

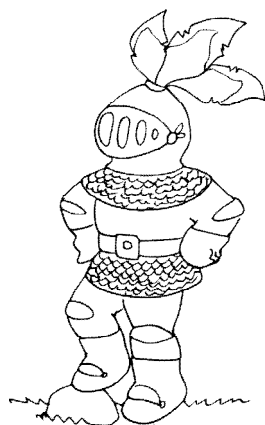
GRA PLANSZOWA „Rycerska odwaga”

INSTRUKCJA

Gra nie wymaga kostki. Zamiast niej ciągnie się karteczkę z pytaniem lub zadaniem. Jeśli gracz dobrze odpowie lub wykona zadanie – posuwa się o ilość pól wskazaną na karteczce. Jeśli źle – stoi w miejscu.

Pola gry dzielą się na puste i specjalne. Pola specjalne są ponumerowane. Każdemu z nich przypisana jest akcja. Gdy gracz stanie na polu specjalnym, najpierw wykonuje akcję, a następnie losuje karteczkę i postępuje zgodnie z instrukcją. Gdy gracz stanie na polu zwykłym, obowiązuje go tylko ciągnięcie pytania. Za pionki mogą posłużyć dowolne małe przedmioty.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do mety.



Dawno, dawno temu po niebie latały groźne, ziejące ogniem smoki, a źli czarnoksiężnicy zamykali urodzive królowny w wysokich wieżach zamku. Kto uratuje księżniczkę Esmeraldę? Mimo iż wielu znamienitych wojowników było gotowych podjąć się zadania, które wyznaczył król Zasiedmiorzecza, to nikomu się to ostatecznie nie udało. Sprawdź, czy jesteś wystarczająco waleczny, aby uwolnić piękną Esmeraldę z rąk okrutnego czarnoksiężnika Eseldemona!

POLA SPECJALNE

1. Napotykasz na swojej drodze złego czarnoksiężnika. Wytworzył on niewidzialną barierę, przez którą nie można przejść. Tracisz kolejkę.
2. Przypadkowo potykasz się o kamień i zauważasz motyla. Okazuje się, że przemawia on ludzkim głosem. Poprosił Cię o narysowanie jego portretu. Gdy już go skończysz, przesuwasz się o 1 pole.
3. Spotykasz niecnego zbójnika. Spryciarz zgodził się pożyczyć Ci drabinę, która przyspieszy Twoje dojście do księżniczki, pod warunkiem, że go rozśmieszysz. Opowiedz graczom dowcip, a będziesz mógł przejść skrótem. Jeśli nie chcesz go opowiadać, idziesz tradycyjną drogą.
4. Zauważasz kogoś w ciemnym oknie. Po chwili okazuje się, że zostałeś zahipnotyzowany. Przez 1 minutę udajesz, że jesteś kurczakiem. Gracze zmierzają Ci czas. Uwaga – start!
5. O nie! Ktoś wylał smołę! Przykleiłeś się i w następnej turze poruszysz się tylko o jedno pole do przodu (bez względu na to, jaką kartę wylosujesz). Warunek – musisz dać prawidłową odpowiedź!
6. W pewnym momencie słyszysz cichutkie łkanie. Okazuje się, że to uwięziony elf prosi o pomoc. Pułapka otworzy się, gdy wypowiesz zdanie, dzieląc słowa na sylaby: „Pułapko, pułapko, uwolnij elfika. Elfik jest wolny, pułapka znika!”
7. Napotykasz na swojej drodze walecznego, lecz złego rycerza. Staczasz z nim pojedynek i tracisz kolejkę.
8. Oto krasnal Joachim, który zawsze ma 101 pytań w swojej kieszeni. Pobierasz trzy kartki z pytaniami i tylko wtedy, gdy odpowiesz na wszystkie – przesuwasz się o jedno pole do przodu.
9. Idąc tak pewnie i dzielnie, znosząc wszystkie przeciwności losu, spotykasz nagle smoka. Pokonać go można tylko podstępem, śpiewając mu piosenkę. Jeśli będzie wymyślona – tym lepiej!