

The Enchanted Tower IS

Töfraturninn

Markmið leiksins

Sem lið Robins, verðið þið að frelsa prinsessuna úr prinsundinni í turninum. En farið varlega, hinn illi galdramaður Ravenhorst hefur lagt álög á skrárnar í dyrunum svo aðeins ein skrá af fimm getur verið sú rétta! Setjið á ykkur skautana og náði til prinsessunnar á undan honum!

Innihald:

A 1 Leikborð í fjórum pörtum

B 1 Turn í tveimur pörtum

C 3 Prinsessuspil

D 1 Teningur

E 1 Robin-Ravenhorstskífa

F 2 peð

G 16 felustaðaskífur

H 1 Lykill

Fyrir fyrsta leik

Setja þarf saman töfraturninn.

Undirbúningur leiks

Setjið leikborðið saman og leggið á mitt borð innan seilingar allra leikmanna. Leggið síðan Ravenhorst peðið (bláa) á upphafsreitinn með stjörnunni. Robin peðið (rauða) er sett til hliðar við leikborðið í bili. Skífunar fimm með lyklatáknunum eru teknar úr leik. Setjið afganginn af felustaðaskífunum á leikborðið með grænu hliðina upp í bili.

Nú ákveðið þið hvort þið viljið spila sem Ravenhorst eða í liði Robins. Eitt ykkar tekur sér hlutverk svartagaldramannsins allan leikinn og hin skiptast á að leika Robin.

Gangur leiksins

Ef þú ert í hlutverki galdramannsins, þá situr þú til hliðar við leikborðið þar sem galdramannspeðið er. Leikmennirnir í liði Robins þurfa nú að loka augunum. eru öll augu lokuð?

Gott – nú þarftu að læsa prinsessuna í turninum. Til þess velur þú prinsessuspil og setur í turninn. Síðan felur þú afganginn af prinsessuspilunum undir kassalokinu.

Nú getur þú falið lykaskífu með leynd á einum af grænu reitunum 12. Taktu lykaskífu úr birgðunum og leggðu hana á einhvern grænu reitanna á leikborðinu (með grænu hliðina upp). Feldu hina grænu reitina 11 með felustaðaskífum, líka með grænu hliðarnar upp. Leggðu á minnið hvar þú faldir lykilinn! Nú mega allir opna augun – látið leikinn hefjast!

Nú reyna allir, þ.á.m. galdramaðurinn, að finna falda lykilinn svo fljótt sem auðið er. Til þess fær galdramaðurinn Robin-Ravenhorst skífuna og lið Robins fær teninginn með tölunum.

Leikmennirnir í liði Robins skiptast á, í réttisælis röð, að kasta teningnum. Leikmaðurinn í liði Robins sem situr næst galdramanninum byrjar leikinn og leggur Robin þaðið á einn af mögulegum byrjunarreitum með punkti. Síðan kastar leikmaðurinn teningnum. Á sama tíma kastar galdramaðurinn Robin-Ravenhorst skífuna upp í loftið.

Fyrst af öllu færist það persónunnar sem kom upp á skífuna. Síðan færist hitt þaðið. Teningurinn með tölunum segir til um hve langt má færa þaðin. Bláa talan segir til um hve mörg skref galdramaðurinn má taka, og rauða talan sýnir skrefin sem Robin tekur. Síðan kastar næsti leikmaður í liði Robins teningnum og aftur kastar galdramaðurinn skífuna samtímis.

Vinsamlega athugið: Galdramaðurinn veit alltaf hvar hann getur fundið lykilinn en lið Robins er skrefi á eftir. Galdramaðurinn verður að hylja reitina 6 á leið sinni áður en hann fer á stóra leikborðið.

Aðeins má færa þaðin eftir leiðunum – ekki má taka styttri leiðir! Ef eitt það stendur í vegi fyrir öðru, má hoppa yfir það.

Felustaðaskífur

Ef þú ert leikmaður í liði Robins og lendir á reit með felustaðaskífu þegar þú átt leik, máttu snúa henni við og skoða. Síðan skilar þú henni aftur með grænu hliðina upp.

Finna lykilinn

Ef þú finnur skífuna með lykamerkinu, þegar þú átt leik, getur þú nú reynt að frelsa prinsessuna úr turninum. Settu lykilinn eins langt og hann kemst inn í eina af skránum fimm og ýttu honum varlega niður (án þess að snúa honum). Síðan togar þú í prinsessuspilið.

Hvað gerist ef þú getur ekki togað prinsessuna út?

Synd og skömm – vitlaus lás! Fjarlægðu þá lykilinn og leggðu á minnið hvaða lás virkaði ekki. Lykaskífan sem var fundin er tekin úr leik og leitinn að réttu lykaskífunni hefst á ný. Galdramaðurinn er settur aftur á byrjunarreit og Robin er tekinn af leikborðinu. Haldið áfram eins og lýst er í kaflanum „Gangur leiksins“.

Ravenhorst finnur lykilinn

Ef Ravenhorst lendir á reitnum með lykaskífunni þegar hann á leik, snýr hann henni við til að sýna öllum að hann hafi fyrstur fundið lykilinn. Umferðinni er lokið. Lykaskífan er tekin úr leiknum og Ravenhorst

felur nýja lyklaskífu. Í hvert sinn sem Ravenhorst tekst að ná lyklinum á undan liði Robins, minnkar hann líkurnar að hægt sé að frelsa prinsessuna úr turninum.

Leikslök

Húrra, prinsessan hefur verið frelsuð úr turninum! Ef leikmaður úr liði Robins setur lykilinn í rétta skrá, getið þið frelsað prinsessuna. Leiknum lýkur og lið Robins sigrar!

Leiknum lýkur líka ef búið er að nota allar lyklaskífurnar, þ.e. eftir fimm umferðir. Ef prinsessan er enn föst í turninum, sigrar galdramaðurinn Ravenhorst.

Vill annar leikmaður prófa að vera galdramaðurinn?

Þá er skipt um hlutverk og byrjað upp á nýtt!