

СТАРТ		Роллан				Герда
Огонь		Звезды	Герда			Огонь
Кай	Два кубика	Орм		Герда	Звезды	Роллан
	Герда	Огонь	Альфиды		Альфиды	
Кай	Звезды	Орм		Снежная Королева	Два кубика	Орм
	Альфиды		Герда	Огонь	Кай	Звезды
Герда	Огонь	Снежная Королева	Два кубика	Кай		Альфиды
Два кубика	Альфиды	Звезды	Орм	Два кубика	Герда	
Орм		Роллан	Огонь	Герда	Звезды	ФИНИШ













## РОЛЛАН

*Обаяшка, но у него нарушена связь с реальностью и сформированы неправильные ценности. Ему важно стать кем-то значительным любой ценой.*

-  Ради своей цели готов "идти по головам". Ты двигаешься на 4 клетки вперёд, а остальные – на 2 назад.
-  Никто не знает твоих намерений, но все готовы идти с тобой на 2 клетки вперёд.



## ГЕРДА

*Человек, которому не сидится на месте. Ей очень хочется приключений, но она не всегда трезво оценивает их последствия.*

-  Риск был не напрасен: двигайся к цели на 5 клеток вперёд.
-  Поторопилась и ушла не туда, да ещё и друзей запутала. Ты идёшь на 3 клетки назад, а остальные – на 1 клетку назад.



## ТРОЛЛЬ ОРМ

*Всё тот же дуралей, любимый зрителями.*

-  Его проказы не прошли для участников даром. Все идут на 4 клетки назад.
-  Долину знает как свои пять пальцев: проводит всех на 2 клетки вперёд, и сам двигается в том же направлении.



## КАЙ

*Ему очень комфортно самому с собой. Он не хочет сталкиваться с миром, а мир так и жаждет столкнуться с ним.*

-  Друзья опять тебя куда-то тащат. Кинь кубик и продвись вперёд на выпавшее количество шагов.
-  Ты против чужих идей, пусть хоть раз подстроится под тебя. Другие игроки кидают кубик: если выпадет от 1 до 3, то они послушают тебя и встанут на твою клетку, если от 4 до 6, то опять не учитывают твоё мнение и стоят на месте.



## СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА

*Злая и стремится уничтожить мир, в котором прекрасно обитают вместе люди, животные и тролли.*

-  Сил Королевы достаточно, чтобы крупно помешать тебе – возвращайся на клетку СТАРТ.
-  Ты успел убежать от Королевы, а вот твоим друзьям не повезло – все игроки, кроме тебя, отправляются на клетку СТАРТ.

## АЛЬФИДА

*Смелая, стремительная, неутомимая и ищущая приключений. Она та, кто всегда подставит плечо, – своего рода "палочка-выручалочка" для друзей.*

-  Вперёд, только вперёд! И друзей бери с собой! Все идут на 1 клетку вперёд.
-  Ты не против уступить другим: стоишь на месте, а другие кидают кубик по очереди и двигаются на количество клеток, выпавшее на кубике.



# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО МОТИВАМ АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА

СНЕЖНАЯ  
КОРОЛЕВА 3  
ОГОНЬ И ЛЁД

# СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА 3 ОГОНЬ И ЛЁД

+ **коллекционные  
карточки**  
(на обложке)

Дополнительно тебе  
понадобятся:  
карточки (вырежи  
из обложки), кубик, фишки.  
Количество игроков:  
от 2 и более.

Отправляйся в новое увлекательное путешествие вместе с любимыми героями и доберись до финиша первым!

Бросок – иди вперёд! Ещё бросок – двигайся дальше! Опять бросок?! А теперь двигайся назад! Да-да, именно такой будет игра. Твой ход не ограничится одним броском кубика, а помощь героев не всегда окажется полезной. Ну а какое путешествие без трудностей? Но медлить не стоит: скорей читай правила и в путь!

## ХОД И ПРАВИЛА ИГРЫ

Разложи поле и подготовь карточки, фишки, кубик.

По броску кубика выберите того, у кого выпало большее число, – он ходит первым.

Первый игрок бросает кубик и идёт вперёд. Все участники при первом броске движутся вперёд согласно направлению. Затем выполняют указанные в клетках или карточках действия, пока ход не будет остановлен. В один ход может быть сделано неограниченное количество передвижений.

Если тебе удастся от СТАРТА за один ход достичь ФИНИША – ты мастер сказочного королевства и все преграды тебе нипочём!

Если участники игры поддаются действию чужого хода, то они переходят на другие клетки без исполнения их предназначения. Но если это действие приводит тебя к ФИНИШУ – поздравляем! Ты победитель, хоть и не без помощи других! Уйти в обратном направлении дальше СТАРТА невозможно.

Пустая клетка – оставайся на месте.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Игра заканчивается, когда кто-то из участников доходит до ФИНИША, тем самым помогая Каю и Герде в поисках родителей. Первый дошедший и объявляется победителем игры.

## КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЙ



Ты не принадлежишь себе, твой следующий ход зависит от соседей. Сосед слева кидает кубик и решает, в каком направлении ты идёшь. Если на кубике выпало от 1 до 3 – вперёд, от 4 до 6 – назад. Количество шагов “выкидывает” кубиком сосед справа. Если играете вдвоём, то твой соперник кидает кубик дважды.



Не всё зависит от нас, и природа может нам помешать. Ты пытаешься решить проблемы и пропускаешь следующий ход.



В сказочном мире так много добрых существ, готовых помочь. Кидай кубик ещё раз.



## КЛЕТКИ ГЕРОЕВ

Бери соответствующую карточку и кидай кубик. Если выпали цифры, указанные на карточке, – двигайся дальше, если другие – оставайся на месте. Затем верни карточку в колоду.

gameforstreet.ru

6+