

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 Arendelské 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: *Přes 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 postavíčkou 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!