

ЯК ВІДШУКАТИ КАМІНЬ

ДРАКОНА

ПРАВИЛА ГРИ

«Як відшукати камінь Дракона»

Основне завдання гри - добути камінь «Дракона».

* Мета гри - зібрати 50 одиниць бурштину, та дістатися до каменя «Дракона», що знаходиться в центрі поля.

* Максимальна кількість гравців - 4.

* У грі використовуються поле, картки, фішки бурштину, кораблі гравців і кубик.

Основа гри - це поле. Воно складається із кілець, деякі з них можуть обертатися.

Гравці можуть рухатись по кільцю або перелітати на інші кільця. Кожне кільце поділено на сектори, які мають позитивний або негативний ефект на того, хто потрапить на них. Малюнок №1.



Малюнок № 1

ПОЧАТОК ГРИ

1. Розкладіть поле і розташуйте на ньому кільця.
2. Поруч із полем покладіть фішки бурштину (номіналом 10 та 5 одиниць), які гравець отримує у випадку, якщо він потрапив на сектор **«Бурштин»**.
3. Кожен гравець вибирає корабель, яким буде грати, черговість вибору визначається кидком кубика.
4. Після цього кожен гравець бере 3 карти із загальної колоди. У грі всього 5 видів карт - **«Прокрутка»** (обертання кільця за годинниковою і проти годинникової стрілки), **«Бурштин»** (номіналом 1, 5, 10 одиниць), **«Супер швидкість»**, **«Викрадач»** і **«Справедливість»**. Їх призначення Ви можете побачити на стор. 4.
5. Кожен гравець ставить свій корабель на один з кутів поля.

Щоб потрапити на поле (*перше кільце*), на кубуку має випасти число **від 4 до 6**, після чого гравець потрапляє на перше кільце, на цьому його хід закінчується. Якщо гравець не потрапляє на поле, він передає кубики наступному гравцю, його хід на цьому закінчений.

У ПЕРШИЙ ХІД НЕ МОЖНА КОРИСТУВАТИСЯ КАРТАМИ.

У наступні свої ходи гравці переміщуються по полю після кидка кубика. Щоб потрапити на наступне кільце, потрібно, аби на кубуку випало число **6**, або мати карту **«СУПЕР ШВИДКІСТЬ»**, або потрапити на сектор **«ЧАРІВНИЙ СТИБОК»**.

ЕТАПНІСТЬ ХОДУ

1) Кинути кубик. 2) Зробити хід кораблем. 3) Використати карту. Винятком є карта **«ПРОКРУТКА»**, її можна використати відразу після кидка кубика. **АЛЕ**, коли гравець потрапляє на третє кільце, він може, або зробити хід, або скористатися своїми картами.

За один хід можна задіяти одночасно декілька карт «ВИКРАДАЧ», «ПРОКРУТКА» і «СПРАВЕДЛИВІСТЬ». Інші карти можна використовувати один раз за хід.

У будь-який свій хід гравець може купити 1 карту із загальної колоди за 5 одиниць бурштину, (*це можуть бути карти або фішки бурштину*). Максимум можна придбати 2 карти. Після цього хід гравця закінчений. Використані карти з бурштином відкладають у відбій.

Кожен гравець може купити стрибок з четвертого на п'яте кільце за **15 одиниць бурштину** (*заплатити можна тільки фішками бурштину*).

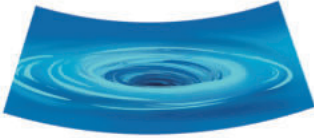
Якщо у гравця на кубуку випало число 6, він, або потрапляє на наступне кільце, або пролітає на 6 секторів по кільцю, на якому знаходиться його корабель - після чого у разі, якщо кільце на якому стоїть корабель гравця прокручується, гравець прокручує це кільце на 1 сектор за годинниковою стрілкою.

СЕКТОРИ



«ЧАРІВНИЙ СТИБОК»

Потрапивши на цей сектор, гравець може перелетіти через 2 сектори, або на наступне кільце. Якщо гравець робить стрибок на наступне кільце і знову потрапляє на такий самий сектор «ЧАРІВНИЙ СТИБОК», він продовжує здійснювати стрибок на наступний сектор або коло.



«ВИР»

Потрапивши на цей сектор, гравець може переміститися на будь-який вир, що знаходиться на його кільці, наступному або попередньому кільці.

Важливо: якщо вільного виру немає, гравець мусить шукати інший сектор до якого може потрапити або залишитися на своєму секторі.



«ХМАРИ НЕБУТТЯ»

Потрапивши на цей сектор, гравець повертається на сектор хмари небуття, який знаходиться на попередньому кільці, найближчий до його корабля і залишається там до наступного свого ходу. Він не може скористатися картами.

Якщо гравець потрапив в хмари небуття, а найближча хмара небуття на яку він повинен переміститися - зайнята, тоді він переміщується на ще більш віддалене кільце, і потрапляє на найближчу до нього хмару небуття.



«ОСТРІВ ПУСТИНЯ»

Потрапивши на цей сектор, Ви віддаєте будь-яку свою карту або якщо у Вас немає карт, позбавляється 5 одиниць бурштину. Так само, Ви можете скористатися своїми картами, крім карти «ЧАРІВНИЙ СТИБОК». Ви зможете залишити цей сектор в наступний свій хід, при цьому на кубіку має випасти число від 4 до 6.



«ЯЙЦЯ ДРАКОНІВ»

Візьміть карту із загальної колоди, на цьому ваш хід закінчений.



«10 ОДИНИЦЬ БУРШТИНУ»

Візьміть фішки бурштину, загальним числом 10 одиниць.



«ЛАБІРИНТИ РИФІВ»

На цей сектор не можна потрапити. Якщо Вам випало число, яке веде на цей сектор, Ви пропускаєте свій хід. Ви можете використати картки.

КАРТИ



«ПРОКРУТКА»

Гравець може прокрутити своє кільце на 1-3 сектори. Існує два види прокручувань - за годинниковою і проти годинникової стрілки.



«ВИКРАДАЧ»

Оберіть і заберіть собі одну карту наосліп у гравця з найбільшою кількістю карток.

Якщо у вас 2 карти викрадача, за один хід Ви можете пограбувати двічі.

Після пограбування ваш хід закінчений.

АЛЕ, гравець якого Ви хочете пограбувати, може скористатися картою «СПРАВЕДЛИВІСТЬ». У такому випадку, пограбування не вдалося і обидві карти «ВИКРАДАЧ» та «СПРАВЕДЛИВІСТЬ» відправляються у відбій.



«СУПЕР ШВИДКІСТЬ»

Стрибок через 1 сектор або на наступне кільце. Стрибнути можна тільки з першого на друге або з другого на третє кільце. Починаючи з третього кільця, гравець може перелетіти тільки через 1 сектор.



«СПРАВЕДЛИВІСТЬ»

Ця карта дозволяє забрати фішки бурштину, у розмірі 10 одиниць, у будь-якого гравця. Так само ця карта може захистити Вас від викрадача. Якщо проти Вас використовують карту «ВИКРАДАЧ», Ви можете використати карту «СПРАВЕДЛИВІСТЬ», в такому випадку, обидві карти відправляються у відбій і Вас не грабують.



«БУРШТИН»

У колоді є карти номіналом 1, 5, 10 одиниць бурштину. Гравці можуть збирати їх, купувати карти, купувати стрибки на наступне кільце.

КОРАБЛІ ТА ФІШКИ

У грі всього 4 кораблі буєри, «**ЕУРОН**», «**МУАРІС**», «**ГЕЛІС**», «**ДРАКАР**». Кожен з них володіє унікальними властивостями.



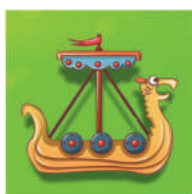
«**ЕУРОН**»

Якщо гравцеві випало число, яке веде його на сектор «Лабіринт рифів», він може пролетіти через один сектор рифів за 1 одиницю бурштину і два сектори рифів за 5 одиниць бурштину. Він може заплатити, або картами, або фішками бурштину.



«**МУАРІС**»

Якщо гравець потрапив на сектор «Хмари небуття», він може вирватися з їх тяжіння і потрапити на сектор, який знаходиться по ходу руху корабля або заплатити 5 одиниць бурштину, тоді фішка може зупинитися на секторі перед хмарою небуття. Гравець може заплатити тільки фішками бурштину.



«**ГЕЛІС**»

Гравець може помножити на 2 бурштин, який він зібрав на своїх картах.



«**ДРАКАР**»

Гравець може помінятися місцями з будь-яким кораблем, який стоїть на будь-якому секторі, при цьому він повинен заплатити 5 одиниць бурштину. Потрапивши на сектор іншого гравця, на його корабель не діють сили даного сектора, так само, як і на корабель гравця, з яким він помінявся місцями.

ФІШКИ БУРШТИНУ

Зберіть 50 одиниць бурштину (*картами та фішками*) і прямуйте до каменя Дракона.



ПЕРЕМОГА

Той хто перший збере 50 одиниць бурштину і добереться до каменя Дракона,
ЗДОБУВАЄ ПЕРЕМОГУ!



2020