

Rozkutálený Olaf



PŘEHLED

Ale ne! Všemi oblíbený sněhulák se rozkutálel po celém království! Teď je na vás, abyste Olafa poskládali zase dohromady. Jak na to? Prostě si vezměte kartu a zahrajte ji! Anna s Elsou vám pomůžou dílek po dílku postavit celého sněhuláka. Ale dávejte si pozor na vévodu z Kradákova a prince Hanse, kteří vaše snažení můžou zhatit. A kdo v téhle svižné karetní hře vyhraje? Ten, komu se podaří Olafa postavit nejrychleji!

HERNÍ SOUČÁSTI



20 karet postav



5 skládaček Olafa



5 přehledových karet



1 pytlík

PŘÍPRAVA HRY

1. Každému hráči rozdejte přehledovou kartu. Zbývající vraťte do pytlíku. Na přehledových kartách jsou uvedeny počty a efekty všech karet.
2. Každému hráči rozdejte skládačku s Olafem (rámeček včetně všech 7 dílků) v barvě jeho přehledové karty. Barvu skládačky poznáte podle zadní strany dílků.

- * Hru 2–3 hráčů začněte s prázdným rámečkem.
- * Hru 4 hráčů začněte s 1 dílkem skládačky v rámečku.
- * Hru 5 hráčů začněte s 2 dílky skládačky v rámečku.



Dílky si do rámečku budete přidávat pokaždé, když vás k tomu hra vyzve.

3. Vezměte 20 karet s postavami. Ve hře 2 hráčů vraťte do pytlíku 2 karty Pratel a 1 kartu Princ Hans. Ve hře 3–5 hráčů použijte všech 20 karet. Karty zamíchejte a vytvořte z nich balíček.

4. Sejměte horní kartu, nedívejte se na ni a odložte ji stranou lícem dolů. Tahle karta bude zahrabaná ve sněhu. To znamená, že s ní v tomto kole hrát nebudete.

5. Rozdejte každému hráči po jedné kartě z balíčku.

Začíná hráč, který jako poslední stavěl sněhuláka.

PRŮBĚH HRY

Během několika herních kol si budete z balíčku dobírat postavy, které vám budou se stavěním Olafa pomáhat. Každé kolo se skládá z mnoha tahů.

TAH HRÁČE

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Na začátku tahu si doberte z balíčku jednu kartu. Potom si vyberte 1 ze svých 2 karet, zahrajte ji a použijte její efekt.

Zahrabaná karta zůstane vyložená před vámi lícem nahoru, aby na ni všichni viděli. Druhou kartu si nechte v ruce. Pak je na tahu další hráč.

KONEC KOLA

Až v balíčku dojdou karty a další hráč už si nemůže dobrat, kolo končí.

Po skončení kola všichni hráči odhalí karty v ruce a porovnají jejich čísla (bez ohledu na efekty). Hráč s nejvyšším číslem karty v ruce vyhrává kolo a postaví 2 dílky Olafa!

Jestliže má kartu s nejvyšším číslem víc hráčů, můžou 2 dílky Olafa postavit oba.

DALŠÍ KOLA

Nové kolo zahájíte tak, že zamícháte všechny karty postav (včetně karet zahrabané ve sněhu) a vytvoříte z nich nový balíček. Vrchní kartu opět zahrabejte do sněhu (odložte stranou lícem dolů). Každému hráči rozdejte 1 kartu.

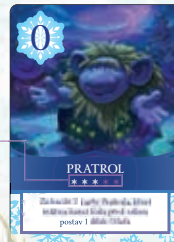
Začíná hráč, na kterého při dobírání v posledním kole nevyšla karta.

KONEC HRY

První hráč, kterému se podaří postavit Olafa – tedy složit celou skládačku – vyhrává. Pokud se dvěma hráčům podaří postavit Olafa současně, vyhrávají oba!

EFEKTY KARET

Počet vloček pod jménem každé karty značí, kolik stejných karet ve hře je. Symbolem * je znázorněný počet karet, které se ve hře 2 hráčů nepoužívají.



0. PRATROL * * * * *

Za každé 2 karty Pratul, které máte na konci kola vyložené před sebou, postavte 1 dílek Olafa. Pokud například máte vyložené 4 Pratul, přidáte si za ně do skládačky 2 dílky. Nezapomeňte: Ve hře dvou hráčů z balíčku odeberte 2 karty Pratul.

1. PRINC HANS * * * * *

Vyberte si jiného hráče a jmenujte některou postavu (kromě prince Hanse). Pokud má daný hráč jmenovanou postavu skutečně v ruce, kartu mu vezměte a vyložte si ji před sebe. Hráč si potom vezme novou kartu. A vy hned použijete efekt získané karty!

- * Pokud postavu neuhádnete, hráč vám jen oznámí (bez ukazování karty), že se pletete, a kartu si nechá v ruce.
- * Pokud jste se trefili a hráč si musí dobrat novou kartu, ale v balíčku už žádné nejsou, vezme si kartu zahrabanou ve sněhu.

Nezapomeňte: Ve hře dvou hráčů z balíčku odeberte 1 kartu Princ Hans.

2. VÉVODA Z KRADÁKOVA * *

Vezměte si vyloženou kartu jiného hráče a vyložte ji před sebe. Její efekt nepoužívejte, ale pokud je to karta Pratul, Sven nebo Anna, její efekt se na konci kola spustí jako obvykle.

3. OAKEN * *

Prohlédněte si kartu v ruce jiného hráče. Nikomu jinému ji neukazujte. Potom si s ním můžete vyměnit karty, ale není to povinné.

4. MÁRŠMELOUN * *

Do svého dalšího tahu jste imunní vůči všem efektům karet! Pokud jsou pod ochranou Máršmelouna všichni hráči, efekt karty se nepoužije.

Abyste snáz poznali, že Máršmelounův efekt už neplatí, můžete ho na začátku svého příštího tahu přesunout vedle karty zahrabané ve sněhu.

5. SVEN * *

Pokud máte na konci kola před sebou vyložené karty Sven i Kristoff, postavte 2 dílky Olafa.

6. KRISTOFF *

Prohlédněte si kartu v ruce jiného hráče. Pokud má karta číslo 5 nebo vyšší (tj. Elsa, Anna nebo Sven), postavte 1 dílek Olafa.

7. ANNA *

Pokud máte na konci kola před sebou vyloženou Annu, postavte 1 dílek Olafa.

8. ELSA *

Hned odehrajte ještě jeden tah. A to včetně dobrání karty, odehrání (vyložení) karty a použití jejího efektu. Pokud zahrajete Elsu a v balíčku došly karty, kolo končí.

AUTOŘI

Návrh hry: Waleed Ma'arouf

Návrh původní hry Milostný dopis: Seiji Kanai

Grafika: Tony Mastrangeli

Kreativní vedení: Bree Woodward

Umělecké vedení: Tony Mastrangeli

Produkce: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Editace textu: Dan Varrette

Marketing: Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Ředitel studia: Mike Hummel

Tým Z-Man: Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Ilustrace od Fireball studio: Alex Accorsi, Eilene Cherie, Marcos Eduardo, Rissette Schreiber

Testování hry: Děkujeme všem testerům, velkým i malým!

PŘEHLED

PŘÍPRAVA A ZAHÁJENÍ KOLA

Zamíchejte karty s postavami. Jednu z nich odložte lícem dolů stranou.

PRŮBĚH TAHU

Doberte si 1 kartu. Zahrajte 1 ze svých 2 karet a použijte její efekt.

KONEC KOLA

Hráč s nejvyšším číslem karty v ruce postaví 2 dílky Olafa.

Hráči vyhodnotí efekty platné na konci kola na svých vyložených kartách a postaví příslušný počet dílků Olafa.