

ТВОЯ КРОНА – ТВІЙ ПРЕСТОЛ

# STOLEN CROWN

КВЕСТ-ГРА



# КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

## ІГРОВЕ ПОЛЕ



## ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ



ЛИЦАР



ЗЛОДІЙ



ЗІЛІСВАР



ДРАКОН



ЧАРТВИЦЯ



ЛУЧНИЦЯ

## 2 ЖЕТОНИ СКАРБІВ



1 КОРОНА



1 СКІПЕТ



8 СКЕЛЕТІВ



7 ПРИВИДІВ



9 ПАВУКІВ



10 ЩУРІВ



1 ЧАКЛУН

## 35 ЖЕТОНІВ ВОРОГІВ

## РУЛЕТКА ПОДІЙ



## 10 ЖЕТОНІВ ЗБРОЇ



2 ЛУКИ



2 КИНЖАЛИ



1 ПОСОХ



1 ЧАРІВНИЙ  
МЕЧ

## 11 ЖЕТОНІВ ПРЕДМЕТІВ



3 ЩИТА



6 ЗІЛЛІВ



1 БАГАТТЯ



1 ЧАРІВНИЙ  
ЩИТ

## ЖЕТОНИ ЖИТТЯ



40 СЕРДЕЦЬ



## ЦІЛЬ ГРИ

Щоб гра закінчилась необхідно досягти дві цілі:

- 1) Подолати злого Чаклуна;
- 2) Отримати скарби (Скіпетр і Корону).

Щоб подолати Чаклуна необхідно знайти Чарівний Щит і Чарівний Меч на полі і вступити з ним у битву. Скарби також знаходяться серед закритих карток на полі.

Переможців може бути до 3 гравців: той, хто вбив Чаклуна, хто знайшов Корону і, хто знайшов Скіпетр. Але гра не виключає, що це все може зробити один гравець.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Витягніть по одному жетону з персонажем або домовтеся, хто ким гратиме.

2. Роздайте жетони життів. Кожному по три штуки, Лицареві – чотири. Це життя кожного персонажа. Під час гри ви прибиратимете їх, якщо когось із гравців уб'ють, або додавати, використовуючи зілля. Персонаж, у якого закінчилося життя, скидає всі свої предмети та повертається на старт.

3. Підготуйте ігрове поле:

-покладіть картки гравців на «Старт» (будь-яка клітинка в лівому нижньому кутку поля, перед входом у замок).

-всі жетони (ворогів, зброї, предметів, скарбів) перемішайте і викладіть на поле сорочками догори в будь-якому порядку по одній картці на клітинку поля (можна навіть поряд – абсолютно довільно), розкласти можна і в замку, і поза його межами, карток менше, ніж клітин.

## ПЕРСОНАЖІ

Кожен персонаж має свої особливі здібності або постійну зброю.

**Лицар – 4 життя.** Він завжди має Кинжал, яким користується при битві з ворогом, якщо на рулетці випадає меч.

**Лучниця – 3 життя.** В неї завжди є Лук, яким можна

користуватись, якщо на рулетці випадає меч.

**Злодій – 3 життя.** Один раз за хід і до крутіння рулетки може поміняти місцями жетон, на якому стоїть з найближчим по прямій лінії.

**Дракон – 3 життя.** Може спалити свого ворога, якщо на рулетці випадає меч.

**Чарівниця – 3 життя.** В неї завжди є Посох, яким можна користуватись, як зброєю, коли на рулетці випадає меч.

**Зіллєвар – 3 життя.** В свій хід може повернути одне життя собі або будь-кому з гравців, в кого їх менше, ніж було на початку гри.

## ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою. Найпершим ходить Дракон.

### Структура ходу:

1. Крутять рулетку і пересуньте свій жетон на стільки клітинок, скільки показала стрілка.

-рухатися можна в будь-який бік, повертати куди завгодно, але тільки по прямій (не можна рухатися по діагоналі);

-не можна проходити крізь стіни – залазьте у вікна чи проходите у двері;

-якщо по дорозі знаходиться закрита картка, обов'язково потрібно зупинитися і відкрити її. Наприклад, вам випало два ходи, але вже на першій клітинці знаходиться закрита картка. Вам потрібно зупинитися на цій картці та відкрити її. На цьому хід закінчується;

-крізь фішки інших гравців пройти можна, але стояти разом на одній клітинці заборонено;

-пройти через відкриту картку ворога не можна – треба зупинитися та боротися.

2. Потрапляючи на клітинку з картою, переверніть її.

-якщо там предмет – ви її забираєте та передаєте хід наступному гравцю;

-якщо ворог – б'єтеся (докладніше у розділі «Битва»).

3. Передавайте хід наступному гравцю.

# ЖЕТОНИ

Жетони поділяються на декілька видів:

## • Зброя

Зброя дозволяє вбивати ворогів. Зброєю вважається: Лук, Кинжал, Посох та Чарівний Меч. Не маючи при собі картки зброї, ви не можете вбити ворога, якщо на рулетці випадає відповідне поле.

## • Предмети

**Зілля** – поповнює одне життя. Після використання жетон виходить із гри.

*Важливо! На початку гри у всіх гравців є жетони життів, але за допомогою зілля можна збільшувати кількість життів без обмежень (тобто, життів може стати більше, ніж було на початку).*

**Щит** – дозволяє захиститись від одного удару. Після використання жетон виходить з гри (крім Чарівного Щита він не скидається, але використовується тільки один раз за хід).

**Багаття** – єдина картка, яка залишається після відкриття на полі протягом усієї гри. Тобто якщо гравець відкрив картку, на якій зображено багаття, він залишає її на цій клітці. Це магічне коло – жоден ворог не може стати або на цю клітину, або на клітини, що оточують її із чотирьох сторін. Якщо вороги вже знаходяться на одній із них – зсуваються на одну клітку вбік.

## • Скарби

**Корона і Скіпетр** – потрібні для того, щоб закінчити гру після смерті Чаклуна.

## • Вороги

До ворогів відносяться: скелети, павуки, привиди, щури, Чаклун. Всі вороги завдають поранення, якщо під час бою на рулетці випадає череп.

*Гравцям можна обмінюватись і ділитися речами, зустрівшись на сусідніх клітинах (не по діагоналі) наприкінці ходу. Це не потребує додаткового ходу.*

# БИТВА

Якщо ви відкриваєте картку з ворогом, він нападає на вас. Вам потрібно крутити рулетку, щоб знати чого очікувати від долі.

## **Дивіться на що вказує стрілка:**

«**Меч**». Якщо у вас є зброя, ви вбиваєте ворога і скидаєте використану зброю. Якщо зброї немає, ви крутите рулетку знову.

## **\*У деяких персонажів завжди є зброя.**

Битва триває доки ви не вб'єте ворога, не втечете від нього або не втратите всі свої життя.

«**Череп**». Вас поранили і ви втратили 1 жетон життя.

«**Скелет**». Ви тікаєте. Картка ворога залишається лежати на полі відкритою, а вам потрібно ще раз крутити рулетку, щоб дізнатись на яку кількість ходів можете втекти. Якщо при цьому ви потрапили на нову закриту картку - відкривайте її.

Картки переможених ворогів прибираються в скидання. У випадку вашої загибелі ваша картка відправляється на Старт і ви отримуєте ще один шанс. Але зброя і предмети, які ви зібрали, залишаються на клітинці, де вас вбили. Інший гравець може забрати їх і використати за призначенням, доставшись цієї клітинки. Ворог, який вас переміг, залишається на клітинці і охороняє їх. Тому, щоб забрати речі собі, доведеться перемогти ворога.

**У кожного ворога є тільки одне життя.** Але не забувайте, що вбити Чаклуна можна тільки за допомогою Чарівного Меча і Чарівного Щита. Якщо зустріч з Чаклуном відбулась, а у вас немає предметів для перемоги над ним, то ви можете або бути вбитим, або втекти. Для цього крутіть рулетку: якщо випаде «Скелет» - тікайте, якщо випаде «Череп» - вас поранено, якщо випаде «Меч» - крутіть знову.

Якщо у вас є Чарівний Щит і Чарівний Меч, і при битві з Чаклуном на рулетці випадає меч, ви вбиваєте його.

## БИТВА ОДНЕ ПРОТИ ОДНОГО

В свій хід ви можете напасти на іншого гравця. Для цього вам потрібно накрити своїм жетоном його жетон. Після цього ви крутите рулетку, і у кого випаде число більше – той і виграв. Той, хто програв втрачає одне життя і робить крок в сторону в будь-якому напрямку, переможець може забрати у того, хто програв один предмет або зброю.

*\*Нападати одне на одного без зброї не можна.*

### Якщо вас вбили

Не варто впадати у відчай, вам дається ще один шанс! Просто починаєте заново. Залишіть усі свої знайдені предмети на полі, де вас убили, вирушайте на Старт та отримайте ще одне життя.

## ПЕРЕМОГА

Здобути перемогу можуть до трьох гравців: той, хто вбив Чаклуна і ті, хто має Корону та Скіпетр. Це може зробити один гравець, а може й декілька.

Гра закінчується, за 2 умов: коли вбито Чаклуна, коли знайдені Корона і Скіпетр. Тобто, якщо Чаклуна вбито, а скарби не знайдено, гра продовжується, і навпаки.







**STRATEG**

[www.strateg.ua](http://www.strateg.ua)