



ANNA & ELSA

PRAVIDLA · PRAVIDLÁ · GAME RULES



CZ	PRAVIDLA	3
SK	PRAVIDLÁ	4
GB	GAME RULES	5
HU	JÁTÉKSZABÁLY	6
SLO	PRAVILA IGRE	7
HR	PRAVILA IGRE	8
SRB	ПРАВИЛА	9
RO	REGULI JOC	10
BG	ПРАВИЛА	11
LT	ŽAIDIMO TAISYKLĖ	12
LV	INSTRUKCIJA	13
EST	MÄNGUREEGLID	14
RUS	ПРАВИЛА	15



ANNA & ELSA

CZ

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** 5–99 let, **Délka hry:** 15 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 6 figurek, 1 hrací kostku, pravidla

CÍL HRY

Cílem hráčů je překonat všechny nástrahy a dojít na Severní horu jako první.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložený herní plán umístíte před začátkem hry doprostřed stolu. Figurku své barvy umístíte na oranžové startovní políčko se šipkou.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná hráč, který má nejstudenější ruce nebo ten nejmladší. Hráči se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček a postupují po herním plánu podle hodů bodové kostky. Na každém políčku může stát více figurek. Další postup určuje barva nebo symbol políčka, na kterém hráč ukončil svůj tah.

SVĚTLEMODRÁ POLÍČKA

Tah hráče na políčku končí. Ve hře pokračuje další hráč.

MODRÁ POLÍČKA SE ŠIPKOU

Pokud hráč skončí svůj tah přesně na rozcestí, tzn. na jednom ze dvou políček označených bílou šipkou, postupuje v příštím tahu po směru šipky.

Pokud hráč ve svém tahu přes rozcestí prochází, jeho další postup se řídí číslem, které mu padlo na kostce:

- Pokud hodil sudé číslo (2, 4 nebo 6) vydá se z rozcestí cestou vpravo.
- Pokud hodil liché číslo (3 nebo 5) vydá se cestou vlevo.

BÍLÁ POLÍČKA S VLOČKOU

Hráč, jehož tah skončí na akčním políčku, řídí se pokynem podle barvy vločky.

ZELENÁ VLOČKA

Cesta v zimě bývá náročná, jeden zabloudí, ani neví jak. Nejlepší je vrátit se zpět. Svoji figurku posuň ihned na políčko před nejbližším rozcestím (modrá políčka se šipkou).

MODRÁ VLOČKA

Potkat kamarády na cestě je vždy příjemné. Někdy se ale zapovídáš a zdržíš. Jedno kolo nehraješ.

ŠEDÁ VLOČKA

Zvláště v zimě dobré vybavení cestu usnadní. Posuň ihned svoji figurku o 4 políčka dopředu.

FIALOVÁ VLOČKA

Vichřice, led a mráz ti komplikují cestu. Svoji figurku posuň ihned zpět podle hodů na kostce. Při cestě zpět nemají akční políčka žádný význam.

ČERVENÁ VLOČKA

Láska hory přenáší. Hod' ihned ještě jednou a posuň svoji figurku dopředu podle hodů na kostce.

KONEC HRY

Vítězem hry se stává hráč, který jako první dojde k zámku na Severní hoře. Na cílové pole nemusí hráč dojít přesně. Stačí, když mu padne dostatečný nebo větší počet bodů.

*Přejeme vám příjemnou zábavu
a hodně štěstí ve hře!*

ANNA & ELSA

SK

Hra pre: 2–6 hráčov, **Vek:** 5–99 rokov, **Dĺžka hry:** 15 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 6 figúrok, 1 hraciu kocku, pravidlá

CIEĽ HRY

Cieľom hráčov je prekonať všetky nástrahy a dôjsť na Severnú horu ako prvý.

PRÍPRAVA HRY

Rozložený herný plán umiestnite pred začiatkom hry do stredu stola. Figúrku svojej farby umiestnite na oranžové štartové políčko so šípkou.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína hráč, ktorý má najstudenšie ruky alebo ten najmladší. Hráči sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek a postupujú po hernom pláne podľa hodu bodovej kocky. Na každom políčku môže stáť viac figúrok. Ďalší postup určuje farba alebo symbol políčka, na ktorom hráč ukončil svoj ťah.

SVETLOMODRÉ POLÍČKA

Ťah hráča na políčku končí. V hre pokračuje ďalší hráč.

MODRÉ POLÍČKA SO ŠÍPKOU

Ak hráč skončí svoj ťah presne na rázcestí, tzn. na jednom z dvoch políčok označených bielou šípkou, postupuje v budúcom ťahu v smere šípky.

Ak hráč vo svojom ťahu cez rázcestie prechádza, jeho ďalší postup sa riadi číslom, ktoré mu padlo na kocke:

- Ak hodil párne číslo (2, 4 alebo 6) vydá sa z rázcestia cestou vpravo.
- Ak hodil nepárne číslo (3 alebo 5) vydá sa cestou vľavo.

BIELE POLÍČKA S VLOČKOU

Hráč, ktorého ťah skončí na akčnom políčku, riadi sa pokynom podľa farby vločky.

ZELENÁ VLOČKA

Cesta v zime býva náročná, jeden zabľúdi, ani nevie ako. Najlepšie je vrátiť sa späť. Svoju figúrku posuň ihneď na políčko pred najbližším rázcestím (modré políčko so šípkou).

MODRÁ VLOČKA

Stretnúť kamarátov na ceste je vždy príjemné. Niekedy sa ale zarozprávaš a zdržiš. Jedno kolo nehráš.

ŠEDÁ VLOČKA

Zvlášť v zime dobré vybavenie cestu uľahčí. Posuň ihneď svoju figúrku o 4 políčka dopredu.

FIALOVÁ VLOČKA

Vichrica, ľad a mráz ti komplikujú cestu. Svoju figúrku posuň ihneď späť podľa hodu na kocke. Pri ceste späť nemajú akčné políčka žiadny význam.

ČERVENÁ VLOČKA

Láska hory prenáša. Hod' ihneď ešte raz a posuň svoju figúrku dopredu podľa hodu na kocke.

KONIEC HRY

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý ako prvý dôjde k zámku na Severnom vrchu. Na cieľové polia nemusí hráč dôjsť presne. Stačí, keď mu padne dostatočný alebo väčší počet bodov.

*Prajeme vám príjemnú zábavu
a veľa šťastia v hre!*

ANNA & ELSA

GB

Game for: 2–6 players, **Age:** 5–99 years, **Game length:** 15 minutes

Game contents: 1 gaming board, 6 pieces, 1 die, rules

GOAL OF THE GAME

The goal of the players is to overcome all pitfalls and be the first to reach the Northern Mountain.

PREPARATION OF THE GAME

Before the start of the game, unfold the gaming board and put it into the middle of the table. Put the piece of your colour on the orange starting point with the arrow.

RULES OF THE GAME

The player with the coldest hands or the youngest player starts the game. The players take turns clockwise and progress on the gaming board by number on the thrown dice. Several pieces can stand on every point. Further progress is determined by the colour or the symbol of the point on which the player has landed.

LIGHT BLUE POINTS

The player's move ends on the point. The next player will play.

BLUE POINTS WITH ARROWS

If a player lands exactly on a fork, i. e. on one of two points marked with a white arrow, the player will progress in the direction of the arrow in next move.

If the player passes the fork during the move, the player's further progress will be determined by the number thrown on the die:

- If the player has thrown an even number (2, 4 or 6), the player will continue from the fork to the right.
- If the player has thrown an odd number (3 or 5), the player will continue from the fork to the left.

WHITE POINTS WITH SNOWFLAKE

The player landing on an action point will

obey the instruction according to the colour of the flake.

GREEN FLAKE

Travelling in winter is difficult; one can get lost without knowing how. The best is to go back. Put your piece at once to the point before the closest fork (blue points with arrows).

BLUE FLAKE

Meeting friends on the road is always pleasant. But you sometimes become engrossed in conversation that delays you. You will skip one round.

GREY FLAKE

Good equipment makes the journey easy particularly in winter. Move your piece 4 points forward at once.

VIOLET FLAKE

Windstorm, ice and frost complicate your travel. Move your piece back at once, by the number of points thrown on the die. When travelling back, the action points have no meaning.

RED FLAKE

Love can move mountains. Throw once more at once and move your piece forward by the number of points thrown on the die.

END OF THE GAME

The player who is the first to reach the castle on the Northern Mountain will be the winner. The player does not need to reach exactly the finishing area. Sufficient or higher number of points will do.

*We wish you much fun
and good luck in the game!*

ANNA ÉS ELZA

HU

2–6 játékos részére, **Ajánlott életkor:** 5–99 éves korig, **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: Játéktábla, 6 bábu, Dobókocka, Játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy az akadályokat leküzdve elsőként megérkezzenek a hófödte hegyekbe.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Hajtsátok szét a játéktáblát, és tegyétek az asztal közepére. A bábukat tegyétek a narancssárga színnel jelölt start mezőre.

INDULHAT A JÁTÉK

A leghidegebb kezű, vagy a legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek egymás után, és a táblán a kockával dobott számnak megfelelő számú mezőt léphetnek. Egy mezőn több bábu is állhat. A mező színe és a rajta levő szimbólum határozza meg a játékos további feladatát.

VILÁGOSKÉK MEZŐK

A játékos számára a kör véget ért. A következő játékoson a sor.

KÉK MEZŐK ÚTELÁGAZÁSOKKAL

Ha egy játékos pont az útelágazásra lép, vagyis a fehér nyilakkal jelölt mezők egyikére, akkor a következő körben a nyíl irányában haladhat tovább.

Ha a játékos lépés közben halad át az útelágazáson, akkor lépésének irányát a dobás értéke határozza meg.

- Ha páros számot dobott (2, 4 vagy 6), akkor az útelágazástól jobbra kell továbblépnie.
- Ha páratlan számot dobott (3 vagy 5), akkor az útelágazástól balra kell haladnia.

FEHÉR MEZŐK HÓPIHÉVEL

Ha egy játékos akciómezőre lép teljesítenie kell a hópihe színének megfelelő utasítást.

ZÖLD HÓPIHE

Télen nehézkes utazni; könnyű eltévedni. Ilyenkor a legjobb megoldás visszafordulni. Lépj vissza a bábuval a legközelebbi útelágazás elé (kék mezők nyíllal).

KÉK HÓPIHE

Mindig jó barátokkal találkozni út közben. Néha azonban a beszélgetés sok időt elrabolja. Egy körből kimaradsz.

SZÜRKE HÓPIHE

A jó felszerelés nagyon fontos - különösen télen. Négy mezőt léphetsz előre.

LILA HÓPIHE

A hóvihár, a jég és a hideg idő nehezítik utadat. A dobott értéknek megfelelő számú mezőt lépj visszafelé. Az akciómezők nem érvényesek visszafelé haladás közben.

PIROS HÓPIHE

A szeretet a hegyeket is megmozgatja. Dobj még egyszer, és lépj előre a dobás értékének megfelelő számú mezőt.

A JÁTÉK VÉGE

Az játékot az nyeri meg, aki elsőként éri el a hófödte hegyekben lévő kastélyt. Nem szükséges pontosan a célmezőbe érkezni, a játékos akkor is célba ér, ha nagyobb számot dob.

Jó szórakozást és sok szerencsét kívánunk!

ANNA IN ELSA

SLO

Igra za: 2 do 6 udeležencev, **Starost:** 5–99 let, **Trajanje igre:** 15 min.

Igra vsebuje: 1 igralni plan, 6 figur, 1 igralno kocko, pravila

NAMEN IGRE

Namen igre je, da igralci premagajo vse pasti in se povzpejo na Severno goro kot prvi.

PRIPRAVA IGRE

Pred začetkom igre razprostrite igralni na sredino stola. Figurice svoje barve postavite na oranžno štartno polje s puščico.

PRAVILA IGRE

Igrati prične tisi, ki ima najhladnejše roke oz. najmlajši igralec. Igralci se pri igri izmenjujejo v smeri urinih kazalcev in se držijo igralnega plana in števila pik na kocki. Na enem polju lahko stoji po več figuric. Postopek igre določa barva ali simbol polja, na katerem je igralec končal svojo potezo.

SVETLO MODRA POLJA

Poteza igralca se konča na polju. Igro nadaljuje naslednji igralec.

MODRA POLJA S PUŠČICO

Če igralec zaključi svojo potezo neposredno na razpotju, tj. na enem izmed dveh polj označenih z belo puščico, nadaljuje v naslednji potezi v smeri puščice.

Če igralec v svoji potezi preko križpotja igra naprej, se bo njegova nova poteza uravnavala po številki, ki se je pojavila na kocki:

- V kolikor je vrgel sodo številko (2, 4 ili 6), nadaljuje s križpotja na desno.
- Če vrže liho številko (3 ali 5) nadaljuje levo.

BELA POLJA S SNEŽINKO

Igralec, katerega poteza se konča na akcijskem polju, upošteva napotek po barvi snežinke.

ZELENA SNEŽINKA

Pot pozimi je zahtevna, presneto hitro se lahko izgubite. Zato je najbolje, da se vrnete nazaj. Takoj premakni svojo figurico na polje pred najbližje razpotje (modra barva s puščico).

MODRA SNEŽINKA

Srečati prijatelja na poti je vedno prijetno. Včasih s klepetom izgubiš nekaj časa. En krog miruješ.

SIVA SNEŽINKA

Posebej v zimskem obdobju oprema poenostavi pot. Takoj premakni figurico za 4 polja naprej.

VIOLIČNA SNEŽINKA

Nevihta, led in mraz ti zapletejo življenje. Svojo figurico takoj premakni nazaj po številu pik, ki jih kaže kocka. Na poti nazaj nimajo akcijska polja nobenega pomena.

RDEČA SNEŽINKA

Ljubezem gore premika. Vrzi takoj še enkrat in premakni svojo figurico naprej po številu pik, ki jih prikazuje kocka.

KONEC IGRE

Zmagovalec igre postane tisti igralec, ki med prvimi prispe do gradu na Severni gori. Ni nujno, da igralec prispe na cilj pravočasno. Zadostuje, če pade zadostno ali večje število točk.

Želimo Vam veliko zabave in sreče pri igri!

ANNA & ELSA

HR

Igra za: 2–6 igrača, **Starost igrača:** 5–99 godina, **Trajanje igre:** 15 min.

Igra sadrži: 1 ploča za igru, 6 figurica, 1 igrača kocka, Pravila igre

CILJ IGRE

Cilj igre je da svi igrači svladaju sve prepreke na putu i da kao prvi stignu na Sjevernu planinu.

PRIPREMA ZA IGRO

Prije početka igre stavite ploču za igru u sredinu stola. Figuricu Vaše boje stavite na narančasto startno polje sa strelicom.

PRAVILA IGRE

Igru počinje igrač koji ima najhladnije ruke, ili najmlađi igrač. Igrači bacaju kocke naizmjenice (igračići bacaju kocku naizmjenice u redoslijedu u smjeru vrtnje kazaljke na satu) i pomiču se po ploči za igru za onoliko polja koliki je broj na kocki. Na svakom polju na ploči može se istovremeno nalaziti nekoliko figurica. Dalje igrači postupaju prema boji ili simbolu polja na kojem je figurica završila nakon posljednjeg poteza.

PLAVA POLJA

Igrač na ovom polju završava svoj potez. Igru nastavlja naredni igrač.

SVJETLOPLAVA POLJA SA STRELICOM

Ukoliko igrač završi svoj potez na raspuću, odnosno na jednom od dva polja označena bijelom strelicom, u narednom potezu ovaj igrač pomiče se naprijed u smjeru strelice.

Ukoliko igrač u svom potezu prolazi preko raspuća, isti se pomiče dalje za toliki broj polja koliki je broj dobio na kocki u tom potezu:

- Ako je pao parni broj (2, 4 ili 6) igrač na raspuću kreće desnim putem.
- Ako je pao neparni broj (3 nebo 5) igrač na raspuću kreće lijevim putem.

BIJELA POLJA S PAHULJICOM

Igrač koji je svoj potez završio na polju za akciju, postupa dalje ovisno o broju snježne pahuljice.

ZELENA PAHULJICA

Putovanje zimi zna biti veoma naporno, čovjek može zalutati i da ne zna kako. Najbolje je vratiti se natrag. Pomjeri svoju figuricu na posljednje polje ispred najbližeg raspuća (plava polja sa strelicom).

PLAVA PAHULJICA

Uvijek je lijepo naći se s frendovima na putu. Ali, ponekad se zapričaš i kasniš. Izostavljaš jedan krug.

SIVA PAHULJICA

Dobra zimska oprema će ti olakšati put, a posebno zimi. Pomakni svoju figuricu za 4 polja naprijed.

LJUBIČASTA PAHULJICA

Oluja, led i mraz ti otežavaju put. Pomjeri svoju figuricu natrag za onoliko broj polja koliko si dobio na kocki. Kod pomicanja unatrag polja za akciju nemaju nikakvo značenje.

CRVENA PAHULJICA

Ljubav pomjera planine. Bacaj još jednom i pomakni svoju figuricu za onoliko broj polja koliki je broj na kocki.

KRAJ IGRE

U igri pobjeđuje igrač koji je prvi stigao do zamka na Sjevernoj planini. On ne mora stići točno na ciljno polje. Dovoljno je ako dobije dovoljan ili viši broj na kocki.

Želimo Vam puno zabave i sreće u igri!

АНА И ЕЛЗА

SRB

Игра за : 2–6 играча, **Старост играча:** 5–99 година, **Трајање игре:** 15 мин.

Игра садржи: 1 плоча за игру, 6 фигурица, 1 коцкица за игру, Правила игре

ВЦИЉ ИГРЕ

Циљ игре је да сви играчи свладају све препреке на путу и да као први стигну на Северну планину.

ПРИПРЕМА ЗА ИГРУ

Пре почетка игре ставите плочу за игру на средину стола. Фигурицу Ваше боје ставите на наранџасто стартно поље са стрелицом.

ПРАВИЛА ИГРЕ

Игру почиње играч који има најхладније руке или најмлађи играч. Играчи бацају коцке наизменично (играчи бацају коцку наизменично, по редоследу, у смеру кретања казаљке на сату) и помичу се на плочи (за игру) за онолико поља колико показује број на коцкици. На сваком пољу на плочи може се истовремено налазити неколико фигурица. Играчи даље поступају према боји или симболу поља на којем је фигурица завршила након последњег потеза.

ПЛАВА ПОЉА

Играч на овом пољу завршава свој потез. Игру наставља наредни играч.

Светлоплава поља са стрелицом Уколико играч заврши свој потез на раскршћу односно на једном од два поља означена белом стрелицом, у наредном потезу тај играч се помиче напред, у смеру стрелице. Уколико играч у свом потезу пролази преко раскршћа, он се помиче даље за онолики број поља колико показује број који је добио на коцкици у том потезу:

- Ако је пао парни број (2, 4 или 6), играч на раскршћу креће десним путем.
- Ако је пао непарни број (3 или 5), играч на раскршћу креће левим путем.

БЕЛА ПОЉА С ПАХУЉИЦОМ

Играч који је свој потез завршио на пољу

за акцију, поступа даље зависно од броја снежне пахуљице.

ЗЕЛЕНА ПАХУЉИЦА

Путовање зими зна бити веома напорно, човек може залутати и да не зна како. Најбоље је вратити се назад. Померите своју фигурицу на последње поље испред најближег раскршћа (плава поља са стрелицом).

ПЛАВА ПАХУЉИЦА

Увек је лепо да се нађете с пријатељима на путу. Али, понекад се запричате и касните. Изостављате један круг.

СИВА ПАХУЉИЦА

Добра зимска опрема ће Вам олакшати пут, а посебно зими. Померите своју фигурицу за 4 поља напред.

ЉУБИЧАСТА ПАХУЉИЦА

Олуја, лед и мраз Вам отежавају пут. Померите своју фигурицу уназад за онолики број поља колико сте добили на коцкици. Приликом помицања уназад, поља за акцију немају никакво значење.

ЦРВЕНА ПАХУЉИЦА

Љубав помера планине. Баците коцкицу још једном и померите своју фигурицу за онолики број поља колико показује број на коцкици.

КРАЈ ИГРЕ

У игри побеђује играч који је први стигао до замка на Северној планини. Он не мора стићи тачно на циљно поље. Довољно је ако добије довољан или већи број на коцкици.

Желимо Вам пуно забаве и среће у игри!

ANNA & ELSA

RO

Joc pentru: 2–6 jucători, **Vârstă:** 5–99 de ani, **Durata jocului:** 15 min.

Jocul cuprinde: 1 plan de joc, 6 piese de joc, 1 zar de joc, regulile jocului

ȚELUL JOCULUI

Obiectivul jucătorilor este de a trece prin toate capcanele și să ajungă la Muntele nordic ca primii.

PREGĂTIREA JOCULUI

Planul jocului desfăcut amplasați înainte de joc în mijlocul mesei. Piesa de joc având culoarea aleasă de dumneavoastră amplasați pe câmpul portocaliu de pornire cu săgeată.

REGULILE JOCULUI

Jocul începe jucătorul care are mâinile cele mai reci sau este cel mai tânăr. Jucătorii se alternează în sensul acelor ceasornicului și avansează pe planul de joc în funcție de rezultatul zarului aruncat. Pe fiecare câmp pot să stea mai multe piese de joc. Deplasarea următoare determină culoarea sau simbolul câmpului la care jucătorul a terminat deplasarea sa.

CÂMPURILE DE CULOARE ALBASTRU DESCHIS

Deplasarea jucătorului pe câmp termină. Jocul continuă jucătorul următor.

CÂMPURILE ALBASTRE CU SĂGEATĂ

În cazul în care jucătorul termină drumul său exact pe răscruce ceea ce înseamnă că pe unul din cele două câmpuri marcate cu săgeata albă, următorul tur se îndreaptă în sensul săgeții.

În cazul în care jucătorul la turul său trece prin răscruce, continuarea la joc se realizează respectând numărul care a apărut pe zar:

- În cazul în care la aruncare a rezultat numărul par (2, 4 sau 6) atunci urmează drumul spre dreapta.
- În cazul în care la aruncare a rezultat numărul impar (3 sau 5) atunci urmează drumul spre stânga.

CÂMPURI ALBE CU FULG

Jucătorul a cărui mutare termină pe un câmp de acțiune, se realizează respectând culorile fulgii.

FULG VERDE

Drumul pe timpul iernii este dificil, te rătăcești nici nu știi cum. Cel mai bine este să te întorci din drum înapoi. Piesa dumneavoastră de joc mutați imediat pe câmpul care se află cel mai aproape în fața încrucișării (câmpurile albastre cu săgeată).

FULG ALBASTRU

Să-i întâlnești pe prieteni pe drum este întotdeauna foarte plăcut. Câteodată însă stai de vorbă și întârzi. Un tur nu vei juca.

FULG GRI

Special pe timpul iernii un echipament bun ușurează drumul. Mută piesa ta de joc cu 4 câmpuri în față.

FULG VIOLET

Viscolul, gheața și ger îți complică drumul. Piesa ta trebuie să fie retrasă înapoi în funcție de puncte rezultate în urma aruncării zarului. La drum de înapoiere câmpurile se ignorează n-au nici un sens.

FULG ROȘU

Dragostea mută și munții din loc. Aruncă imediat încă o dată zarul și mută încă o dată piesa ta înainte în funcție de puncte pe zar.

SFÂRȘIT DE JOS

Învingătorul jocului devine acel jucător care ca primul ajunge la castelul de pe Muntele Nordic. Nu este necesar ca pe câmpul de destinație jucătorul să ajungă exact. Este suficient dacă îi cade jucătorului numărul suficient sau mai mare de puncte.

Vă dorim o distracție plăcută și mult noroc la joc!

АННА & ЕЛЗА

BG

Игра за: 2–6 играчи, **Възраст:** 5–99 години, **Времетраене на играта:** 15 мин.

Играта съдържа: 1 план на игра, 6 фигурки, 1 зарче, правила

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играчите е да се преодолеят всички препятствия и да стигнат до Северната планина първи.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА

Преди началото на играта сложете плана в средата на масата. Разположете фигурките с вашия цвят на оранжовото поле на старта със стрелката.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта започва играчът, който е с най-студени ръце или който е най-малък. Играчите се редуват по посока на часовниковата стрелка и преминават по плана на играта според точките, които им се паднат на зарчето. На всяко едно от полетата може да застане повече от една фигурка. Движението в играта се определя от цвета или символа на полето, където играчът е свършил своя ход.

СВЕТЛОСИНИ ПОЛЕТА

Ходът на играча на полето приключва. В играта продължава следващият играч.

СИНИ ПОЛЕТА СЪС СТРЕЛКА

Ако играчът приключи своя ход точно на кръстопът, т.е. на едно от двете полета, означени с бяла стрелка, на следващия ход той тръгва по посока на стрелката. Ако играчът по време на своя ход премине през кръстопът, той трябва да погледне числото, което му се е паднало на зарчето:

- Ако му се е паднало четно число (2, 4 или 6), на кръстопът тръгва надясно.
- Ако му се е паднало нечетно число (3 или 5), тръгва по пътя наляво.

БЕЛИ ПОЛЕТА СЪС СНЕЖИНКА

Играчът, който е попаднал на това поле,

се ръководи от инструкциите според цвета на снежинката.

ЗЕЛЕНА СНЕЖИНКА

Пътят през зимата е много труден и лесно можете да се изгубите. Най-добре е да се върнете обратно. Премести веднага своята фигурка на полето преди най-близкия кръстопът (синьо поле със стрелка).

СИНЯ СНЕЖИНКА

Винаги е приятно да срещнеш приятели по пътя. Някога обаче можете да се заговорите и да се забавиш. Пропускаш един кръг.

СИВА СНЕЖИНКА

Особено през зимата доброто оборудване улеснява пътя. Премести фигурката си с 4 полета напред.

ЛИЛАВА СНЕЖИНКА

Виелица, лед и студ усложняват пътя ти. Премести веднага своята фигурка назад с толкова полета, колкото е числото на зарчето. При движение обратно специалните полета не играят никаква роля.

ЧЕРВЕНА СНЕЖИНКА

Любовта планини повдига. Хвърли зарчето още веднъж и премести фигурката си напред според числото на зарчето.

КРАЙ НА ИГРАТА

Победител на играта е този играч, който първи пристигне до замъка в Северната планина. Не е необходимо играчът да дойде точно на крайното поле. Достатъчно е, ако хвърли достатъчно или по-голямо число на зарчето.

Желаем ви приятни забавления и късмет в играта!

ПРАВИЛА | PP

ANNA & ELSA

LT

Žaidimas skirtas: 2–6 žaidėjams, **Amžius:** 5–99 metai, **Žaidimo trukmė:** 15 min.

Žaidimo rinkinys: 1 žaidimo planas, 6 figūrėlės, 1 lošimo kauliukas, taisyklės

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidėjo tikslas - įveikus visas kliūtis pirmam pasiekti Šiaurinį kalną.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Išskleiskite žaidimo planą, prieš pradėdami žaidimą. Žaidėjų figūrėlės padėkite stalo viduryje. Savo spalvos figūrėlę patalpinkite ant oranžinio starto laukelio su strėliuke.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidimą pradeda žaidėjas, kurio rankos šalčiausias, arba jauniausias žaidėjas. Žaidėjai žaidžia paeiliui, laikrodžio rodyklių kryptimi, savo figūrėlę žaidimo plane perstumia per tiek laukelių, kiek taškų iškrita metus lošimo kauliuką. Ant kiekvieno laukelio gali stovėti kelios figūrėlės. Tolesnį elgesį nurodo laukelio, ant kurio žaidėjas baigė ėjimą, spalva arba simbolis.

ŠVIESIAI MĖLYNI LAUKELIAI

Žaidėjo ėjimas laukelyje baigiasi. Žaidimą tęsia sekantis žaidėjas.

MĖLYNI LAUKELIAI SU STRĖLIUKE

Jeigu žaidėjas savo ėjimą baigė tikslai kryžkelėje, tai yra ant vieno iš dviejų laukelių su balta strėliuke, sekančiame ėjime juda strėliukės kryptimi.

Jeigu žaidėjas savo ėjime kryžkele praeina, toliau elgiasi pagal tai, kiek taškų jam iškrita metus lošimo kauliuką:

- jeigu iškrita porinis taškų skaičius (2, 4 arba 6) už kryžkelės eina dešiniu keliu.
- jeigu iškrita neporinis skaičius (3 arba 5), toliau judės kairiu keliu.

BALTI LAUKELIAI SU SNAIGE

Žaidėjas, kuris ėjimą baigė ant tokio laukelio, toliau elgiasi pagal snaigės spalvą.

ŽALIA SNAIGĖ

Keliauti žiemą būna sudėtinga, galima paklysti net nesupratęs kaip. Geriausiai grįžti atgal. Savo figūrėlę nedelsiant perkelti į laukelį prieš artimiausią kryžkelę (mėlyni laukeliai su strėliuke).

MĖLYNA SNAIGĖ

Keliaujant visuomet malonu sutikti draugus. Tačiau kai kada užsikalbi ir užtrunki. Prarandi vieną metimą.

PILKA SNAIGĖ

Gerai pasiruošus žiemą keliauti lengviau. Savo figūrėlę pastumk 4 laukelius į priekį.

VIOLETINĖ SNAIGĖ.

Pūga, ledas ir šaltis apsunkina kelionę. Savo figūrėlę perkelti atgal per tiek laukelių, kiek iškrita taškų dar kartą metus lošimo kauliuką. Grįžtant laukeliai su simboliu neturi jokios reikšmės.

RAUDONA SNAIGĖ

Meilė ir kalnus perneša. Kauliuką mesk dar kartą ir savo figūrėlę perstumk pirmyn pagal taškų skaičių.

ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis pasiekia pilį ant Šiaurinio kalno. Žaidėjas neprivalo tiksliai atsistoti ant galinio laukelio. Užtenka, kad jam iškristų pakankamas arba didesnis taškų skaičius.

Linkime Jums maloniai pasilinksinti ir daug laimės žaidžiant!

ANNA & ELZA

LV

Spēle: 2–6 spēlētājiem, **Vecums:** 5–99 gadi, **Spēles ilgums:** 15 min.

Spēles komplektā atrodas: 1 spēles plāns, 6 figūriņas, 1 metamais kauliņš, noteikumi

SPĒLES MĒRKIS

Spēlētāja mērķis ir pārvarēt visus šķēršļus un kā pirmajam nonākt Ziemeļu kalnā.

SPĒLES SAGATAVOŠANA

Izklātu spēles plānu pirms spēles sākumā novietojiet galda vidū. Savas krāsas figūriņu novietojiet uz oranžā starta laukuma ar bultiņu.

SPĒLES NOTEIKUMI

Spēli uzsāk spēlētājs, kuram ir visaukstākās rokas, vai visjaunākais spēlētājs. Spēlētāji spēlē mainās pulksteņrādītāju kustības un pārvietošanas spēlēs plānā atbilstoši uzmetajam metamajam kauliņam. Uz katra lauciņa var atrasties vairākas figūriņas. Turpmāko rīcību nosaka lauciņa krāsa vai simbols, kurā spēlētājs beidzis savu gājieni.

GAIŠI ZILIE LAUCIŅI

Spēlētāja gājiens šajā lauciņā beidzas. Spēli turpina nākamais spēlētājs.

ZILIE LAUCIŅI AR BULTIŅU

Ja spēlētājs savu gājieni beidz tieši krustcelēs, t.i., vienā no lauciņiem, kas apzīmēts ar baltu bultiņu, nākamajā gājienā tas dodas bultiņas virzienā.

Ja spēlētājs savā gājienā šķērso krustceles, tā turpmākā rīcība ir atkarīga no skaitļa, ko tas uzmeta metamajā kauliņā:

- Ja viņš ir uzmetis pāra skaitli (2, 4 vai 6) krustcelēs tam jādodas pa labi.
- Ja viņš ir uzmetis nepāra skaitli (3 vai 5) krustcelēs tam jādodas pa kreisi.

BALTIE LAUCIŅI AR SNIEGPĀRSLIŅU

Spēlētājs, kura gājiens ir beidzies akciju lauciņā, rīkojas saskaņā ar norādījumiem atbilstoši sniegpārslīņas krāsai.

ZALĀ SNIEGPĀRSLIŅA

Ceļš ziemā mēdz būt grūts, gadās apmaldīties, pašam nezinot kā. Vislabāk ir atgriezties. Nekavējoties pārvieto savu figūriņu uz lauciņu pirms vistuvākajām krustcelēm (zilie lauciņi ar bultiņu).

ZILĀ SNIEGPĀRSLIŅA

Vienmēr ir patikami ceļojot satikt draugus. Tomēr dažreiz gadās aizrunāties un aizkavēties. Izlaid vienu gājieni.

PELĒKA SNIEGPĀRSLIŅA

Labs aprīkojums, it īpaši ziemā, padara ceļu vieglāku. Pārvieto savu figūriņu uzreiz par 4 lauciņiem uz priekšu.

VIOLETA SNIEGPĀRSLIŅA

Viesulis, ledus un sals sarežģī tavu ceļu. Nekavējoties pārvieto savu figūriņu atpakaļ atbilstoši uzmetajam skaitlim metamajā kauliņā. Atgriežoties akciju lauciņiem nav nekādas nozīmes.

SARKANĀ SNIEGPĀRSLIŅA

Mīlestība ir visvarena. Tūlīt met vēlreiz metamo kauliņu un atbilstoši tam pārvieto uz priekšu savu figūriņu.

SPĒLES BEIGAS

Par uzvarētāju kļūst tas spēlētājs, kas pirmais sasniedz pili uz Ziemeļu kalna. Gala lauciņā spēlētājam nav jānonāk precīzi. Pietiek, ja viņš uzmet pietiekamu vai lielāku skaitu punktu.

Patikamu izklaidi un labu veiksmi spēlē!

ANNA & ELSA

EST

Mäng on mõeldud: 2–6 mängijale, **Vanus:** 5–99 aastat, **Mängu kestus:** 15 min

Mängu sisaldab: 1 mängulaud, 6 nuppu, 1 täring, reegliid

MÄNGU EESMÄRK

Mängijate eesmärk on ületada kõik takistused ja jõuda esimesena Põhjamäele.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Asetage mängulaud enne mängu algust keset lauda. Asetage oma värvi nupud oranžile noolega stardiväljale.

MÄNGUREGLID

Mängu alustab mängija, kellel on kõige külmemad käed või kes on kõige noorem. Mängijad käivad päripäeva ja liiguvad mööda mängulauda vastavalt täringu silmade arvule. Ühel väljal võib olla ka mitu nuppu. Tegevuse pärast käiku määrab selle välja värvus või sümbol, millel mängija käik lõppes.

HELESININE VÄLI

Mängija käik lõppeb sellel väljal. Käib järgmine mängija.

NOOLEGA SININE VÄLI

Kui mängija käik lõppeb täpselt ristmikul, st ühel kahest valge noolega tähistatud väljast, siis teeb ta järgmise käigu noole suunas.

Kui mängija läbib käigu ajal ristmiku, siis toimib ta vastavalt sellele, milline on silmade arv täringul:

- kui ta viskas paarisarvu (2, 4 või 6), siis liigub ta ristmikul paremale.
- kui ta viskas paaritu arvu (3 või 5), siis liigub ta vasakule.

HELBEGA VALGE VÄLI

Mängija, kelle käik lõppeb tegevusväljal, toimib vastavalt helbe värvile.

ROHELINE HELVES

Talvel on teekond raske ja võib kergesti ära eksida. Kõige parem on tagasi minna. Vii oma nupp lähima ristmiku (noolega sinine väli) ette.

SININE HELVES

Teel on alati meeldiv sõpru kohata. Mõnikord aga jääd nendega juttu ajama. Jätad ühe vooru vahele.

HALL HELVES

Eriti talvel muudab hea varustus teekonna kergemaks. Vii oma nupp kohe 4 sammu edasi.

LILLA HELVES

Lumetorm, jää ja pakane muudavad teekonna raskemaks. Vii oma nupp vastavalt täringu silmade arvule kohe tagasi. Tagasilikumisel ei ole tegevusväljadel tähendus.

PUNANE HELVES

Armastus ületab kõik tõkked. Viska täringut kohe veel kord ja vii oma nupp vastavalt täringu silmade arvule edasi.

MÄNGU LÕPP

Võidab see mängija, kes jõuab esimesena Põhjamäel oleva lossini. Mängija ei pea sihtväljale jõudma täpselt. Piisab, kui ta saab täringul piisava või suurema arvu silmi.

Soovime meeldivat ajaveetmist ja mänguõnne!

АННА И ЭЛСА

RUS

Игра для: 2–6 игроков, **Возраст:** 5–99 лет, **Продолжительность игры:** 15 мин.

Игра содержит: 1 игровой план, 6 фигурок, 1 игровой кубик, правила

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Целью игроков является преодолеть все ловушки и добраться первым до Северной горы.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Перед началом игры положить развернутый игровой план в середину стола. Поставьте фигурку Вами определенного цвета на оранжевое стартовое поле со стрелкой.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игру начинает игрок, у которого самые холодные руки или самый молодой игрок. В течение игры игроки меняются по направлению часовой стрелки и поступают по игровому плану на основе количества очков на брошенном кубике. На каждом поле может находиться больше, чем одна фигурка. Дальнейший ход игры определяется цветом или символом поля, на котором игрок свой ход фигуркой закончил.

СВЕТЛО-СИНИЕ ПОЛЯ

Игрок ход фигуркой на этом поле кончает. Игру продолжает следующий игрок.

СИНИЕ ПОЛЯ СО СТРЕЛКОЙ

Если игрок кончает ход фигуркой точно на распутье, значит, на одном из двух полей обозначенных белой стрелкой, то при следующем ходе фигуркой он поступает по направлению стрелки.

Если игрок при своем ходе фигуркой только проходит через распутье, то его следующий ход зависит от числа, брошенного кубиком:

- Если бросил четное число (2, 4 или 6), то он отправляется вправо.
- Если бросил нечетное число (3 или 5), то он отправляется влево.

БЕЛЫЕ ПОЛЯ СО СНЕЖИНКОЙ

Игрок, ход фигуркой которого кончается на активном поле, руководствуется инструкцией согласно цвету снежинки.

ЗЕЛЕНАЯ СНЕЖИНКА

Зимой путь бывает тяжелым, легко человеку заблудиться. Лучше всего вернуться назад. Фигурку необходимо сразу же передвинуть на поле перед ближайшим путем (синие поля со стрелкой).

ГОЛУБАЯ СНЕЖИНКА

Встретить друзей по дороге всегда приятно. Но некогда просто заговориться и задержишься. Один раунд не играешь.

СЕРАЯ СНЕЖИНКА

Особенно зимой облегчает теплая одежда путь. Сразу передвинь вою фигурку вперед на 4 поля.

ФИОЛЕТОВАЯ СНЕЖИНКА

Вихрь, лед и мороз затрудняют путь. Сразу передвинь свою фигурку назад на основе количества очков на брошенном кубике. На обратной дороге активные поля не имеют никакого значения.

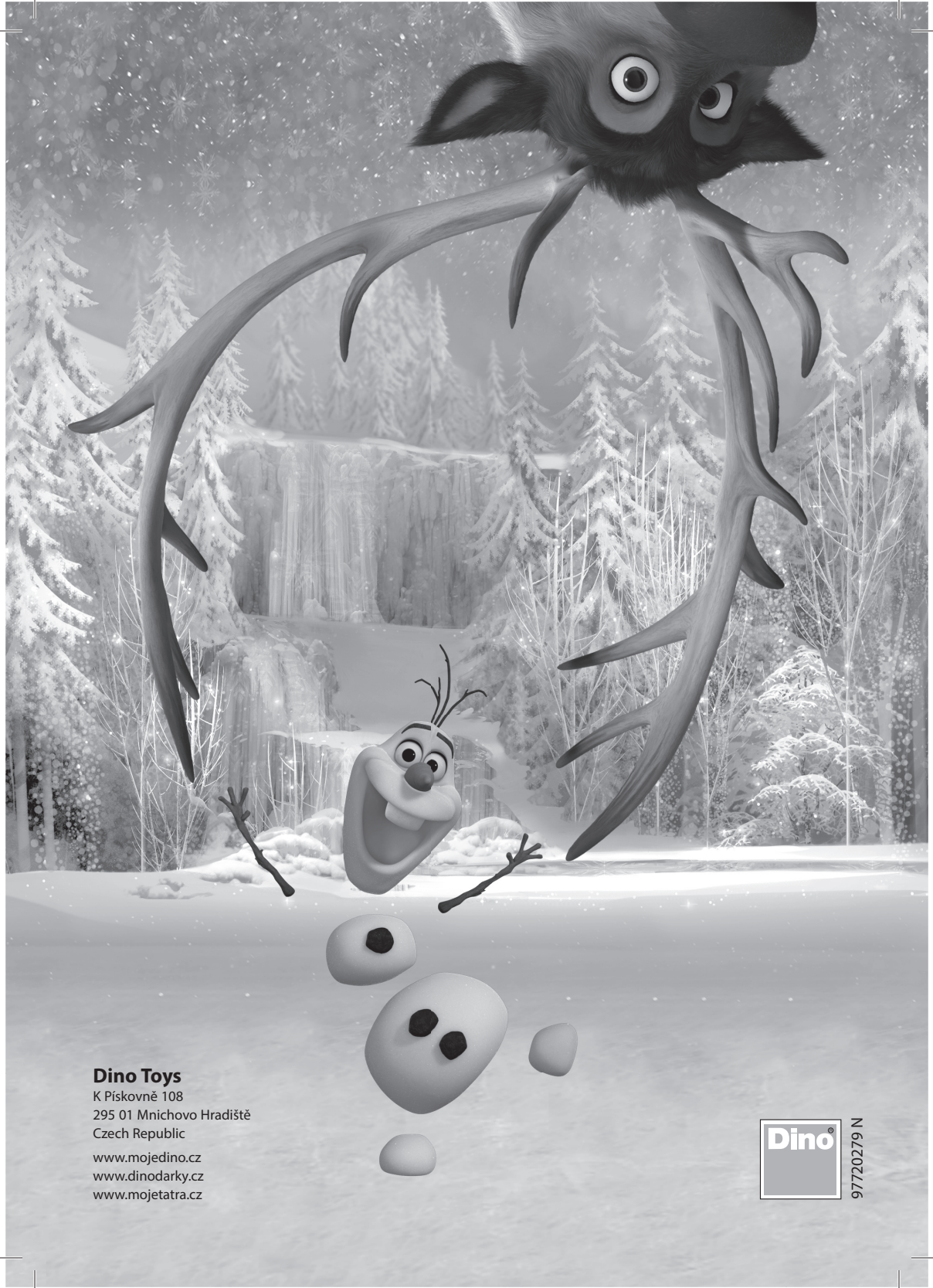
КРАСНАЯ СНЕЖИНКА

Любовь горы свернет. Брось кубиком еще раз и передвинь свою фигурку вперед на основе количества очков на брошенном кубике.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем является тот, который первым добирается до замка на Северной горе. Игроку не надо добраться точно на поле цели. Достаточно, бросит ли достаточное или большое количество очков.

Желаем хорошо повеселиться и удачи в течение игры!



Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.mojedino.cz
www.dinodarky.cz
www.mojetatra.cz



97720279 N