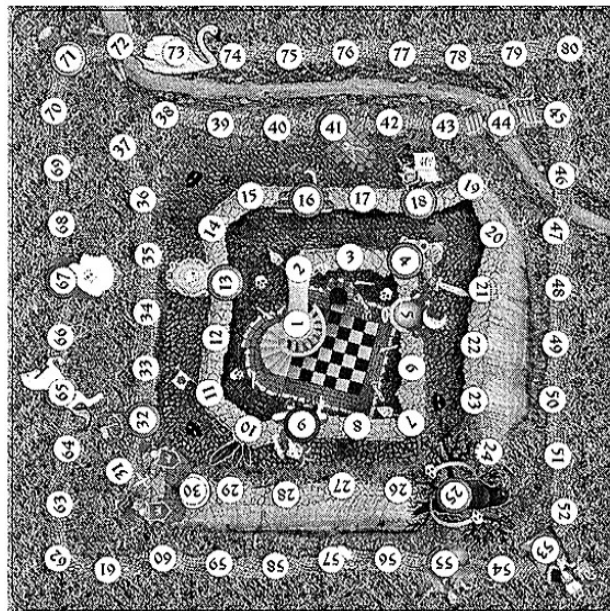


БЯГСТВО ОТ ЗАМЪКА НА ЗЛИЯ ЦАР

Здравей, приятелю! Ти си героят, който попада в страшната крепост. Залови те злият цар, за да покори теб и народа ти! Свободата е там, зад крепостните стени и сега ти поемаш на път, за да се избавиш. Не се плаши, ако по пътя си срещнеш препятствия! Не се отчайвай, ако попаднеш временно в капаните на злия цар! Възползвай се от приятелите, които ще ти помагат!

Успех!.....

Играчите са от 2 до 4. Необходими са един зар, пионки в различни цветове, според броя на участниците и игрална дъска за „Бягство от замък на злия цар“. Целта на играта е да се достигне до изхода - 80, като се хвърли точно това число, което е необходимо на пионката му да достигне определеното и място (80).



Правила на играта:

Всеки играч взема една пионка по избор от който и да е от четирите цвята и я поставя в „двора на злия цар“ (шахматното поле в центъра на игралната дъска). След това всички хвърлят последователно зара по един път, за да определят реда на участие. Пръв започва играта този, който е получил най-висок резултат. За да се включи в игра, всеки участник е необходимо да хвърли 6. Това му дава право да се качи на стълбичката, след което хвърля повторно зара. В играта всеки мести своята пионка според точките, които показва зара му. Играта променя хода си в зависимост от изненадите, които се крият на игралните позиции. Ако двама или повече от участниците се окажат с пионките си на една и съща позиция, те не се отстаняват взаимно.

Игралните позиции, които променят хода на играта са:

- 4** – срещна РИЦАР смел. С негова помощ прескачаш до 41
- 5** – намери чаша с ОМАГЪОСАНА ОТВАРА. Изпиваш я, заспиваш и пропускаш ход
- 9** – ПРИДВОРЕН ШУТ те е проследил и предал на злия цар. Връщаш се в началото на стълбата 1
- 13** – нищо, че фаталното число улучи. То ти носи късмет, озова се пред МАГИЧЕСКО ОГЛЕДАЛО. Получаваш правото на повторно хвърляне.
- 16** – ЗМИЯ коварна се препречва на пътя ти. Плаши те и се връщаш на 6
- 18** – откри МАГИЧЕСКО КОФЧЕЖЕ. Тайната в него гласи: „Прескачаш до 40“
- 25** – сред ОМАГЪОСАНА ГОРА попадна. Чуваш гласа на черния гарван: Връщаш се до 10
- 30** – арестуван си от СТРАЖАТА НА ЗЛИЯ ЦАР. Пропускаш ход.
- 32** – достигна КЛАДЕНЧЕ С ЖИВА ВОДА. Отпий, освежи се. Прескачаш до 50
- 41** – пред ЗАКЛЮЧЕНА ВРАТА се озова. Връщаш се до 21
- 44** – стъпи на подвижен МОСТ, който ти помага, защото е твоя кратък път към избавлението. Отвежда те на 72
- 53** – срещна ВЕЩИЦА ужасна. На ъгъла се скрила тя, ехидно се усмихва и те връща на 40
- 55** – Късмет! Ето те при ФЕЯТА-ОРИСНИЦА. Със своята магическа пръчка те изпраща на 65
- 65** – БЯЛ КОН-ВИХРОГОН. На гърба му се понасяш чак до 75
- 67** – ОТРОВНА ЯБЪЛКА намери. Отхапваш и се връщаш назад до 57
- 71** – веднага след завоя те грози опасност. В ЗАТВОР попадна. Наказанието гласи: „Пропускаш цели 2 хода“
- 73** – комбинацията от двете вълшебни числа 7 и 3 ти изпраща на помощ най-красивия и мил ЛЕБЕД. С него политаш и достигаш до 79

Приятна игра и успех!