

DJ08434 – Hector Tayleplufor

Wiek: od 5 lat; **Ilość graczy:** 2-4;

Cel gry: Uratuj księżniczkę.

Przygotowanie gry: Każdy z graczy wybiera jeden pionek rycerza, stawia go na odpowiednim herbie (kolor) na planszy. Księżniczkę stawiamy na zamku w oczekiwaniu, aż pierwszy rycerz ją uwolni.

Karty szpady i kostki szpady kładziemy obok zbrojowni.

Klucze i karty „nożyczki, kamień, papier” kładziemy obok kramu czarownika.

Pionki smoki kładziemy przed grotą.

Karty smoki tasujemy i kładziemy obok planszy.

Zadania:

Zanim rycerze uwolnią z wieży księżniczkę, będą musieli pokonać 4 przeszkody.

Każdy rycerz musi zdobyć szpadę, by uzupełnić swój ekwipunek i klucz, którym otworzy drzwi wieży.

Będzie musiał również przejść przez grotę smoków, uważać by ich nie obudzić i następnie przejść przez most.

Trasa do przebycia:

Rycerze czerwoni i zieloni będą musieli najpierw poszukać szpady, następnie muszą skierować się w kierunku smoczej groty, przejść przez nią i wyjść drugą grotą. Następnie będą musieli szukać klucza, skierować się do zamku przechodząc przez most. Rycerze niebiescy i żółci zaczną poprzez szukanie klucza, następnie przejdą przez smoczą grotę, poszukają szpady i na koniec skierują się do zamku przechodząc przez most.

Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz, a następnie gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Rzuca kostką i rusza swój pionek o tyle miejsc ile wyskoczyło na kostce. Potem wykonuje tę samą akcję kolejny gracz. Gdy gracz dociera do pozycji „próba”: (zbrojownia, kram czarownicy, wejście do groty lub pierwsza deska mostu) wykonuje polecenia, by zdobyć tę przeszkodę.

NB: nie trzeba próbować zdobyć kostką dokładnej ilości punktów, żeby zatrzymać się na pozycji „próba”.

Próba szpady:

Żeby zdobyć swoją szpadę, rycerz musi odtworzyć szpadę przy pomocy 3 kostek „szpady”. Gracz ma prawo do 3 rzutów kostką. Przy każdym rzucie, wybiera ile kostek zatrzymuje, a ile kostek rzuca ponownie. Musi zdobyć 3 części szpady, by wygrać tę próbę i wtedy kładzie szpadę przed sobą.

NB1: strona „szpada zaklinowana w kamieniu” nie pozwala na odtworzenie szpady.

NB2: strona „gwiazdka” jest jokerem i może zastąpić obojętnie jaką kartę.

Próba klucza:

Rycerz wykonuje tę próbę przeciw wybranemu przez siebie innemu graczowi.

Dajemy każdemu z nich 3 karty „nożyczki, kamień, papier”.

Dwaj gracze mówią w tym samym czasie formułę „SZI- FU-MI” i odwracają w tym samym czasie jedną z 3 kart:

- Papier wygrywa z kamieniem, bo go zakrywa
- Kamień wygrywa z nożyczkami, bo może je złamać
- Nożyczki wygrywają z papierem, bo go mogą pociąć

Wykonujemy 3 kolejki, jeżeli rycerz wygra 2 lub 3 kolejki na 3 wtedy wygrywa klucz, który kładzie przed sobą.

NB3: równowaga= gdy inny rycerz wygra swoją „próbę”.

Próba smoka:

Rycerz próbuje przejść przez grotę nie budząc smoka.

Pobiera 3 pierwsze karty smoka. Jeżeli po odwróceniu kart, 2 lub 3 z nich to karty śpiącego smoka rycerz wygrywa tę próbę. Może wtedy przejść przez grotę i ustawić swój pionek na kolejnej grocie. Na koniec tej próby, zbieramy karty smoka tasujemy je i kładziemy na swoje miejsce rysunkiem do dołu.

Próba mostu:

Rycerz musi przejść przez każdą deseczkę mostu, by dotrzeć na drugą stronę.

Gracz rzuca kostką i musi osiągnąć liczbę oczek między 4 i 6 by móc przesunąć do przodu swojego rycerza. Na każdą deseczkę gracz ma prawo do 3 rzutów by otrzymać 4, 5 lub 6 oczek. Jeżeli mu się to uda to staje na pierwszej deseczce. Kontynuuje grę i przesuwa się do przodu o kolejne 2 deseczki.

Jeżeli po 3 rzutach gracz rzuci poniżej 4 oczka, pozostaje na swoim miejscu.

- Gdy gracz wygra próbę może grać ponownie i rzucić kostkę, potem gra kolejny gracz
- Gdy rycerz przegra próbę, pozostaje tam gdzie był i przekazuje kolejkę następnemu graczowi. Będzie mógł ponowić próbę przy następnej kolejce.