



Inleiding

De legende wil dat de prins of prinses die erin slaagt de draak te bevrijden, de redder van het koninkrijk wordt. Maar deze draak wordt bewaakt door kwaadaardige tovenaars die enorme rotsblokken lanceren om prinsessen en prinsen weg te houden. Ontwijk obstakels, bescherm jezelf achter schilden en wees de eerste prins of prinses die de draak redt!

Spelmateriaal

- ✦ Een trap naar de grote toren
- ✦ Drakenkamer
- ✦ Deur naar de drakenkamer
- ✦ 1 rotsblok

- ✦ 4 prinses / prins-stukken
- ✦ speciale dobbelstenen:
 - 1 bewegingsdobbelsteen,
 - 1 actiedobbelsteen
- ✦ 12 bonusfiches
- ✦ 1 schild



Doel van het spel

Wees de eerste om de top van de toren te bereiken, ga de drakenkamer binnen en laat hem vrij.

Spelvoorbereiding

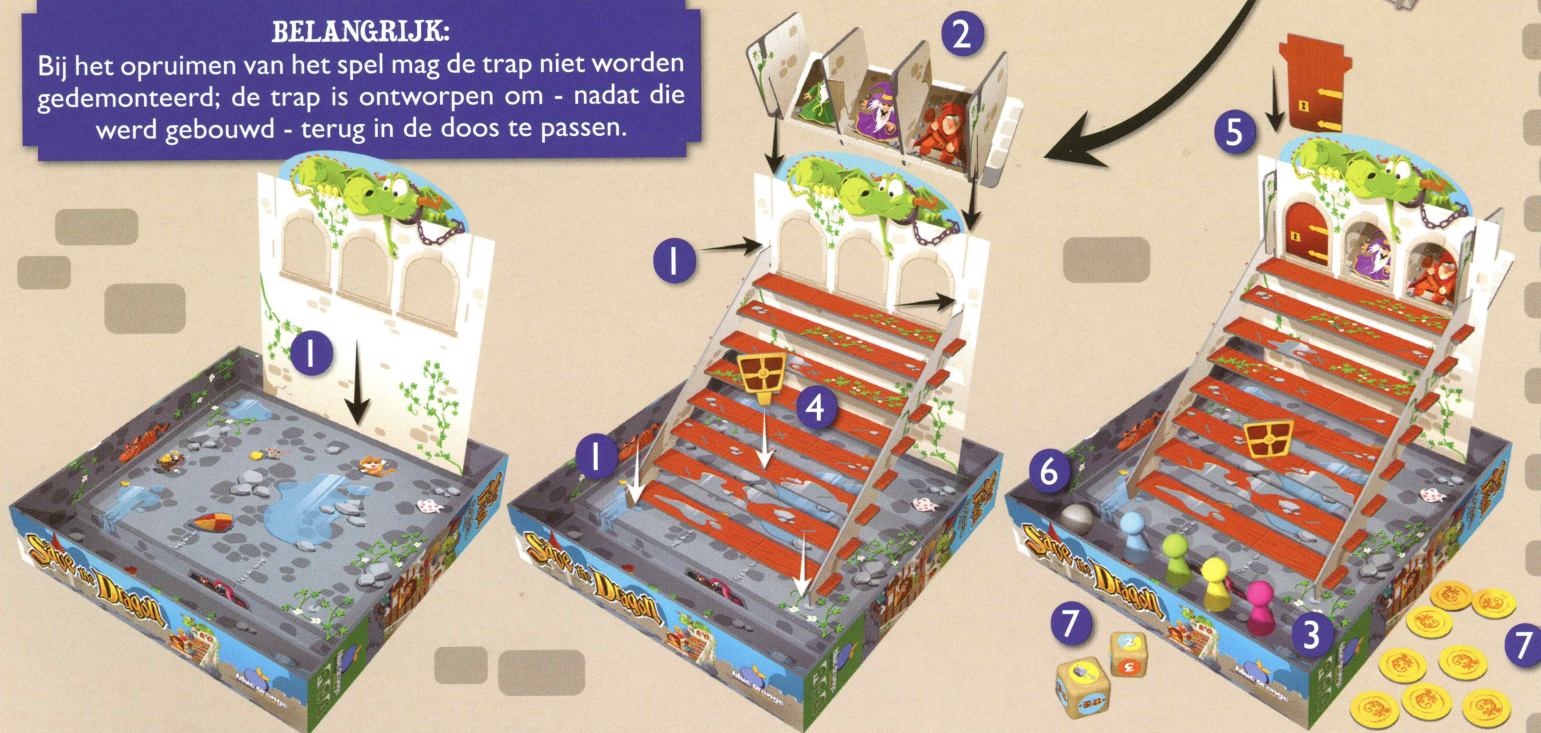
❖ De 3D-toren monteren:

- 1 Plaats de trap in de speldoos om deze op zijn plaats te houden.
- 2 Plaats de drakenkamer boven op de toren
- 3 Plaats de prinses / prinsessen van de spelers onderaan de trap, in de doos.
- 4 Plaats het schild in een willekeurige inkeping in de trap.
- 5 Plaats de deur voor een van de 3 openingen.
- 6 Laat het rotsblok voorlopig in de doos liggen.
- 7 Plaats de 2 dobbelstenen en de bonusfiches naast de doos.

De jongste spelers begint. Je bent nu klaar om de tovenaars onder ogen te zien en de draak te bevrijden.

BELANGRIJK:

Bij het opruimen van het spel mag de trap niet worden gedemonteerd; de trap is ontworpen om - nadat die werd gebouwd - terug in de doos te passen.



Een beurt nemen

Het spel wordt om de beurt met de klok mee gespeeld.

In zijn beurt gooit elke speler de bewegingsdobbelsteen en verplaatst zijn prins(es) hetzelfde aantal stappen als aangegeven op de dobbelsteen.

Alle bewegingen moeten waar mogelijk volledig worden uitgevoerd.

Prins / prinses verplaatsen:

Er zijn 9 treden tot de toren. Elke trede is verdeeld in 3 velden.

- ❖ Prins(ess)en kunnen vooruit, links en rechts bewegen, nooit diagonaal of achteruit.
- ❖ Op elk veld kan slechts een prins(es) staan.
- ❖ Een prins(es) mag over een bezet veld stappen maar mag daar niet stoppen.
- ❖ Prins(ess)en kunnen niet voorbij het veld met het schild en mogen daar ook niet stoppen.
- ❖ Door een deuropening gaan wordt beschouwd als een beweging. Als een prins(es) door een van de twee open deuren van de toren stapt, wint deze speler onmiddellijk het spel.

Als het resultaat van de worp 1 of 2 is, werpt de speler de actiedobbelsteen en voert het resultaat uit.



SCHILD / DEUR:

Spelers kiezen of ze het schild of de deur willen verplaatsen:

- ❖ Het schild verplaatsen:

Je mag het schild naar eigen keuze op een ander veld plaatsen, behalve op een veld dat al bezet is door een prins(es).

- ❖ De deur verplaatsen:

De deur kan naar een van de 2 andere beschikbare openingen worden verplaatst.



Wanneer het rotsblok de onderkant van de trap bereikt:

- ❖ Richt de gevallen prins(ess)en terug op. Die helemaal onderaan de trap liggen, ontvangen één bonusfiche (maximaal 3 per speler). De prins(ess)en die nog op de trap liggen, worden ook recht op gezet en blijven op het veld waar ze zich bevinden. Als ze op een bezet veld liggen, plaats ze dan op een leeg veld op dezelfde trede of de trede eronder.
- ❖ Laat het rotsblok onderaan de trap liggen. Maak je geen zorgen, de tovenaars zullen niet aarzelen om het rotsblok terug te nemen en weer te laten vallen.

Bonusfiches:

- ❖ In hun beurt kunnen spelers bonusfiches afgeven om prins(ess)en te verplaatsen: 1 veld per afgelegde fiche.

BELANGRIJK: elke speler kan maximaal 3 fiches hebben.



Einde van het spel

Als een prins(es) door een van de open deuropeningen stapt, bevrijdt die speler de draak en wint automatisch het spel.

HET ROTSBLOK LATEN VALLEN:

- ❖ Neem het rotsblok. Kies een van de twee open deuren naar de drakenkamer en laat het rotsblok door de deuropening los zodat dit van de trap valt.

Duw niet tegen de tafel en raak de toren niet aan, want dat kan ervoor zorgen dat prins(ess)en daardoor vallen en zou oneerlijk zijn.

Het rotsblok zal van de trap af donderen en mogelijk prinsen/ prinsessen in zijn val meesleuren. Het rotsblok kan ook stuiten en zo meerdere prins(ess)en laten vallen. Dit maakt deel uit van het spel - de tovenaars zijn zeer krachtig.



Variant: Jonge prins(ess)en

Jonge prinsen / prinsessen mogen het schild en de deur ook laten staan (moeten deze dus niet verplaatsen).