

INSTRUKCJA

Tajemnica zamku



2-4



7+



45 min

Witajcie śmiałkowie!

Przebyliście szmat drogi, a wszystko po to, by zmierzyć się z labiryntem, pokonać smok i uratować księżniczkę.

Nie liczcie na to, że będzie łatwo. Podziemia są duże i zamieszkują je różne stwory, ale skoro tu jesteście, to wygląda na to, że macie dość odwagi na tę przygodę.

Zatem ruszajcie...

CEL GRY

Zadaniem graczy jest odnalezienie i uratowanie księżniczki. By tego dokonać, należy skompletować trzy przedmioty: eliksir, mapę oraz klucz. Są one własnością zamieszkujących labirynt smoków. Po skompletowaniu przedmiotów, śmiałkowie muszą odnaleźć komnatę księżniczki i z powodzeniem przejść próbę jej uwolnienia, wyrzucając kostką co najmniej 10 punktów.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

- Każdy z graczy ustawia przed sobą kartę gracza oraz wybiera pionek w ulubionym kolorze.
- Element labiryntu, zawierający symbol nietoperza, należy umieścić w centralnej części stołu i postawić na nim pionki. Pozostałe puzzle wrzuca się na spód pudełka rewersem do góry.
- Żetony przedstawiające eliksir, mapę oraz klucz należy odłożyć na bok, a pozostałe rozłożyć na stole rewersem do góry, tak aby ilustracje były niewidoczne dla graczy.
- Gracze ustalają kolejność gry. Zaczyna gracz, który wyrzuci kostką największą liczbę punktów. Pozostali grają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Znaleziska

Podczas dodawania nowych elementów labiryntu można natrafić na puzzle z okręgiem, wówczas należy wylosować żeton i umieścić go na planszy (żetony losuje się z tych leżących na stole). W przypadku wejścia do komnaty z okręgiem, która została odkryta wcześniej, nic się nie dzieje. W zależności od wylosowanego żetonu, należy wykonać odpowiednią akcję:



Żółty smok - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostaje tam do końca gry. Aby otrzymać mapę, której strzeże żółty smok, należy zdobyć żółty miecz i wyrzucić kostką co najmniej 8 punktów.



Czerwony smok - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostaje tam do końca gry. Aby otrzymać eliksir, którego strzeże czerwony smok, należy zdobyć czerwony miecz i wyrzucić kostką co najmniej 8 punktów.



Zielony smok - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostaje tam do końca gry. Aby otrzymać klucz, którego strzeże zielony smok, należy zdobyć zielony miecz i wyrzucić kostką co najmniej 8 punktów.



Duch - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostaje tam do końca gry. Każdy gracz odwiedzający tę część labiryntu musi zmierzyć się z duchem. Aby opuścić to pole, gracz musi wyrzucić kostką co najmniej 7 punktów.



Błądny rycerz - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostaje tam do końca gry. Każdy gracz odwiedzający tę część labiryntu musi zmierzyć się z błędnym rycerzem. Aby opuścić to pole, gracz musi wyrzucić kostką co najmniej 6 punktów.



Skrzat - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostaje tam do końca gry. Każdy gracz odwiedzający tę część labiryntu musi zmierzyć się ze skrzatem. Aby opuścić to pole, gracz musi wyrzucić kostką co najmniej 5 punktów.



Lustro teleportacji - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostawiamy do końca gry. Gracz stając na tym puzzlu może zostać przeniesiony w miejsce na planszy, gdzie znajduje się inny żeton z lustrem (teleportacja nie jest obowiązkowa). Jeżeli w labiryncie znajdują się więcej niż dwa lustra, gracz sam wybiera do którego z nich się teleportuje.



Księżniczka - po wylosowaniu tego żetonu układamy go na okręgu i pozostawiamy do końca gry. To właśnie do tej komnaty śmiałkowie mają dotrzeć, aby uratować księżniczkę. Wcześniej jednak muszą zdobyć trzy przedmioty: mapę, eliksir i klucz.



Miecz - po wylosowaniu tego żetonu, gracz zabiera go i układa w wyznaczonym miejscu na karcie gracza. Jeśli posiada już miecz w tym kolorze, pozostawia go na okręgu i inny gracz może zabrać ten miecz, stając na tym polu.



Gracz po zdobyciu miecza może udać się do komnaty ze smokiem (w tym samym kolorze co miecz) i zmierzyć się z nim, w celu uzyskania strzeżonego przez smoka przedmiotu. Aby pokonać smoka, gracz musi wyrzucić kostką co najmniej 8 punktów.



Jeżeli mu się to uda, to zabiera odpowiedni przedmiot i układa na swojej karcie gracza.

przedmioty do zdobycia



tu odkładamy zdobyte przedmioty
Aby uwolnić księżniczkę trzeba zdobyć wszystkie 3 przedmioty.

miecze



tu układamy znalezione miecze

przeciwnicy



smoki



informacje pomocnicze



UWAGI

- Po polu ze smokiem można przemieszczać się swobodnie, jeżeli nie mamy zamiaru zdobywania przedmiotu.
- Aby opuścić pole z przeciwnikiem, należy wcześniej wyrzucić określoną liczbę punktów.
- Jeżeli posiadamy już jeden z następujących przedmiotów: eliksir, mapę lub klucz nie możemy zdobyć kolejnego.
- Teleportacja traktowana jest jako ruch.
- Gracze podczas gry mogą przechodzić przez pole z księżniczką, jednak bez skompletowania wszystkich przedmiotów nie mogą jej uwolnić.

