

Disney  
**FROZEN II**

# Frozen Memories

3D  
Memory  
game



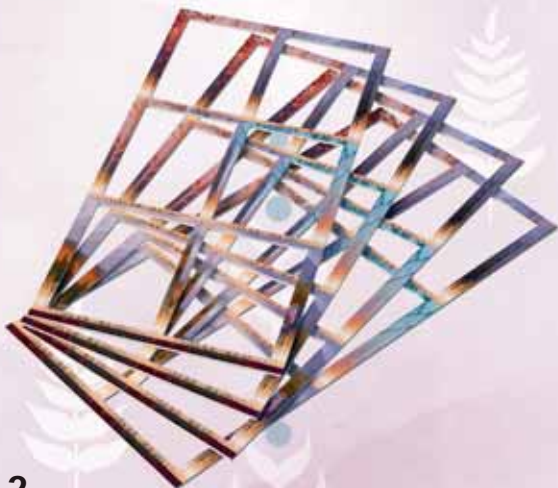
Find the  
match



ZAWARTOŚĆ CONTENT OBSAH СЪДЪРЖАНИЕ TURINYS SATURS  
 VSEBINA SISALDAB SADRŽAJ A DOBOZ TARTALMA SISÄLTÖ  
 ДО КОМПЛЕКТУ ВХОДЯТЪ KUTU İÇERİĞİ CONȚINUTUL CUTIEI  
 СОДЕРЖАНИЕ INNEHÅLL



plansza w pudełku • game board inside a box • Hrací deska v krabici • Hracia doska v škatuli • игрално  
 табло в кутия • žaidimo lenta dėžėje • spēles laukums kārbā • igralna plošča v škatli • karbis olev  
 māngulaud • igraća ploča u kutii • játéktábla a dobozban • tabla za igru u kutii • pelilauta laatikossa •  
 игрова дошка в корабці • 1 oyun tahtası • tablă de joc în cutie • игровое поле в коробке •  
 spelplan i en låda



4 planszetki graczy • 4 player boards •  
 4 hráčské karty • 4 hráčske karty •  
 4 индивидуални табла • 4 žaidėjų  
 lentelės • 4 spēlētāju laukumi • štiri  
 igralne plošče za igralce • 4 māngija laud •  
 4 ploče za igrače • 4 játékosábla • 4 table  
 za igrače • 4 pelaajakorttia •  
 4 дошки гравців • 4 oyuncu tahtası •  
 4 table pentru jucători • 4 карточки  
 игрока • personliga spelplaner för  
 4 spelare



24 žetony postaci • 24 character tokens • 24 žetonů postav • 24 žetonov postav • 24 жетона с герои • 24 personažů kortelės • 24 personažu žetoni • 24 žetonov z junaki • 24 tegelasetähist • 24 žetona s likovima • 24 szereplőzseton • 24 kartice sa likovima • 24 hahmomerkkiä • 24 фішки персонажів • 24 karakter jetonu • 24 de jetoane cu personaje • 24 жетона персонажей • 24 figurmärken



15 žetonów lasu • 15 forest tokens • 15 žetonů lesa • 15 žetonov lesa • 24 жетона с герои • 15 miško kortelių • 15 meža žetoni • 15 žetonov za gozd • 15 metsatähist • 15 žetona u obliku šume • 15 erdőzseton • 15 kartica sa motivima prirode • 15 metsämerkkiä • 15 лісових фішок • 15 orman jetonu • 15 jetoane cu rădure • 15 жетонов леса • 15 skogsmärken



instrukcja • instructions • Návod • Návod • инструкции • instrukcija • norādījumi • navodila • juhised • upute • játékleírás • uputstva • ohjeet • інструкція • talimatlar • instrucțiuni • инструкция • instruktioner

## FROZEN MEMORIES – instrukcja

Elsa chce poznać tajemnicę stojącą za jej magicznymi mocami, ale czy uda się jej odkryć prawdę? Na szczęście może liczyć na swoją siostrę Annę i wspaniałych przyjaciół. Dołączcie do świata bohaterów filmu *Kraina lodu II*, wykażcie się spostrzegawczością i sprawdźcie, jak dobra jest Wasza pamięć!

Wiek: 3+

Liczba graczy: 2–4

Czas rozgrywki: 10–20 min

### Zawartość

- plansza w pudełku
- 4 planszeczki graczy
- 24 żetony postaci
- 15 żetonów lasu
- instrukcja



## WARIANT I. LOTERYJKA

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wsuńcie losowo wszystkie żetony lasu w otwory na planszy umieszczonej w pudełku. Żetony postaci rozłóżcie obrazkami do góry obok planszy. Każdy gracz wybiera sobie planszeczkę do zbierania postaci.

### ROZGRYWKA

- Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Wyciągnij jeden z żetonów lasu i zobacz, co się na nim kryje.
- Jeśli jest to któraś z postaci z filmu i nie masz jej jeszcze na swojej planszeczce – wśród żetonów postaci znajdź pasujący i dołóż go do swojej planszeczki. Żeton lasu wsuń z powrotem w otwór na planszy. Ruch ma kolejny gracz.
- Jeśli wyciągnąłeś żeton lasu z postacią, którą masz już na swojej planszeczce, nie możesz pobrać żetonu postaci. Żeton lasu wsuń z powrotem w otwór na planszy. Ruch ma kolejny gracz.
- Jeśli jednak na żetonie lasu znajduje się liść lub płatek śniegu – wsuń żeton z powrotem w otwór na planszy i obróć planszę o 90 stopni w dowolnym kierunku. Ruch ma kolejny gracz, nie może on jednak wyciągnąć tego samego żetonu co Ty (chyba że na jego planszeczce zostało już tylko jedno wolne miejsce).

### ZAKOŃCZENIE GRY

Gracz, który pierwszy zgromadzi na planszeczce 6 różnych postaci z filmu – wygrywa grę!

## WARIANT II. MEMOS

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wsuńcie losowo wszystkie żetony lasu w otwory na planszy umieszczonej w pudełku. Żetony postaci – tyle kompletów, ilu jest graczy – rozłóżcie zakryte obok planszy. W skład jednego kompletu wchodzi żeton z Elsą, Anną, Olafem, Kristoffem, Svenem i Mattiasem. Każdy gracz wybiera sobie planszетkę do zbierania postaci.

### ROZGRYWKA

- Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Odkryj jeden z żetonów postaci i wyciągnij jeden z żetonów lasu. Jeśli obrazki są takie same – możesz dołożyć żeton postaci do swojej planszетki. Wsuń żeton lasu z powrotem w otwór na planszy. Ruch ma kolejny gracz.
- Jeśli jednak nie znalazłeś pary – wsuń żeton lasu z powrotem w otwór na planszy, a żeton postaci ponownie zakryj. Jeśli na żetonie lasu widniał liść – obróć planszę o 90 stopni w lewo. Jeśli na żetonie lasu widniał płatek śniegu – obróć planszę o 90 stopni w prawo. Ruch ma kolejny gracz.

### UWAGA!

Możesz mieć tylko jeden żeton z daną postacią. Jeśli masz już taką postać na swojej planszетce, zakryj ponownie żeton postaci, a żeton lasu wsuń z powrotem w otwór na planszy. Ruch ma kolejny gracz.

### ZAKOŃCZENIE GRY

Gracz, który pierwszy zgromadzi na planszетce 6 różnych postaci z filmu – wygrywa grę.

Autor gry: Paulina Kortas

Zespół: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Opracowanie graficzne: Wojciech Kubiak

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – instruction

Elsa wishes to uncover the mystery behind her magical powers – but will she find out the truth? Fortunately for her, she can count on her sister Anna and their amazing friends. Join your favourite characters in the world of *Frozen II*, be observant and test your memory!

Age: 3+

Number of players: 2-4

Time: 10-20 min

### Content

- game board inside a box
- 
- 24 character tokens
- 15 forest tokens
- instructions



## VARIANT I. LOTTERY

### GAME SETUP

All forest tokens should be put randomly in the slots on the game board inside the box. Character tokens should be placed face up next to the game board. Each participant chooses their own player board for collecting the characters.

### PLAYING THE GAME

- The youngest participant starts the game. The players then take their turns in a clockwise direction.
- Draw one forest token and check what's depicted on it.
- If it's one of the characters from the film and you don't have them on your player board yet – find a matching character token and place it on your player board. Put the forest token back in the slot on the game board. Then the next player takes their turn.
- If you've drawn a forest token with a character you already have on your player board, you can't take a character token. Put the forest token back in the slot on the game board. Then the next player takes their turn.
- If the forest token depicts a leaf or a snowflake, put the token back in the slot on the game board and rotate the board by 90 degrees in any direction. Then the next player takes their turn but they can't draw the same token as you have (unless only one free space remains on their player board).

### END OF THE GAME

The first player to collect 6 different characters from the film on their player board wins!

## VARIANT II. MEMOS

### GAME SETUP

All forest tokens should be put randomly in the slots on the game board inside the box. Character tokens (one set for each player) should be placed face down next to the game board. Each set comprises tokens with Elsa, Anna, Olaf, Kristoff, Sven and Mattias – one token for each character. Each participant chooses their own player board for collecting the characters.

### PLAYING THE GAME

- The youngest participant starts the game. The players then take their turns in a clockwise direction.
- Flip one character token and draw one forest token. If the pictures match, you can add one character token to your player board. Put the forest token back in the slot on the game board. Then the next player takes their turn.
- If you haven't found a matching pair, put the forest token back in the slot on the game board and flip the character token back face down. If the forest token depicted a leaf, rotate the game board by 90 degrees left. If the forest token depicted a snowflake, rotate the game board by 90 degrees right. Then the next player takes their turn.

### NOTE!

You can collect only one token with a given character. If you already have that character on your player board, flip the character token back face down and put the forest token back in the slot on the game board. Then the next player takes their turn.

### END OF THE GAME

The first player to collect 6 different characters from the film on their player board wins!

Game author: Paulina Kortas

Team: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Graphic design: Wojciech Kubiak

Technical design: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



# FROZEN MEMORIES – návod

Elsa by ráda zjistila, díky jakým tajemstvím má svoji kouzelnou moc. Ale podaří se jí najít pravdu? Naštěstí se může spolehnout na svoji sestru Annu a jejich úžasně přátele. Připojte se ke svým oblíbeným postavám ze světa *Frozen II*, buďte pozorní a prověřte svoji paměť.

Věk: 3+

Počet hráčů: 2–4

Délka hry: 10–20 min

## Obsah

- Hrací deska v krabici
- 4 hráčské karty
- 24 žetonů postav
- 15 žetonů lesa
- Návod



## VARIANTA 1: LOTERIE

### PŘÍPRAVA HRY

Všechny žetony lesa náhodně rozmístíte na políčka na hrací desce v krabici. Žetony postav položte obrázkem nahoru vedle hrací desky. Každý hráč si vybere hráčskou kartu, na kterou bude pokládat získané postavy.

### PRŮBĚH HRY

- Hru začíná nejmladší hráč. Hráči hrají postupně jeden po druhém ve směru hodinových ručiček.
- Vezměte si jeden žeton lesa a podívejte se, jaký je na něm obrázek.
- Pokud je to jedna z filmových postav a vy ji ještě nemáte na své hráčské kartě, najděte žeton této postavy a položte jej na svou hráčskou kartu. Žeton lesa vraťte zpět na příslušné políčko na hrací desce. Pak pokračuje další hráč.
- Pokud si vylosujete žeton lesa s postavou, kterou už na hráčské kartě máte, žádný žeton si vzít nemůžete. Žeton lesa vraťte zpět na příslušné políčko na hrací desce. Pak pokračuje další hráč.
- Pokud je na žetonu lesa nakreslen list nebo sněhová vločka, vraťte jej zpět na políčko, odkud jste jej vzali, a otočte hrací desku o 90 stupňů v libovolném směru. Pak pokračuje další hráč, nemůže si však vzít stejný žeton jako vy (pokud na jeho hráčské kartě nezbyvá jediné volné místo).

### KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první na své hráčské kartě shromáždí 6 různých postav z filmu.



## VARIANTA 2: VZPOMÍNKY

### PŘÍPRAVA HRY

Všechny žetony lesa náhodně rozmístěte na políčka na hrací desce v krabici. Žetony postav (jednu sadu pro každého hráče) položte obrázkem dolů vedle hrací desky. V každé sadě žetonů je Elsa, Anna, Olaf, Kristoff, Sven a Mattias – pro každou postavu jeden žeton. Každý hráč si vybere hráčskou kartu, na kterou bude pokládat získané postavy.

### PRŮBĚH HRY

- Hru začíná nejmladší hráč. Hráči hrají postupně jeden po druhém ve směru hodinových ručiček.
- Otočte jeden žeton postavy a vezměte si jeden žeton lesa. Pokud jsou na obou stejné obrázky, můžete si na hráčskou kartu přidat jeden žeton postavy. Žeton lesa vraťte zpět na příslušné políčko na hrací desce. Pak pokračuje další hráč.
- Pokud jste dvojici nenašli, vraťte žeton lesa zpět na příslušné políčko na hrací desce a žeton postavy otočte obrázkem dolů. Pokud je na žetonu lesa list, otočte hrací desku o 90 stupňů doleva. Pokud je na žetonu lesa sněhová vločka, otočte hrací desku o 90 stupňů doprava. Pak pokračuje další hráč.

### POZNÁMKA!

Od každé postavy můžete mít jen jeden žeton. Pokud už příslušnou postavu na hráčské kartě máte, otočte její žeton zpět obrázkem dolů a vraťte žeton lesa na hrací desku. Pak pokračuje další hráč.

### KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první na své hráčské kartě shromáždí 6 různých postav z filmu.

Autor hry: Paulína Kortas

Tým: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Design: Wojciech Kubiak

Technický design: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – návod

Elsa chce odhaliť tajomstvo, ktoré sa skrýva za jej zázračnými schopnosťami, no zistí pravdu? Našťastie môže vždy počítať so svojou sestrou Annou a ich úžasnými priateľmi. Pridajte sa k svojim obľúbeným postavám zo sveta *Frozen II*, buďte pozorní a otestujte si pamäť!

Vek: 3+

Počet hráčov: 2 – 4

Doba hrania: 10 – 20 minút

### Obsah

- Hracia doska v škatuli
- 4 hráčske karty
- 24 žetónov postáv
- 15 žetónov lesa
- Návod



## VARIANT I. – LOTÉRIA

### PRÍPRAVA HRY

Všetky žetóny lesa sa musia rozložiť náhodne do otvorov v hracej doske v škatuli. Žetóny postáv sa musia umiestniť otočené nahor vedľa hracej dosky. Každý hráč si vyberie vlastnú hráčsku kartu, na ktorej bude zbierať postavy.

### PRIEBEH HRY

- Hru začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú v poradí v smere hodinových ručičiek.
- Vytiahni si jeden žetón lesa a pozri sa, čo je na ňom zobrazené.
- Ak je na ňom jedna z postáv z filmu, ktorú ešte nemáš na hráčskej karte, nájdi rovnaký žetón postavy a umiestni ho na svoju hráčsku kartu. Žetón lesa vráť do otvoru v hracej doske. Potom pokračuje v hre ďalší hráč.
- Ak vyťahneš žetón lesa s postavou, ktorú už máš na hráčskej karte, žetón postavy si nemôžeš vziať. Žetón lesa vráť do otvoru v hracej doske. Potom pokračuje v hre ďalší hráč.
- Ak je na žetóne lesa zobrazený list alebo vložka, vráť žetón do otvoru v hracej doske a otoč dosku o 90 stupňov ľubovoľným smerom. Na ťahu je ďalší hráč, no ten si nemôže vytriahnuť žetón, ktorý si si predtým vyťahol/vyťahla ty (ak na svojej hráčskej karte nemá už len jedno voľné miesto).

### KONIEC HRY

Víťazi hráč, ktorý ako prvý na svojej hráčskej karte nazbiera šesť rôznych postáv z filmu.

## VARIANT II. – SPOMIENKY

### PRÍPRAVA HRY

Všetky žetóny lesa sa musia rozložiť náhodne do otvorov v hracej doske v škatuli. Žetóny postáv (jedna séria pre každého hráča) sa musia umiestniť otočené nadol vedľa hracej dosky. Každá séria obsahuje žetóny s Elsou, Annou, Olafom, Kristoffom, Svenom a Mattiasom – jeden žetón pre každú postavu. Každý hráč si vyberie vlastnú hráčsku kartu, na ktorej bude zbierať postavy.

### PRIEBEH HRY

- Hru začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú v poradí v smere hodinových ručičiek.
- Otoč jeden žetón postavy a vyťahni si jeden žetón lesa. Ak sa obrázky zhodujú, môžeš si na hráčsku kartu pridať jeden žetón postavy. Žetón lesa vráť do otvoru v hracej doske. Potom pokračuje v hre ďalší hráč.
- Ak si nenašiel/nenašla pár, vráť žetón lesa do otvoru v hracej doske a znova otoč žetón postavy nadol. Ak je na žetóne lesa zobrazený list, otoč hraciu dosku o 90 stupňov doľava. Ak je na žetóne lesa zobrazená vložka, otoč hraciu dosku o 90 stupňov doprava. Potom pokračuje v hre ďalší hráč.

### POZNÁMKA!

Pre každú postavu si môžeš vziať len jeden žetón. Ak už na hráčskej karte máš konkrétnu postavu, znova otoč žetón postavy nadol a žetón lesa vráť do otvoru v hracej doske. Potom pokračuje v hre ďalší hráč.

### KONIEC HRY

Vítazí hráč, ktorý ako prvý na svojej hráčskej karte nazbiera šesť rôznych postáv z filmu.

Autor: Paulína Kortas

Tím: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Dizajn: Wojciech Kubiak

Technický dizajn: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – инструкции

Елза копнее да разкрие тайната, която се крие зад магическите ѝ сили, но ще научи ли истината? За свой късмет тя може да разчита на сестра си Анна и техните страхотни приятели. Присъединете се към любимите си герои в света на „Frozen II“, бъдете наблюдателни и тествайте паметта си!

Възраст: 3+

Брой на играчите: 2 – 4

Време за игра: 10 – 20 минути

### Съдържание

- игрално табло в кутия
- 4 индивидуални табла
- 24 жетона с герои
- 15 жетона с гора
- инструкции



## ВАРИАНТ 1. ЛОТАРИЯ

### ПОДРЕЖДАНЕ НА ИГРАТА

Всички жетони с гора се поставят на случаен принцип в гнездата върху игралното табло в кутията. Жетоните с герои се поставят с лицевата част нагоре непосредствено до игралното табло. Всеки участник избира свое индивидуално табло, на което ще събира героите.

### ИГРА

- Най-малкият участник започва играта. След това останалите играчи се редуват по посока на часовниковата стрелка.
- Изтегли един жетон с гора и провери какво е изобразено на него.
- Ако е един от героите от филма и все още не разполагаш с него на своето индивидуално табло, намери жетон със съответстващия герой и го постави на таблото си. Сложи жетона с гора обратно в гнездото на игралното табло. След това е на ход следващият играч.
- Ако си изтеглил/а жетон с гора, изобразяващ герой, който вече имаш на индивидуалното си табло, не може да вземеш жетон с герой. Сложи жетона с гора обратно в гнездото на игралното табло. След това е на ход следващият играч.
- Ако жетонът с гора изобразява листо или снежинка, го сложи обратно в гнездото на игралното табло и завърти таблото на 90 градуса в произволна посока. След това е на ход следващият играч, но той не може да тегли същия жетон като теб (освен ако на неговото индивидуално табло не е останало само едно свободно място).

### КРАЙ НА ИГРАТА

Играта печели играчът, който първи събере 6 различни герои от филма на своето индивидуално табло.



## ВАРИАНТ 2. НАБЛЮДАВАЙ И ПОМНИ

### ПОДРЕЖДАНЕ НА ИГРАТА

Всички жетони с гора се поставят на случаен принцип в гнездата върху игралното табло в кутията. Жетоните с герои (един комплект за всеки играч) се поставят с лицевата част надолу непосредствено до игралното табло. Всеки комплект се състои от жетони с Елза, Анна, Кристоф, Свен и Матиас – по един жетон за всеки герой. Всеки участник избира свое индивидуално табло, на което ще събира героите.

### ИГРА

- Най-малкият участник започва играта. След това останалите играчи се редуват по посока на часовниковата стрелка.
- Обърни един жетон с герой и изтегли един жетон с гора. Ако картинките съвпадат, можеш да добавиш един жетон с герой на своето индивидуално табло. Сложи жетона с гора обратно в гнездото на игралното табло. След това е на ход следващият играч.
- Ако не си открил/а съпадаща двойка, сложи жетона с гора обратно в гнездото на игралното табло и обърни жетона с герой отново с лицевата част надолу. Ако жетонът с гора изобразява листо, завърти таблото на 90 градуса наляво. Ако жетонът с гора изобразява снежинка, завърти таблото на 90 градуса надясно. След това е на ход следващият играч.

### НЕ ЗАБРАВЯЙ!

Можеш да вземеш само един жетон с даден герой. Ако вече имаш този герой на индивидуалното си табло, обърни жетона с герой отново с лицевата част надолу и сложи жетона с гора обратно в гнездото на игралното табло. След това е на ход следващият играч.

### КРАЙ НА ИГРАТА

Играта печели играчът, който първи събере 6 различни герои от филма на своето индивидуално табло.

Играта е проектирана от: Paulina Kortas

Екип: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Оформление: Wojciech Kubiak

Технически дизайн: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – Instrukcija

Elza nori išsiaiškinti savo magiškų galių paslaptį, bet ar ji sužinos tiesą? Laimei, ji gali pasikliauti savo seserimi Ana ir jų nuostabiais draugais. Prisijunkite prie savo mėgstamų „Ledo šalis 2“ personažų, būkite atidūs ir patikrinkite savo atmintį!

Amžius: 3 +

Žaidėjų skaičius: 2–4

Žaidimo trukmė: 10–20 min.

### Turinys

- žaidimo lenta dėžėje
- 4 žaidėjų lentelės
- 24 personažų kortelės
- 15 miško kortelių
- instrukcija



## I BŪDAS. LOTERIJA

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Visas miško korteles reikia įdėti į dėžėje esančios žaidimo lentos angas atsitiktine tvarka. Personažų korteles reikia padėti atverstas šalia žaidimo lentos. Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo žaidėjo lentelę personažams rinkti.

### ŽAIDIMO EIGA

- Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.
- Ištraukite vieną miško kortelę ir patikrinkite, kas ant jos pavaizduota.
- Jei tai vienas iš filmo personažų ir jo dar neturite ant savo žaidėjo lentelės, suraskite tokią pačią personažo kortelę ir padėkite ant savo lentelės. Įdėkite miško kortelę atgal į žaidimo lentos angą. Tuomet eilė pereina kitam žaidėjui.
- Jei ištraukėte miško kortelę su personažu, kurį jau turite ant savo lentelės, personažo kortelės pasiimti negalite. Įdėkite miško kortelę atgal į žaidimo lentos angą. Tuomet eilė pereina kitam žaidėjui.
- Jei ant miško kortelės vaizduojamas lapas arba sniegė, įdėkite kortelę atgal į žaidimo lentos angą ir pasukite lentą 90 laipsnių bet kuria kryptimi. Tuomet eilė pereina kitam žaidėjui, tačiau jis negali ištraukti tokios pačios kortelės kaip ir jūs (nebent ant jo žaidėjo lentelės lieka tik viena laisva vieta).

### ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi žaidėjas, kuris ant savo žaidėjo lentelės pirmas surenka 6 skirtingus filmo personažus!

## II BŪDAS. PRISIMINIMAI

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Visas miško korteles reikia įdėti į dėžėje esančios žaidimo lentos angas atsitiktine tvarka. Personažų korteles (vienas rinkinys kiekvienam žaidėjui) reikia padėti užverstas šalia žaidimo lentos. Kiekvieną rinkinį sudaro kortelės su Elza, Ana, Olafu, Kristofu, Svenu ir Motiejumi – viena kortelė vaizduoja vieną personažą. Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo žaidėjo lentelę personažams rinkti.

### ŽAIDIMO EIGA

- Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.
- Atverskite vieną personažo kortelę ir ištraukite vieną miško kortelę. Jei paveikslėliai sutampa, vieną personažo kortelę galite padėti ant savo lentelės. Įdėkite miško kortelę atgal į žaidimo lentos angą. Tuomet eilė pereina kitam žaidėjui.
- Jei neradote sutampančios poros, įdėkite miško kortelę atgal į žaidimo lentos angą ir apverskite personažo kortelę. Jei ant miško kortelės pavaizduotas lapas, pasukite žaidimo lentą 90 laipsnių į kairę. Jei ant miško kortelės pavaizduota snagė, pasukite žaidimo lentą 90 laipsnių į dešinę. Tuomet eilė pereina kitam žaidėjui.

### PASTABA!

Galite rinkti tik po vieną personažo kortelę. Jei jau turite tą personažą ant savo lentelės, užverskite personažo kortelę ir įdėkite miško kortelę į žaidimo lentos angą. Tuomet eilė pereina kitam žaidėjui.

### ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi žaidėjas, kuris ant savo žaidėjo lentelės pirmas surenka 6 skirtingus filmo personažus!

Žaidimo autorius: Paulina Kortas

Komanda: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Grafinis dizainas: Wojciech Kubiak

Techninė plėtra: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – instrukcija

Elza vēlas noskaidrot savu burvju spēju noslēpumu – vai viņai izdosies noskaidrot patiesību? Viņai ir paveicies, jo viņa var paļauties uz savas māsas Annas un brīnišķīgo draugu palīdzību. Pievienojies saviem mīļākajiem varoņiem no *Frozen II*, esi vērīgs un pārbaudi savu atmiņu!

Vecums: 3+

Spēlētāju skaits: 2–4

Spēles ilgums: 10–20 minūtes

### Saturs

- spēles laukums kārbā
- 4 spēlētāju laukumi
- 24 personāžu žetoni
- 15 meža žetoni
- norādījumi



## I VARIANTS. LOTERIJA

### SPĒLES UZSĀKŠANA

Nejaušā secībā ievietojiet visus meža žetonus spēles laukumā, kas atrodas kārbā. Personāžu kārtis novieto uz augšu blakus spēles laukumam. Katrs dalībnieks izvēlas laukumu personāžu vākšanai.

### SPĒLES GAITA

- Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam katrs spēlētājs izdara savu gājienu, virzoties pulksteņrādītāju virzienā.
- Izvelciet vienu no meža žetoniem un apskatiet, kas uz tā attēlots.
- Ja tas ir viens no filmas personāžiem un jūsu spēles laukumā nav šāda personāža, tad atrodiat atbilstošu personāža žetonu un novietojiet to savā laukumā. Nolieciet meža žetonu atpakaļ tajā pašā vietā. Pēc tam gājienu veic nākamais spēlētājs.
- Ja izvilcāt meža žetonu ar personāžu, kurš jau ir jūsu spēlētāja laukumā, jūs nevarat ņemt personāža žetonu. Nolieciet meža žetonu atpakaļ tajā pašā vietā. Pēc tam gājienu veic nākamais spēlētājs.
- Ja uz meža žetona attēlota lapa vai sniegpārslīņa, nolieciet žetonu atpakaļ tajā pašā vietā spēles laukumā un pagrieziet laukumu par 90 grādiem jebkurā virzienā. Tad gājienu veic nākamais spēlētājs, bet nav atļauts paņemt žetonu, ko jau ir izvilcis cits spēlētājs (ja vien jūsu spēles laukumā nav atlicis tikai viens tukšs lauciņš).

### SPĒLES BEIGAS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais savāc 6 dažādus filmas personāžus.





## II VARIANTS. ATMIŅU MEKLĒŠANA

### SPĒLES UZSĀKŠANA

Nejausā secībā ievietojiet visus meža žetonus spēles laukumā, kas atrodas kārbā. Blakus spēles laukumam nolieciet personāžu žetonus ar attēliem uz leju (katram spēlētājam viens komplekts). Katrā komplektā ir Elzas, Annas, Olafa, Kristofa, Svena un Matiasa žetoni – katram personāžam viens žetons. Katrs dalībnieks izvēlas laukumu personāžu vākšanai.

### SPĒLES GAITA

- Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam katrs spēlētājs izdara savu gājieni, virzoties pulksteņrādītāju virzienā.
- Apgrieziet vienu personāža žetonu un izvelciet vienu meža žetonu. Ja attēls ir tāds pats, jūs variet pievienot savam spēles laukumam personāža žetonu. Nolieciet meža žetonu atpakaļ tajā pašā vietā. Pēc tam gājieni veic nākamais spēlētājs.
- Ja neizveidojas pāris, nolieciet meža žetonu atpakaļ tajā pašā vietā un apgrieziet personāža žetonu ar attēlu uz leju. Ja uz meža žetona attēlota lapa, pagrieziet spēles laukumu pa kreisi pa 90 grādiem. Ja uz meža žetona attēlota sniegpārslīņa, pagrieziet spēles laukumu pa labi pa 90 grādiem. Pēc tam gājieni veic nākamais spēlētājs.

### PIEZĪME!

Jums drīkst būt tikai viens žetons ar kādu personāžu. Ja jūsu spēles laukumā jau ir šāds personāžs, atstājiet personāža žetonu ar attēlu uz leju un ievietojiet meža žetonu atpakaļ tajā pašā vietā. Pēc tam gājieni veic nākamais spēlētājs.

### SPĒLES BEIGAS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais savāc 6 dažādus filmas personāžus.

Spēles autors: Paulina Kortas

Komanda: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Izkārtojums: Wojciech Kubiak

Tehniskais projekts: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



# FROZEN MEMORIES – navodila

Elza želi odkriti skrivnost svojih čarobnih moči – ali ji bo uspelo razkriti resnico? Na srečo se lahko zanese na svojo sestro Ano in njune dobre prijatelje. Pridružite se svojim najljubšim junakom v svetu Frozen II, bodite pozorni in preizkusite svoj spomin.

Starost: 3+

Število igralcev: 2–4

Igralni čas: 10–20 min.

## Vsebina

- igralna plošča v škatli
- štiri igralne plošče za igralce
- 24 žetonov z junaki
- 15 žetonov za gozd
- navodila



## 1. RAZLIČICA: LOTERIJA

### PRIPRAVA IGRE

Vse žetone za gozd naključno razporedite po mestih na igralni plošči v škatli. Žetone z junaki ob igralni plošči položite obrnjene navzgor. Vsak igralec si izbere svojo igralno ploščo za zbiranje junakov.

### POTEK IGRANJA

- Igra začne najmlajši igralec. Nato igra poteka v smeri urnega kazalca.
- Vzemi en žeton za gozd in preveri, kaj je prikazano na njem.
- Če je prikazan eden od junakov iz filma, ki ga še nimaš na svoji igralni plošči za igralca, poišči njegov par in ga положи na svojo igralno ploščo za igralca. Žeton za gozd положи nazaj na mesto na igralni plošči. Nato je na vrsti naslednji igralec.
- Če povlečeš žeton za gozd z junakom, ki ga že imaš na svoji igralni plošči za igralca, ne smeš vzeti žetona junaka. Žeton za gozd положи nazaj na mesto na igralni plošči. Nato je na vrsti naslednji igralec.
- Če žeton za gozd prikazuje list ali snežinko, postavi žeton nazaj na mesto na igralni plošči in igralno ploščo zavrti za 90 stopinj v kateri koli smeri. Nato je na vrsti naslednji igralec, toda ta ne sme vzeti enakega žetona, kot si ga vzel ti (razen če ima na svoji igralni plošči igralca prosto samo še eno mesto).

### KONEC IGRE

Zmaga tisti igralec, ki na svoji igralni plošči igralca prvi zbere šest različnih junakov iz filma.

## 2. RAZLIČICA: SPOMIN

### PRIPRAVA IGRE

Vse žetone za gozd naključno razporedite po mestih na igralni plošči v škatli. Žetone z junaki (en komplet za posameznega igralca) ob igralni plošči položite obrnjene navzdol. Vsak komplet vsebuje žetone z Elzo, Ano, Olafom, Krištofom, Svenom in Mattiasom – en žeton za vsakega junaka. Vsak igralec si izbere svojo igralno ploščo za zbiranje junakov.

### POTEK IGRANJA

- Igra začne najmlajši igralec. Nato igra poteka v smeri urnega kazalca.
- Obrni en žeton junaka in povleci en žeton za gozd. Če se sliki ujemata, lahko en žeton z junakom dodaš na svojo igralno ploščo. Žeton za gozd položi nazaj na mesto na igralni plošči. Nato je na vrsti naslednji igralec.
- Če ne najdeš ustreznega para, položi žeton za gozd nazaj na mesto na igralni plošči ter preobrne žeton z junakom tako, da bo obrnjen navzdol. Če žeton za gozd prikazuje list, igralno ploščo zavrti za 90 stopinj v levo. Če žeton za gozd prikazuje snežinko, igralno ploščo zavrti za 90 stopinj v desno. Nato je na vrsti naslednji igralec.

### UPOŠTEVAJ!

Zbereš lahko samo en žeton s posameznim junakom. Če že imaš tega junaka na svoji igralni plošči, preobrne žeton z junakom tako, da bo obrnjen navzdol, in položi žeton z gozdom nazaj na mesto na igralni plošči. Nato je na vrsti naslednji igralec.

### KONEC IGRE

Zmaga tisti igralec, ki na svoji igralni plošči igralca prvi zbere šest različnih junakov iz filma.

Zasnova igre: Paulina Kortas

Ekipa: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Postavitev: Wojciech Kubiak

Tehnična zasnova: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – juhised

Elsa püüab paljastada enda maagiliste võimete taga peituvat saladust – kuid kas ta leiab tõe? Tema õnneks võib ta toetuda oma õele Annale ning nende suurepärasele sõpradele. Ühinege enda *Frozen II* lemmiktegelastega, olge tähelepanelikud ning testige enda mälu!

Vanus: 3+

Mängijate arv: 2–4

Mänguaeg: 10–20 min

### Sisaldab

- karbis olev mängulaud
- 4 mängija laud
- 24 tegelasetähist
- 15 metsatähist
- juhised



## I. VARIANT - LOTERII

### MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Kõik metsatähised tuleb asetada mängulaua suvalistele väljadele. Tegelasetähised tuleb asetada, nagu ülespoole, mängulaua kõrvale. Iga mängija valib tegelaste kogumiseks enda mängulaua.

### MÄNGIMINE

- Mängu alustab noorim mängija. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.
- Tõmmake üks metsatähis ning vaadake, mida sellel kujutatakse.
- Kui see on üks filmitegelane ning seda tegelast pole veel teie mängulaul, peate leidma sama tegelasega tähise ning selle enda mängulauale asetama. Asetage metsatähis tagasi mängulaul asuvale väljale. Seejärel on järgmise mängija kord.
- Kui tõmbasite enda mängulaul juba olemasoleva tegelasega metsatähise, ei saa te uut tegelast mängulauale lisada. Asetage metsatähis tagasi mängulaul asuvale väljale. Seejärel on järgmise mängija kord.
- Kui metsatähisel kujutatakse lehte või lumehelvest, asetage tähis tagasi mängulaua väljale ning pöörake lauda 90 kraadi ükskõik mis suunas. Seejärel on järgmise mängija kord, kuid nemad ei tohi valida teiega sama tähist (kui nende mängulaul pole just viimane vaba väli).

### MÄNGU LÕPP

Esimene mängija, kes kogub enda mängulauale filmi 6 erinevat tegelast, on võitnud!



## II VARIANT - MEMOD

### MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Kõik metsatähised tuleb asetada mängulaua suvalistele väljadele. Mängutähised (üks komplekt igale mängijale) tuleb asetada mängulauale, pilt allapoole. Igas komplektis on Elsa, Anna, Olaf, Sven ja Mattias – üks tähis iga tegelase kohta. Iga mängija valib tegelaste kogumiseks enda mängulaua.

### MÄNGIMINE

- Mängu alustab noorim mängija. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.
- Pöörake üks tegelasetähis ümber ning võtke üks metsatähis. Kui pildid on samad, võite lisada ühe tegelase enda mängulauale. Asetage metsatähis tagasi mängulaual asuvalale väljale. Seejärel on järgmise mängija kord.
- Kui te ei leidnud sama paari, asetage mängutähis tagasi mängulaua väljale ning asetage tegelasetähis, nägu allapoole, tagasi lauale. Kui metsatähis kujutab lehte, pöörake mängulauda 90 kraadi võrra vasakule. Kui metsatähis kujutab lumehelvest, pöörake mängulauda 90 kraadi võrra paremale. Seejärel on järgmise mängija kord.

### MÄRKUS

Võite korraga võtta vaid ühe antud tegelasega tähise. Kui teil on see tegelane juba mängulaual, pöörake tegelasetähis jälle ümber (pilt allapoole) ning asetage metsatähis tagasi mängulaua väljale. Seejärel on järgmise mängija kord.

### MÄNGU LÕPP

Esimene mängija, kes kogub enda mängulauale filmi 6 erinevat tegelast, on võitnud!

Mängu kavandaja: Paulina Kortas

Meeskond: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Asetus: Wojciech Kubiak

Tehniline teostus: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – upute

Elsa želi razotkriti misterij svojih čarobnih moći, no hoće li otkriti istinu? Srećom, može računati na svoju sestru Annu i njihove nevjerojatne prijatelje. Pridružite se svojim omiljenim likovima u svijetu iz filma *Frozen II*, budite pozorni i iskušajte svoje pamćenje!

Dob: 3+

Broj igrača: 2 – 4

Trajanje igre: 10 – 20 min

### Sadržaj

- igrača ploča u kutiji
- 4 ploče za igrače
- 24 žetona s likovima
- 15 žetona u obliku šume
- upute.



## PRVA INAČICA – LUTRIJA

### PRIPREMA IGRE

Svi se žetoni u obliku šume postavljaju nasumce u otvore na igraćoj ploči koja se nalazi u kutiji. Žetoni s likovima postavljaju se licem prema gore pored igraće ploče. Svaki sudionik odabire svoju ploču za igrače za skupljanje likova.

### IGRA

- Najmlađi sudionik započinje igru. Igrači se zatim izmjenjuju u smjeru kretanja kazaljki na satu.
- Izvuci jedan žeton u obliku šume i provjeri što se nalazi na njemu.
- Ako je riječ o jednom od likova iz filma a još nemaš taj lik na svojoj ploči za igrače, pronađi odgovarajući žeton s likom i postavi ga na svoju ploču za igrače. Žeton u obliku šume vrati u otvor na igraćoj ploči. Zatim je na redu sljedeći igrač.
- Ako izvučeš žeton u obliku šume s likom koji se već nalazi na tvojoj ploči za igrače, ne možeš uzeti žeton s likom. Žeton u obliku šume vrati u otvor na igraćoj ploči. Zatim je na redu sljedeći igrač.
- Ako se na žetonu u obliku šume nalazi list ili snježna pahuljica, vrati žeton u otvor na igraćoj ploči i okreni ploču za 90 stupnjeva u bilo kojem smjeru. Zatim je na redu sljedeći igrač, ali ne smije izvući isti žeton kao i ti (osim ako na svojoj ploči za igrače ima samo još jedno slobodno polje).

### KRAJ IGRE

Pobjednik je igrač koji prvi skupi 6 različitih likova iz filma na svojoj ploči za igrače!

# DRUGA INAČICA – MEMORIJSKA IGRA

## PRIPREMA IGRE

Svi se žetoni u obliku šume postavljaju nasumce u otvore na igraćoj ploči koja se nalazi u kutiji. Žetoni s likovima (jedan komplet po igraču) postavljaju se licem prema dolje pored igraće ploče. Svaki se komplet sastoji od žetona s Elsom, Annom, Olafom, Kristoffom, Svenom i Mattiasom – jedan žeton za svaki lik. Svaki sudionik odabire svoju ploču za igrače za skupljanje likova.

## IGRA

- Najmlađi sudionik započinje igru. Igrači se zatim izmjenjuju u smjeru kretanja kazaljki na satu.
- Okreni jedan žeton s likom i izvuci jedan žeton u obliku šume. Ako se slike podudaraju, možeš dodati jedan žeton s likom na svoju ploču za igrače. Žeton u obliku šume vrati u otvor na igraćoj ploči. Zatim je na redu sljedeći igrač.
- Ako ne pronađeš odgovarajući par, vrati žeton u obliku šume u otvor na igraćoj ploči i ponovno okreni lice žetona s likom prema dolje. Ako se na žetonu u obliku šume nalazi list, okreni igraču ploču za 90 stupnjeva ulijevo. Ako se na žetonu u obliku šume nalazi snježna pahuljica, okreni igraču ploču za 90 stupnjeva udesno. Zatim je na redu sljedeći igrač.

## NAPOMENA!

Možeš uzeti samo jedan žeton s određenim likom. Ako se na tvojoj ploči za igrače već nalazi taj lik, ponovno okreni lice žetona s likom prema dolje i vrati žeton u obliku šume u otvor na igraćoj ploči. Zatim je na redu sljedeći igrač.

## KRAJ IGRE

Pobjednik je igrač koji prvi skupi 6 različitih likova iz filma na svojoj ploči za igrače!

Tvorac igre: Paulina Kortas

Tim: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Izgled: Wojciech Kubiak

Tehnički dizajn: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – játékleírás

Elza fel szeretné fedni a rejtélyt a varázserejéről, de vajon megtalálja az igazságot? Szerencséjére számíthat a nővérére, Annára és fantasztikus barátaikra. Csatlakozzatok a kedvenc *Frozen II*-szereplőitekhez, figyeljeteK jól, és teszteljétek a memóriátokat!

Életkor: 3+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 10–20 perc

### A doboz tartalma

- játéktábla a dobozban
- 4 játékos tábla
- 24 szereplőzseton
- 15 erdőzseton
- játékleírás



## I. VÁLTOZAT: LOTTÓ

### A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Tedd az összes erdőzsetont a dobozban lévő játéktábla nyílásaiba véletlenszerűen. Tedd a szereplőzsetonokat képpel felfelé a játéktábla mellé. Minden résztvevő kiválasztja a saját tábláját a szereplők gyűjtéséhez.

### JÁTÉKMENET

- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.
- Húzz egy erdőzsetont, és nézd meg mit ábrázol.
- Ha a film szereplőinek egyikét, és az még nincs meg neked a játékos tábládon, akkor keress egy egyező szereplőzsetont, és tedd a játékos tábládra. Tedd vissza az erdőzsetont a játéktábla nyílásába. Ezután a következő játékos jön.
- Ha olyan erdőzsetont húztál, amelyen a játékos tábládon már meglévő szereplő található, akkor nem vehetsz fel szereplőzsetont. Tedd vissza az erdőzsetont a játéktábla nyílásába. Ezután a következő játékos jön.
- Ha az erdőzseton egy levelet vagy hópelyhet ábrázol, tedd vissza a zsetont a játéktábla nyílásába, és fordasd el a táblát 90 fokkal valamelyik irányba. Ezután a következő játékos jön, de nem húzhatja ugyanazt a zsetont, mint te (hacsak nem egyetlen szabad hely maradt a játékos tábláján).

### A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki a játékos tábláján összegyűjt 6 különböző szereplőt a filmből, megnyeri a játékot!





## II. VÁLTOZAT: MEMÓRIA

### A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Tedd az összes erdőzetont a dobozban lévő játéktábla nyílásaiba véletlenszerűen. Tedd a szereplőzetonokat (minden játékosnak egy készletet) képpel lefelé a játéktábla mellé. Minden készlet tartalmazza Elza, Anna, Olaf, Kristoff, Sven és Mattias zsetonját – egy zsetont minden karakterből. Minden résztvevő kiválasztja a saját tábláját a szereplők gyűjtéséhez.

### JÁTÉKMENET

- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.
- Fordíts fel egy szereplőzetont, és húzz egy erdőzetont. Ha a képek egyeznek, akkor felvehetsz egy szereplőzetont a játékos táblára. Tedd vissza az erdőzetont a játéktábla nyílásába. Ezután a következő játékos jön.
- Ha a képek nem egyeznek, akkor tedd vissza a erdőzetont a játéktábla nyílásába, és fordíts vissza képpel lefelé a szereplőzetont. Ha az erdőzetonon egy levél látható, akkor forgasd balra 90 fokkal a játéktáblát. Ha az erdőzetonon egy hópehely látható, akkor forgasd jobbra 90 fokkal a játéktáblát. Ezután a következő játékos jön.

### MEGJEGYZÉS!

Egy szereplőből csak egyet gyűjthetsz össze. Ha már megvan az adott szereplő a játéktábládon, fordítsd képpel lefelé a szereplőzetont, és tedd vissza az erdőzetont a játéktábla nyílásába. Ezután a következő játékos jön.

### A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki a játékos tábláján összegyűjt 6 különböző szereplőt a filmből, megnyeri a játékot!

A játékot tervezte: Paulina Kortas

Csapat: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Kialakítás: Wojciech Kubiak

Műszaki tervezés: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesluchowska



# FROZEN MEMORIES – uputstva

Elsa želi da otkrije misteriju koja se krije iza njenih magičnih moći, ali da li će saznati istinu? Srećom za nju, može da računa na sestru Anu i sjajne prijatelje. Pridružite se omiljenim likovima u *Frozen II*, naoštrite svoja čula i testirajte pamćenje!

Uzrast: 3+

Broj igrača: 2–4

Trajanje partije: 10–20 min

## Sadržaj

- tabla za igru u kutiji
- 4 table za igrače
- 24 kartice sa likovima
- 15 kartica sa motivima prirode
- uputstva



## 1. VARIJANTA – LUTRIJA

### PRIPREMA ZA IGRU

Sve kartice sa motivima prirode treba da se poredaju nasumično u slobodna mesta na tabli za igru iz kutije. Kartice sa likovima treba da se stave licem nagore pored table za igru. Svaki učesnik bira svoju tablu za igrača na kojoj će prikupljati likove.

### TOK IGRE

- Najmlađi učesnik počinje igru. Igrači zatim naizmenično dolaze na red u pravcu kazaljke na satu.
- Izvuci jednu karticu sa motivima prirode i pogledaj šta je na njoj.
- Ako je to jedan od likova iz filma, a nemaš ga na svojoj tabli za igrača, pronadi odgovarajuću karticu sa likom i stavi je na svoju tablu. Vрати karticu sa motivima prirode u odgovarajuće mesto na tabli za igru. Zatim je red na sledećeg igrača.
- Ako izvučeš karticu sa motivima prirode na kojoj je lik koji već imaš na svojoj tabli, ne možeš da uzmeš karticu sa tim likom. Vрати karticu sa motivima prirode u odgovarajuće mesto na tabli za igru. Zatim je red na sledećeg igrača.
- Ako je na kartici sa motivima prirode oslikan list ili snežna pahulja, vrati karticu nazad na odgovarajuće mesto na tabli za igru i rotiraj tablu za 90 stepeni u bilo kom pravcu. Zatim je red na sledećeg igrača, ali on ne može da izvuče istu karticu kao i ti (osim ako mu je ostalo još samo jedno slobodno mesto na tabli).

### ZAVRŠETAK IGRE

Igrač koji prvi prikupi 6 različitih likova iz filma na svojoj tabli pobeđuje!

## 2. VARIJANTA – IGRA MEMORIJE

### PRIPREMA ZA IGRU

Sve kartice sa motivima prirode treba da se poređaju nasumično u slobodna mesta na tabli za igru iz kutije. Kartice sa likovima (jedan komplet za svakog igrača) treba da se stave licem nadole pored table za igru. Svaki komplet sadrži kartice sa Elsom, Anom, Olafom, Kristofom, Svenom i Matijasom – jedna kartica sa svakim likom. Svaki učesnik bira svoju tablu za igrača na kojoj će prikupljati likove.

### TOK IGRE

- Najmlađi učesnik počinje igru. Igrači zatim naizmenično dolaze na red u pravcu kazaljke na satu.
- Okreni jednu karticu sa likom i izvuci jednu karticu sa motivima prirode. Ako se slike podudaraju, možeš da dodaš jednu karticu sa likom na svoju tablu. Vрати karticu sa motivima prirode u odgovarajuće mesto na tabli za igru. Zatim je red na sledećeg igrača.
- Ako ne pronađeš odgovarajući par, vrati karticu sa motivima prirode nazad na odgovarajuće mesto na tabli za igru i ponovo okreni karticu sa likom licem nadole. Ako je na kartici sa motivima prirode oslikan list, rotiraj tablu za igru 90 stepeni ulevo. Ako je na kartici sa motivima prirode oslikana snežna pahulja, rotiraj tablu za igru 90 stepeni udesno. Zatim je red na sledećeg igrača.

### NAPOMENA!

Možeš da prikupiš samo jednu karticu sa određenim likom. Ako već imaš taj lik na svojoj tabli, ponovo okreni karticu sa likom licem nadole i vrati karticu sa motivima prirode nazad na odgovarajuće mesto na tabli za igru. Zatim je red na sledećeg igrača.

### ZAVRŠETAK IGRE

Igrač koji prvi prikupi 6 različitih likova iz filma na svojoj tabli pobeđuje!

Dizajner igre: Paulina Kortas

Tim: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Izgled: Wojciech Kubiak

Tehnički dizajn: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – ohjeet

Elsa haluaa ratkaista taikavoimiensa arvoituksen, mutta onnistuuko hän selvittämään totuuden? Onneksi apuna ovat sisko Anna ja hyvät ystävät. Tässä tarkkuutta ja hyvää muistia vaativassa pelissä seikkaillaan *Frozen II*:n maailmassa!

Ikäsuositus: 3+  
Pelaajamäärä: 2–4  
Peliaika: 10–20 min

### Sisältö:

- pelilauta laatikossa
- 4 pelaajakorttia
- 24 hahmomerkkiä
- 15 metsämerkkiä
- ohjeet.



## PELITAPA I. ONNENKAUPPAA

### PELIN VALMISTELU

Kaikki metsämerkit sijoitetaan sattumanvaraisessa järjestyksessä pelilaatikossa olevan pelilaudan aukkoihin. Hahmomerkit asetetaan pelilaudan viereen kuvapuoli ylöspäin. Kukin pelaaja valitsee itselleen pelaajakortin, johon hahmoja kerätään.

### PELIN KULKU

- Nuorin osallistuja aloittaa pelin. Pelivuoro siirtyy pelaajalta toiselle myötöpäivään.
- Nosta yksi metsämerkki ja katso sen kuvapuoli.
- Jos merkissä on jokin elokuvan hahmoista, jota sinulla ei vielä ole pelaajakorttissasi, etsi sitä vastaava hahmomerkki ja lisää se pelaajakorttiisi. Laita metsämerkki takaisin paikoilleen. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos nostamasi metsämerkki esittää hahmoa, joka sinulla on jo pelaajakorttissasi, et voi ottaa hahmomerkkiä. Laita metsämerkki takaisin paikoilleen. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos metsämerkissä on lehden tai lumihuatteen kuva, laita metsämerkki takaisin paikoilleen ja käännä lautaa 90 astetta haluamaasi suuntaan. Vuoro siirtyy tämän jälkeen seuraavalle pelaajalle, mutta hän ei voi nostaa samaa merkkiä (paitsi siinä tapauksessa, että hänen pelaajakortistaan puuttuu vain yksi hahmo).

### PELIN PÄÄTTYMINEN

Pelin voittaa se, joka onnistuu ensimmäisenä keräämään 6 eri hahmoa elokuvasta!

## PELITAPA II. MUISTIPELI

### PELIN VALMISTELU

Kaikki metsämerkit sijoitetaan sattumanvaraisessa järjestyksessä pelilaatikossa olevan pelilaudan aukkoihin. Hahmomerkit asetetaan pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin – yksi merkkisarja pelaajaa kohden. Jokainen merkkisarja sisältää yhden Elsa-merkin, Anna-merkin, Olaf-merkin, Kristoff-merkin, Sven-merkin ja Mattias-merkin. Kukin pelaaja valitsee itselleen pelaajakortin, johon hahmoja kerätään.

### PELIN KULKU

- Nuorin osallistuja aloittaa pelin. Pelivuoro siirtyy pelaajalta toiselle myötöpäivään.
- Käännä yksi hahmomerkki kuvapuoli ylöspäin ja nosta yksi metsämerkki. Jos molemmissa on sama kuva, voit lisätä hahmomerkin pelaajakorttiisi. Laita metsämerkki takaisin paikoilleen. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos merkeissä on eri kuvat, laita metsämerkki takaisin paikoilleen ja käännä hahmomerkki taas kuvapuoli alaspäin. Jos metsämerkissä on lehden kuva, käännä pelilautaa 90 astetta vasemmalle. Jos metsämerkissä on lumihiihtäleen kuva, käännä pelilautaa 90 astetta oikealle. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

### HUOM!

Voit kerätä vain yhden merkin hahmoa kohti. Jos hahmo on jo pelaajakorttissasi, käännä hahmomerkki taas kuvapuoli alaspäin ja laita metsämerkki takaisin paikoilleen. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

### PELIN PÄÄTTYMINEN

Pelin voittaa se, joka onnistuu ensimmäisenä keräämään 6 eri hahmoa elokuvasta!

**Pelin suunnittelija:** Paulina Kortas

**Tiimi:** Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

**UIkoasu:** Wojciech Kubiak

**Tekninen suunnittelu:** Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesfuchowska



## FROZEN MEMORIES – інструкція

Ельза хоче розкрити таємницю своїх магічних сил. Але чи дізнається вона правду? На її щастя, вона може розраховувати на свою сестру Анну та їхніх надзвичайних друзів. Приєднуйтесь до улюблених персонажів у світі *Крижаного серця 2*, будьте спостережливими і перевірте свою пам'ять!

Вік: 3+

Кількість гравців: 2–4

Тривалість гри: 10–20 хв

### До комплекту входять

- ігрова дошка в коробці
- 4 дошки гравців
- 24 фішки персонажів
- 15 лісових фішок
- інструкція



## ВАРІАНТ 1. ЛОТЕРЕЯ

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Усі лісові фішки треба у випадковому порядку розмістити в отворах на ігровій дошці всередині коробки. Фішки персонажів слід розмістити лицьовою стороною вгору поруч із ігровою дошкою. Кожен учасник обирає власну дошку для збору персонажів.

### ЯК ГРАТИ

- Гру починає наймолодший учасник. Далі хід переходить до наступного учасника за годинниковою стрілкою.
- Підніми лісову фішку і подивись, що на ній зображено.
- Якщо це один із персонажів фільму, якого ще немає у тебе на дошці, знайди відповідну фішку персонажу і розмісти її на своїй дошці учасника. Поверни лісову фішку в отвір ігрової дошки. Після цього хід переходить до наступного гравця.
- Якщо ти взяв лісову фішку з персонажем, який уже є на твоїй дошці, ти не можеш брати фішку персонажу. Поверни лісову фішку в отвір ігрової дошки. Після цього хід переходить до наступного гравця.
- Якщо на лісовій фішці зображений листок або сніжинка, поклади фішку в отвір та поверни ігрову дошку на 90 градусів у будь-якому напрямку. Після цього хід переходить до наступного гравця, але він не може взяти ту саму фішку, що і ти (за винятком ситуації, коли на його дошці гравця залишилося лише одне вільне місце).

### КІНЕЦЬ ГРИ

Виграє той гравець, який першим зібрав 6 різних персонажів з фільму на своїй дошці!

## ВАРІАНТ 2. СПОГАДИ

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Усі лісові фішки треба у випадковому порядку розмістити в отворах на ігровій дошці всередині коробки. Фішки персонажів (один набір для кожного гравця) треба розмістити лицьовою стороною вниз поруч із ігровою дошкою. Кожен набір містить фішки з Ельзою, Анною, Олафом, Крістофом, Свенном і Матіасом — одна фішка для кожного персонажа. Кожен учасник обирає власну дошку для збору персонажів.

### ЯК ГРАТИ

- Гру починає наймолодший учасник. Далі хід переходить до наступного учасника за годинниковою стрілкою.
- Переверни одну фішку персонажу і візьми одну лісову фішку. Якщо зображення збігаються, ти можеш додати одну фішку персонажу на свою дошку гравця. Поверни лісову фішку в отвір ігрової дошки. Після цього хід переходить до наступного гравця.
- Якщо знайти відповідну пару не вдалося, поверни лісову фішку в отвір ігрової дошки та переверни фішку персонажу лицьовою стороною вниз. Якщо на лісовій фішці зображений листок, поверни ігрову дошку на 90 градусів ліворуч. Якщо на лісовій фішці зображена сніжинка, поверни ігрову дошку на 90 градусів праворуч. Після цього хід переходить до наступного гравця.

### ЗВЕРНИ УВАГУ!

Ти можеш зібрати лише по одній фішці з поданим персонажем. Якщо в тебе вже є цей персонаж на дошці гравця, переверни фішку персонажу лицьовою стороною вниз і поверни лісову фішку в отвір ігрової дошки. Після цього хід переходить до наступного гравця.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Виграє той гравець, який першим зібрав 6 різних персонажів з фільму на своїй дошці!

Автор гри: Paulina Kortas

Над грою працювали: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Макет: Wojciech Kubiak

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – talimatlar

Elsa, sihirli güçlerinin ardındaki gizemi ortaya çıkarmak istiyor. Gerçeği öğrenebilecek mi? Neyse ki yanında kız kardeşi Anna ve birbirinden harika arkadaşları var. *Frozen II*'nin dünyasına katılın, en sevdiğiniz karakterlerle birlikte dikkatinizi ve hafızanızı test edin!

Yaş: 3+

Oyuncu sayısı: 2-4

Oyun süresi: 10-20 dk.

### Kutu İçeriği

- 1 oyun tahtası
- 4 oyuncu tahtası
- 24 karakter jetonu
- 15 orman jetonu
- talimatlar



## BİRİNCİ YÖNTEM: PİYANGO

### OYUN DÜZENİ

Tüm orman jetonları, kutudan çıkan oyun tahtası üzerindeki boşluklara rastgele yerleştirilir. Karakter jetonları, oyun tahtasının yanına yukarı dönük şekilde yerleştirilir. Her oyuncu kendine karakterleri toplayacağı bir oyuncu tahtası seçer.

### NASIL OYNANIR?

- Oyuna, yaşı en küçük oyuncu başlar. Sonra oyun, saat yönüne doğru sırasıyla diğer oyuncularla devam eder.
- Bir orman jetonu çek ve üstünde ne olduğuna bak.
- Filmdeki karakterlerden biriye ve oyuncu tahtanda o karakter henüz yoksa, eşleşen bir karakter jetonu bul ve oyuncu tahtana yerleştir. Orman jetonunu oyun tahtasındaki yerine geri koy. Sıra bir sonraki oyuncuya geçer.
- Oyuncu tahtanda bulunan bir karakterin orman jetonunu çekersen karakter jetonu alamazsın. Orman jetonunu oyun tahtasındaki yerine geri koy. Sıra bir sonraki oyuncuya geçer.
- Orman jetonunda yaprak veya kar tanesi varsa jetonu oyun tahtasındaki yerine geri koy ve tahtayı herhangi bir yöne doğru 90 derece döndür. Sıra bir sonraki oyuncuya geçiyor ama sıradaki oyuncu senin çektiğin jetonu çekemez (oyuncu tahtasında yalnızca bir boş alan kalmışsa çekebilir).

### OYUNUN BİTİŞİ

Oyuncu tahtasında 6 farklı film karakteri toplayan ilk oyuncu oyunu kazanır!



# İKİNCİ YÖNTEM: HAFIZA

## OYUN DÜZENİ

Tüm orman jetonları, kutudan çıkan oyun tahtası üzerindeki boşluklara rastgele yerleştirilir. Karakter jetonları (her oyuncu için birer set), oyun tahtasının yanına yüzüstü yerleştirilir. Her sette Elsa, Anna, Olaf, Kristoff, Sven ve Mattias karakterlerinin birer jetonu yer alır. Her oyuncu kendine karakterleri toplayacağı bir oyuncu tahtası seçer.

## NASIL OYNANIR?

- Oyuna, yaşı en küçük oyuncu başlar. Sonra oyun, saat yönüne doğru sırasıyla diğer oyuncularla devam eder.
- Bir karakter jetonunu çevir ve bir orman jetonu çek. Resimler eşleşiyorsa oyuncu tahtana bir karakter jetonu ekleyebilirsin. Orman jetonunu oyun tahtasındaki yerine geri koy. Sıra bir sonraki oyuncuya geçer.
- Eşleşen bir çift bulamadıysan orman jetonunu oyun tahtasındaki yerine geri koy, karakter jetonunu da tekrar yüzüstü yerleştir. Orman jetonunda yaprak varsa oyun tahtasını sola doğru 90 derece döndür. Orman jetonunda kar tanesi varsa oyun tahtasını sağa doğru 90 derece döndür. Sıra bir sonraki oyuncuya geçer.

## DİKKAT!

Bir karakterin yalnızca bir adet jetonunu toplayabilirsin. Eğer çektiğin karakter oyuncu tahtanda bulunuyorsa karakter jetonunu yüzüstü geri koy, orman jetonunu da oyun tahtasındaki yerine yerleştir. Sıra bir sonraki oyuncuya geçiyor.

## OYUNUN BİTİŞİ

Oyuncu tahtasında 6 farklı film karakteri toplayan ilk oyuncu oyunu kazanır!

Oyunun tasarımcısı: Paulina Kortas  
Ekip: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski  
Düzenleme: Wojciech Kubiak  
Teknik tasarım: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – instrucțiuni

Elsa vrea să dezlege misterul din spatele puterilor ei magice – dar va afla oare adevărul? Din fericire, se poate baza pe sora ei, Anna, și pe minunații lor prieteni. Alăturați-vă personajelor voastre preferate din lumea Frozen II, fiți atenți și testați-vă memoria!

Vârsta: 3+

Număr de jucători: 2-4

Timp de joc: 10–20 min

### Conținutul cutiei

- tablă de joc în cutie
- 4 table pentru jucători
- 24 de jetoane cu personaje
- 15 jetoane cu pădure
- instrucțiuni



## VARIANTA I: LOTERIA

### PREGĂTIREA JOCULUI

Introduceți la întâmplare jetoanele cu pădurea în fantele de pe tabla de joc din cutie. Jetoanele cu personaje se plasează, cu fața în sus, lângă tabla de joc. Fiecare participant își alege o tablă pe care o să strângă personajele.

### DESFĂȘURAREA JOCULUI

- Începe jocul cel mai tânăr participant. Jucătorii joacă apoi pe rând, în sensul acelor de ceasornic.
- Trage un jeton cu pădure și uită-te la ce e desenat pe el.
- Dacă e unul dintre personajele din film și încă nu-l ai pe tabla ta – găsește jetonul cu personajul corespunzător și plasează-l pe tabla ta. Introdu jetonul cu pădurea înapoi în fanta de pe tabla de joc. Apoi vine rândul următorului jucător.
- Dacă ai tras un jeton cu pădure cu un personaj pe care îl ai deja pe tablă, nu poți să iei jetonul cu personajul corespunzător. Introdu jetonul cu pădurea înapoi în fanta de pe tabla de joc. Apoi vine rândul următorului jucător.
- Dacă pe jetonul cu pădurea e o frunză sau un fulg de zăpadă, introdu jetonul înapoi în fantă și întoarce tabla de joc cu 90 de grade, în orice direcție. Apoi vine rândul următorului jucător, care nu poate trage același jeton pe care l-ai tras tu (exceptând cazul în care mai are un singur câmp liber pe tabla lui).

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care strânge primul pe tabla lui șase personaje diferite din film.



## VARIANTA A II-A: ȚINE MINTE

### PREGĂTIREA JOCULUI

Introduceți la întâmplare jetoanele cu pădurea în fantele de pe tabla de joc din cutie. Jetoanele cu personaje (un set pentru fiecare jucător) se plasează, cu fața în jos, lângă tabla de joc. Fiecare set e alcătuit din jetoane cu Elsa, Anna, Olaf, Kristoff, Sven și Mattias – un jeton pentru fiecare personaj. Fiecare participant își alege o tablă pe care o să strângă personajele.

### DESFĂȘURAREA JOCULUI

- Începe jocul cel mai tânăr participant. Jucătorii joacă apoi pe rând, în sensul acelor de ceasornic.
- Întoarce un jeton cu personaje cu fața în sus și trage un jeton cu pădure. Dacă se potrivesc imaginile, poți să pui jetonul cu personajul pe tabla ta. Introdu jetonul cu pădurea înapoi în fanta de pe tabla de joc. Apoi vine rândul următorului jucător.
- Dacă imaginile nu se potrivesc, introdu jetonul cu pădurea înapoi în fanta de pe tabla de joc și întoarce cu fața în jos jetonul cu personajul. Dacă pe jetonul cu pădurea e o frunză, întoarce tabla de joc cu 90 de grade spre stânga. Dacă pe jetonul cu pădurea e un fulg de zăpadă, întoarce tabla de joc cu 90 de grade spre dreapta. Apoi vine rândul următorului jucător.

### ATENȚIE!

Poți aduna câte un singur jeton cu fiecare personaj. Dacă deja ai personajul respectiv pe tablă, întoarce cu fața în jos jetonul cu personajul și introdu jetonul cu pădurea înapoi în fanta de pe tabla de joc. Apoi vine rândul următorului jucător.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care strânge primul pe tabla lui șase personaje diferite din film.

Joc creat de: Paulina Kortas

Echipa: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Așezarea în pagină: Wojciech Kubiak

Designul tehnic: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



# FROZEN MEMORIES (Замороженные воспоминания) - инструкция

Эльза хочет узнать секрет своих магических сил, но сможет ли она отыскать правду? К счастью, она может рассчитывать на свою сестру Анну и замечательных друзей. Присоединяйтесь к миру героев фильма Холодное сердце II, будьте наблюдательными и проверьте, насколько хороша ваша память!

Возраст: 3+

Количество игроков: 2 - 4

Время игры: 10 - 20 мин

## Содержание

- игровое поле в коробке
- 4 карточки игрока
- 24 жетона персонажей
- 15 жетонов леса
- инструкция



## ВАРИАНТ 1. ЛОТЕРЕЯ

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вставь все жетоны леса в отверстия на игровом поле в коробке в случайном порядке. Жетоны персонажей положи картинкой вверх рядом с игровым полем. Каждый участник выбирает себе карточку игрока, на которой будет собирать жетоны персонажей.

### ИГРА

- Игру начинает самый младший участник. Очередные игроки вступают в игру по часовой стрелке.
- Вытяни один жетон леса и посмотри, что на нём скрывается. Если это какой-либо персонаж из фильма, которого ещё нет на твоей карточке игрока, найди его среди жетонов персонажей и положи на свою карточку. Жетон леса вставь обратно в отверстие на игровом поле. Ход переходит к другому игроку.
- Если ты вытянул жетон леса с персонажем, который уже есть на твоей карточке игрока, то нельзя брать жетон персонажа. Жетон леса вставь обратно в отверстие на игровом поле. Ход переходит к другому игроку.
- Если на жетоне леса находится лист или снежинка, вставь жетон обратно в отверстие на игровом поле и переверни игровое поле на 90 градусов в любом направлении. Ход переходит к другому игроку. Однако он не может тянуть тот же самый жетон что и ты (исключение - если на его карточке игрока остаётся только одно свободное место).

### КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает тот, кто первым соберет 6 разных персонажей на своей карточке игрока!



## ВАРИАНТ 2. МЕМО

### ПІДГОТОВКА К ИГРЕ

Вставь все жетоны леса в случайном порядке в отверстия на игровом поле в коробке. Жетоны персонажей (столько комплектов, сколько игроков) положите закрытыми рядом с игровым полем. В состав одного комплекта входят жетоны: Эльза, Анна, Олаф, Кристофф, Свен и Маттиас. Каждый игрок выбирает себе карточку для собирания персонажей.

### ИГРА

- Игру начинает самый младший участник. Очередные игроки вступают в игру по часовой стрелке.
- Открой один жетон персонажей и вытяни один жетон леса. Если изображения одинаковые – можешь положить жетон персонажа на свою карточку. Вставь жетон леса обратно в отверстие на игровом поле. Ход переходит к другому игроку.
- Если пара не получилась, вставь жетон леса обратно в отверстие на игровом поле, а жетон персонажа закрой. Если на жетоне леса был лист, поверни игровое поле на 90 градусов влево. Если на жетоне леса была снежинка, поверни игровое поле на 90 градусов вправо. Ход переходит к другому игроку.

### ВНИМАНИЕ!

Можно иметь только один жетон с данным персонажем. Если на твоей карточке игрока уже есть этот персонаж, то закрой обратно жетон персонажа, а жетон леса вставь обратно в отверстие на игровом поле. Ход переходит к другому игроку.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает тот, кто первым соберет 6 разных персонажей на своей карточке игрока!

Автор игры: Paulina Kortas

Команда разработчиков: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Графический дизайн: Wojciech Kubiak

Техническая разработка: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska



## FROZEN MEMORIES – instruktioner

Elsa vill utforska mysteriet som har gett henne magiska krafter – men kommer hon att finna sanningen? Som tur är får hon hjälp av sin syster Anna och deras fantastiska vänner. Följ med era favoritfigurer i Frozen II på äventyr, var uppmärksamma och sätt minnet på prov!

Ålder: 3+

Antal spelare: 2–4

Speltid: 10–20 minuter

### Innehåll:

- spelplan i en låda
- personliga spelplaner för 4 spelare
- 24 figurmärken
- 15 skogsmärken
- instruktioner



## VARIANT I. LOTTO

### UPPSTÄLLNING AV SPELET

Placera alla skogsmärken slumpmässigt i springorna på spelplanen i lådan. Placera figurmärkena med framsidan upp bredvid spelplanen. Låt varje spelare välja en personlig spelplan att samla figurer på.

### SÅ SPELAR NI

- Den yngsta deltagaren börjar. Spelarna turas om medurs.
- Dra ett skogsmärke och se efter vad den föreställer.
- Om det är en av figurerna i filmen, och om du inte har den på din personliga spelplan än, ska du hitta det matchande figurmärket och placera den på din spelplan. Sätt tillbaka skogsmärken i springan på spelplanen. Sedan går turen till nästa spelare.
- Om du har fått upp ett skogsmärke med en figur som du redan har på din personliga spelplan kan du inte ta ett figurmärke. Sätt tillbaka skogsmärken i springan på spelplanen. Sedan går turen till nästa spelare.
- Om skogsmärket föreställer ett blad eller en snöflinga sätter du tillbaka märket i springan på spelplanen och roterar sedan planen 90 grader i valfri riktning. Sedan går turen till nästa spelaren, men den kan inte dra samma märke som du drog (såvida det inte finns en enda ledig plats kvar på dess personliga spelplan).

### SPELETS SLUT

Den första spelaren som har samlat 6 olika figurer från filmen på sin personliga spelplan vinner!

## VARIANT II. MEMO

### UPPSTÄLLNING AV SPELET

Placera alla skogsmärken slumpmässigt i springorna på spelplanen i lådan. Placera figurmärkena (en uppsättning för varje spelare) med framsidorna nedåtvända bredvid spelplanen. Varje uppsättning innehåller märken med Elsa, Anna, Olaf, Kristoff, Sven och Mattias – en marker för varje figur. Låt varje spelare välja en personlig spelplan att samla figurer på.

### SÅ SPELAR NI

- Den yngsta deltagaren börjar. Spelarna turas om medurs.
- Vänd på ett figurmärke och dra ett skogsmärke . Om bilderna matchar kan du lägga till ett figurmärke till din personliga spelplan. Sätt tillbaka skogsmärket i springan på spelplanen. Sedan går turen till nästa spelare.
- Sätt tillbaka skogsmärket i springan på spelplanen om du inte har hittat ett matchande par, och vänd på figurmärket igen så att framsidan är nedåtvänd. Om skogsmärket föreställde ett blad roterar du spelplanen 90 grader åt vänster. Om skogsmärket föreställde en snöflinga roterar du spelplanen 90 grader åt höger. Sedan går turen till nästa spelare.

### OBSERVERA!

Du kan bara samla ett märke med en viss figur. Om du redan har denna figur på din personliga spelplan vänder du på figurmärket igen så att framsidan är nedåtvänd, och sätter tillbaka skogsmärket i springan på spelplanen Sedan går turen till nästa spelare.

### SPELETS SLUT

Den första spelaren som har samlat 6 olika figurer från filmen på sin personliga spelplan vinner!

Spel designat av: Paulina Kortas

Team: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski

Layout: Wojciech Kubiak

Teknisk design: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska





**TREFL SA**

ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

**Made in Poland**

© Disney