

Töfraturinn Ferðaútgáfa

Inka og Markus Brand

Leikreglur

Markmið leiksins

Lið Robins vinnur að því að frelsa prinsessuna úr haldi í turninum. En farið varlega; hinn myrki galdramaður Ravenhorst hefur lagt álög á skráargötin svo aðeins eitt af fimm skráargötum getur verið hið rétta! Bindið á ykkur skautana og komist til prinsessunnar á undan honum!

Innihald:

- a) Leikborð í 4 pörtum
- b) Turn í 2 pörtum
- c) 3 prinsessuspil
- d) Teningur
- e) Robin/Ravenhorst skífa
- f) 2 peð
- g) 16 felustaðaskífur (fimm með lyklatákni)
- h) Lykill
- i) Leikreglur

Áður en spilað er í fyrsta sinn

Setjið saman töfraturinn.

Undirbúningur

Setjið saman leikborðið og leggið á mitt borðið þar sem allir leikmenn ná auðveldlega til þess. Leggið síðan Ravenhorst-peðið (blátt) á byrjunarreitinn með stjörnunni. Robins-peðið (rautt) er sett við hliðina á leikborðinu í bili. Skífurnar fimm með lyklatákninu eru líka teknar úr leiknum. Setjið afganginn af felustaðaskífunum á leikborðið með grænu hliðinu upp í bili.

Nú ákveðið þið hvort þið viljið leika Ravenhorst eða vera í liði Robins. Eitt ykkar tekur sér hlutverk myrka galdramannsins út leikinn og hinir skiptast á að leika Robin.

Gangur leiksins

Sá sem leikur galdramanninn situr þeim megin við leikborðið þar sem galdramannspeðið er staðsett. Leikmennirnir í liði Robins verða nú að loka augunum. Er allir með augun lokað?

Gott – galdramaðurinn þarf nú að læsa prinsessuna í turninum. Hann velur prinsessuspjald og setur í turninn. Síðan felur hann afganginn af prinsessuspjöldunum undir lokinu af boxinu.

Nú má hann fela lykaskífu á einum grænu reitanna. Hann tekur lykaskífu úr birgðunum og leggur á einhvern grænu reitanna á leikborðinu (með grænu hliðina upp). Síðan setur hann felustaðaskífu á hina 11 grænu reitina, einnig með grænu hliðina upp. Hann verður að muna vel hvar hann faldi lykilinn! Nú mega allir opna augun – látið leika hefjast!

Nú verða allir, þ.á.m. galdramaðurinn, að finna falda lykilinn eins fljótt og auðið er. Til þess fær galdramaðurinn Robin-Ravenhorst skífuna og Robin-liðið fær teninginn með tölunum.

Leikmennirnir í liði Robins leika réttisælis og skiptast á að kasta teningnum. Robin-leikmaðurinn sem situr næst galdramanninum byrjar leikinn og leggur Robin peðið á einn af mögulegum byrjunarreitum með punkti. Síðan kastar leikmaðurinn teningnum. Samtímis kastar galdramaðurinn Robin-Ravenhorst skífunni.

Fyrst er það peð fært áfram sem kom upp á skífunni. Síðan er hitt peðið fært. Teningurinn með tölunum segir til um hve langt peðin mega fara. Bláa talan segir til um hve marga reiti galdramaðurinn má færa sig um og rauða talan segir til um hve marga reiti Robin má færa sig um. Síðan kastar næsti leikmaðurinn í liði Robins teningnum og samtímis kastar galdramaðurinn skífunni aftur.

ATH: Galdramaðurinn veit nákvæmlega hvar hann getur fundið lykilinn en lið Robins er alltaf skrefi á eftir. Galdramaðurinn þarf fyrst að hylja alla sex reitina á leið sinni áður en hann kemst á stóra leikborðið.

Peðin má aðeins færa eftir leiðunum – engar styttingar eru leyfðar! Ef peð er á reit, má hitt peðið hoppa yfir það.

Felustaðaskífu

Ef leikmaður í liði Robins leikur og lendir á reit með felustaðaskífu, má hann snúa henni og skoða. Síðan er henni snúið og sett aftur á reitinn.

Lykillinn fundinn

Ef leikmaður á leik og finnur skífuna með lyklinum, getur hann reynt að frelsa prinsessuna úr turninum. Lykillinn er settur í eitt skráargatið, eins langt og hann kemst, og honum þrýst varlega niður (en ekki snúið). Síðan er togað í prinsessuspilið.

Hvað gerist ef leikmaður getur ekki togað út prinsessuna?

Þvílík synd – þetta var rangur lás! Þá tekur leikmaðurinn lykilinn og leggur á minnið hvaða lás það var sem virkaði ekki. Lykaskífan sem fannst er tekin úr umferð og ný leit að lyklinum hefst. Galdramaðurinn fer aftur á byrjunarreit og Robin peðið er tekið af leikborðinu. Haldið leiknum áfram eins og lýst er undir Gangur leiksins.

Ravenhorst finnur lykilinn

Ef Ravenhorst leikur og lendir á reitnum með lykaskífunni, sýnir hann hana til að sanna fyrir hinum að hann var fyrstur til að finna lykilinn. Umferðinni lýkur. Lykaskífan er tekin úr leik og Ravenhorst

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

Leikslok

Húrra! Prinsessan hefur verið frelsuð úr turninum!

Ef leikmanni í liði Robins tekst að setja lykilinn í rétt skrárgat, getur hann frelsað prinsessuna. Leiknum lýkur og lið Robins sigrar!

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

Vill einhver annar prófa að leika galdramanninn? Skiptið þá um hlutverk og spilið aftur!