

INKA & MARKUS BRAND

ZAKŁĘTA. WIEŻA



DREI
MAGIER
SPIELE



ZAKŁĘTA. WIEŻA

Autorzy: Inka & Markus Brand



Ilustracje: Rolf Vogt **ARVI**
Grafika/projekt: Rolf Vogt
Redakcja: Claudia Geigenmüller




Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie
Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor
na terenie Polski:

G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com



 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2014.


Wersja 1.0

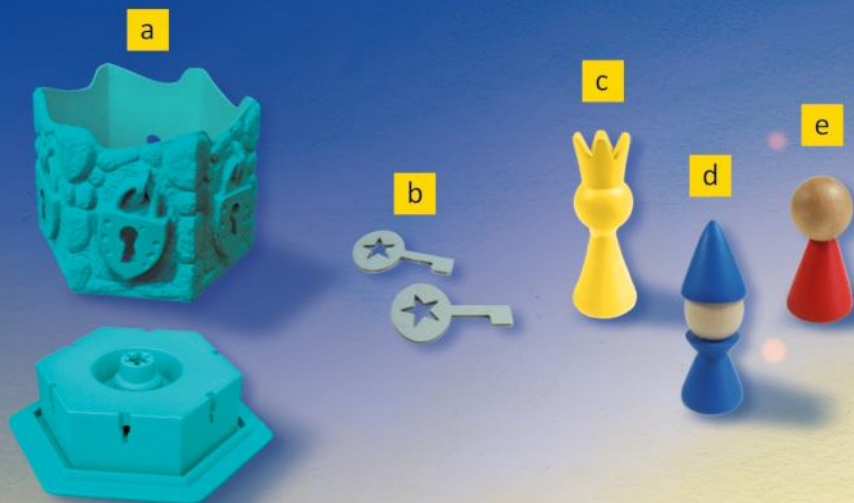
Kopiowanie bez pisemnej zgody
G3 zabronione.



Licensed with permission by
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
© Schmidt Spiele GmbH
www.dreimagier.de
www.schmidtspiele.de
Art.Nr.: 88859

Zawartość pudełka

- a** 1 wieża (2 części)
- b** 1 metalowy klucz (z 1 zapasowym)
- c** 1 figurka księżniczki
- d** 1 figurka czarnoksiężnika Czarnokrukiego
- e** 1 figurka Robina
- f** 1 duża plansza
- g** 1 mała plansza
- h** 16 kafelków
- i** 1 kość z symbolami
- j** 1 kość z cyframi
-  Instrukcja



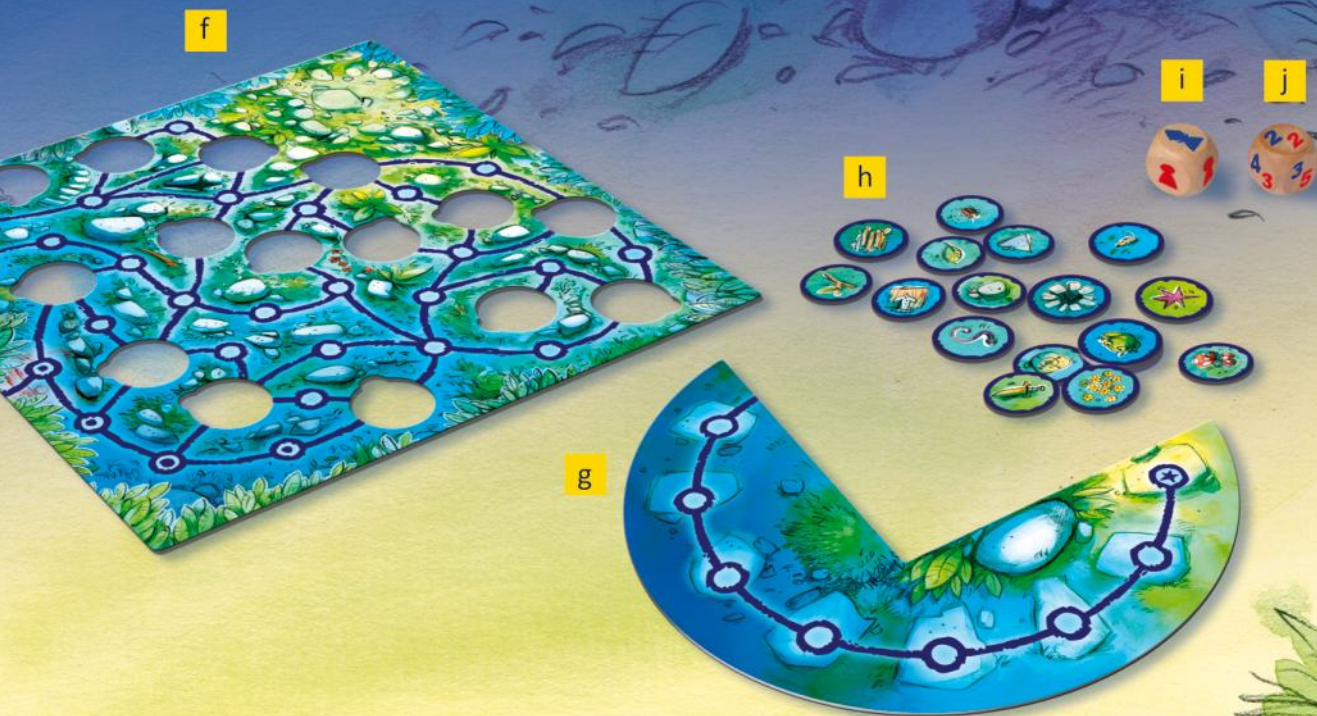
Zgrzytnięcie, skrzypnięcie... Złowrogi czarnoksiężnik
Czarnokruki skrada się przez las. W dłoni trzyma srebrny
klucz i zwycięsko wymachuje nim w powietrzu.

Ha! Schowam go obok sękatego korzenia, tutaj nikt go nie znajdzie!
Och nie! Jak teraz Robinowi uda się uwolnić złotowłosą księżniczkę?

Tylko dzielne dzieci nie boją się Czarnokrukiego
i wraz z chłopcem wyruszą w pełną przygód podróż.
Szybciej! Pomóżcie Robinowi odnaleźć klucz!

Cel gry

Celem gry jest uwolnienie księżniczki uwięzionej w zaklętej wieży. Nie jest to jednak łatwe zadanie. Wejście na basztę zamknięte jest na 6 kłódek i nikt poza czarnoksiężnikiem nie wie, gdzie znajduje się klucz. Jednak nawet on nie ma pojęcia, że kłódki są zaczarowane. Jeśli klucz włoży się w odpowiednią z nich, złotowłosa księżniczka będzie skakać z radości.



Przygotowanie

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie elementy z tekturowej ramki.

- 1 Włóż dolną część wieży w specjalne miejsce w rogu pudełka, tak by solidnie się trzymała. Następnie do dolnej części doczep górną.
- 2 Na pudełku połóż dużą planszę i rozłóż na niej w losowy sposób okrągłe kafelki z obrazkami.
- 3 Umieść księżniczkę na wieży, przyciskając ją w dół (gdy usłyszysz *klik*, oznacza to, że figurka jest poprawnie umieszczona i od tej pory **nie wolno jej wyciągać – grozi to uszkodzeniem mechanizmu**).
- 4 Małą planszę przyłóż do rogu pudełka, naprzeciwko wieży z księżniczką. Następnie na polu startowym oznaczonym gwiazdką umieść figurkę czarnoksiężnika.
- 5 Obok planszy postaw figurkę Robina oraz połóż dwie kości i klucz.

Teraz zdecyduj, czy chcesz grać w drużynie Robina, czy może zostać czarnoksiężnikiem.



Przebieg rozgrywki

Jeśli odgrywasz rolę czarnoksiężnika, zajmij miejsce najbliższej figurki Czarnokrukiego. Następnie poproś graczy z drużyny Robina, aby zamknęli oczy. Nikt nie podgląda? Wspaniale! Teraz możesz (w tajemnicy) ukryć klucz pod jednym z 16 kafelków.

Uwaga: Musisz się skupić i dokładnie zapamiętać, gdzie schowałeś kluczyk!

Zadanie wykonane? Pomocnicy Robina mogą otworzyć oczy. Czas rozpocząć grę. Wszyscy, łącznie z czarnoksiężnikiem, próbują jak najszybciej odnaleźć klucz. Aby to uczynić, Czarnokruki bierze kość z symbolami, a drużyna Robina kość z cyframi.

Członkowie drużyny Robina rzucają kością na zmianę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie czarnoksiężnika i umieszcza figurkę Robina na jednym z czterech możliwych pól startowych **A**. Następnie rzuca kością **w tym samym czasie co czarnoksiężnik**.





Jako pierwsza porusza się figurka wskazana na kości. Dopiero po niej wykonuje swój ruch druga figurka. Kość numeryczna wskazuje, o ile pól figurki mogą się poruszyć, np. gdy na kości pojawią się dwie „2” zarówno Robin, jak i Czarnokruki mogą poruszyć się o dwa pola lub mniej.

Niebieska cyfra informuje, o ile pól może przesunąć się czarnoksiężnik.

Czerwona cyfra wyznacza ruch Robina i jego pomocników.

Następnie kolejny gracz z drużyny Robina rzuca kością w tym samym czasie co czarnoksiężnik.

Uwaga: Czarnokruki wie, gdzie ukryty jest klucz, jednak drużyna Robina ma odrobinę łatwiejszy start. Czarnoksiężnik musi zawsze przejść przez osiem pól na małej planszy, zanim znajdzie się na dużej.

Figurki mogą się poruszać jedynie po wyznaczonych ścieżkach. Skróty nie są dozwolone. Co więcej, na jednym polu (kafelku lub jasnoniebieskim kółeczku na ścieżce) może znajdować się tylko jedna figurka. Jeśli któreś pole jest już zajęte, można przez nie przeskoczyć lub zakończyć ruch wcześniej.

Odnalezienie klucza

Jeśli w trakcie swojego ruchu usłyszysz *trzask*, oznacza to, że udało ci się odnaleźć klucz. Podnieś figurkę i oderwij klucz. Następnie odkryty kafelek odłóż na swoje miejsce **stroną z obrazkiem do dołu**. Teraz możesz spróbować uwolnić księżniczkę. Włóż klucz w jeden z sześciu otworów.

Uwaga: Klucza nie należy przekręcać.

Teraz możliwe są dwie różne sytuacje:

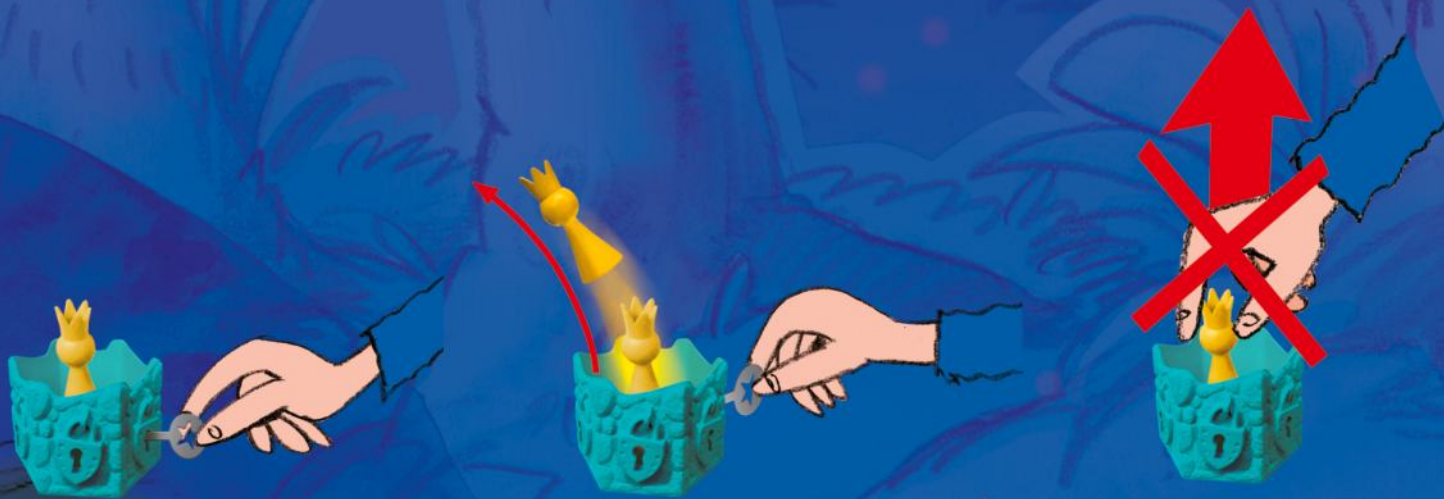
1. Nic się nie wydarzyło?

Wielka szkoda, to musi być niewłaściwa kłódka! Wyciągnij klucz i zapamiętaj, której kłódki **nie można** otworzyć. Rozpoczyna się nowe poszukiwanie klucza. Odłóż czarnoksiężnika z powrotem na pole startowe i kontynuuj grę w taki sposób, jak opisano w części *Przebieg rozgrywki*.

Uwaga: Czarnoksiężnik nigdy nie chowa klucza dwa razy w to samo miejsce! Kafelki, które zostały odwrócone, nie mogą służyć już jako kryjówka.

2. Hurra, księżniczka wyskakuje!

Gra kończy się w momencie, gdy księżniczka wyskoczy z wieży. Jeśli czarnoksiężnik ją uwolnił, to on zostaje zwycięzcą. Jeśli jednak księżniczkę uwolnił członek drużyny Robina, wtedy wygrywają wszyscy pozostali gracze. Teraz Ty chciałbyś zostać czarnoksiężnikiem? Zamieńcie się rolami i zagrajcie jeszcze raz! Nie zapomnijcie jednak wcześniej zakręcić parę razy wieżą, aby nikt nie wiedział, która kłódka jest tą właściwą.



UWAGA: Księżniczki nie wolno wyciągać na siłę – grozi to uszkodzeniem mechanizmu.

Z serii gier dla dzieci polecamy również:



Smoczy skarb

+4



Magiczny labirynt

+4



Zamek Kasteliny

+5



Wieża duchów

+5