

## Na wesele

W tej grze liczy się zręczność. Gracze wcielają się w wojowników, którzy chcą dotrzeć na ważne wydarzenie - ślub króla. Do tej gry będą potrzebne pionki z innych gier (co najmniej 20), a także elementy, którymi można pstrykać np. drewniane okrągłe żetony lub kapsle. Przyda się także kartka z długopisem lub żetony punktów.

### Przygotowanie gry

Ułożone puzzle należy położyć na środku stołu (powinna być to powierzchnia na tyle śliska, by żetony mogły się po niej przemieszczać). Pionki należy ustawić na wybranych postaciach narysowanych na planszy. Elementy do pstrykania należy umieścić mniej więcej 50 cm od dowolnego boku ułożonych puzzli.

### Rozgrywka

Gracze na zmianę pstrykają swoje elementy. Ich celem jest znalezienie się jak najbliżej pary królewskiej. Po drodze, jeśli gracz dotknie swoim elementem stojącego pionka postaci, dostaje karę. Za przesunięcie pionka gracz dostaje -1 pkt. kary, a za przewrócenie pionka -2 pkt. kary.

Gracz, który przekroczy drewniane mury zamku, może już tylko raz pstryknąć swój element. Jeśli jego element zakrył obie postacie pary królewskiej, gracz dostaje 6 pkt., jeśli tylko jedną postać - otrzymuje 3 pkt. Dodatkowo gracze dostają premię za to, że dotarli pierwsi. Pierwszy element, który zasłoni choć jedną postać dostaje tyle punktów ilu jest graczy, kolejny o 1 mniej itd. Element, który dotarł do pary królewskiej zostaje zabrany z grodu i odłożony do pudełka.

### Koniec gry

Gracze grają do momentu, aż element każdego gracza dotrze do wnętrza grodu. Gracz z największą liczbą punktów zostaje ogłoszony pomocnikiem króla.

### Warianty

- Gracze mogą umówić się na większą liczbę elementów przeszkadzających (pionków), które rozdysponują na planszy. Każdy z graczy dostaje wtedy po takiej samej liczbie elementów do położenia na planszy.
- Gracze mogą umówić się na rozegranie 2 lub więcej rund, po których każdorazowo sumują liczbę punktów.
- W przypadku małej liczby graczy (np. 2 lub 3) każdy gracz może mieć 2 elementy do pstrykania, którymi porusza na zmianę.
- Gracz, który ma największą liczbę punktów, w następnej rundzie może korzystać tylko z drugiej ręki, której nie wykorzystywał w pierwszej rundzie (osoba praworęczna zatem będzie korzystać z lewej ręki).