

Игра „Брандън-Смелият рицар“, арт. N 7123

Illustrators: Michael Menzel

Authors: Johannes Zirm

2-4 играча, за възраст 5-99 години

Времетраене: около 10 мин

Вие сте рицарите на краля. Кралят трескаво издирва своя кон из кралството. Твоето най-голямо желание е да станеш рицар! Рицарят трябва да е силен, смел и славен като „Смелият Брандън“. За да станеш рицар трябва да изпълниш магически задачи и да докажеш че имаш добра интуиция. Твоята задача е да търсиш великани, дракони, вещици и други опасности! За да направиш това, ти трябва да подредиш плочките и да им настроиш правилната локация. Първият играч, който изпълни предизвикателствата побеждава в играта и незабавно се присъединява към Смелият Брандън, за да започне своето пътешествие в страната.

Съдържание:

36 триъгълни плочки, 1 фигура Краля Конрад, 18 карти със задачи, 1 книжка със инструкции

Подготовка:

Намери плочката със замък на нея и я постави в центъра на масата. Разбъркай останалите плочки и ги обърни с лицето надолу. Постави фигурата Конрад до тях. (картинки стр.7) Раздай картите със задачи като всеки играч има правилния брой ,както следва:

- двама играчи:шест карти,
- трима играчи:пет карти,
- четири играчи:всеки играч получава четири различни карти.

Картите със задачи са: побеждаване на дракон, освобождаване на принцеса, залавяне или арестуване на разбойници, откриване на съкровище, побеждаване на великани, преследване на вещици

Постави раздадените карти със задачи с лицето нагоре пред теб . Специалните карти със задачи няма да са нужни и трябва да се отстранят от играта.

Как се играе:

Играе се по посока на часовниковата стрелка. Играчът, който последно е видял дракон започва първи. Движенията винаги са две : **1. Поставяне на триъгълни плочки** и **2. Извършване на действия**

1.Поставяне на триъгълна плочка с поле

Изтегли триъгълна карта от купчинката и я погледни внимателно. Всички карти показват място, на което има цветен „Х“ (локацията на картата) или част от бойна арена (плочките, които съединяваме).. Ти трябва да опиташ да поставиш картата, за да направиш ситуация

!!! Важни правила (картинка стр.8):

- Хиксовете могат да се поставят само ако са един и същи цвят (1) и не могат да се поставят на място,където има отворено пространство. (3) Две полета ,който имат отворено пространство винаги могат да се поставят един до друг (2).
- Части от бойната арена не могат да се поставят до места с отворени пространства,но могат да се поставят една до друга,за да запълнят мястото с плочки.
- Ако не може да намерите място ,където да поставите плочката,попитайте другите играчи за помощ. Ако нямате друг вариант ,поставете плочката с лицето надолу под някоя от купчинките и създайте нова.
- Веднага щом поставите плочката успешно,преминете към стъпка 2.

2.Извършване на действия

Проверете дали съществуват една или повече от сцените от картите със задачи, в резултат на поставянето на вашите:

Поставяне на карта със задача:

(карт.1 стр.9) Ако два хикса са в един и същи цвят и са граничещи ,ти трябва да поставиш една от картите със задачи ,която да показва „Х“ от същият цвят като този на полето, достигате до това място и следователно изпълнявате задачата. Вземи картата със задачата и я постави върху полето.

Участие в турнир:

(карт.2 стр.9)Това се случва, когато триъгълните карти се съберат както на картинката и образуват кръг след поставянето на картите. Който постави своята последна тр.карта- той е победител в турнира. Като за награда, Кралят му разрешава да вземе една от своите карти със задачи, да я обърне и да я постави на определеното място (както е на картинката)

Среща с Краля Конрад:

(карт.3 стр.9)Ако поставиш триъг.карта, близо до фигурата Краля Конрад, той ще ти помогне и ти незабавно имаш право на още един доп.ход.

ова се случва, когато триъгълните карти се съберат както на картинката и образуват кръг след поставянето на картите. Който постави своята последна тр.карта- той е победител в турнира. Като за награда, Кралят му разрешава да вземе една от своите карти със задачи, да я обърне и да я постави на определеното място (както е на карт.)

!!! Внимание: Кралят може да помогне САМО ЕДИН ПЪТ на едно завъртане/. Ако по време на твоя ход, ти поставиш карта, близо до карта, която Кралят заема, ти нямаш право на втори ход.

Намираш коня на объркания Крал:

(карт.4 стр.9)Когато видиш коня на краля на картата , която си поставил, ти може да вземеш Краля и да го поставиш на тази карта. Ето как Кралят прекосява царството.

Ред е на следващия играч да изтегли карта....

Играта приключва,когато :

- Играчът, който е поставил и последната си карта със задача - печели играта и става рицар.
- Всички триъгълни карти са поставени. Тогава играча с най-малко останали брой карти със задачи- печели играта. Ако двама играчи имат равен бр.кати със задачи- те поделят победата.

Соло вариант(стр28-29) :

Сега трябва да докажеш,че имаш добра интуиция, да предизвикаш себе си в различни ситуации, като играеш самостоятелно! На последната страница на инструкциите ще намериш различни видове пъзели. Всяко е форма на кралството. Избери форма и опитай да поставиш плочките,за да пресъздадеш същата форма като това на кралството.Черният триъгълник символизира мястото,където е замъка. Започнете да изграждате това кралство с плочките. Следвайте правилата на основната игра.Картите със задачи и царят не са нужни в тази игра. (картинката на стр.10)

- Тази инструкция е предоставена на бълг.език от ИЛИНОР
- ИЛИНОР е официален партньор на HABA Germany за България
- www.haba.ilinor.bg