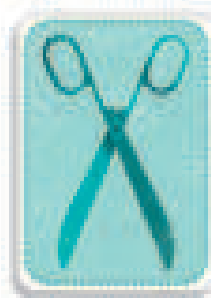


# HECTOR TAYLEPLUFOR

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto  
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X2



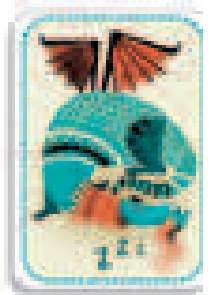
X2



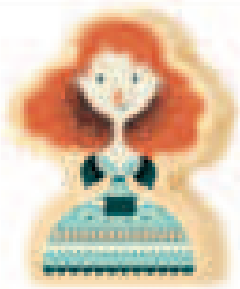
X2



X4



X8



X2



X4



X3



X4



X4



5 – 10 лет



Количество игроков: 2 – 4



15 min.

# HECTOR TAYLEPLUFOR

## В комплекте игры

1 игровое поле, 4 фишки «рыцарь» 1 фишка «принцесса», 2 фишки «дракон», 1 кубик с числами, 3 кубика «меч», 12 карточек «дракон», 6 карточек «камень, ножницы, бумага» (2 «камня», 2 «ножниц», 2 «бумаги»), 4 карточки «ключ», 4 карточки «меч».

## Цель игры

Первым освободить принцессу.

## Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает себе фишку «рыцарь» и ставит ее на герб соответствующего цвета.

Принцессу поместите в замок, где она будет ждать рыцаря-освободителя.

Карточки «меч» и кубики «меч» положите рядом с оружейной мастерской. Ключи и карточки «камень, ножницы, бумага» положите около мастерской колдуна.

Фишки «дракон» поставьте перед пещерами. Карточки «дракон» перемешайте и положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

## Испытания

По дороге к башне замка рыцари должны пройти 4 испытания.

Каждый рыцарь должен раздобыть себе меч для полной экипировки и ключ, чтобы открыть двери башни. Кроме того, он должен пройти через пещеру с драконами, стараясь не разбудить их, и перейти по мосту через реку.

## Маршрут

«Красный» и «зеленый» рыцари должны сначала отправиться на поиски меча, затем пройти через пещеру с драконами и выйти с другой стороны. Затем они должны сходить за ключом и, наконец, двигаться в сторону замка через мост.

«Синий» и «желтый» рыцари должны сначала отправиться на поиски ключа, затем пройти через пещеру с драконами, сходить за мечом и, наконец, двигаться в сторону замка через мост.

## Ход игры

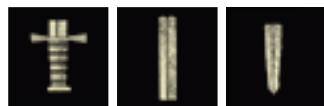
Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, выпавшее на кубике. Затем ход переходит к следующему игроку. Игрок, дошедший до клетки «испытание» (оружейная мастерская, мастерская колдуна, вход в пещеру или первая доска моста), должен выполнить соответствующее задание.

Примечание: чтобы остановиться на клетке «испытание», необязательно выбрасывать точное число на кубике.

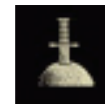
## Испытание «меч»

Чтобы получить меч, рыцарь должен собрать его с помощью трёх кубиков «меч».

Игрок может бросить кубики 3 раза. После каждого броска он решает, сколько кубиков оставить, а сколько бросить повторно. Чтобы пройти испытание, он должен получить 3 части меча. В этом случае он берет себе карточку «меч».



**Примечание 1:** сторона «меч, застрявший в камне» не позволяет собрать меч.



**Примечание 2:** сторона «звезда» — это джокер. Она может заменить любую часть меча.



## Испытание «ключ»

В этом испытании игрок выступает против другого игрока на свой выбор.

Каждому из них дается 3 карточки «камень, ножницы, бумага»: 1 «камень», 1 «ножницы», 1 «бумага».

Оба игрока произносят фразу «Камень... Ножницы... Бумага... Раз... Два... Три» и одновременно переворачивают одну из трёх своих карточек:

- Бумага побеждает (обертывает) камень.
- Камень побеждает (ломает) ножницы.
- Ножницы побеждают (разрезают) бумагу.



Проводится 3 партии. Если рыцарь выиграл 2 или 3 партии из трёх, он забирает себе ключ.

**Примечание 3:** ничейный результат = победа в партии для рыцаря, проходящего испытание.

## Испытание «дракон»

Рыцарь должен пройти через пещеру, не разбудив драконов.

Он берет 3 первые карточки «дракон» и переворачивает их. Если на 2 или 3 карточках изображен спящий дракон, рыцарь проходит испытание.

Он ставит свою фишку на выходе из пещеры с другой стороны.

После прохождения испытания стопку карточек «дракон» следует перемешать и вновь положить лицевой стороной вниз.



## Испытание «мост»

Рыцарь должен пройти по каждой доске моста, чтобы попасть на другой берег.

Игрок должен выбросить на кубике от 4 до 6 очков, чтобы переместить рыцаря на следующую доску. Для прохождения каждой доски он может бросить кубик 3 раза, чтобы выбросить 4, 5 или 6 очков.

Если нужное число выпало, он перемещает фишку на 1-ю доску. Затем он аналогичным образом проходит 2 оставшиеся доски.

Если игрок выбросил меньше 4 очков за три попытки, он остается на той же доске (клетке).

- Рыцарь, успешно прошедший испытание, может сделать повторный ход, бросив кубик. Затем ход переходит к следующему игроку.
- Если рыцарь не прошел испытание, он остается на прежнем месте, и ход переходит к следующему игроку. Он сможет вновь испытать удачу во время следующего хода.

## Конец партии

Рыцарь, первым добравшийся до замка, освобождает принцессу и побеждает в партии.

**Примечание 4:** ход необязательно должен закончиться на клетке замка.

Автор игры: Клер Массон