Magia cerului

Vârstă recomandată: 6+
Număr de jucători: 2-4
Durata jocului: 20 minute

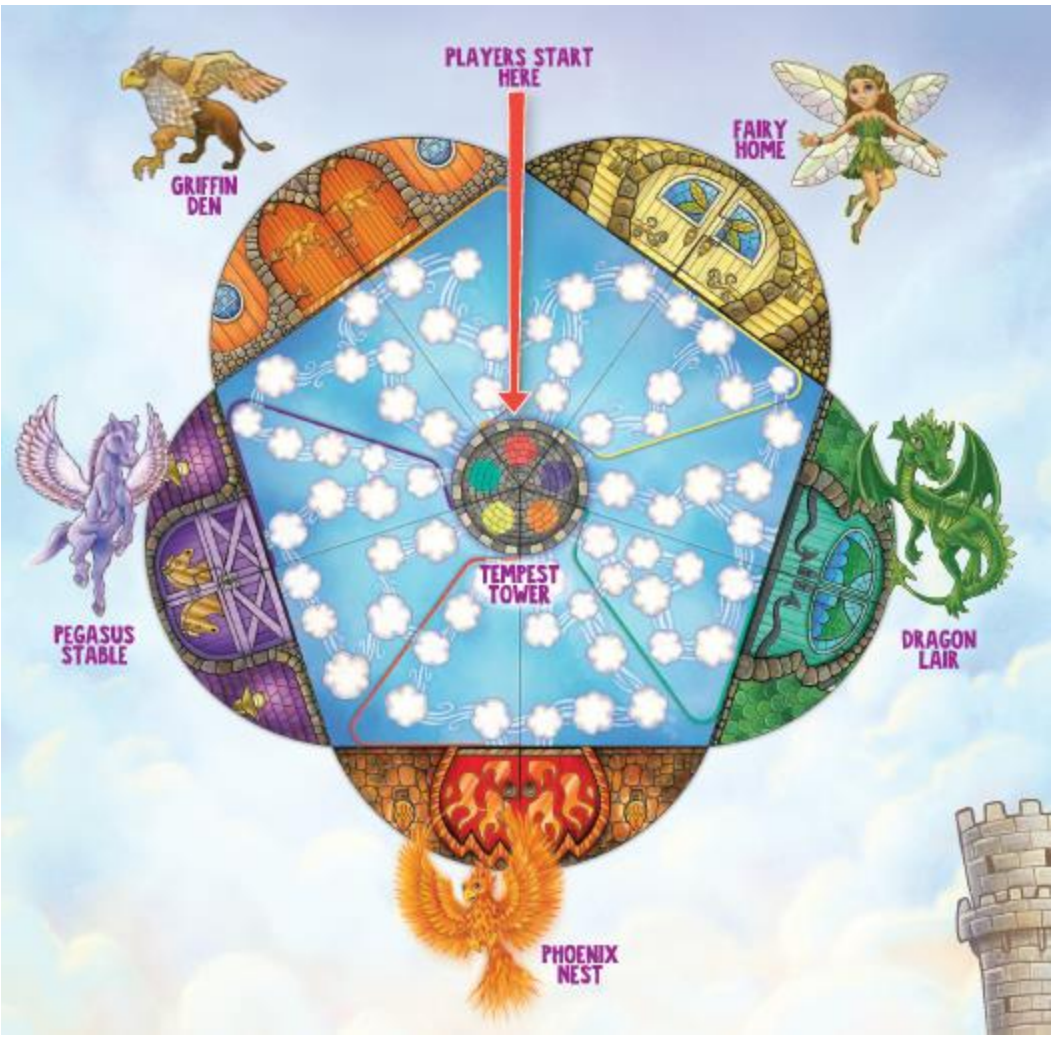
INCLUDE:
5 table de joc tip panou
5 nori de furtună
15 cartonașe cu vremea
9 cartonașe cu vrăji
1 zar
5 pioni personaje magice: Pegas, Dragon, Phoenix, Zână, Grifon

INSTRUCȚIUNI

Tempest Tower este un castel magic aflat în nori, este locul preferat de întâlnire și joacă al creaturilor fantastice. Dar, o furtună se apropie, iar cei cinci prieteni magici trebuie să traverseze norii și să se întoarcă acasă înainte ca furtuna să îi prindă. Vrăjile pot ajuta echipa să controleze norii, dar puterea magiei este limitată și vremea este imprevizibilă. Prietenii trebuie să lucreze împreună pentru a utiliza eficient magia înainte ca norii schimbători să-i împiedice să ajungă acasă.

Scopul jocului
Lucrați împreună pentru a-i ajuta pe cei cinci prieteni să ajungă acasă înainte să rămână fără magie.

Pregătirea
1. Asamblați tabla de joc așa cum se arată mai jos, cu ajutorul celor 5 table de joc, tip panou.



2. Familiarizați-vă cu cele cinci personaje magice și cu casele lor pe tabla de joc. Așezați cei 5 pioni în centrul tablei de joc, Tempest Tower, pe spațiile corespunzătoare culorii lor.
3. Amestecați cartonașele cu vremea și așezați-le lângă tabla de joc.
4. Amestecați cartonașele cu vrăji și așezați-le în apropierea tablei de joc.
5. Așezați norii de furtună și zarul lângă tablă, la îndemâna jucătorilor.

Cel mai tânăr jucător începe.

Cum se joacă

Fiecare jucător începe prin a da cu zarul, când este rândul său.

Dacă pe zar aveți un număr:

Alegeți unul dintre personaje și mutați-l spre casă, atâtea spații cât este indicat pe zar. Discutați cu ceilalți jucători pentru a vă ajuta să luați cea mai bună decizie cu privire la ce personaj să mutați. Rețineți că personajele magice nu pot împărți același spațiu pe un nor și nici nu pot sări unul peste celălalt

Dacă pe zar aveți un nor:

Trageți un cartonaș cu vremea și faceți acțiunea de pe acesta.

Dacă trageți un cartonaș de schimbare a direcției vântului:

Răsuciți partea tablei de joc corespunzătoare culorii. Dacă pe acea parte este un personaj magic, acesta va fi răsturnat. Ridicați personajul înainte de a răsuci tabla și așezați-l înapoi, pe aceeași poziție, dar pe partea cealaltă a tablei. Dacă există un nor în spațiul respectiv, personajul rămâne pe loc. Dacă nu există un nor, personajul trebuie să se reîntoarcă la poziția de start, Tempest Tower.

Dacă trageți un cartonaș cu plafon de nori:

Plasați acest cartonaș peste tabla de joc. Decideți împreună unde este cel mai bine să îl plasați. Care este locul care vă blochează cel mai puțin drumul spre casă?

Dacă pe zar apare bagheta magică:

Trageți un cartonaș cu vrăji:

O vraja poate fi folosita imediat sau poate fi salvată pentru mai târziu, plasând-o în fața voastră. Un singur cartonaș cu vrăji poate fi salvat pentru toți jucătorii. Dacă ați dat pe zar o baghetă magică, dar alt jucător are deja salvat un cartonaș cu vrăji, acesta trebuie jucat imediat sau se va pierde.

Cartonașele cu vrăji

Vraja de îngheț: împiedică schimbarea direcției vântului. Această vrajă este utilă dacă vă temeți că unul dintre personajele magice ar putea fi reîntors la start de o schimbare a direcției vântului.

Vraja de vânt puternic: această vrajă creează un vânt puternic, care va îndepărta un nor de furtună. Este blocată calea spre casă? Utilizați această vrajă pentru a o debloca.

Vraja de dublare: dublează numărul punctelor de pe zar. De exemplu, dacă dați 3, cu această vrajă veți muta 6 spații.

Sfârșitul jocului

Dacă toți cei 5 prieteni ajung în casele lor (folosind oricare dintre intrări) și au mai rămas cartonașe cu vrăji, toți jucătorii câștigă!

Dacă s-a folosit ultimul cartonaș cu vrăji, dar toate personajele nu au ajuns acasă, ați fost prinși de furtună și ați pierdut. Mai încercați o dată!