

Odiaľ 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 Arendellské 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 kúznymi elementmi (voda, vietor, oheň, zem) a spojiť ich v strede kúzného 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 zbraný žetón do bezpečia svojho úkrytu pod vložkou.

Žetóny predstavujúce kúzné 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 kúznymi elementmi, kde zvyšné 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.

Priklad: Hráč stojí 2 polia od svojho štartového polia 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 políčku 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 postavickou 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!