

Zamek w kieszeni

Przygodowo-logiczna gra kooperacyjna



Start drużyny

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

7–11 lat

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

35–50 min

Bez wymaganego prowadzącego

START DRUŻYNY

ZK-S01 Mapa, która była zamkiem



Peret chciał zmniejszyć bagaż. Zmienił zamek w mapę! Fela, Odo, Runo i Berta czekają w pokojach. Przeprowadźcie ich do bramy. Najpierw zamknijcie loch śpiącego Klapka.

Każda postać jest wspólna. Nie trzeba odgrywać uwięzienia ani bać się smoka. Jeśli zabraknie działań, czarodziej pomoże wszystkim wyjść.

START DRUŻYNY

ZK-S02 Skrzydła zmieniają mosty

Mapa ma skrzydło A z kropką i C z paskiem. Chowa się je pod spód. Sześć pokoi i pionki zawsze pozostają na centralnym panelu albo na ewidencji M02.

Jedno działanie: schowaj albo otwórz JEDNO skrzydło. Następnie ustaw wskaźnik w jednym z czterech grafów. Używaj tylko jego linii. Nie przenoś mieszkańca ze skrzydłem.

Można zamiast składania oznaczać A/C dwoma żetonami. Zasady i koszt są te same. Poruszenie papieru nie zmienia zapisanych pozycji.

START DRUŻYNY

ZK-S03 Ruch i pieczęć

Jeden mieszkaniec przechodzi jedną aktywną linią za jedno działanie. Każda linia działa w obie strony. W pokoju może być wiele postaci. Przy B są już bezpieczne i nie wracają.

W L leży pieczęć. Mieszkaniec w L zabiera ją za jedno działanie. Nosi ją ze sobą. Przekazanie w tym samym pokoju jest darmowe. Niosąca osoba w H zamyka zasuwę za jedno działanie.

Po zamknięciu usuńcie H-D we wszystkich układach. Loch pozostaje zamknięty przy każdym złożeniu. Nie ma drugiego klucza ani tajnego tunelu.

START DRUŻYNY

ZK-S04 Dwadzieścia decyzji

Przed zamknięciem lochu NIE WOLNO wejść w stan „tylko C schowane”.
Otworzyłby H–D. Sprawdźcie nowy stan przed zgięciem. Błędą propozycję
cofnijcie bez kosztu i bez straszenia.

Macie 20 działań. Rozmowa, sprawdzanie mapy i pomoc są darmowe.
Zakończcie od razu, gdy cztery osoby są przy B i loch zamknięty.

Dwie osoby zmieniają się przy składaniu i ruchach. Cztery osoby zmieniają
role: skrzydła, graf, postacie, licznik. Zmieńcie zadania po wyprowadzeniu
osoby.