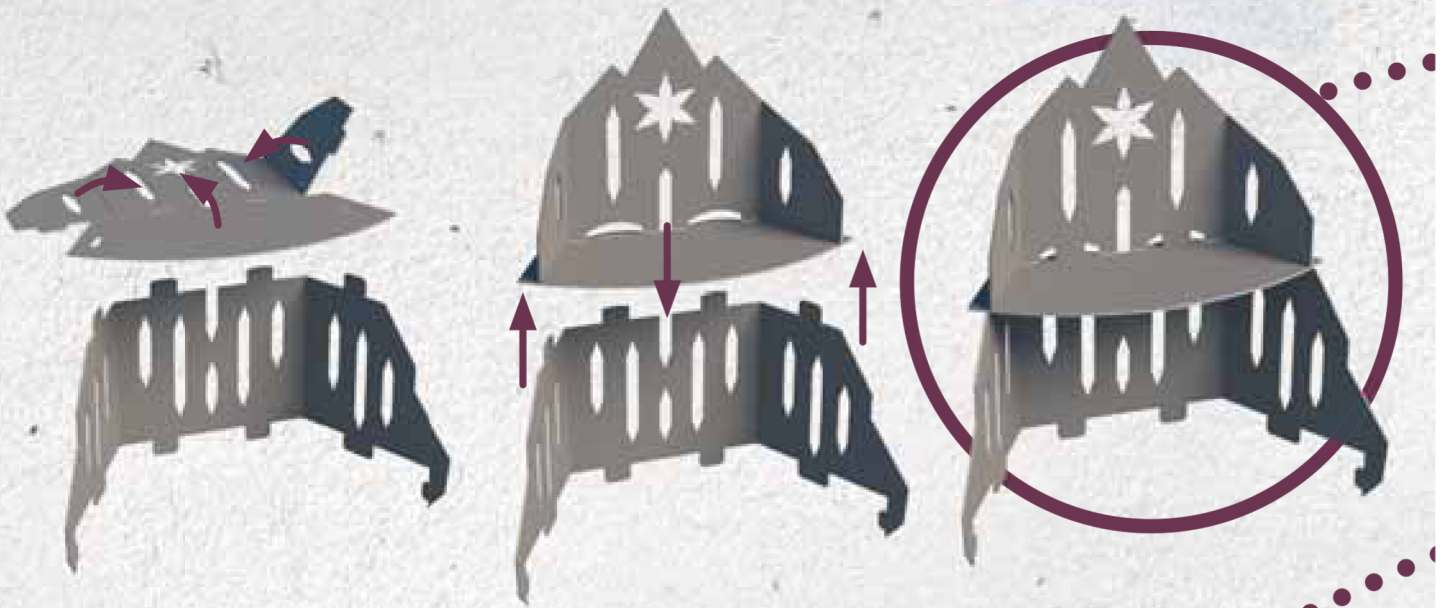
From the Movie

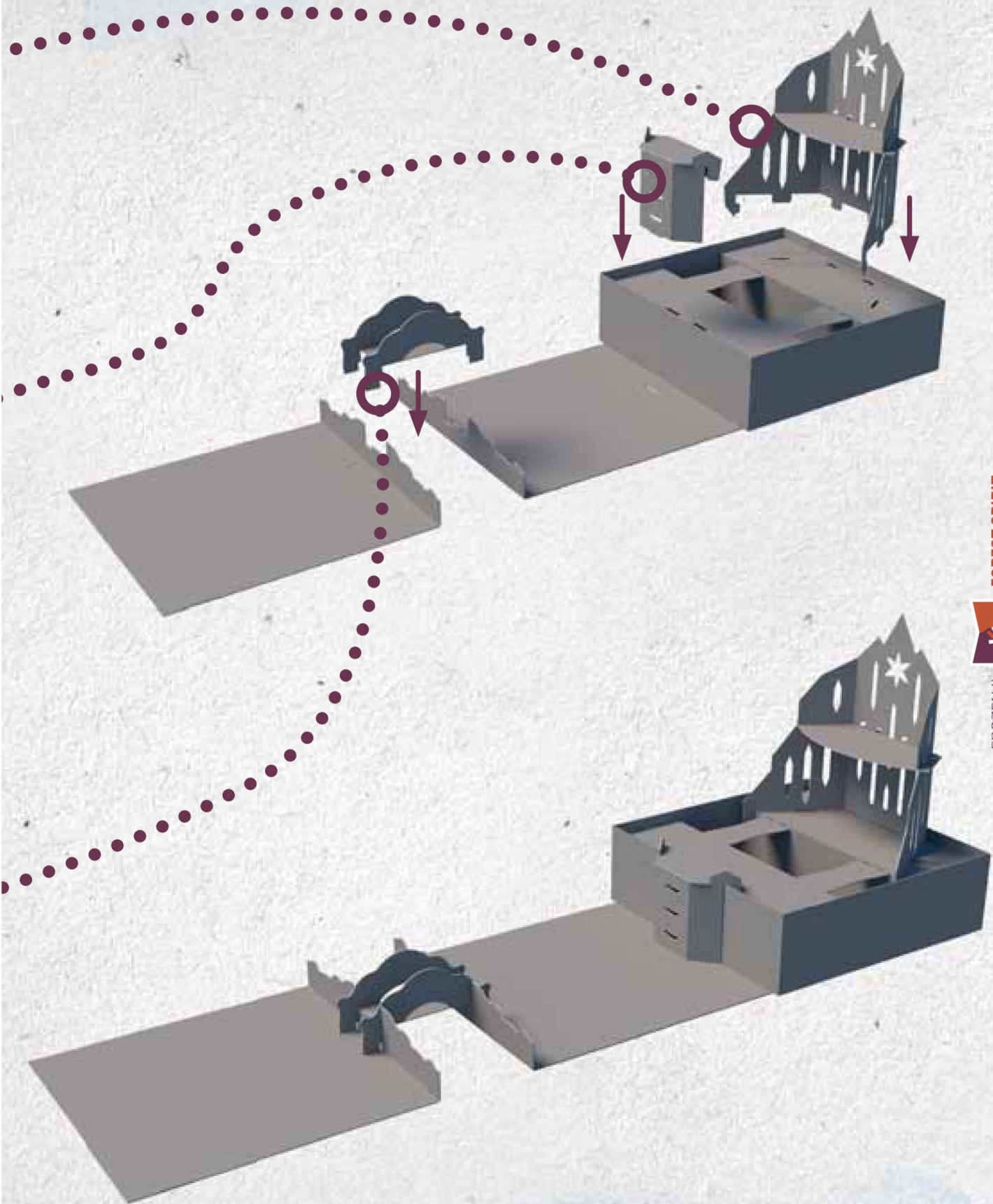
Disney

# FROZEN II

## Forest Spirit







FOREST SPIRIT



FROZEN II

## WPROWADZENIE

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




## ZAWARTOŚĆ

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

## CEL GRY

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

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

## ROZGRYWKA

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

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

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

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

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

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



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



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



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



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

## ZAKOŃCZENIE GRY

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

## WASZ WŁASNY WARIANT

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