

ХРАНИТЕЛИ КЛЮЧЕЙ ПРОТИВ ДРАКОНА

СПАСИТЕ! ПОМОГИТЕ!

Доносится с самого верха высокой башни.

Ребята, скорее! Нам нужно освободить Принцессу.

Смотрите, Дракон кружит и поднимается всё выше. Мы обязательно откроем все двери и опередим его. Вперёд!

В игре «ХРАНИТЕЛИ КЛЮЧЕЙ ПРОТИВ ДРАКОНА» участникам предстоит подобрать правильные ключи ко всем замкам и спасти Принцессу, пока Дракон не заберётся на самый верх башни.

КОМПОНЕНТЫ

- 16 уникальных замков (по 4 шт. разных цветов)
- 16 уникальных ключей (по 4 шт. разных цветов)
- Башня Принцессы
- Деревянная фишка Принцессы
- Деревянная фишка Дракона
- Правила
- Кубик

СХЕМА СБОРКИ БАШНИ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Соберите башню Принцессы (см. схему сборки внизу слева) и установите в центре стола.

2 Поставьте фишку Принцессы наверх башни в её комнату.

3 Фишку Дракона поставьте на облачко с цифрой 1 рядом с полянкой у башни.

4 Рядом положите кубик.

5 Замки каждого цвета переверните фигурной выемкой вниз, замочной скважиной вверх. Перемешайте и выложите линиями по цветам перед игроками.



6 Ключи выложите справа от замков линиями соответствующих цветов.

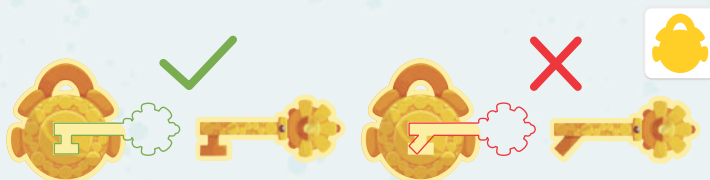
ХОД ИГРЫ

В процессе игры участники бросают кубик и пытаются подобрать ключ к замку того цвета, который выпал на кубике. Если ключ подошёл к замку, игрок забирает открытый замок себе. Если на кубике выпал Дракон, он поднимается вверх на следующее облако.

Игроки должны открыть все замки до того, как Дракон доберётся до комнаты Принцессы по облакам.

Начинает игру самый младший участник. Ход передаётся по часовой стрелке. В начале хода игрок бросает кубик. Если выпал замок какого-либо цвета, выберите сначала **один из ключей** этого цвета, а потом **замок**.

Переверните замок и проверьте, подходит ли к нему выбранный ключ.



Если **ДА**, оставьте замок с ключом себе.
Если **НЕТ**, переверните замок замочной скважиной **ВВЕРХ** и верните его и ключ на прежние места.

Старайтесь запомнить, где какой замок, чтобы впоследствии легко подобрать ключ.

Если на кубике выпала разноцветная грань, можно подбирать пару «замок и ключ» любого цвета. Но также сначала выбирается **ключ**, затем **замок**!



Если на кубике выпал **Дракон**, передвиньте фишку Дракона на 1 облако вверх. Ход переходит игроку слева.



Если вы подобрали все ключи к замкам — вы открыли все двери и добрались до комнаты Принцессы. Вам удалось спасти её, поздравляем с **ПОБЕДОЙ!**

Если до комнаты Принцессы (облако № 10) первым добрался Дракон, миссия провалена.

Не огорчайтесь, попробуйте снова, вам обязательно повезёт!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

При желании можно играть в **соревновательный режим**. Правила те же, но в конце при победе хранителей ключей подсчитайте открытые замки у каждого игрока.

Побеждает тот, кто открыл больше других. При одинаковом количестве замков игроки делят победу.

АВТОР ИГРЫ



СЕРГЕЙ КОЛЕСОВ

Пусть эта игра принесёт Вам бесценное общение и яркие эмоции. С любовью, Сергей Колесов

ИЛЛЮСТРАТОР



ВИКТОРИЯ ЦЫМАН

Кайфу от любимой работы и радуюсь жизни как ребёнок.
behance.net/TsymanVictoria

ДИЗАЙНЕР

РАЗРАБОТЧИК



СТУДИЯ ТЁМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов. Больше игр на temabrew.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО



СВЕЖИЙ ВЕТЕР

Несём свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru