

INKA & MARKUS BRAND

# AZ ELVARÁZSOLT TÖRÖNY



DREI  
MAGYER  
SPIELE

Magyar szabály  
a borítókarton  
belső oldalán

ARVI



Magyar szabály  
a borítókarton  
belső oldalán



**JÁTÉKSZABÁLY**  
Szerző: Inka&Markus Brand  
Illusztráció: Rolf Vogt  
Grafika: Rolf Vogt

2-4 játékos részére  
5 éves kortól  
Játékidő: 15-25 perc

**A doboz tartalma:**

1 torony (két részből állítható össze)  
1 fém kulcs (+1 csillag mintás kulcs)  
1 hercegnő figura  
1 varázsló figura  
1 Robin figura  
1 játéktábla (nagy méretű)  
1 játéktábla (kisméretű)  
16 kör alakú lapka varázstárgyakkal  
1 szimbólum dobókocka  
1 számozott dobókocka  
Játékszabály

**Az elvarázsolt torony**

Dirr-durr, Ravenhorst, a gonosz varázsló alattomosan settenkedik keresztül az erdőn. „He-he-he, ide fogom rejteni, pontosan ide, emellé a göcsörtös gyökér mellé”- mormogja magában. Diadalmasan magasba emeli a kezében lévő fém kulcsot, majd eltűnteti azt egy kő alá. Ó, ne, Ravenhorst az egyetlen, aki tudja a kulcs rejtekhelyét! Hogyan fogja Robin kiszabadítani a hercegnőt? Gyerünk, segítsünk mielőbb megtalálni a kulcsot! De a sötét varázsló is igyekszik a rejtekhelyhez, természetesen Robin előtt oda akar érni. Aki eléri a tornyot, annak nagy meglepetésben lesz része! A lakatokat elvarázsolták, a hercegnő csak akkor tud kiszabadulni, ha a megfelelő kulcsot a megfelelő zárba helyezitek bele. Akkor viszont nagyot ugrik...

**Előkészületek**

A legelső játék megkezdése előtt óvatosan távolítsuk el a játék során használt elemeket a kartonlapokból.

- 1,** a torony alsó részét helyezzük el a műanyag játéktáblán kialakított részbe, majd helyezzük rá a torony másik részét is.
- 2,** a dobozra fektessük rá a nagyobb játéktáblát, majd véletlenszerűen az erre kialakított részekre képpel felfelé fordítva helyezzük el az összes varázstárgy-lapkát.
- 3,** a hercegnő figurát tegyük a torony tetejére, kattanásig toljuk le a figurát, hogy a helyére kerüljön.
- 4,** A kisebb játéktáblát fektessük le a doboz ajtóval illusztrált oldalához. Helyezzük el a varázsló figurát a start mezőjére.
- 5,** Robin figuráját, a két kockát és a csillag alakú kulcsot helyezzük el a doboz mellé.

A játék elején el kell döntenünk, hogy melyik játékos legyen a varázsló figurával, ezáltal a többiek fogják Robin csapatát alkotni.

**A játék menete**

A varázsló figurát választó játékosnak a játék teljes ideje alatt a legjobb választás, ha a kisebb játéktáblához ül közel.

A varázsló-játékos kérje meg Robin csapatát, hogy csukják be a szemüket. Ellenőrizd, hogy mindenki csukva tartja a szemét. Ha senki sem lesi ki a mozdulatodat, eldughatod a fémkulcsot a 16 varázstárgy-lapka valamelyike alá. Jegyezd meg jól, hogy melyik lapka alá tetted! Most már mindenki kinyithatja a szemét és kezdődhet a játék! Minden játékos célja, hogy megtalálja az elrejtett kulcsot, és kiszabadítsa a hercegnőt!

A varázsló játékos magához veszi a szimbólum kockát, Robin csapatáé lesz a számozott kocka.

Robin és csapata a kockadobásokat az óramutató járásának megegyező irányban fogják egymás után végrehajtani.

Robin figurájával a nagyobb játéktáblán található 4 startmező egyikéről indulhatsz, hogy melyikről azt közösen a csapat dönt el.

Miután minden a helyére került, Robin csapatának első játékosa és a varázsló-játékos egyszerre dob a két kockával.

Az hogy melyik játékos indulhat először a szimbólumkockával dobott figura fogja megmutatni. A másik figura értelemszerűen csak azután léphet, miután az első figura befejezte a fordulóját.

A számozott kocka mutatja meg, hogy adott színű játékos hány mezőt léphet le.

A kék szám mutatja meg a varázsló figurának, hogy hány mezőt léphet, a piros szám mutatja meg Robin-nak és csapatának a megtehető mezők számát.

Fontos: A varázsló figurával játszó játékos természetesen pontosan tudja, hová rejtette a kulcsot, ezért indulhat Robin és csapata a pár mezővel előrébb lévő start mezőről. A varázsló figurájával lévő játékosnak minden esetben végig kell haladnia a 8 mezőn, a kisebb játéktáblán, mielőtt a nagy játéktáblára lépne.

A figuráknak minden lépésük során, az úton kell maradni, és az útirányt követni, rövidíteni nem megengedett a játék alatt. Ha egy mező már foglalt az egyik figura által, azt a másik játékos átugorhatja és az úton következő mezőre léphet.

**Kulcsot találtál!**

Ha lépésed során az egyik mezőnél a következő hangot hallod „Clack”- kulcsot találtál. Emeld fel a játékfigurádat, és vedd el a kulcsot, majd a játékmezőt képpel lefelé fordítva helyezd vissza.

Megpróbálhatod kiszabadítani a hercegnőt! Helyezd a kulcsot egy általad választott kulcslyukba (elforgatás nélkül).

Nem történt semmi?

Milyen kár! Rossz zárat próbáltál kinyitni. Távolítsd el a kulcsot, és jól jegyezd meg melyik zárban nem működött.

Új vadászat kezdődik a kulcs után! Helyezd vissza a varázsló figurát a start mezőjére, majd a játék menete leírás szerint folytassátok a játékot.

Fontos! A varázsló egy játék alatt nem rejtheti kétszer ugyanazon varázsmező alá a kulcsot. A képpel lefelé fordított mezők alá nem rejtheti a kulcsot.

**Éljen, a hercegnő kiszabadult!**

A játéknak azonnal vége lesz, amint a hercegnő egy nagy ugrással kiszabadul a toronyból. Ha a varázslónak sikerült megmentenie a hercegnőt, ő nyeri a játékot. Ha Robinnek és csapatának sikerül megmentenie, ők nyernek.

A következő játékban lehet másik játékos a varázsló figurával. Egyszerűen csak cseréld meg a szerepeket és kezdődhet az új játék.

Az újabb játék megkezdése előtt ne felejtsetek el néhányszor megforgatni a tornyot, hogy senki ne tudja melyik a helyes zár.