

Užkoduotas bokštas



Žaidimo taisyklės



Žaidimo aprašymas

Žengiate į užkoduotą bokštą, kuriame paslėptas lobis. Žaidėjų užduotis – rasti kuo daugiau magiškų daiktų. Jų gausite kartu kurdami kodą burtininko keliui, taip pat išmaniai naudodamiesi magiškais durimis ir keisdami bokšto menių išdėstymą. Stebėkite vaiduoklius, kad jie nesutrukdytų siekti tikslo.

Tai yra komandinis žaidimas, kuriame kiekvienas žaidėjas gali daryti įtaką burtininko ėjimams. Žaidėjai spręs, kuriuo keliu eis burtininkas, kad surinktų jiems kuo daugiau lobių. Surinkti lobiai priklauso bendrai visai žaidėjų komandai.

Rinkinio sudėtis



Žaidimo eiga

Žaidimo tikslas – taip vesti burtininką per žaidimo laukelius, kad jis žaidėjams surinktų kuo daugiau loblių. Burtininko kelią žaidėjai kuria naudodamiesi veiksmo kortomis. Jose pavaizduotos tiesios rodyklės parodo, kuria kryptimi eis burtininkas. Žaidimas baigiasi, kai burtininkas pasiima paskutinį žaidimo lauke esantį lobį, kai burtininkas įžengia į laukelį su vaiduokliu arba kai atėjus ėjimui kuris nors žaidėjas nebeturi nei vienos veiksmo kortos. Baigus žaidimą, suskaičiuojami surinkti lobiai (visi surinkti lobiai bendrai priklauso visiems žaidėjams).

Jaunesnio amžiaus žaidėjams siūlome žaisti pagal supaprastintas taisykles, nurodytas 11 puslapyje skiltyje „Jaunasis burtininkas“.

Pasiruošimas

Sudėkite bokštą. Bokštą sudaro pamatas, 6 menės ir stogas.
Menių lentelės sudaro žaidimo lauką – jas sumaišykite ir padėkite per vidurį tarp žaidėjų dviem stulpeliais ir trimis aukštais.
Atkreipkite dėmesį, kad menėse esantys laukeliai su lobiais (skryniomis) nesiribotų vienas su kitu, jie taip pat neturi liestis ir įstrižai. Menių lentelės yra dvipusės, jas galima dėti bet kuria puse, taip pat ir „aukštyn kojomis“.

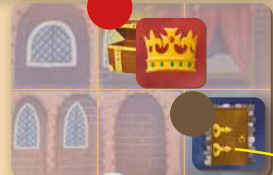


*Pavyzdys, kaip galima paruošti žaidimo vietą,
kai žaidžia 3 žaidėjai*

-  Laukeliuose, kuriuose pavaizduotas žydras spalvos mūras, padėkite durų korteles: vienodos durys turi būti A ir F menėse bei B ir E menėse.
 -  Laukeliuose, kuriuose pavaizduotas žydras spalvos mūras C ir D menėse, padėkite vaiduoklių korteles.
 -  Kiekvienoje menėje laukelyje, kuriame pavaizduota skrynia, padėkite po vieną lobio kortelę.
- Užkoduotas bokštas privalo turėti stogą,
6 menes ir pamatą. Patikrinkite, ar:
- kampinėse, pagal įstrižainę priešingose menėse yra vienodos durys;
 - vidurinėse menėse yra vaiduokliai;
 - kiekvienoje menėje yra lobis.
-  Kiekvienas žaidėjas gauna po 2 veiksmo kortas ir šių kortų nerodo kitiems žaidėjams. Kortoje pavaizduota lenkta arba tiesi rodyklė bei ritinėlis su burtažodžiu.



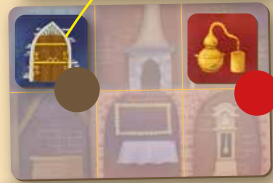
A

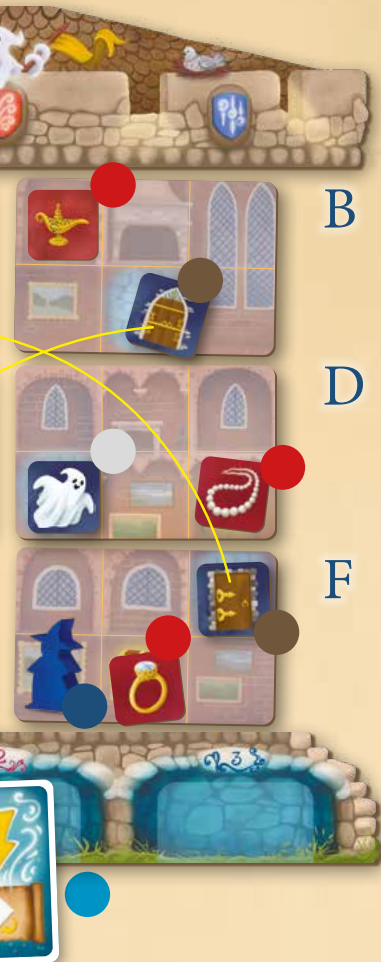


C



E





B

D

F

● Likusias kortas užverstoje kaladėje padėkite šalia žaidimo lauko. Paimkite iš kaladės dvi veiksmo kortas ir atverstas po vieną padėkite pamato laukeliuose Nr. 1 ir Nr. 2. Pasiruoškite vietą, kur dėsime panaudotas kortas bei laimėtas lobio korteles.

● Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Prieš savo pirmąjį ėjimą jis burtininko figūrėlę pastato bet kuriame žaidimo lauko laukelyje, besiribojančiame su pamatu. Dabar viskas paruošta ir galima pradėti žaisti!



Žaidėjo ėjimas

Ėjimo metu žaidėjas atlieka šiuos veiksmus:

- jei pamato laukeliuose yra 3 kortos, žaidėjas perkelia kortą iš laukelio Nr. 1 į panaudotų kortų kaladę (kai vienas iš pamato laukelių yra tuščias, šis žingsnis praleidžiamas);
- perstumia pamato laukeliuose esančias kortas į laukelius Nr. 1 ir Nr. 2, nekeisdamas jų eiliškumo ir jų nepasukdamas;
- išsirenka vieną iš savo turimų kortų ir padeda ją pamato laukelyje Nr. 3, jos nepasukdamas;
- gali (bet neprivalo) pasinaudoti burtažodžiu iš likusioje pas jį kortoje pavaizduoto burtažodžių ritinėlio;
- žaidimo lauke burtininko figūrėlę perkelia taip, kaip nurodo pamato laukeliuose esančių kortų rodyklės;
- jei veiksmo kortų kaladėje yra kortų, jų pasiima tiek, kad vėl turėtų dvi.

Dabar žaidėjo ėjimas baigtas ir savo ėjimą pradeda kitas žaidėjas, esantis jam iš kairės.

Žaidėjas su kortomis gali atlikti du veiksmus: padėti kortą pamato laukelyje arba pasinaudoti joje nurodytu burtažodžiu.

Ėjimo metu žaidėjas privalo padėti vieną savo kortą pamato laukelyje, tačiau burtažodžiu pasinaudoti neprivalo. Dėl to, ar pasinaudos antrojoje kortoje esančiu burtažodžiu, žaidėjas kaskart sprendžia pats. Atkreipkite dėmesį, jog kuo daugiau kortų panaudosite, tuo greičiau baigsis žaidimas.

Pasinaudoti galima tik burtažodžiu iš pas žaidėją likusios kortos. Pamato laukelyje padėtos kortos burtažodžiai neveikia. Kai pasinaudojama burtažodžiu, žaidėjas atlieka kortos burtažodžių ritinėlyje nurodytus veiksmus, o pačią kortą padeda į panaudotų kortų kaladę. Burtažodžiai pateikti taisyklių knygelės 11 puslapyje.



Ėjimo pavyzdys



Pirmiausia žaidėjas į panaudotų kortų kaladę padeda kortą iš pamato laukelio Nr. 1, o tada kortas iš pamato laukelių Nr. 2 ir Nr. 3 perkelia per vieną laukelį į kairę.



Vieną iš savo turimų kortų žaidėjas padeda į pamato laukelį Nr. 3. Žaidėjas gali pasinaudoti burtažodžiu iš kitos savo kortos, bet jis to nedaro.



Žaidėjas perkelia burtininko figūrėlę rodyklių kryptimi (laimi lobio kortelę) ir iš kortų kaladės pasiima vieną kortą.



Burtininko kelias

Kelią burtininkui rodo pamato laukeliuose padėtose kortose pavaizduotos rodyklės. Reikia atlikti visus žingsnius iš eilės, kaip nurodo rodyklės, pradedant pirmuoju ir baigiant trečiuoju laukeliu. Tiesi rodyklė reiškia, kad burtininkas menėje turi būti perkeltas per vieną laukelį ta kryptimi, kurią rodo rodyklė. Atkreipkite dėmesį, jog žaidimo metu dėl panaudoto burtažodžio korta gali būti pasukta, tuomet būtina vadovautis ta kryptimi, kurią rodo pasuktoje kortoje esanti rodyklė.

Jei kortoje pavaizduota lenkta rodyklė, tuomet reikia pakartoti visus prieš ją (t. y. jai iš kairės) esančiose kortose nurodytus veiksmus. Jei korta su lenkta rodykle guli pamato laukelyje Nr. 1, tuomet prieš ją nėra jokių kortų ir ji jokių veiksmų nelemia.

Dėmesio! Kai pamato laukelyje Nr. 1 yra korta su tiesia rodykle, o laukeliuose Nr. 2 ir Nr. 3 yra kortos su lenkta rodykle, tuomet pirmoje kortoje nurodytą veiksmą žaidėjas atlieka 4 kartus!

Kai burtininkas savo kelyje:

- žengia per laukelį su lobiu arba jame sustoja – žaidėjai pasiima lobį sau (kai paimamas paskutinis lobis, žaidimas baigiamas);
- žengia per laukelį su durimis arba jame sustoja – jį reikia perkelti į kitą laukelį su tokiomis pat durimis ir jis savo kelionę toliau tęsia nuo tų kitų durų;
- žengia per laukelį su vaiduokliu arba jame sustoja – žaidimas baigiamas;
- turėtų išeiti už menės ribų – jis lieka paskutiniame laukelyje, į kurį atėjo, prie menės ribų ir šiame žaidėjo ėjime toliau niekur nejuda.

Jei burtininkas įžengia į laukelį su lobio ar durų kortele ir tai nebuvo paskutinės pamato kortos nurodymas, atlikęs kortelių nulemtus veiksmus jis toliau tęsia savo kelionę pagal pamato laukeliuose esančių kortų nurodymus.



1 pavyzdys

1. Burtininkas žengia į dešinę.
2. Lenkta rodyklė – kartojamas pirmoje kortoje nurodytas veiksmas, t. y. burtininkas vėl žengia į dešinę.
3. Burtininkas žengia žemyn. Žaidėjas pasiima lobio kortelę.

2 pavyzdys



1. Burtininkas žengia į viršų.
2. Burtininkas žengia į dešinę ir atsiduria ant kortelės su durimis, todėl yra perkeliamas ant kitos kortelės su tokiomis pat durimis ir tęsia savo kelionę.
3. Burtininkas žengia į kairę.



3 pavyzdys



1. Burtininkas žengia į viršų (korta prieš tai buvo pasukta dėl burtazodžio) ir atsiduria laukelyje su lobio kortele. Žaidėjas pasiima lobio kortelę, burtininkas tęsia kelionę.
2. Burtininkas žengia į kairę.
3. Iš naujo atliekami visi prieš lenktą rodyklę buvę nurodymai, t. y. burtininkas turi žengti į viršų ir į kairę. Tačiau jis neturi galimybės atlikti šių veiksmų, nes atsidurtų už žaidimo lauko ribų, todėl jis lieka stovėti tame pačiame laukelyje.

Kai veiksmo kortų kaladėje nebelieka kortų

Kai dar nesibaigus žaidimui veiksmo kortų kaladėje nelieka kortų, reikia paimti panaudotų kortų kaladę, gerai sumaišyti joje esančias kortas, bet kurias 5 kortas iš jos padėti į dėžutę, o kitas sudėti į naują kaladę.

Sudėjus naują veiksmo kortų kaladę, reikia sumokėti baudą – į dėžutę padėti vieną iš iki šiol surastų lobių (jei bent vienas lobis jau buvo gautas). Į dėžutę padėtos kortos ir lobio kortelės daugiau šiame žaidime nenaudojamos.

Jei veiksmo kortų kaladėje nebelieka kortų ir nėra galimybės suformuoti naujos kaladės, žaiskite tol, kol įvyks vienas iš žaidimo pabaigą lemiančių įvykių.



Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai susiklosto viena iš šių situacijų:

- menėse nelieka nei vieno lobio;
- burtininkas įžengia į laukelį su vaiduokliu;
- atėjus ėjimui žaidėjas nebeturi nė vienos veiksmo kortos.

Baigę žaidimą, suskaičiuokite surinktus lobius.

- Jei surinkote **6** lobius – PUIKU! Tai geriausias rezultatas. Jūsų sumanumo dėka burtininkui pavyko pergudrauti vaiduoklius ir sėkmingai atlikti užduotį!
- Jei surinkote **4** arba **5** lobius – GERA! Nors ir nepavyko surinkti visų brangenybių, bet juk buvo gera patirti tiek daug smagių nuotykių!
- Jei surinkote **3** lobius arba mažiau – IMKITĖS KITOS STRATEGIJOS! Galbūt kitą kartą pavyks pergudrauti vaiduoklius ir labiau praturtėti.

Alternatyvūs žaidimo variantai

Daugiau vaiduoklių

Kai viską paruošite pagal taisyklių knygelės pradžioje pateiktą aprašymą, apverskite bet kurią kortelių porą su vienodais durų piešiniais, kad vaiduoklių būtų daugiau. O jei vaiduoklių vis dar per mažai ir norisi dar didesnio iššūkio – apverskite ir antrą duris vaizduojančių kortelių porą.

Skraidantys vaiduokliai

Kaskart, kai ėjimo pradžioje arba dėl burtažodžio nuo pamato laukelio nuimate kortą su tiesia rodykle, perkelti visus vaiduoklio korteles kortoje nurodyta kryptimi. Vaiduokliai negali įžengti į laukelius su lobiu ir durimis. Jei vaiduoklio kelyje yra lobių ar durų kortelė, jis lieka stovėti savo vietoje. Tačiau vaiduoklis gali pereiti per menių sienas, t. y. jei kuris nors vaiduoklis turi išeiti už žaidimo lauko ribų, jis grįžta į žaidimo lauką iš priešingos pusės: jei išeina žemyn, tai grįžta iš viršaus, ir atvirkščiai, o jei išeina į kairę, tai grįžta iš dešinės, ir atvirkščiai.



Jaunasis burtininkas

Žaiskite be burtažodžių. O kai burtininkas įžengia į laukelį su vaiduoklio kortele – žaidimas nesibaigia, bet iš veiksmo kortų kaladės į dėžutę reikia padėti 5 kortas. Kitos taisyklės nesikeičia.

Burtažodžiai



Nekeisdamas kortų eiliškumo, pasuk į bet kurią pusę vieną iš pamato laukeliuose esančių kortų. Gali ją pasukti į kairę, į dešinę arba apversti „aukštyn kojomis“.



Iš pamato laukelių paimek ir į panaudotų kortų kaladę padėk vieną bet kurią ten esančią kortą. Šio ėjimo metu burtininko figūrėlė bus perkelta tik pagal likusią dviejų kortų nuorodas.



Sukeisk vietomis bet kurias dvi pamato laukeliuose esančias kortas jų nepasukdamas.



Perstatyk bokštą. Gali bet kokia tvarka keisti menių vietas bokšte, bet negali jų pasukti. Visos kortelės ir burtininko figūrėlė lieka tų pačių menių tuose pačiuose laukeliuose, kur ir buvo. Po pakeitimo laukeliai su lobio kortelėmis gali ribotis vienas su kitu, o bokšto menės turi likti išdėstytos trimis aukštais dviejuose stulpeliuose.

Sutrumpintos taisyklės

- Jei pamato laukeliuose yra 3 kortos, paimk kortą iš laukelio Nr. 1, o žaisdamas su skraidančiais vaiduokliais – perkelnk juos rodyklės kryptimi.
- Perkelnk į kairę kortas iš pamato laukelių Nr. 2 ir Nr. 3.
- Padėk kortą į pamato laukelį Nr. 3.
- Jei nori, pasinaudok burtažodžiu.
- Perkelnk burtininko figūrėlę.
- Pasiimk kortas, kad vėl turėtum dvi.

Žaidimas baigiasi, kai susiklosto viena iš šių situacijų:

- menėse nelieta nei vieno lobio;
- burtininkas įžengia į laukelį su vaiduokliu;
- atėjus ėjimui žaidėjas nebeturi nė vienos veiksmo kortos.



© Edgard 2023
EDGARD
Belgijska 11
02-511 Warszawa
Lenkija

Platintojas
UAB „Kamratas“
Barskūnų k., Jauniūnų sen.
LT-19155 Širvintų raj.
Tel. +37068690003
info@kamratas.lt
www.kamratas.lt