



КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле с отверстиями
- 4 рычажка
- 20 карт с 4 разными мирами
- 1 скользящий рыцарь

- 1 счётчик жизней (3 уровня сложности)
- 1 маркер «сердечко»
- 1 планшет для сохранения игры
- 8 препятствий (2 арки, 2 длинных забора, 2 коротких забора и 2 камня)
- 9 ловушек (4 динамита, 4 стражника с номерами от 1 до 4 и 1 разбойник)

ОПИСАНИЕ

Наше прекрасное королевство попало в руки разбойников, и начался страшный беспорядок! Скорее! Мир нужно спасти! Давайте все вместе поможем bravому рыцарю пройти это непростое испытание, полное перипетий и ловушек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите рыцарю пройти каждую карту, избегая ловушек и преодолевая препятствия. Подсвеченная тропинка укажет ему дорогу. Если доберётесь до конца последней карты выбранного уровня, и у вас останется хотя бы одна жизнь, вы побеждаете в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Достаньте из коробки картонную форму со всеми компонентами игры. В ней можно держать компоненты во время игры.
- Поставьте дно коробки в центр стола.
- Поместите 4 рычажка на 4 бортика коробки (см. рисунок ниже).
- Поместите игровое поле с отверстиями на рычажки.
- Выберите вариант игры (см. «ВАРИАНТЫ ИГРЫ»).
- Поместите первую карту выбранного мира на поле (на обороте каждой карты указан её номер).
- Разместите на поле все компоненты, указанные на карте (арки, заборы, камни, динамит, стражников или разбойника), и поместите рыцаря на табличку с цифрой, соответствующей номеру карты.



арка



камень



короткий забор



длинный забор



динамит



стражник



разбойник

- Выберите уровень сложности из 3 возможных вариантов и поместите «сердечко» на соответствующее деление счётчика жизней (см. «ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ»). Теперь рыцарь готов к приключению.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

МИНИ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы победить, игрокам нужно помочь рыцарю целым и невредимым пройти 5 карт одного мира. Всего в игре 4 мира:

- берег: карты с зелёным оборотом с номерами от 1 до 5,
- горы: карты с синим оборотом с номерами от 6 до 10,
- земли вокруг замка: карты с красным оборотом с номерами от 11 до 15,
- замок: карты с коричневым оборотом с номерами от 16 до 20.

С каждым следующим миром уровень сложности возрастает. Если игроки успешно прошли один мир, они могут перейти к следующему (или ещё раз пройти тот же мир), восстановив количество жизней.

БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- Чтобы победить, игроки должны помочь рыцарю спасти королевство, пройдя все 20 карт. Если игру приходится прервать, её можно сохранить (см. «СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ»).

ХОД ИГРЫ

Когда карта и компоненты готовы, игроки располагаются вокруг игрового поля так, чтобы они могли легко управлять всеми 4 рычажками.

- При игре вчетвером каждый игрок управляет одним рычажком.
- При игре втроём два игрока управляют одним рычажком, а один игрок – двумя.
- При игре вдвоём каждый игрок управляет двумя рычажками.

Рыцарь должен выполнить задание каждой карты, чтобы перейти к следующей.

Игрокам рекомендуется общаться друг с другом и координировать свои манипуляции с рычажками и полем, чтобы успешно провести по нему рыцаря.

Важно! Рекомендуется немного потренироваться с первой картой перед началом каждой игры. Игроки могут при желании общаться друг с другом с помощью цветных символов внутри коробки.

Когда рыцарю удаётся пройти карту до конца, игроки убирают препятствия, ловушки и карту, а затем кладут на поле следующую карту и размещают указанные на ней компоненты.

ТИПЫ ЗАДАНИЙ

Чтобы освободить королевство, вам нужно будет выполнить 6 разных типов заданий. На некоторых картах вам встретятся сразу несколько типов заданий:

- **ПРОСТЫЕ ТРОПИНКИ:** Идите по подсвеченной тропинке, не проваливаясь в отверстия. Если рыцарь выходит за пределы этой тропинки, он должен вернуться на то же место, где сошёл с тропинки.
- **ТРОПИНКИ С ДИНАМИТОМ:** Идите по подсвеченной тропинке, не проваливаясь в отверстия и не опрокидывая динамит.

- **СТРАЖНИКИ:** Столкните стражников в отверстия.
- **СТРАЖНИКИ С НОМЕРАМИ:** Столкните стражников в отверстия с соответствующими номерами (стражника номер 1 в отверстие номер 1 и т.д.).
- **РАЗБОЙНИК:** Сначала избавьтесь от стражников (с номерами и без), а затем столкните разбойника в отверстие его цвета.
- **ВЗРЫВ НА ФИНИШЕ:** На двух картах динамит используется особым образом (на обороте этих карт есть значок динамита):



А. КАРТА № 10: Чтобы перейти на следующую карту, вы должны подвинуть динамит к табличке с цифрой 11, чтобы взорвать дверь.



Б. КАРТА № 20: После того как вы избавитесь от всех стражников и от разбойника, вам нужно столкнуть динамит в отверстие вслед за разбойником, а потом посадить рыцаря на трон разбойника, чтобы спасти королевство!



ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Игроки выбирают уровень сложности в начале игры, помещая «сердечко» на соответствующий уровень:

- **простой (зелёный фон):** игроки начинают с 5 жизнью (поместите «сердечко» на цифру 5) и могут накопить максимум 8 жизней.
- **нормальный (синий фон):** игроки начинают с 4 жизнью (поместите «сердечко» на цифру 4) и могут накопить максимум 6 жизней.
- **сложный (красный фон):** игроки начинают с 3 жизнью (поместите «сердечко» на цифру 3) и могут накопить максимум 4 жизни.

Если игроки теряют или получают жизнь, они двигают «сердечко» на счётчике жизней в соответствующую сторону.

ПОТЕРЯ ЖИЗНИ

Рыцарь теряет жизнь, если он:

- проваливается в отверстие,
- опрокидывает динамит или роняет его в отверстие,
- сталкивает стражника или разбойника не в то отверстие,
- сталкивает разбойника в нужное отверстие, но делает это до того, как избавится от всех стражников.

Если стражник или разбойник проваливаются в отверстие, хотя рыцарь их не толкал, жизнь также теряется.

Рыцарь продолжает проходить испытания при потере жизни, если только он не провалится в отверстие или не опрокинется. В этих случаях он возвращается на стартовую позицию и должен пройти по тропинке текущую карту с самого начала.

Исключение: Карты № 10 и № 20 должны быть пройдены безупречно. Если рыцарь делает хоть одну ошибку, он теряет жизнь и начинает проходить эту карту сначала. При этом все компоненты нужно вернуть на поле.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖИЗНИ

На некоторых картах рыцарь может приобрести жизнь, если доходит до значка с сердечком.



СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Если игроки хотят прерваться, они могут сохранить игру и начать с того же места, где остановились. Для этого им нужно только выбрать номер карты, до которой они дошли, и количество жизней, которое у них осталось, на планшете для сохранения игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- **1° ОСВОБОЖДЕНИЕ:** рыцарь успешно завершает прохождение последней карты выбранного варианта игры, имея на счётчике хотя бы одну жизнь. В этом случае побеждают игроки.
- **2° ПОРАЖЕНИЕ:** если у рыцаря больше не осталось жизней, игра заканчивается. Игроки прекращают игру и теперь должны начать прохождение выбранного варианта игры заново.

ВАРИАНТ: НА ВРЕМЯ...

Добавьте в ваше приключение элемент скорости!

Вам нужно пройти каждую карту за определённый промежуток времени. Если рыцарь не успевает в отведённое время пройти карту, он теряет жизнь. В таком случае рыцаря нужно вернуть на стартовую позицию, а все компоненты — обратно на свои места. Игру можно начать снова, вновь установив счётчик.

Если рыцарь доходит до конца последней карты выбранного варианта игры, имея в запасе хотя бы одну жизнь, вы победили!

ОТЛИЧНО, НО ГДЕ ВЗЯТЬ ТАЙМЕР?

QR-код даёт игрокам доступ к приложению, с помощью которого можно запустить таймер, когда рыцарь начнёт проходить карту.

Приложение можно установить на смартфоны и планшеты с платформами iOS и Android.



ВАРИАНТ: ГЕРОИ

Когда рыцарь теряет жизнь, он всегда отправляется на стартовую позицию на карте. Все компоненты необходимо вернуть обратно на свои места, и рыцарю предстоит заново проходить ловушки и препятствия.

ВНИМАНИЕ! Чтобы достать упавшие компоненты, поднимите игровое поле.

ВАРИАНТ: ОДИНОКИЙ РЫЦАРЬ

Спасти мир может и один герой! Продемонстрируйте свою ловкость, управляя всеми 4 рычажками в одиночку.