



ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМОК

Злой колдун заточил беззащитную принцессу в башню. Где тот смельчак, что осмелится прийти и освободить ее? Сделать это не так-то просто, ведь путь к спасению начинается с темных подземелий ВОЛШЕБНОГО ЗАМКА, и путь этот полон опасностей и приключений.

Сражение с колдуном? Вы должны победить! Прекрасная принцесса верит в Вас и ждет Вашей помощи.

Цель игры — победить колдуна и спасти принцессу в башне.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут участвовать от 2-х до 4-х человек.

Игроки выставляют свои фишки на «СТАРТ» (на красный кружок в левом нижнем углу поля).

Карточки всех приобретаемых в ходе игры предметов — «Волшебных колец», «Изумрудов», «Рубинов», «Ключа», «Мастер-ключа», «Лодки», «Меча», «Лестницы», «Щита», «Живого огня», «Арбалета», «Стрел», «Палицы», «Ковра-самолета», «Волшебной розы» — выкладываются в отдельные стопки рядом с полем рисунком вверх.

С левой стороны на поле располагается таблица с изображением предметов, которые можно приобрести в ЛАВКЕ МАГА. Около каждого предмета расположены драгоценные камни и кольца, которые нужно отдать при *покупке* и получить при *возврате* того или иного предмета.

Кроме того, на поле находятся:

- схемы сражений: сражения с ОХРАННИКОМ и сражения с ДРАКОНОМ;
- таблица, позволяющая фиксировать количество пропущенных игроками ходов.

Очередность ходов определяется жребием.

СПОСОБЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО ПОЛЮ

Перемещение по полю происходит по кружкам в соответствии с очками, выпавшими на кубике, начиная с первого этажа первого уровня. Всего в игре 6 уровней.

«ЗЕРКАЛО»



На всем игровом поле встречаются *кружки «ЗЕРКАЛО»*. Попадание фишкой на любой из этих кружков означает изменение направления движения от основного маршрута в сторону, указанную стрелкой.

ПРИБРЕТЕНИЯ НА ВСЕХ УРОВНЯХ ИГРЫ

«ВОЛШЕБНЫЕ КОЛЬЦА», «ИЗУМРУДЫ», «РУБИНЫ»



«Волшебное кольцо»



«Изумруд»



«Рубин»

На *всех* уровнях игры встречаются кружки с этими рисунками.

Игрок, чья фишка попала на один из этих кружков, берет из стопки карточку с изображением кольца, изумруда, рубина. На любом кружке поля три «ВОЛШЕБНЫХ КОЛЬЦА» можно обменять на один «ИЗУМРУД», а три «ИЗУМРУДА» на один «РУБИН».

«КЛЮЧ»

В обмен на добытые кольца игрок может получить в ЛАВКЕ МАГА волшебный «КЛЮЧ».

При наличии «КЛЮЧА» игрок попадает на любой следующий уровень, если его фишка, в соответствии с очками, выпавшими на кубике, остановилась на *кружке начала лестницы*.

Примечание. Если фишка игрока «проскочила» кружок начала лестницы, игрок продолжает движение по прежнему уровню.



«МАСТЕР-КЛЮЧ»

Игрок может получить в ЛАВКЕ МАГА «МАСТЕР-КЛЮЧ», стоимость которого в *два раза больше* стоимости обычного «КЛЮЧА».

При наличии «МАСТЕР-КЛЮЧА» игрок попадает на любой следующий уровень, не останавливаясь на *кружке начала лестницы*, а продолжая движение в соответствии с очками, выпавшими на кубике.

Примечание. «КЛЮЧ» И «МАСТЕР-КЛЮЧ» при переходе с уровня на уровень утрачиваются, а карточки возвращаются в соответствующую стопку.



«ИГРА С ДЖИНОМ»



ВАРИАНТ 1. Если фишка игрока попала на этот кружок, игрок делает ставку в виде «ВОЛШЕБНЫХ КОЛЕЦ», объявляет «чет» или «нечет», после чего бросает кубик один раз. В случае удачи игрок получает из стопки в два раза больше «ВОЛШЕБНЫХ КОЛЕЦ», чем он поставил.

ВАРИАНТ 2. Если игрок, дважды бросив кубик, получил в сумме от 8 до 12 очков, его ставка увеличивается в три раза.

В случае неудачи ставка утрачивается.

ЛАВКА МАГА



Попав в свой ход на этот кружок, игрок может приобрести необходимые ему предметы. Вернуть любой приобретенный им предмет и получить за него указанную *при возврате* цену игрок может на любом кружке поля.

ХОД ИГРЫ

1 УРОВЕНЬ

ПРИБРЕТЕНИЯ

«ФАКЕЛ»

В обмен на добытые кольца игрок может получить в ЛАВКЕ МАГА карточку «ФАКЕЛ». При отсутствии «ФАКЕЛА» игрок, чья фишка оказалась перед «ТЕМНЫМ ТУННЕЛЕМ», будет вынужден продолжать движение по лестнице, соединяющей первый и второй этажи замка.



ПОДСТЕРЕГАЮЩИЕ ОПАСНОСТИ

«КОМНАТА-ЛОВУШКА»

При отсутствии «КЛЮЧА» игрок, чья фишка попала на кружок «Комната-ловушка», пропускает ход.

«ЛЕТУЧИЕ МЫШИ»

Игрок, попавший фишкой на один из этих кружков, должен отдать 1 «ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО» или пропустить ход.

Примечание. В случае, если игрок должен пропустить один или несколько ходов, его фишка перемещается на соответствующую точку в таблице (см. поле). Каждый раз, пропуская ход, игрок перемещает фишку вверх, к выходу, пока не доберется до него.



2 УРОВЕНЬ

ПРИБРЕТЕНИЯ

«ЛОДКА»

Игрок, находящийся на этом уровне, может приобрести «ЛОДКУ» для прохождения через «ЗАТОПЛЕННЫЙ ЗАЛ».

При отсутствии «ЛОДКИ» игрок, чья фишка оказалась перед «ЗАТОПЛЕННЫМ ЗАЛОМ», будет вынужден продолжать движение по лестнице, соединяющей третий и четвертый этажи замка.

«МЕЧ»

Для того чтобы разрубить «ПАУТИНУ», игрок может приобрести «МЕЧ» в ЛАВКЕ МАГА. При отсутствии «МЕЧА» игрок, чья фишка попала на кружок «ПАУТИНА», пропускает 2 хода.

ПОДСТЕРЕГАЮЩИЕ ОПАСНОСТИ

«ПАУКИ»

Если фишка игрока попала на эту кружок, игрок должен отдать 2 «ВОЛШЕБНЫХ КОЛЬЦА» или пропустить 2 хода.



3 УРОВЕНЬ

ПРИБРЕТЕНИЯ

«ЛЕСТНИЦА»

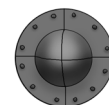
Для преодоления «СТЕНЫ» игрок может приобрести в ЛАВКЕ МАГА приставную «ЛЕСТНИЦУ».

При отсутствии приставной «ЛЕСТНИЦЫ» игрок, чья фишка оказалась у «СТЕНЫ», будет вынужден продолжать движение по лестнице, соединяющей пятый и шестой этажи.

«ЩИТ»

Для спасения от огня при прохождении через «ОГНЕННУЮ КОМНАТУ» игрок может приобрести «ЩИТ».

При отсутствии «ЩИТА» игрок, чья фишка попала на кружок «ОГНЕННАЯ КОМНАТА», пропускает 3 хода.



ПОДСТЕРЕГАЮЩИЕ ОПАСНОСТИ

«СОБАКИ»

Игрок, чья фишка попала на кружок «СОБАКИ», пропускает 3 хода или отдает 1 «ИЗУМРУД» или 3 «ВОЛШЕБНЫХ КОЛЬЦА».



4 УРОВЕНЬ

ПРИБРЕТЕНИЯ

«ЖИВОЙ ОГОНЬ»

«ЖИВОЙ ОГОНЬ» может пригодиться игроку при прохождении «КОМНАТЫ ХОЛОДА». При отсутствии «ЖИВОГО ОГНЯ» игрок, чья фишка попала на кружок «КОМНАТА ХОЛОДА», пропускает 4 хода.



«АРБАЛЕТ» и «СТРЕЛЫ»

Игрок может приобрести «АРБАЛЕТ» и «СТРЕЛЫ» для сражения с ДРАКОНОМ. (Правила сражений см. ниже).



ПОДСТЕРЕГАЮЩИЕ ОПАСНОСТИ

«СКЕЛЕТЫ»

Если фишка игрока попала на один из этих кружков, игрок должен отдать 1 «ИЗУМРУД» и 1 «ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО» или пропустить 4 хода.



ПРЕПЯТСТВИЕ

ДРАКОН

Для того чтобы пройти на следующий уровень, нужно в сражении победить ДРАКОНА. (Правила сражений см. ниже).



5 УРОВЕНЬ

ПРИБРЕТЕНИЯ

«ЩИТ» и «МЕЧ»

Игрок в ЛАВКЕ МАГА может приобрести «ЩИТ» и «МЕЧ» для сражения с ОХРАННИКОМ.

«ПАЛИЦА»

Игрок в ЛАВКЕ МАГА может приобрести «ПАЛИЦУ» для сражения с КОЛДУНОМ. (Правила сражений см. ниже).



«КОВЕР-САМОЛЕТ»

При наличии «КОВРА-САМОЛЕТА» игрок может перейти на заключительный, 6-й уровень.



«ВОЛШЕБНАЯ РОЗА»

При наличии «ВОЛШЕБНОЙ РОЗЫ» игрок может:
— пройти «ЗАЛ ЗЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ»;
— в случае поражения в сражении с КОЛДУНОМ подняться на канате вверх до 5-го уровня и продолжить игру;

При отсутствии «ВОШЕБНОЙ РОЗЫ» игрок, чья фишка попала на кружок «ЗАЛ ЗЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ», пропускает 5 ходов.



ПРЕПЯТСТВИЕ

«ОХРАННИК»

Игрок, чья фишка попала на кружок «ОХРАННИК», может сразиться с ним. (Правила сражений см. ниже).



6 УРОВЕНЬ

ПРЕПЯТСТВИЕ

«КОЛДУН»

Игрок, чья фишка попала на 6-й уровень, может сразиться с КОЛДУНОМ. (Правила сражений см. ниже).

ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ

СРАЖЕНИЕ С ДРАКОНОМ

Для сражения с ДРАКОНОМ игрок ставит фишку на большой кружок и бросает кубик. За каждый выстрел (бросок кубика) игрок теряет одну «СТРЕЛУ».

Если на кубике выпало 6 очков, это означает победу, фишка возвращается на кружок «ДРАКОН», а игрок получает карточку с изображением «ПОВЕРЖЕННОГО ДРАКОНА».

Если на кубике 4 или 5 очков, игрок перемещает фишку на 1 шаг по направлению к ДРАКОНУ и продолжает бросать кубик до победы или до поражения.

Если на кубике выпало от 1-го до 3-х очков, фишка игрока перемещается назад.

Поражение наступит, если у игрока кончатся «СТРЕЛЫ» или закончится путь к отступлению.

Если игрок потерпел поражение, он возвращает фишку к началу 4 уровня, теряя при этом «АРБАЛЕТ».

СРАЖЕНИЕ С ОХРАННИКОМ

Фишка игрока ставится на большой кружок, и игрок бросает кубик.

Если на кубике выпало 6 очков, это означает победу.

Если на кубике 4 или 5 очков, игрок перемещает фишку вперед на один ход, и продолжает бросать кубик, пока не достигнет ОХРАННИКА или не проиграет.

Если на кубике выпало от 1-го до 3-х очков, это означает пропущенный удар.

«ЩИТ» выдерживает 2 пропущенных удара, и фишка игрока остается на месте. После двух пропущенных ударов карточка «ЩИТ» возвращается в колоду. Игрок при очередном пропущенном ударе перемещает фишку на 1 ход назад или отдает 1 «ИЗУМРУД».

Поражение наступит, если у игрока закончатся «ИЗУМРУДЫ» или путь к отступлению.

В случае поражения фишка игрока возвращается к началу каната, и игрок очередным ходом продолжает движение к началу 5-го уровня.

СРАЖЕНИЕ С КОЛДУНОМ

Игрок ставит свою фишку на *звездочку-молнию*, к которой ведут стрелки, и бросает кубик.

Если на кубике выпало 6 очков, фишка перемещается на 3 хода к башне, и сражение продолжается.

Если на кубике 5 очков — фишка перемещается на 2 хода к башне, и сражение продолжается.

Если на кубике 4 очка — фишка перемещается на 1 ход к башне, и сражение продолжается.

Если на кубике от 1-го до 3-х очков, фишка игрока отодвигается назад, на 1 ход от башни, и сражение продолжается.

В случае поражения фишка игрока перемещается:

— к началу каната, если у игрока есть «ВОЛШЕБНАЯ РОЗА», и игрок очередным ходом продолжает движение к началу 5-го уровня;

— к началу 3-го уровня, если у игрока нет «ВОЛШЕБНОЙ РОЗЫ».

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Победителем считается игрок, первым добравшийся до «ФИНИША» (последний кружок у башни) и освободивший принцессу.

УДАЧИ В ИГРЕ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Игровое поле	1 шт.	«Стрела»	28 шт.
2. Игральный кубик	1 шт.	«Живой огонь»	4 шт.
3. Фишки игроков	4 шт.	«Палица»	4 шт.
4. Карточки:		«Ковер самолет»	4 шт.
«Ключ»	4 шт.	«Волшебная роза»	4 шт.
«Мастер-ключ»	4 шт.	«Поверженный дракон»	4 шт.
«Факел»	4 шт.	«Кольцо»	36 шт.
«Меч»	4 шт.	«Изумруд»	36 шт.
«Лодка»	4 шт.	«Рубин»	18 шт.
«Лестница»	4 шт.	5. Правила игры	1 шт.
«Щит»	4 шт.	6. Коробка	1 шт.
«Арбалет»	4 шт.		

ООО «ФАН гейм»
198005, Россия, Санкт-Петербург,
Измайловский пр., д. 29.
Тел.: (812) 324-5482, 324-5483
Факс: (812) 251-0862
mail@fungame.ru www.fungame.ru

Срок годности не ограничен.

© «Астрель», 2001. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение.

Нарушители авторских и смежных прав несут гражданскую, административную и уголовную ответственность в соответствии со ст. 48 Закона РФ «Об авторском праве и смежных правах».



ВНИМАНИЕ!

В игре содержатся мелкие детали!

Не рекомендуется для детей младше 3-х лет.