



Компоненты

- ✦ Лестница в башню замка
- ✦ Темница дракона
- ✦ Дверь в темницу
- ✦ Огромный валун
- ✦ 4 фишки Принцев/Принцесс

- ✦ 2 кубика: кубик Движения и кубик Действий
- ✦ 12 бонусных жетонов
- ✦ 1 щит

Введение

В древнем пророчестве говорится, что королевское дитя, освободившее дракона, спасёт всё королевство. Но дракона сторожат злые колдуны, готовые закидать героя огромными валунами. Увернись от опасности, закройся щитом и стань тем, кто спасёт дракона!



Цель игры

Первым войти в темницу на вершине лестницы и освободить дракона.

Подготовка к игре

❖ Сборка башни:

- 1 Поставьте лестницу в коробку и закрепите её.
- 2 Разместите темницу дракона на вершине башни.
- 3 Поставьте фишки игроков внутри коробки, у основания лестницы.
- 4 Вставьте щит в любой паз на лестнице.
- 5 Поставьте дверь на один из трёх проходов.
- 6 Пока что оставьте валун в коробке.
- 7 Положите кубики и бонусные жетоны рядом с коробкой.

Теперь вы готовы бросить вызов колдунам и освободить дракона. Самый младший игрок начинает игру.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ:

Убирая компоненты после игры, не разбирайте лестницу. Она поместится в коробку в собранном виде.



Ход игры

Игроки совершают ходы по очереди. Ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик Движения и перемещает свою фишку на выпавшее число клеток. Игрок обязан выполнить полное число перемещений, если может.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Лестница состоит из 9 ступеней. Каждая ступень разделена на 3 клетки.

- ❖ Фишку можно перемещать вверх, влево или вправо, но не вниз и не по диагонали.
 - ❖ На одной клетке может находиться только одна фишка.
 - ❖ Можно проходить сквозь занятые клетки, но не останавливаться на них.
 - ❖ Нельзя проходить сквозь клетку со щитом или останавливаться на ней.
 - ❖ Через открытый проход наверху лестницы можно пройти – это считается перемещением на 1 клетку.
- Игрок, сделавший это, побеждает в игре.

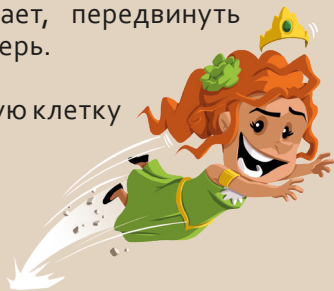
Если на кубике Движения выпало 1 или 2, игрок также бросает кубик Действий и применяет выпавший результат:



ЩИТ/ДВЕРЬ:

Игрок выбирает, передвинуть ли щит или дверь.

- ❖ Перемещение щита: переместите щит на любую другую клетку с пазом, не занятую фишкой.
- ❖ Перемещение двери: переместите дверь на один из двух других проходов.



ВАЛУН:

- ❖ Бросьте валун: возьмите его и вытолкните изнутри темницы на лестницу сквозь один из двух открытых проходов.

Не толкайте стол и не прикасайтесь к самой башне – это нечестно!

Валун скатится по лестнице, увлекая за собой принцев и принцесс, – это часть игры, ведь колдуны весьма могущественны.



КОГДА ВАЛУН ОСТАНОВИТСЯ В САМОМ НИЗУ:

- ❖ Поставьте упавших принцев и принцесс вертикально на тех клетках, на которых они лежат. Если места им не хватило, поставьте их на другие клетки той же ступени или на одну ступень ниже. Те, кто снова оказался у подножия лестницы, получают по 1 бонусному жетону (у одного игрока их может быть не больше 3).
- ❖ Оставьте валун лежать внизу. Не волнуйтесь, скоро колдуны им снова воспользуются.

БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ:

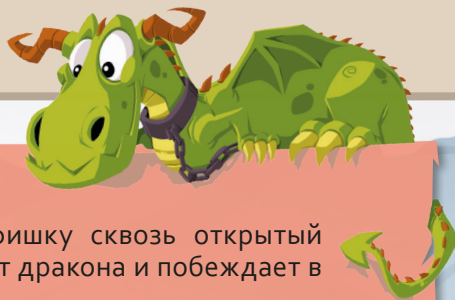
- ❖ в свой ход игрок может потратить бонусные жетоны, чтобы переместить свою фишку ещё на одну клетку за каждый потраченный жетон.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: У игрока не может быть больше 3 бонусных жетонов.



Конец игры

Если игрок перемещает свою фишку сквозь открытый проход в темницу, он освобождает дракона и побеждает в игре.



ВАРИАНТ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ ПРИНЦЕВ И ПРИНЦЕСС:

Самые маленькие игроки могут не перемещать щит и дверь.