

Правила настольной игры «Заколдованная башня» (The Enchanted Tower)

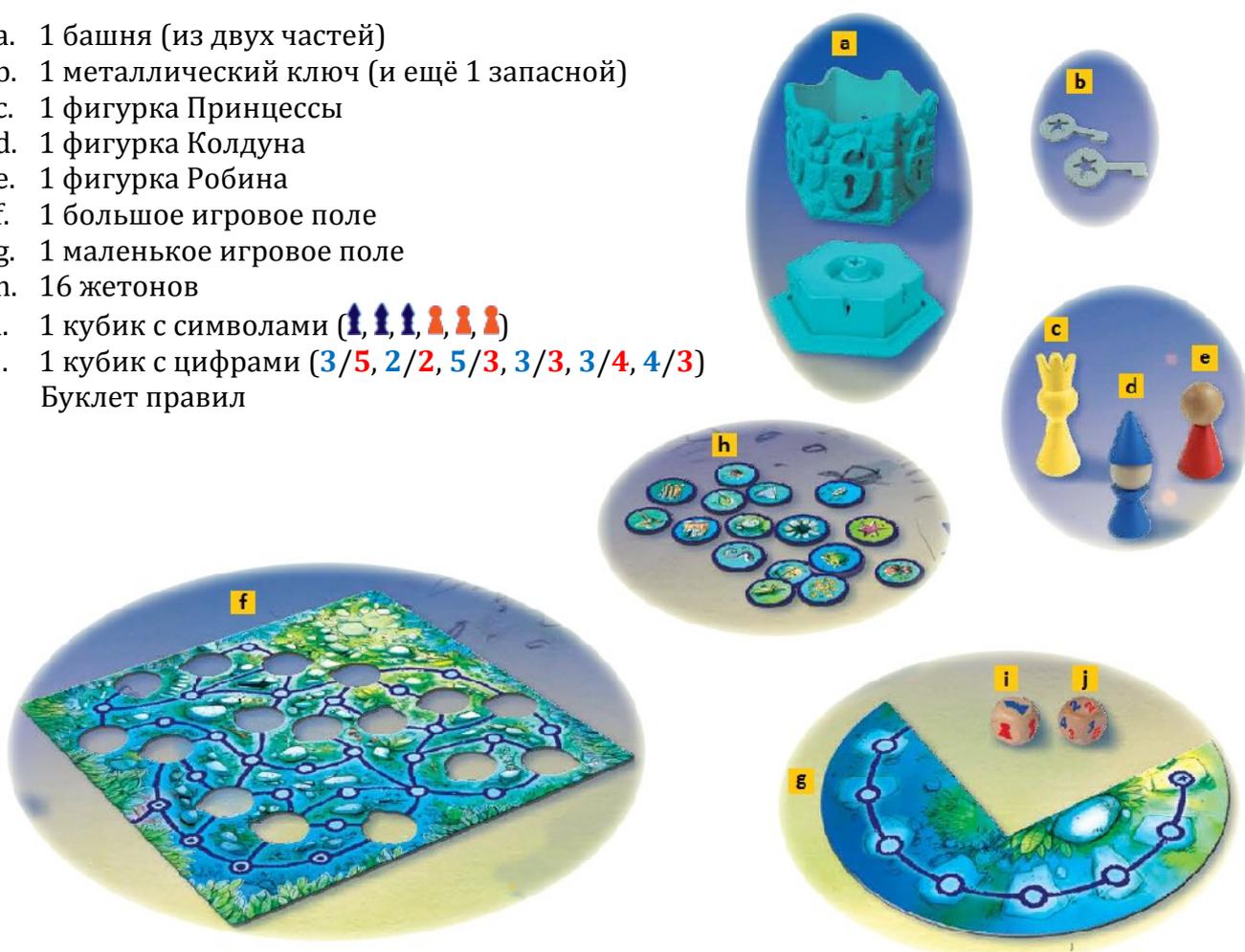
Авторы игры: Инка и Маркус Бранд (Inka & Markus Brand)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 5 лет

Компоненты игры

- a. 1 башня (из двух частей)
 - b. 1 металлический ключ (и ещё 1 запасной)
 - c. 1 фигурка Принцессы
 - d. 1 фигурка Колдуна
 - e. 1 фигурка Робина
 - f. 1 большое игровое поле
 - g. 1 маленькое игровое поле
 - h. 16 жетонов
 - i. 1 кубик с символами (1, 1, 1, 1, 1, 1)
 - j. 1 кубик с цифрами (3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- Буклет правил



Хрум... Хрясь... По лесу крадётся злой колдун Равенхорст. «Хе-хе, вот здесь-то я его и спрячу, прямо рядом с этим изогнутым корнем!» Колдун торжественно поднимает серебряный ключ высоко над головой и тут же прячет его под камень.

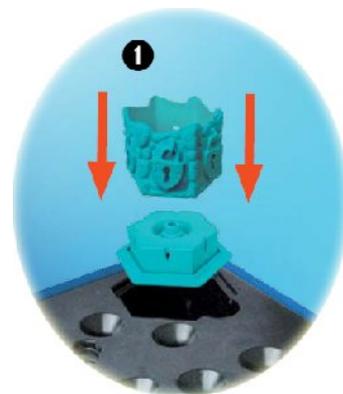
О нет! Теперь Равенхорст единственный, кто знает, где лежит ключ! Как же Робин освободит принцессу? Скорее же отыщите ключ, ведь тёмный колдун тоже спешит к тайнику в надежде опередить Робина!

Когда он добирается до башни, его ждёт большой сюрприз. Все висячие замки башни заколдованы, и принцесса сможет выпрыгнуть из башни, только если он вставит ключ в нужный замок.

Подготовка к игре

Перед самой первой игрой аккуратно выдавите все жетоны из картонных листов.

- ❶ Вставьте нижнюю часть башни в специальную ячейку коробки от игры. Прикрепите верхнюю часть башни к нижней.
- ❷ Положите поверх коробки большое игровое поле. В случайном порядке разложите жетоны на круглые ячейки поля картинками вверх.
- ❸ Вставьте фигурку Принцессы в верхнюю часть башни, осторожно надавливайте на фигурку, пока она не будет плотно зафиксирована в башне.
- ❹ Приложите маленькое игровое поле к углу коробки, как показано на рисунке. Поставьте фигурку Колдуна на первое деление поля, отмеченное звездой. Колдун начинает игру от раскрытых дверей, нарисованных на коробке.
- ❺ Поместите фигурку Робина, серебряный ключ и два кубика рядом с коробкой.



Решите, кто из вас будет играть за Колдуна, а кто – за команду Робина. Один из вас до конца игры станет Колдуном, все остальные игроки будут помогать Робину.



Ход игры

Если вы играете за Колдуна, вам будет удобнее сесть рядом с маленьким игровым полем – рядом со своей фигуркой.

Пересев, попросите игроков из команды Робина закрыть глаза. Они закрыли глаза? Хорошо! Теперь тайно спрячьте ключ под одним из 16-ти жетонов. Запомните, где вы его спрятали. Скажите остальным игрокам, что глаза можно открыть, и начинайте игру!

Все игроки (и даже Колдун!) бросаются на поиски ключа. Колдун берёт себе кубик с символами, команда Робина забирает кубик с цифрами. По ходу игры участники команды Робина будут передавать кубик друг другу по часовой стрелке. Первым кубик бросает игрок, сидящий слева от Колдуна. Но сначала он ставит фигурку Робина на одно из 4-х делений большого игрового поля, помеченных точкой. После этого он и Колдун **одновременно** кидают свои кубики.



Результат кубика с символами определяет, какая фигурка будет перемещаться в текущем ходу первой. Фигурка, символ которой не выпал на кубике, будет перемещаться сразу после того, как переместится первая.



Результат кубика с цифрами определяет число делений, на которое может переместиться каждая фигурка. **Синие цифры** для Колдуна, **красные цифры** для Робина.

После перемещения фигурок кубик с цифрами переходит к следующему игроку из команды Робина, он и Колдун вновь одновременно бросают свои кубики.

Примечание. Колдун с самого начала знает, где лежит ключ, однако команда Робина находится ближе к ключу, поскольку прежде чем попасть на большое игровое поле, Колдуну предстоит прошагать 8 делений маленького игрового поля.

Фигурки перемещаются строго по тропинкам, «срезать дорогу» нельзя. Если деление занято другой фигуркой, через неё можно «перепрыгнуть».



Вы находите ключ

Если в течение хода вы находите ключ (а точнее, ключ находит вас), поднимите фигурку и возьмите ключ себе. Положите жетон обратно на ячейку поля, перевернув его картинкой вниз.

Теперь вы можете попытаться освободить Принцессу. Вставьте ключ поглубже в одну из 6-ти замочных скважин башни (но не поворачивайте его).



Ничего не произошло?

Какая досада! Видимо, это был не тот замок. Вытащите ключ и запомните, в какой замок вы его вставляли – этот замок **не тот**, что вам нужен.

Начинается новый поиск ключа. Фигурка Колдуна возвращается на стартовое деление, Колдун снова прячет ключ под одним из жетонов, и игра продолжается, как было описано в главе «Ход игры».

Важное замечание. Колдун никогда не прячет ключ в одно и то же место дважды. Под жетоны, лежащие на большом игровом поле картинкой вниз, прятать ключ нельзя.

Ура! Принцесса выпрыгнула!

Игра заканчивается, когда Принцесса выпрыгивает из башни. Если Принцессу освободил Колдун, то побеждает он. Если Принцессу освободил участник команды Робина, то побеждает вся команда Робина.



Вы хотели бы для разнообразия побыть Колдуном? Просто поменяйтесь ролями и сыграйте снова! Только не забудьте перед началом игры повернуть башню несколько раз, чтобы никто не знал, где теперь находится нужный замок.