

INKA & MARKUS BRAND

AZ ELVARÁZSOLT

TORONY



DREI
MAGIER
SPIELE

Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán

ARVI



JÁTÉKSZABÁLY

Szerző: Inka&Markus Brand

Illusztráció: Rolf Vogt

Grafika: Rolf Vogt

2-4 játékos részére

5 éves kortól

Játékidő: 15-25 perc

A doboz tartalma:

1 torony (két részből állítható össze)

1 fém kulcs (+1 csillag mintás kulcs)

1 hercegnő figura

1 varázsló figura

1 Robin figura

1 játéktábla (nagyméretű)

1 játéktábla (kisméretű)

16 kör alakú lapka varázstárgyakkal

1 szimbólum dobókocka

1 számozott dobókocka

Játékszabály

Az elvárásolt torony

Dirr-durr, Ravenhorst, a gonosz varázsló alattomosan settenkedik keresztül az erdön.

„He-he-he, ide fogom rejtani, pontosan ide, emellé a göcsörtös gyökér mellé”-

mormogja magában. Diadalmasan magasba emeli a kezében lévő fém kulcsot, majd eltűnteti azt egy kő alá.

Ó, ne, Ravenhorst az egyetlen, aki tudja a kulcs rejtekhelyét! Hogyan fogja Robin kiszabadítani a hercegnőt? Gyerünk, segítsünk mielőbb megtalálni a kulcsot!

De a sötét varázsló is igyekszik a rejtekhelyhez, természetesen Robin előtt oda akar érni.

Aki eléri a tornyot, annak nagy meglepetésben lesz része! A lakatokat elvarázssolták, a hercegnő csak akkor tud kiszabadulni, ha a megfelelő kulcsot a megfelelő zárba helyezitek bele. Akkor viszont nagyot ugrik...

Előkészületek

A legelső játék megkezdése előtt óvatosan távolítsuk el a játék során használt elemeket a kartonlapokból.

1. a torony alsó részét helyezzük el a műanyag játéktáblán kialakított részbe, majd helyezzük rá a torony másik részét is.

2, a dobozra fektessük rá a nagyobb játéktáblát, majd véletlenszerűen az erre kialakított részekre képpel felfelé fordítva helyezzük el az összes varázstárgy-lapkát.

3, a hercegnő figurát tegyük a torony tetejére, kattanásig toljuk le a figurát, hogy a helyére kerüljön.

4, A kisebb játéktáblát fektessük le a doboz ajtóval illusztrált oldalához. Helyezzük el a varázsló figurát a start mezőjére.

5, Robin figuráját, a két kockát és a csillag alakú kulcsot helyezzük el a doboz mellé.

A játék elején el kell döntenünk, hogy melyik játékos legyen a varázsló figurával, ezáltal a többiek fogják Robin csapatát alkotni.

A játék menete

A varázsló figurát választó játékosnak a játék teljes ideje alatt a legjobb választás, ha a kisebb játéktáblához ül közel.

A varázsló-játékos kérje meg Robin csapatát, hogy csukják be a szemüket. Ellenőrizd, hogy mindenki csukva tartja a szemét. Ha senki sem lesi ki a mozdulatodat, eldughatod a fémkulcsot a 16 varázstárgy-lapka valamelyike alá. Jegyezd meg jól, hogy melyik lapka alá tetted! Most már mindenki kinyithatja a szemét és kezdődhet a játék! Minden játékos célja, hogy megtalálja az elrejtett kulcsot, és kiszabadítsa a hercegnőt!

A varázsló játékos magához veszi a szimbólum kockát, Robin csapataé lesz a számozott kocka.

Robin és csapata a kockadobásokat az óramutató járásának megegyező irányban fogják egymás után végrehajtani.

Robin figurájával a nagyobb játéktáblán található 4 startmező egyikéről

indulhatsz, hogy melyikről azt közösen a csapat dönt el.

Miután minden a helyére került, Robin csapatának első játékosa és a varázsló-játékos egyszerre dob a két kockával.

Az hogy melyik játékos indulhat először a szimbólumkockával dobott figura fogja

megmutatni. A másik figura értelemszerűen csak azután léphet, miután az első

figura befejezte a fordulóját.

A számozott kocka mutatja meg, hogy adott színű játékos hány mezőt léphet le.

A kék szám mutatja meg a varázsló figurának, hogy hány mezőt léphet, a piros szám mutatja meg Robin-nak és csapatának a megtehető mezők számát.

Fontos: A varázsló figurával játszó játékos természetesen pontosan tudja, hová rejtette a kulcsot, ezért indulhat Robin és csapata a pár mezővel előrébb lévő start mezőről. A varázsló figurájával lévő játékosnak minden esetben végig kell haladnia a 8 mezőn, a kisebb játéktáblán, mielőtt a nagy játéktáblára lépne.

A figuráknak minden lépésük során, az úton kell maradni, és az útirányt követni, rövidíteni nem megengedett a játék alatt. Ha egy mező már foglalt az egyik figura által, azt a másik játékos átugorhatja és az úton következő mezőre léphet.

Kulcsot találtál!

Ha lépésed során az egyik mezőnél a következő hangot hallod „Clack”- kulcsot találtál. Emeld fel a játékfigurádat, és vedd el a kulcsot, majd a játékmezőt képpel lefelé fordítva helyezd vissza.

Megpróbálhatod kiszabadítani a hercegnőt! Helyezd a kulcsot egy általad választott kulcslyukba (elforgatás nélkül).

Nem történt semmi?

Milyen kár! Rossz zárat próbáltál kinyitni. Távolítsd el a kulcsot, és jól jegyezd meg melyik zárban nem működött.

Új vadászat kezdődik a kulcs után! Helyezd vissza a varázsló figurát a start mezőjére, majd a játék menete leírás szerint folytassátok a játékot.

Fontos! A varázsló egy játék alatt nem rejtheti kétszer ugyanazon varázsmező alá a kulcsot. A képpel lefelé fordított mezők alá nem rejtheti a kulcsot.

Éljen, a hercegnő kiszabadult!

A játéknak azonnal vége lesz, amint a hercegnő egy nagy ugrással kiszabadul a toronyból. Ha a varázslónak sikerült megmentenie a hercegnőt, ő nyeri a játékot. Ha Robinnak és csapatának sikerül megmentenie, ők nyernek.

A következő játékban lehet másik játékos a varázsló figurával. Egyszerűen csak cseréljétek meg a szerepeket és kezdődhet az új játék.

Az újabb játék megkezdése előtt ne felejtsetek el néhányszor megforgatni a tornyot, hogy senki ne tudja melyik a helyes zár.