

# Regole del Gioco

## IT

### SCOPO DEL GIOCO

Un gioco collaborativo in cui i giocatori devono lavorare insieme per creare un sentiero di carte foglia, ma senza usare le mani. Infatti devono cercare di soffiare sulle carte una per una in modo da dirigerle al loro posto. Il sentiero è completato quando le carte foglia sono connesse alle carte start e finish e tutti i tre personaggi sono presenti nel sentiero. Se riescono a farcela prima di esaurire le carte di azione, i giocatori vincono il gioco tutti insieme.

### Contenuto

47 x carte del sentiero: 32 x carte foglia, 10 x carte Sven, 3 x carte personaggi (Anna, Elsa, Olaf), 1 x carta start, 1 x carta finish

41 x carte di azione: 6 x carte gelo, 24 x carte vento, 3 x carte amicizia, 3 x carte Mattias, 5 x carte pericolo

### Preparazione

- Calare la carta start card su un lato del tavolo e la carta finish sul lato opposto. Accertarsi che vi sia almeno un metro tra le due carte.
- Prendere le 32 carte foglia.
- Aggiungere le dieci carte Sven e le carte Anna, Elsa e Olaf.
- Mescolare il mazzo e distribuire tutte le carte a caso tra le carte start e finish. Accertarsi che tutte le carte siano a faccia in su e non sovrapposte. Le carte Sven e le carte Anna, Elsa e Olaf devono essere ben distribuite sulla superficie di gioco. Potete muovere al massimo tre carte per farlo.
- Mescolate le 24 carte vento e distribuitene tre per giocatore.
- Aggiungete tutte le carte di azione alle carte vento rimanenti e mescolate.
- Calate le carte di azione sul tavolo a faccia in giù. Questo è il mazzo da cui pescare.
- E adesso tutti in piedi, perché questo è un gioco che si gioca in piedi!
- Inizia il più giovane giocatore che ha una carta vento.

# Regole del Gioco

## IT

N.B.: Per ottenere l'effetto migliore, si raccomanda di posizionare le carte su una superficie liscia, come un tavolo.

### Come Giocare

Al vostro turno

- Pescate una carta di azione e aggiungetela alla vostra mano.
- Eseguite l'azione corrispondente.
- Una volta eseguita l'azione, mettete la carta nel mazzo degli scarti.
- Pescate una nuova carta per ricostituire la vostra mano di tre carte.
- Se non potete eseguire l'azione, dovrete scartare 1 delle carte che avete in mano.

### LE CARTE

#### CARTE DEL SENTIERO

##### Carte foglia

Su tutte le carte foglia ci sono due o tre foglie colorate. Potete attaccare due carte foglia insieme se almeno una delle foglie di ciascuna carta è dello stesso colore.

##### Carte personaggi

Le carte Anna, Elsa e Olaf non possono muoversi durante il gioco. Ma devono essere incluse nel sentiero per vincere il gioco. Se una delle carte personaggi viene incidentalmente spostata, deve essere riportata nella sua posizione originale.

##### Carte Sven

Quando un giocatore soffia una carta foglia su una carta Sven, quelle due carte devono essere eliminate dal gioco. Potete usare una carta amicizia per calmare Sven e rimuovere la carta dal gioco. Le carte Sven non possono mai interrompere il sentiero o essere congelate.

# Regole del Gioco

## IT

### CARTE DI AZIONE

#### A. Carta vento: imbriglia la potenza del vento

- Controlla i colori della tua carta vento. Trova una carta foglia che abbia almeno un colore della carta vento.
- Aggiungi la carta alla fine del sentiero soffiandoci sopra.
- Una carta foglia può essere connessa al sentiero solo a queste due condizioni:
  - La carta tocca l'ultima carta nel sentiero.
  - Almeno una delle foglie su ciascuna carta è dello stesso colore.
- I giocatori possono fare tutti i tentativi che vogliono di muovere la loro carta durante il loro turno, ma se/quando la carta tocca un'altra carta, il loro turno finisce immediatamente. Tocca ora al giocatore successivo.
- Quando riescono a connettere una carta al sentiero, i giocatori possono usare le dita per spostare e ruotare la carta in qualsiasi direzione. Questo può essere utile per la mossa successiva.

#### B. Carta gelo: usa il potere del ghiaccio

- Con una carta gelo, puoi aiutare altri giocatori durante il loro turno. Le carte gelo possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante il gioco.
- Usa le dita per bloccare una carta al suo posto. La carta congelata diventa inattiva e le altre carte possono così toccarla senza conseguenze.
- Si possono giocare più carte gelo contemporaneamente.

#### C. Carta amicizia: usa il potere dell'amicizia

- Talvolta le carte Sven possono rendere difficile il completamento di un sentiero.
- Usa una carta amicizia per rimuovere una delle carte Sven dalla superficie di gioco.
- Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata dal mazzo. Scartala dopo l'uso e pesca un'altra carta dal mazzo per sostituirla.

# Regole del Gioco

## IT

### D. Carta Mattias: usa il potere della protezione

- Mattias ti protegge nel sentiero attraverso la foresta. Usa questa carta per proteggerti quando viene pescata una carta pericolo dal mazzo.

### E. Carta pericolo

- Rimuovi immediatamente l'ultima carta foglia che è stata aggiunta al sentiero. Questa azione sarà bloccata se uno dei giocatori ha una carta Mattias.