



Frostkarte: Nutze die Macht des Eises!

- Mit einer Frostkarte kannst du anderen Spielern helfen, während sie an der Reihe sind. Frostkarten können im Laufe des Spiels jederzeit eingesetzt werden.
- Halte eine Karte mit deinem Finger fest. Die eingefrorene Karte wird inaktiv, sodass andere Karten sie berühren dürfen.
- Mehrere Frostkarten können zum selben Zeitpunkt eingesetzt werden.



Freundschaftskarte: Nutze die Macht der Freundschaft!

- Manchmal können Svenkarten es schwierig machen, einen Pfad fertigzubauen.
- Mit einer Freundschaftskarte kannst du eine der zehn Svenkarten von der Spielfläche entfernen.
- Spiele diese Karte sofort aus, wenn du sie vom Ziehstapel gezogen hast. Lege sie nach ihrer Verwendung ab und ziehe eine andere Karte vom Ziehstapel, um sie zu ersetzen.



Mattiaskarte: Nutze die Macht des Beschützers!

- Mattias schützt deinen Pfad durch den Wald. Nutze diese Karte, um dich zu schützen, wenn eine Gefahrenkarte vom Stapel gezogen wird.



Gefahrenkarte

- Entferne sofort die letzte Blattkarte, die zum Pfad hinzugefügt wurde. Diese Aktion wird blockiert, wenn einer der Spieler eine Mattias-Karte besitzt.

Ein Beispiel für den Spielaufbau und den Spielverlauf findet ihr unter:

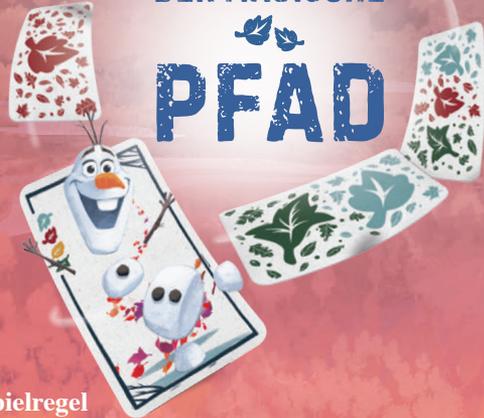
www.spielkarten.com/spielregeln

22029854

©Disney

DER MAGISCHE

PFAD



Spielregel

Bei diesem Spiel ist Zusammenarbeit angesagt, denn die Spieler sollen gemeinsam einen Pfad aus Blattkarten bauen, ohne ihre Hände zu benutzen. Stattdessen müssen die Spieler versuchen, jede Karte für sich durch Pusten an Ort und Stelle zu dirigieren. Der Pfad ist vollständig, wenn Start- und Zielkarte durch Blattkarten sowie alle drei Figurenkarten verbunden sind. Wenn das den Spielern gelingt, bevor sie keine Aktionskarten mehr haben, gewinnen sie das Spiel gemeinsam.

Inhalt

47 Pfadkarten: 32 x Blattkarten, 10 x Svenkarten, 3 x Figurenkarten (Anna, Elsa, Olaf), 1 x Startkarte, 1 x Zielkarte

41 Aktionskarten: 6 x Frostkarten, 24 x Windkarten, 3 x Freundschaftskarten, 3 x Mattiaskarten, 5 x Gefahrenkarten

Vorbereitung

- Legt die Startkarte an ein Ende des Tisches und die Zielkarte an das andere. Achtet darauf, dass zwischen diesen beiden Karten etwa ein Meter

Platz ist.

- Nehmt die 32 Blattkarten.
- Fügt die zehn Svenkarten und die Anna-, Elsa- und Olaf-Karten hinzu.
- Mischt diesen Stapel und verteilt alle Karten willkürlich auf dem Tisch zwischen Start- und Zielkarte. Achtet darauf, dass die Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch liegen und sich nicht überlappen. Die Sven-, Anna-, Elsa- und Olafkarten müssen gut über die Spielfläche verteilt sein.
- Mischt die 24 Windkarten und gibt jedem Spieler drei.
- Fügt alle Aktionskarten zu den übrigen Windkarten und mischt sie.
- Legt die Aktionskarten verdeckt an die Seite. Das ist der Ziehstapel dieses Spiels.
- Und jetzt auf die Beine! Dieses Spiel wird nämlich im Stehen gespielt!
- Der jüngste Spieler fängt an.

Hinweis: Spielt das Spiel auf einer glatten Oberfläche.

Wie gespielt wird

Wenn du an der Reihe bist ...

- Wähle eine deiner drei Handkarten aus und führe die entsprechende Aktion aus.
- Danach legst du die Karte offen neben den Ziehstapel, das ist der Ablagestapel.
- Wenn du eine Aktion nicht ausführen kannst, lege eine Karte von deiner Hand auf den Ablagestapel.
- Ziehe eine neue Karte, damit du wieder drei Karten auf der Hand hast.

Die Karten

Pfadkarten:

Blattkarten

Alle Blattkarten zeigen ein, zwei oder drei farbige Blätter. Du kannst zwei Blattkarten verbinden, wenn zumindest eines der Blätter auf jeder Karte farblich übereinstimmt.



Figurenkarten

Die Anna-, Elsa- und Olafkarten dürfen während des Spiels nicht bewegt werden. Wenn ihr gewinnen wollt, müssen sie jedoch in den Pfad eingegliedert werden. Sollte eine der Figurenkarten versehentlich bewegt werden, müsst ihr sie wieder an ihre ursprüngliche Position legen.



Svenkarten

Pustet ein Spieler eine der Blattkarten auf oder unter eine Svenkarte, dann werden diese Karte und die Svenkarte aus dem Spiel genommen. Ihr könnt eine Freundschaftskarte verwenden, damit sich Sven wieder beruhigt. Diese Karte wird aus dem Spiel genommen. Svenkarten können den Pfad niemals unterbrechen oder eingefroren werden.

Aktionskarten:

Windkarte: Nutze die Kraft des Windes!

- Sieh dir die Farben auf deiner Windkarte an. Finde eine Blattkarte, bei der mindestens eine Farbe mit deiner Windkarte übereinstimmt.
- Puste die Karte ans Ende des Pfades.
- Eine Blattkarte kann nur mit dem Pfad verbunden werden, wenn zwei Dinge zutreffen:
- Die Karte berührt die letzte Karte des Pfades.
- Mindestens eines der Blätter auf jeder Karte stimmt farblich überein.
- Die Spieler dürfen versuchen, eine Karte so oft sie wollen zu bewegen, wenn sie an der Reihe sind, aber wenn die Karte eine andere Karte berührt, ist sofort der nächste Spieler dran.
- Wenn Spieler eine Karte mit dem Pfad verbinden können, dürfen sie ihre Finger benutzen, um diese Karte in jede gewünschte Richtung zu schieben oder zu drehen. Das kann dem nächsten Spieler helfen.

