

# Disney ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ II

## Времена года Настольная игра

Правила игры предназначены для взрослых.

### СОСТАВ ИГРЫ



13 карт заданий



36 карт времён года

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отделите карты заданий от карт времён года. Перемешайте карты каждого типа по отдельности. Положите колоду заданий так, чтобы все могли до неё дотянуться. Рядом положите колоду времён года. Выложите 9 карт из колоды времён года лицевой стороной вверх таким образом, чтобы получился квадрат: три ряда по три карты.



Дайте игрокам несколько минут, чтобы запомнить все карты квадрата. Затем переверните их рубашками вверх, не меняя положение на столе. Первым ходит младший игрок.



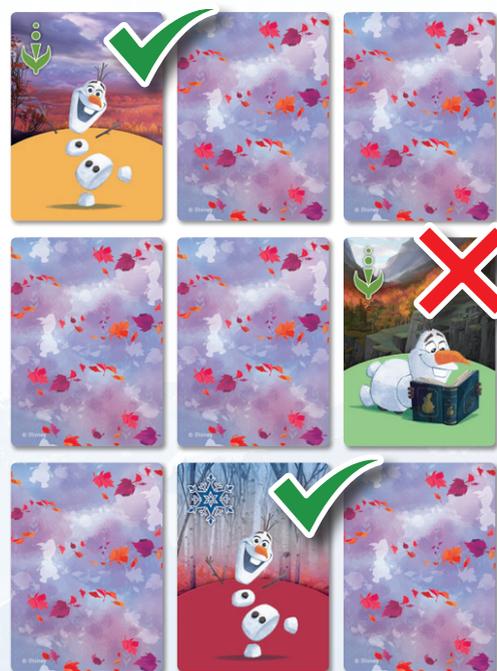
Вы можете сделать игру сложнее или легче, увеличив или уменьшив количество карт времён года на столе. Например, выложить 6 или 12 карт.

### РЕЖИМ ИГРЫ «ОСЕНЬ» (для 2–4 игроков)

#### Ход игры

В свой ход игрок открывает верхнюю карту колоды заданий. На этой карте изображён один элемент картинки, который нужно найти на картах времён года. Это может быть фон, узор или поза Олафа. Игрок должен вспомнить, где лежат карты с этим элементом. Затем он начинает открывать карты, которые считает подходящими, пока не ошибётся или пока не захочет остановиться. Если игрок решил остановиться, то он забирает себе все открытые карты времён года. Если же он ошибся на какой-либо карте, то все открытые карты закрываются.

Затем сбросьте карту задания в отдельную стопку, а на место взятых карт времён года (если такие есть) выложите новые карты лицевой стороной вверх. Все игроки стараются их запомнить, затем карты времён года нужно перевернуть рубашками вверх. После этого ход переходит к игроку, сидящему слева.



#### Конец игры

Игра завершается, когда в любой из колод кончились карты. Каждый игрок подсчитывает, сколько карт он забрал во время игры. Побеждает тот, кто собрал больше всех карт. В случае равенства претенденты делят победу.

В режимах «Осень» и «Зима» иногда может оказаться так, что среди лежащих на столе карт времён года не будет ни одной карты с нужным элементом. Если игрок уверен, что возникла подобная ситуация, он может об этом объявить и открыть все карты для проверки. Если он прав, то забирает 4 верхние карты из колоды времён года (если карт осталось меньше — нужно взять недостающие карты из колоды заданий) и сбрасывает карту (или несколько карт в режиме «Зима») задания. Но если в квадрате есть хотя бы одна карта, соответствующая заданию, то игрок сбрасывает 1 карту из своих ранее заработанных в отдельную стопку сброса карт времён года рядом с колодой. Независимо от исхода все раскрытые карты времён года нужно закрыть обратно.

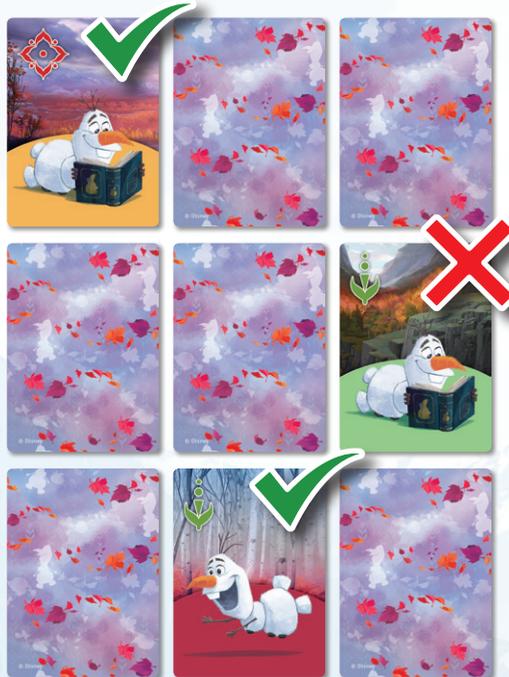
## РЕЖИМ ИГРЫ «ЗИМА» (для 1–2 игроков)

### Ход игры

В свой ход игрок открывает 3 верхние карты колоды заданий. На этих картах изображено по одному элементу картинки, которые нужно найти на картах времён года. Задания не обязательно выполнять по порядку. На заданиях может быть фон, узор или поза Олафа. Игрок начинает открывать карты времён года по одной.

- если открытая карта времени года соответствует хотя бы одному открытому заданию, то игрок закрывает одну соответствующую карту задания. Затем он открывает ещё одну карту времени года. Так продолжается до тех пор, пока игрок не закроет все три карты заданий или пока он не ошибётся. Если игрок закрыл 3 карты заданий, он забирает себе 3 открытые карты времён года.
- если открытая карта не соответствует хотя бы одному из открытых заданий, то игрок ничего не получает и закрывает открытые карты времён года.

После этого сбросьте все 3 карты заданий. Если игрок забрал 3 карты времён года, то на их места выкладываются новые карты лицевой стороной вверх. Все игроки стараются их запомнить, затем переворачивают эти карты рубашками вверх. Затем, если вы играете вдвоём, ход передаётся следующему игроку. Если вы играете в одиночку, то вы просто делаете следующий ход.



### Конец игры

Игра завершается, когда в колоде заданий осталась одна карта. Если вы играете вдвоём, то каждый игрок подсчитывает, сколько карт он забрал во время игры. Побеждает тот, кто собрал больше всех карт. В случае равенства претенденты делят победу.

В случае одиночной игры посчитайте собранные карты и сверьтесь с таблицей внизу.

### Победа в одиночном режиме «Зима»

0 карт: В следующий раз ты сможешь лучше!

3 карты: Молодец, ты старался!

6–9 карт: Отличный результат!

12 карт: Вау! Как ты смог всё запомнить?

## РЕЖИМ ИГРЫ «ВЕСНА» (для 2–4 игроков)

### Ход игры

В свой ход игрок открывает верхнюю карту колоды заданий. На этой карте изображён один элемент картинки, который нужно постараться **не открыть** на картах времён года. Это может быть фон, узор или поза Олафа. Игрок открывает любую карту времени года. Если на этой карте **нет** элемента с карты задания, то ход переходит к игроку, сидящему слева. Тот тоже открывает любую закрытую карту времени года в расчёте не встретить элемента с карты задания и передаёт ход далее. Так продолжается до тех пор, пока кто-то не ошибётся и не откроет карту с элементом, который изображён на карте задания. Этот игрок забирает себе карту задания, переворачивает все открытые карты времён года лицевой стороной вниз и начинает ход заново: открывает новую карту заданий и одну из карт времён года.

Иногда может оказаться так, что на всех оставшихся на столе картах времён года есть элемент с карты задания. Если игрок уверен, что возникла подобная ситуация — он может об этом объявить и открыть все карты для проверки. Если он прав, то карта задания сбрасывается, в противном случае он берёт себе карту задания и передаёт ход следующему игроку. Независимо от исхода все раскрытые карты времён года нужно закрыть обратно.



### Конец игры

Игра завершается, когда в колоде заданий кончились карты. Каждый игрок подсчитывает, сколько карт он забрал во время игры. Побеждает тот, у кого меньше карт. В случае равенства претенденты делят победу.

### Создатели игры

**Автор игры:** Герман Тихомиров

**Развитие игры:** Екатерина Рейес

**Тестирование игры:** Юлия Колесникова, Денис Климов, Елена Ворноскова, Илья Дроздов

**Продюсирование:** Александр Киселев

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

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

### Издатель:

**ООО «Мир Хобби»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

**Креативный директор:** Николай Перасов

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.

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