

АЛЕКСАНДР ЭМЕРИ

ПОЛЬ МАФАЙОН

ТРОМБЪ ДРАКОН™





Давным-давно, в тридевятом царстве правил король Алмар, который очень любил сокровища. По местной легенде, в одной глубокой пещере дракон издавна сторожил хранилище золотых самородков. Чтобы туда попасть, нужно было пройти через алмазный грот, где обжился злобный тролль. Предания о несметном богатстве не давали королю покоя, и он разослал весть во все концы своих земель:

«Кто осмелится бросить вызов огромному троллю и ужасному дракону и принесет королю больше всех алмазов и золота, того щедро вознаградят за его храбрость!»

Ответите ли вы на зов короля?

8 кубиков



Компоненты



4 кубика грота

Вы бросаете эти кубики, исследуя алмазный грот. Здесь вы можете найти алмазы, а также дверь в хранилище и ключ от нее. Не наткнитесь на тролля!

2 кубика хранилища

Эти кубики вы бросаете, исследуя хранилище золота. Здесь вы можете найти ценные золотые самородки.



2 кубика дракона

Эти кубики бросают ваши соперники, когда вы входите в хранилище золота. Если на обоих кубиках выпадет дракон — огнедышащий страж пещеры просыпается!



110 сокровищ



60 алмазов

Король обожает алмазы! Они так прекрасно блестят в его короне!

50 золотых самородков

Королю нужно золото, чтобы его царство было самым богатым. Поэтому золотые самородки приносят больше очков в конце игры.



5 походных мешков

Сюда вы будете складывать найденные сокровища, чтобы донести их до короля. Сокровища, убранные в походный мешок, вы уже не потеряете.



1 тролля лапа

Троль обитает в алмазном гроте. Он старается отобрать у вас алмазы, которые считает своими.

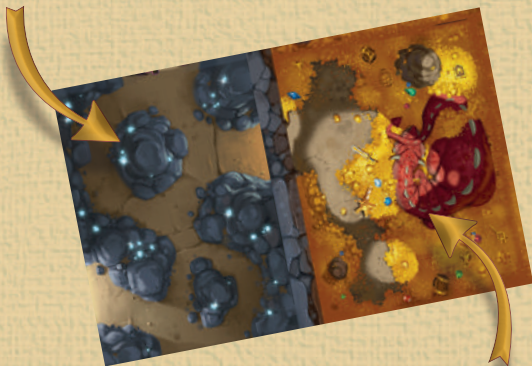


Пещера сокровищ


Коробка разделена на две части: алмазный грот и хранилище золота.



Алмазный грот: здесь вы можете найти алмазы.



Хранилище золота: здесь вы можете найти золотые самородки.



Подготовка к игре

2 Положите тролля лапу возле пещеры сокровищ.




1 Положите все алмазы в алмазный грот, а все самородки — в хранилище золота.



4 Разделите кубики по цветам.

3 Каждый игрок выбирает себе походный мешок.




Первым ходит самый юный игрок.

Цель игры



Вы — искатели приключений, известные своей отвагой. Король созвал вас для того, чтобы вы принесли ему как можно больше алмазов и золотых самородков. Только вот по алмазному гроту бродит жадный тролль, а за хранилищем золота приглядывает страшный дракон!

Ход игры



Игра поделена на раунды и продолжается до тех пор, пока в одной из частей пещеры не закончатся сокровища. Игроки ходят по очереди.

Ход состоит из двух фаз:



Сначала искатели приключений попадают в алмазный грот.

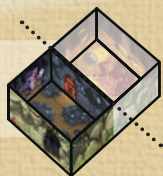


Оттуда они могут, если захотят, попасть в хранилище золота.



Вы в алмазном гроте...

Часть пещеры: алмазный грот
Обитатель: тролль
Сокровища: алмазы (ценность — 1 очко)



Возьмите 4 кубика грота и бросьте их. Примените эффекты выпавших сторон.

Окончательный результат: вы не можете перебросить этот кубик.



*Какие вы шумные!
Троль уже топает к вам!*

Если на одном или нескольких кубиках выпали алмазы, возьмите нужное количество алмазов и положите их рядом с походным мешком.



Будьте осторожны: эти алмазы пока еще не ваши.

Кубик с алмазом можно перебросить.



Во тьме блеснул прекрасный алмаз!





или



Вы можете перебросить такой кубик, чтобы найти больше алмазов.

Или

Вы можете отложить такой кубик, чтобы позже открыть проход в хранилище золота.



+



Если после броска у вас есть и дверь, и ключ, можете войти в хранилище золота.



Если вы откладываете кубик на потом, результат его броска считается окончательным: вы не можете перебросить отложенный кубик.



Вы можете покинуть алмазный грот, пока у вас есть кубики, которые можно перебрасывать. Для этого просто громко скажите: «Я ухожу!» Затем положите собранные алмазы в походный мешок; там они останутся до конца игры. Как только вы покидаете алмазный грот, ваш ход заканчивается, и начинается ход следующего игрока.

ГРОЗНЫЙ ТРОЛЛЬ...

Тролль появляется, когда вы больше не можете перебрасывать кубики. Если это происходит, вы теряете все алмазы, полученные на этом ходу! Тролль забирает их и держит в своей лапе. Ваш ход заканчивается, и начинается ход следующего игрока.

Внезапно вы находите дверь, которая явно ведет в хранилище золота... но она заперта.

Копаясь в груде алмазов, вы находите ключ... не иначе как от двери в хранилище!



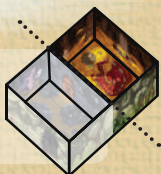
Вы можете перебросить кубик с алмазом сколько угодно раз.

В Вы в хранилище золота...

Часть пещеры: хранилище золота

Обитатель: дракон

Сокровища: золотые самородки
(ценность — 3 очка)



Когда вы оставляете себе кубики грота с результатами «Ключ» и «Дверь», вы сразу же переходите в хранилище золота.



Отложите кубики грота и возьмите кубики хранилища. Начинайте бросать их так быстро, как можете, раз за разом!



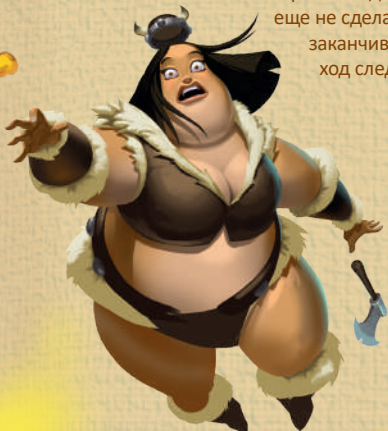
Когда на кубиках выпадают золотые самородки, сразу кладите указанное количество рядом с походным мешком.

*Золотые самородки!
Наконец-то!*



Так же, как в алмазном гроте, вы можете покинуть хранилище золота, громко сказав: «Я ухожу!» Положите все собранные сокровища в походный мешок.

Затем положите туда золотые самородки, выпавшие при последнем броске (если еще не сделали это). Ваш ход заканчивается, и начинается ход следующего игрока.



ГРОЗНЫЙ ДРАКОН...

Как только вы начинаете бросать кубики хранилища, остальные игроки начинают по очереди бросать кубики дракона — по два сразу и тоже как можно быстрее, стараясь выбросить драконьи морды.

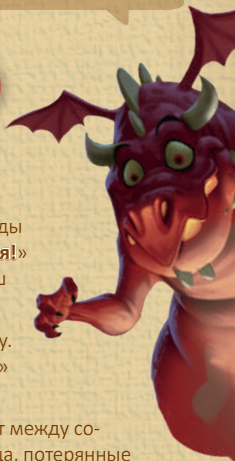
Как только выпадает первая драконья морда, игроки кричат: «**Дракон!**». Этот кубик откладывается в сторону. Игроки продолжают бросать второй кубик. Как только на втором кубике выпадает драконья морда (или если две морды выпали сразу), игроки кричат: «**Дракон пробудился!**» В этот момент вы перестаете бросать кубики, и ваш ход заканчивается.

Вы теряете все сокровища, собранные на этом ходу. Троль также пугается драконьего гнева и «роняет» все алмазы, что держал в своей лапе.

Игроки, бросавшие кубики дракона, поровну делят между собой алмазы, оброненные троллем, и все сокровища, потерянные вами. Первым свою долю получает игрок, выбросивший вторую драконью морду (то есть тот, кто бросал кубик дракона последним).

Затем начинается ход следующего игрока.

*Шастают здесь...
Только попробуйте
меня разбудить!*



Особое правило для игры на двоих

Когда ваш соперник пробуждает дракона, он забирает потерянные вами сокровища и до трех алмазов из лапы тролля.

Конец игры



Игра завершается, когда в либо в гроте, либо в хранилище больше не осталось сокровищ (можно играть и до полного опустошения пещеры — только договоритесь об этом до начала игры). Действующий игрок заканчивает свой ход, и все искатели приключений приступают к подсчету сокровищ в своих походных мешках.

Алмазы дают 1 очко. Золотые самородки дают 3 очка.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает! В случае ничьей побеждает игрок, накопивший больше всех золотых самородков. Если и по этому показателю ничья, побеждают несколько игроков.

Как считать золото



Мы понимаем, что по три считать сложнее, чем по одному. Поэтому в вашем походном мешке есть подсказка! Переверните его и разместите ваши золотые самородки на делениях, следуя по направлению стрелок. Число на делении с последним самородком — это ваши очки за накопленное золото!



Спасибо вам от автора и создателей игры.

Автор игры благодарит всех, кто помог воплотить его детище в реальность, особенно Мими, Киару, Антуана, Аурелию, Пьера-Дениса, Матьё и Венсана.

Создатели игры также выражают благодарность школам и учителям города Людр за бесценные отзывы и впечатления.



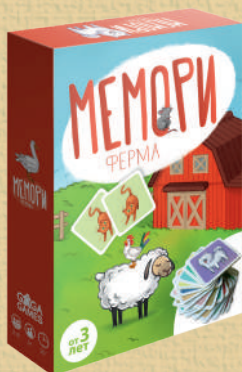
Создатели игры

Автор: Александр Эмери
Руководитель проекта:
Аурелия Рафаэль
Корректурa: Ксавье Таверн

Иллюстрации: Поль Мафайон
Графический дизайн:
Элисон Машпи

ЕЩЁ БОЛЬШЕ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ДЕТСКИХ ИГР!

Мемори Ферма



Классическая игра на память, в которой игрокам нужно находить разбежавшихся животных и возвращать их к своей паре. «Мемори. Ферма» поможет малышам стать внимательнее.



2-8



3+



20'

Гурмания



Проявите фантазию и пробудите внутреннего кулинара! «Гурмания» предоставит вам для этого всё необходимое. 5 различных вариантов игры для взрослых и детей не дадут вам заскучать.



1-5



4+



20'

Миниферма

Стройте ограждения, выбирая самые подходящие карты! Не дайте волку съесть ваших животных... а их самих держите подальше от кукурузы! Победит фермер с наибольшим количеством животных и кукурузных полей!



Спасите Дино

Объединитесь, чтобы спасти милых динозавриков! Бабааах! Всё ходит ходуном, а из-под земли доносится страшный грохот... Это же извержение вулкана! Скорее, динозаврики! Бегите от лавы, поднимайтесь в горы... но не забудьте прихватить с собой яйца!





Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель
русскоязычной версии игры. Все права защищены.