

ПРИВИДЕНИЕ И ЗОЛОТЫЕ КЛЮЧИ

В старом престаром замке, состоящем из сотни башен, спрятано сокровище, вот почему так трудно туда пробраться. Секретные двери замка могут открываться только золотыми ключами, но, чтобы попасть внутрь замка, нужно открыть минимум 4 двери. Коварное привидение все время пытается украсть ключи, но не если вы будете действовать дружно, то сумеете перехитрить его и найдете волшебный камень желаний. У каждого ведь есть заветное желание, не так ли?

Командная игра для 1-4 игроков возрастом от 5 лет

Комплект игры включает: 1 замок, 4 фигурки рыцарей, 1 фигурка привидения, 6 двусторонних карточек с изображением дверей, 6 карточек и с изображением альковов (ниш в стенах), 7 золотых ключей, 1 черный игральный кубик, 1 оранжевый игральный кубик.

Краткое описание игры: попасть в замок можно через потайные двери, но существует миф, который гласит, что необходимо найти и открыть четыре двери, чтобы разрушить колдовские чары. Ключи появляются в альковах (нишах в стене) замка и, если вы дотрагиваетесь до них, они подлетают к соответствующей двери. Тем не менее, дверь откроется только после того, как фигурка игрока попадает на эту дверь. Если вам это удастся, то вы заполучите ключи быстрее привидения, так как оно не может вытаскивать ключи из открытой двери.

Цель игры: открыть четыре потайные двери или заполучить четыре золотых ключа быстрее привидения.

Перед первой игрой: все вместе рассмотрите внимательно разноцветные двери и подберите к ним соответствующие ключи. После того, как игроки запомнят все правильные комбинации ключей и дверей, можно начинать игру.

Подготовка к игре: соберите замок и поставьте его посередине стола. Хорошо перемешайте колоду карт с изображением дверей и альковов и разложите их вокруг замка в любом порядке. Убедитесь, что карточки лежат изображением дверей вверх (См. приложение, рис.1). Положите ключи по центру игровой зоны, чтобы они были хорошо видны всем игрокам. Каждый игрок выбирает себе фигурку рыцаря. Поместите всех рыцарей и привидение между любыми двумя дверями, разложенными на столе. Это будет точкой старта. Фишки перемещаются против часовой стрелки, шагая по карточкам. Готовы? Тогда игра начинается...

Когда до вас дошла очередь ходить, бросайте 2 кубика - сначала черный, потом оранжевый. Очень важно соблюдать именно такую последовательность!!!

1. Сначала бросайте черный кубик (кубик действий):

- если выпал ключ, возьмите любой ключ с середины игровой зоны и положите в любой альков (нишу в стене). Если ключей в центре игровой зоны больше нет, можно взять ключ из любого алькова и переложить в другой альков, только не в дверь.

- если выпало одно привидение, то фигурка привидения делает один шаг вперед против часовой стрелки.

- если выпало два привидения, то привидение делает два шага против часовой стрелки.

- если выпал щит, то вы можете выполнить любое из следующих действий:

A. Положить ключ в один из альковов.

B. Если на столе в центре игровой зоны больше нет ключей, то переложить любой ключ в любой другой альков.

С. сделать один шаг вперед. Фигурка может перемещаться даже в случае, если на следующей карте находится фигурка привидения (см. раздел привидение).

2. После того, как игрок бросил черный кубик с действиями, он должен бросить оранжевый кубик и передвинуть своего рыцаря на столько шагов, сколько выпадет на кубике.

- если ваш рыцарь попадает на альков с ключом, возьмите ключ и положите его на соответствующую дверь. Дверь нельзя открывать до тех пор, пока вы или другой игрок не остановитесь на этой двери еще раз.

-если вы остановились на карточке с дверью и ключом, открывайте дверь - просто переверните карточку изображением коридора вверх. Ключ забирайте себе!

Коридоры: две открытые двери образуют коридор. При перемещении фигурок рыцарей по коридору, пропускаются карты расположенные между двумя коридорами. (См. приложение). Привидение не может перемещаться по коридорам.

Привидение: привидение перемещается по карточкам также как и фигурки рыцарей, и оно может брать ключи с альковов и закрытых дверей. Если фигурка привидения оказывается на одной карте с вашей фигуркой, то привидение блокирует движение вашего рыцаря своими колдовскими чарами. В случае если рыцарь и привидение находятся на одной карте, вы не можете бросать оранжевый кубик (кубик с количеством шагов) и не можете ходить, до тех пор пока привидение не переместится на другую карту или у вас не выпадет щит. Если выпадает щит, то вам решать хотите ли вы сделать шаг вперед. Привидение не может вас остановить, если вы стоите на открытой двери, так как вы можете ускользнуть по коридору, избежав его чар.

Ключи:

1. В одном алькове может находиться только один ключ.

2. Вы можете положить ключ в альков, если на нем стоит уже чья-то фигурка рыцаря, но тот игрок, в свою очередь, не может положить этот ключ на соответствующую дверь. Воспользоваться ключом может только следующий игрок, который остановится на этом алькове.

3. Если вы кладете ключ на дверь, где...

- стоит другой рыцарь, то он может открыть дверь, а вы получаете ключ.

- стоит привидение, то ключ оказывается у привидения.

- стоит привидение и рыцарь, рыцарь открывает дверь, а вы получаете ключ.

Конец игры: Команда рыцарей выигрывает, если игроки открыли четыре двери или собирали 4 ключа. Заходите в замок, дотроньтесь до камня желаний и загадайте заветное желание!

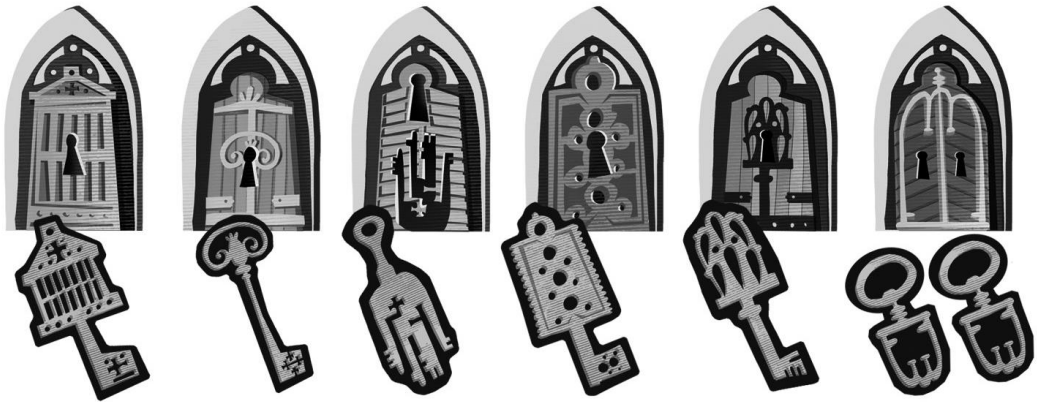
К сожалению, иногда привидение собирает четыре ключа первым и, в таком случае, выигрывает привидение. Попробуйте посостязаться с ним еще раз. Подумайте сообща, как сделать так, чтобы в следующий раз привидению было трудно заполучить ключи.

Удачи и отличной вам игры!!!



Эксклюзивный дистрибьютор семейной фабрики Marbushka
dodoland.ru

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ



НАЧАЛО ИГРЫ

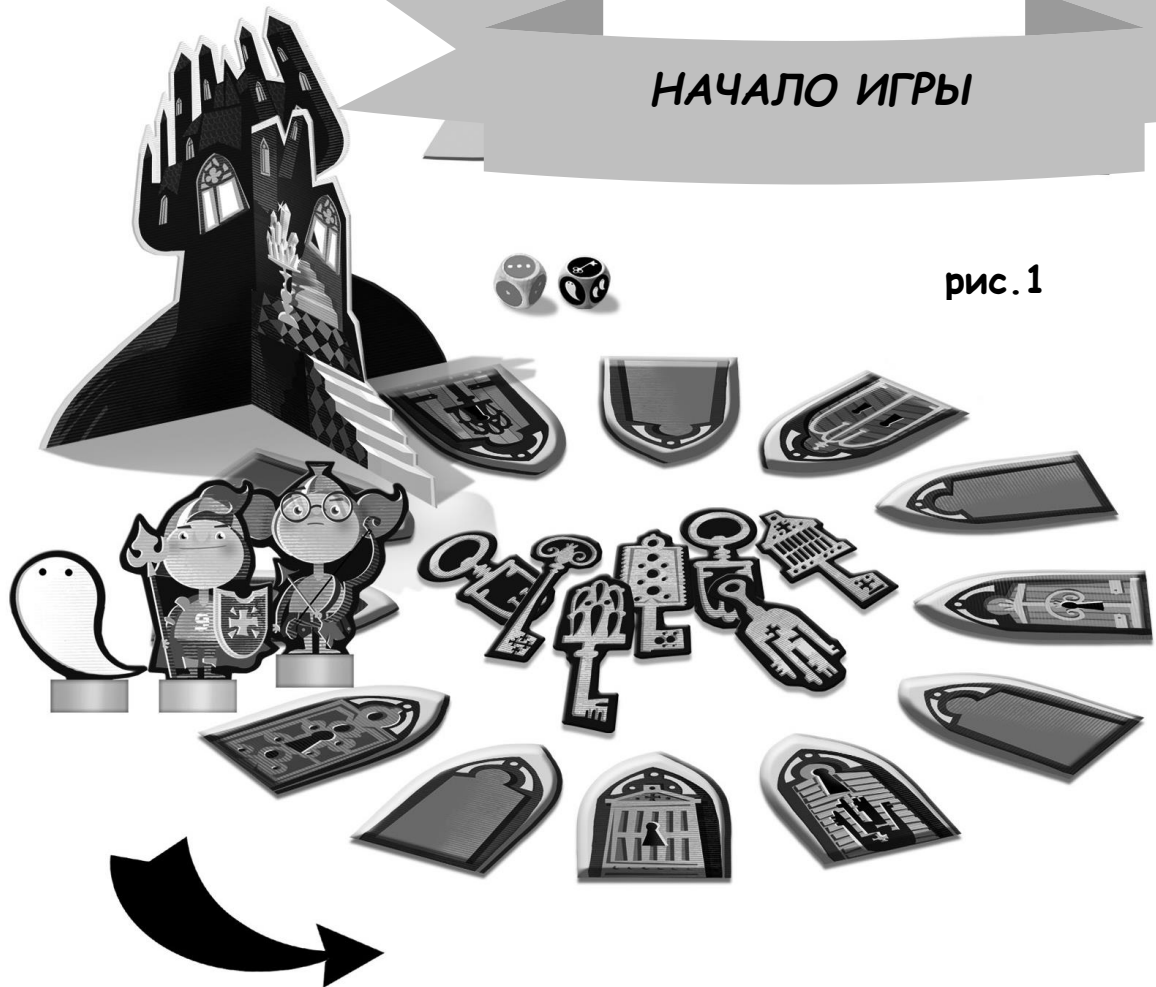


рис. 1

КОРИДОРЫ

рис. 2

