

# Disney ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ II

## Волшебное приключение

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### СОСТАВ ИГРЫ

- ◇ 16 квадратов игрового поля с разными сторонами;

*Символ времени года*

*Особое свойство*



- ◇ 16 карт игроков;

*Герой*

*Символ времени года*



- ◇ 36 жетонов времён года;

*По 9 зимы, весны, лета и осени*



- ◇ 4 фишки игроков с подставками;

- ◇ 4 кубика игроков.



*Правила предназначены для прочтения взрослыми.*

В королевство Эренделл пришла новая беда: времена года перемешались. Вдоль заснеженной тропинки растут яркие весенние цветы, а стоит зайти за поворот, как с деревьев начинают облетать жёлтые листья. Разберитесь в этой путанице, разгадайте тайны всех времён года и верните в Эренделл правильную погоду.

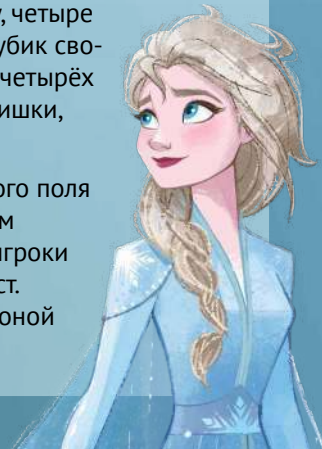
#### ОБ ИГРЕ

Игроки перемещают фишки своих героев по квадратам игрового поля. Приведя свою фишку на квадрат, игрок выполняет его особое свойство. Когда фишка покидает квадрат, он переворачивается, открывая новое свойство. Большинство свойств позволяют игрокам получить жетоны времён года. Для победы игрок должен собрать по одному жетону каждого из четырёх времён.

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает героя, за которого будет играть, и берёт себе его фишку, четыре карты с его изображением и кубик своего цвета. Если в игре меньше четырёх участников, уберите лишние фишки, карты и кубики в коробку.

Перемешайте квадраты игрового поля и выложите их на стол большим квадратом 4×4 так, чтобы все игроки хорошо видели символы и текст. Не имеет значения, какой стороной вверх будут лежать квадраты.



Положите рядом с игровым полем все жетоны времён года. Это будет ваш резерв.

Тот, кто проснулся сегодня раньше всех, становится первым игроком.



Подготовка игры для троих участников

## ХОД ИГРЫ

В свой ход выполните следующие действия в указанном порядке:

**1** **Переместите фишку своего героя.** Вы можете либо перейти на соседний свободный квадрат по горизонтали или вертикали, либо сыграть с руки карту и переместиться на любой свободный квадрат с таким символом.

**2** **Переверните квадрат,** с которого ушла ваша фишка.

**3** **Разыграйте свойство квадрата,** на который пришла ваша фишка.

Затем передайте ход своему соседу слева.

## 1. Переместите фишку своего героя

Вы можете переместить фишку своего героя одним из двух способов.

**А)** Перейдите на соседний квадрат игрового поля по горизонтали или вертикали, если на этом квадрате нет другой фишки. Если на соседнем квадрате стоит фишка другого игрока, вы можете перепрыгнуть её и встать на ближайший свободный квадрат в этом направлении. Выходить за пределы поля нельзя.

**Б)** Сыграйте с руки карту с символом времени года и переставьте фишку на любой квадрат с таким же символом, где нет другой фишки. Сыгранные карты кладите перед собой лицом вверх: позже вы сможете вернуть их на руку.

**Внимание!** В начале игры фишки всех игроков находятся за пределами поля. Поэтому в свой первый ход игрок должен сыграть карту, чтобы выставить свою фишку на любой свободный квадрат с таким же символом (необязательно с краю поля).

Отказаться от перемещения фишки нельзя.



## 2. Переверните квадрат

Сразу после того, как переместили свою фишку, переверните обратной стороной вверх тот квадрат, с которого она ушла. Теперь у этого квадрата другой символ и другое свойство. Некоторые свойства позволяют переместиться снова. Каждый раз, когда во время вашего хода вы перемещаете свою фишку, обязательно переворачивайте квадрат, с которого она ушла.

## 3. Разыграйте свойство квадрата

Выполните то, что написано на том квадрате, куда пришла ваша фишка. Если в свойстве сказано «можете», вы вправе отказаться от выполнения свойства. Если слова «можете» нет, вы должны выполнить свойство. Все свойства подробно описаны на стр. 4.

Некоторые свойства перемещают вашу фишку на другой квадрат. В таком случае сразу разыграйте свойство того квадрата, куда пришли (и не забудьте перевернуть предыдущий).

Закончив выполнять эти действия, передайте ход своему соседу слева.

## Другие правила

Во время игры вы будете часто бросать кубик. Если вам не нравится выпавший на кубике результат, вы можете сыграть с руки карту с таким же символом, как на том квадрате, где стоит ваша фишка, и перебросить кубик. После этого вы обязаны использовать выпавший результат.

Все сыгранные вами карты (для перемещения, переброса или по особому свойству) лежат перед вами лицевой стороной вверх. Вы возвращаете их на руку только с помощью свойства квадрата «Верните все свои карты на руку».

Если вы должны взять жетон времени года, берите его из резерва и кладите перед собой. Теперь это ваш жетон. Если в резерве не осталось нужных жетонов, заберите его у того игрока, у которого больше всех жетонов этого времени года.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце вашего хода у вас есть жетоны всех четырёх времён года, вы побеждаете в игре. Остальные игроки делают ещё по одному ходу. Те из них, кто при этом соберёт жетоны всех четырёх времён, тоже становятся победителями.



**Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Екатерина Рейес

**Художник:** uildrim

**Руководитель проекта:** Петр Тюленев

**Игру тестировали:** Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Игорь Журавлёв, Ольга Зябко, Павел Ильин, Денис Климов, Юлия Колесникова, Константин Пономарёв, Наталья Тележкина, Роман Яковлев

**Издатель:** ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

© Disney. Волшебство продолжается на [disney.ru](http://disney.ru)










Играть интересно








# ОСОБЫЕ СВОЙСТВА КВАДРАТОВ

Вы . Если у вас  или , возьмите . Если у вас  или , потеряйте .







**Вы бросаете кубик. Если у вас 1 или 2, возьмите жетон. Если у вас 5 или 6, потеряйте жетон.**

Бросьте свой кубик. Вы берёте указанный жетон, если выпало 1 или 2. Если выпало 3 или 4, ничего не происходит. Если выпало 5 или 6, вы должны вернуть в резерв любой свой жетон (а если у вас нет жетонов, ничего не происходит).

Вы . Если у вас меньше, чем  на поле, возьмите .


**Вы бросаете кубик. Если у вас меньше, чем число символов на поле, возьмите жетон.**

Бросьте свой кубик. Подсчитайте, сколько указанных символов сейчас на поле (не имеет значения, заняты эти квадраты или нет). Если у вас выпало меньше, возьмите указанный жетон. Если выпало столько же или больше, ничего не происходит.

Все . Если у игрока , он берёт . Вы берёте , если у вас  или .


**Все игроки бросают кубик. Если у игрока 6, он берёт жетон. Вы берёте жетон, если у вас 5 или 6.**

Это свойство действует на всех игроков, а не только на вас. Каждый игрок бросает свой кубик. Если у игрока выпало 6, он берёт указанный жетон. Вы берёте жетон и в том случае, если у вас выпало 5.

Можете сыграть 4 карты, чтобы взять .



**Можете сыграть 4 карты, чтобы взять любой жетон.**

Вы можете сыграть с руки четыре карты и взять из резерва жетон любого времени года. Если у вас на руке меньше четырёх карт или если вы не хотите их играть, ничего не происходит.

Если у вас есть , возьмите такой же.

**Если у вас есть жетон, возьмите такой же.**

Выберите один из своих жетонов и возьмите из резерва такой же. Таким образом вы можете получить только один жетон за ход. Если у вас нет жетонов, ничего не происходит.

Можете обменять  на  либо перейдите на соседний квадрат.

**Можете обменять 2 любых жетона на жетон либо перейдите на соседний квадрат.**

На этом квадрате вы выполняете одно из двух свойств на свой выбор. Первый вариант позволяет вам обменять два любых жетона на указанный жетон. Не имеет значения, какие жетоны вы обмениваете. Верните их в резерв и возьмите указанный жетон из резерва. Второй вариант позволяет вам перейти на соседний свободный квадрат (при этом можно перепрыгивать другие фишки). Не забудьте после этого перевернуть квадрат, с которого ушли, и выполнить свойство квадрата, на который пришли.

Верните все свои карты на руку.

**Верните все свои карты на руку.**

Заберите на руку все лежащие перед вами сыгранные карты. Со следующего хода вы сможете играть их снова.

Примените свойство квадрата, который занимает игрок справа.

**Примените свойство квадрата, который занимает игрок справа.**

Выполните свойство того квадрата, на котором стоит фишка вашего соседа справа. При этом всё равно считается, что вы стоите на своём квадрате (например, чтобы перебросить кубик, вам понадобится карта с символом своего квадрата, а не соседа справа).

Переместитесь на квадрат с чужой фишкой и передвиньте её.

**Переместитесь на квадрат с чужой фишкой и передвиньте её.**

Переставьте свою фишку на любой квадрат, где стоит фишка другого игрока. Передвиньте эту чужую фишку на соседний свободный квадрат (при этом можно перепрыгивать другие фишки). Не забудьте после этого перевернуть квадрат, с которого ушли, и выполнить свойство квадрата, на который пришли. Свойство квадрата, на который пришла фишка другого игрока, не выполняется.