

По следу Дракона

Правила игры



Автор Павел Атаманчук
Художник Денис Гусаков

СОСТАВ ИГРЫ

- Карточки приключений – 40 шт.
- Фишки героев – 28 шт. (по 7 фишек для каждого героя)
- Персональные планшеты игроков – 4 шт.
- Карточки Логова Дракона – 4 шт.
- Карточки-памятки – 4 шт.
- Кубик
- Поле для подсчёта победных очков

Начало этой истории похоже на сказку...

Похищены прекрасные принцессы. Злой Дракон унёс их в Зачарованные земли. Отныне принцессы томятся в заточении и ждут своих спасителей. И вот четыре храбрых рыцаря отправляются в путь...

Прежде чем наши герои доберутся до Логова Дракона, им предстоит пережить немало приключений и встреч с волшебными существами. Следом за рыцарями в тенях и сумерках Зачарованных земель крадутся Слуги Дракона. Они хотят опередить смельчаков и разбудить своего хозяина.

Великая слава ожидает рыцаря, который победит Дракона, спасёт принцессу, а на обратном пути сумеет собрать спрятанные в тайных местах волшебные кристаллы.

Что ж, друзья, теперь вам известно достаточно, и вы можете испытать свои силы в нелёгком путешествии к Логову Дракона!



ПЛАНШЕТ РЫЦАРЯ



В игре четыре двусторонних игровых планшета.

На каждом из них изображён один из героев: **1** — рыцарь, викинг, богатырь или самурай.

2 А — сторона планшета для опытных героев.

Б — сторона планшета для юных рыцарей.

Если вы играете на **стороне А**, то собранные рыцарем кристаллы перевозятся только в **Мешках** (по 4 кристалла в одном мешке), поэтому вам придётся позаботиться об их наличии!

Если вы играете на **стороне Б**, то для перевозки кристаллов мешки вам не понадобятся. **Один Мешок равен одному кристаллу.**

3 В центре планшета расположены 5 треков для подсчёта магических предметов.



Шаг: количество шагов, которые рыцарь может сделать на обратном пути.



А — Мешок: количество мешков в запасе у рыцаря.



Б — количество кристаллов.







Свиток: количество заклинаний.



Золото: количество монет.



Меч: сила оружия.

- 4  **Путь Слуги Дракона:** на этом треке отмечается передвижение Слуги Дракона.
- 5  **Тайники с кристаллами:** в каждой из земель рыцарь найдёт кристаллы.
- 6  **Путь по следам Дракона:** каждый рыцарь посетит 10 различных земель, то есть сделает 10 шагов.
- 7  **Ярмарка:** два раза за путешествие рыцарь зайдёт на ярмарку, где сможет купить или обменять магические предметы.

КАРТОЧКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- 1 Сказочный персонаж, который предлагает рыцарю в дар магические предметы 2.
- 3 Количество шагов, на которое перемещается Слуга Дракона.
- 4 Вознаграждение, за которое можно получить кристаллы на обратном пути.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите планшет с выбранным вами рыцарем и 7 фишек вашего цвета. Положите планшет перед собой, поставьте фишки на нулевом делении счётчиков магических предметов, а также в начале пути Слуги Дракона.
2. Положите поле для подсчёта победных очков в центре стола и поставьте фишку вашего рыцаря на стартовое деление. Рядом положите игровой кубик.
3. Перемешайте карточки приключений и раздайте каждому рыцарю по 10 карточек. Карточки размещаются стопкой лицом вниз перед игроком. При игре в одиночку, вдвоём или втроём уберите лишние карточки в коробку. Возьмите по одной памятке.
4. Перемешайте карточки Логова Дракона и раздайте каждому игроку по одной. Положите вашу карточку лицом вниз рядом с планшетом, не заглядывая в неё.
5. По очереди бросьте кубик и сравните результаты бросков. Первым будет ходить игрок, получивший наибольшее значение. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Теперь вы готовы отправиться в путешествие!



КАК ПОБЕДИТЬ

Вы отправляетесь к Логову Дракона, чтобы спасти похищенную принцессу. Победные очки можно получить за спасение принцессы, голову убитого Дракона и волшебные кристаллы. Рыцарь, набравший наибольшее количество очков, будет объявлен победителем.

При игре в одиночку постарайтесь набрать максимальное количество победных очков и сравните ваш результат с таблицей достижений (на странице 12).

ХОД ИГРЫ

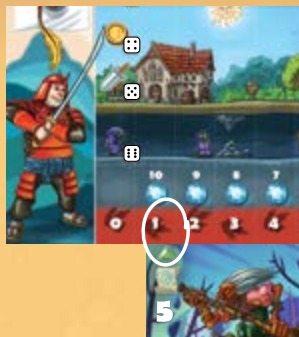
Игра состоит из нескольких фаз:

- путешествие по следам Дракона;
- битва с Драконом (если довелось встретиться с ним);
- спасение принцессы;
- обратный путь.

I. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СЛЕДАМ ДРАКОНА

Путь до пещеры Дракона занимает 10 раундов. Каждый раунд состоит из пяти действий.

1. В свой ход откройте верхнюю карточку приключения из вашей стопки, положите её снизу вашего планшета так, чтобы стрелка в верхнем левом углу карты указывала на след Дракона.



Во втором раунде новая карточка приключений расположится под следующим следом Дракона и так далее на протяжении 10 раундов.

2. Получите магические предметы. В надежде на вашу победу над Драконом каждый сказочный персонаж предлагает вам три магических предмета, выберите два из них и отметьте полученные предметы на счётчиках вашего планшета.



+1 «Сапог»



+1 «Меч»



+1 «Свиток»



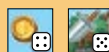
+1 «Мешок»



+1 «Золото»



Сундук — бросьте кубик три раза и отметьте + 1 на тех счётчиках, на которые укажут значения кубика. Значение «6» означает отсутствие предмета (Слуга Дракона не двигается).



Портал — вы можете обмениваться магическими предметами с другими рыцарями, но только при обоюдном согласии. Не забудьте отметить изменения на соответствующих счётчиках ресурсов на планшетах обоих игроков.

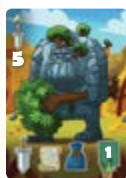
3. Переместите фишку Слуги Дракона на число шагов, указанное на карточке. Если на карточке указан «0», Слуга Дракона не двигается.



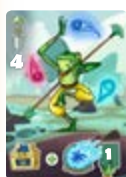
4. Поищите дополнительные магические предметы (по желанию). Бросьте кубик и отметьте + 1 на том счётчике, на которое укажет значение кубика. Если выпало «6», Слуга Дракона делает шаг вперёд. Его перемещение можно предотвратить, отметив -1 на треке «Сапог».

5. Передайте ход следующему игроку.

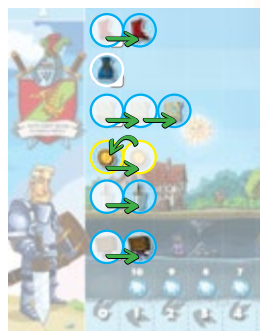
Пример



Иван открыл карточку приключений. Из предложенных предметов он выбирает Свиток и Меч. Слуга Дракона передвигается на 1 шаг. Иван хочет поискать дополнительные магические предметы в этой местности. Он бросает кубик, выпадает значение «6». Слуга Дракона передвигается ещё на 1 шаг.



Денис переворачивает свою карточку приключений. Персонаж предлагает ему открыть волшебный сундук и воспользоваться порталом. Денис открывает сундук и три раза бросает кубик. Ему выпадает «1» (+1 Сапог), «5» (+1 Меч) и «4» (+1 Монета). С помощью портала Денис меняется с Иваном: Монету на Свиток. Слуга Дракона передвигается на 1 шаг. Дополнительный бросок кубика приносит Денису ещё один Свиток.



ЯРМАРКА



Во время своего путешествия вы можете дважды (в конце 6 и 9 раундов) заглянуть на ярмарку — место, где продают и обменивают магические предметы.



Покупки

- За одну монету можно купить один Сапог или воспользоваться Хрустальным шаром. Хрустальный шар позволяет посмотреть три верхние карты из стопки карт приключений и вашу карту Логова Дракона.
- За две монеты вы сможете получить Меч, Свиток или Мешок.
- За три монеты вы приобретёте Магический перстень, который позволит передвинуть Слугу Дракона на один шаг назад.

Обмен: Вы можете обменять два одинаковых предмета на один другой.

Внимание! На обратном пути ярмарка не работает!

II. БИТВА С ДРАКОНОМ



Как только Слуга Дракона на вашем планшете добирается до Логова Дракона (то есть делает 10 шагов), он будет своего хозяина. Дракон нападает на рыцаря — вам необходимо принять бой.

1. Получите все причитающиеся вам в этом раунде магические предметы.
2. Бросьте кубик, чтобы определить силу Дракона.

- Значение кубика «1» или «2» — сила Дракона равна 6;
- Значение кубика «3» или «4» — сила Дракона равна 7;
- Значение кубика «5» или «6» — сила Дракона равна 8.

3. Сравните силу Дракона с количеством Мечей на вашем планшете — силой вашего рыцаря.
 - **Сила рыцаря больше или равна силе Дракона.** Потратьте количество Мечей, равное силе Дракона, и получите в награду его голову! Голова Дракона равна 7 победным очкам, а для её перевозки потребуются 1 Мешок. Сразу отметьте все изменения на соответствующих треках.
 - **Сила рыцаря меньше силы Дракона.** Вашему герою придётся спастись бегством. Потратьте один Сапог, чтобы покинуть поле боя. Если Сапогов у вас нет, потратьте два других одинаковых магических предмета. Сбежавший рыцарь теряет право на дополнительный поиск предметов!



Важно! Если рыцарь прибыл в Логово Дракона раньше Слуги, он при желании может сам разбудить Дракона и вызвать его на бой.

Пример

Иван сражается с Драконом. Он кидает кубик и получает значение «4» — сила Дракона равна 7. У Ивана есть 8 Мечей. Он тратит 7 из них и побеждает Дракона. Однако у Ивана нет ни одного Мешка, и он не сможет получить заслуженную награду.

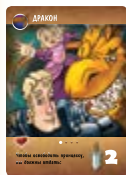
III. СПАСЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ

Разыграв десятую карточку приключений, то есть сыграв 10 раундов, рыцарь добирается до принцессы. Переверните карточку Логова Дракона, лежащую перед вами. На карточке обозначен выкуп, который придётся заплатить стражу принцессы.

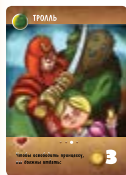
Заплатите выкуп, отметив траты на вашем планшете. Поздравляем, ваш путь был не напрасен — принцесса спасена! Сразу прибавьте себе 7 победных очков на счётчике.

Если же рыцарь не может заплатить выкуп — он возвращается домой без принцессы. Вы всё ещё можете победить, собрав на обратном пути много кристаллов.

Пример



Иван открывает свою карточку Логова Дракона. Для спасения принцессы ему требуется 2 Меча. Увы, он потратил почти все Мечи в битве с Драконом. Принцесса остаётся у похитителя.



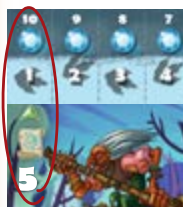
Следом в Логово Дракона заходит Денис. Страж готов отпустить принцессу за 3 Монеты. У Дениса есть необходимые ресурсы. Он тратит их и освобождает пленницу, получая 7 победных очков.

IV. ОБРАТНЫЙ ПУТЬ

На обратном пути рыцарь может собрать волшебные кристаллы, которые принесут ему победные очки: **1 кристалл = 1 победное очко**.

Самые крупные тайники с кристаллами находятся ближе к началу пути. Рыцарь сможет вернуться назад на столько земель, сколько Сапогов у него осталось.

В каждой из земель своя стоимость кристаллов, она указана на карточке приключений, которая была открыта в этой земле.



Пример

В первой земле в тайнике 10 кристаллов. Чтобы открыть тайник, необходимо заплатить 5 Свитков.

1. Решите, берёте ли вы кристаллы в десятой земле, в которой вы находитесь после спасения принцессы. Если вы хотите получить кристаллы, то отметьте траты на нужном треке вашего планшета и прибавьте себе количество кристаллов на счётчике победных очков.
2. Отметьте «-1» Сапог и перейдите на землю 9. Решите, получать ли кристаллы на этой земле.
3. Продолжайте ваш путь назад, пока у вас есть Сапоги.

Вы можете отказаться от получения кристаллов в одной или нескольких землях, если хотите приберечь ресурсы для более крупных тайников.

Важно!

- При игре на стороне планшета **А** помните, что в один Мешок помещаются лишь 4 волшебных кристалла. Ваш рыцарь не сможет получить больше кристаллов, чем поместится в его мешках.
- При игре на стороне планшета **Б** получите дополнительные победные очки за каждый Мешок (1 Мешок = 1 победное очко).

Пример

У Дениса 7 Сапогов, то есть он может дойти до земли 3. В 8-ой земле он тратит 2 Меча, чтобы добыть 3 кристалла, в 5-ой земле Денис за 3 Свитка получает ещё 6 кристаллов, в 3-ей земле за 2 Монеты — ещё 8 кристаллов.



В сумме Денис находит 18 кристаллов, но у него только 4 Мешка, в которых он может увезти 16 кристаллов. Поэтому Денис прибавляет себе только 16 победных очков.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда каждый из игроков подсчитал волшебные кристаллы, полученные на обратном пути. Рыцарь, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.

При равенстве результатов первенство отдаётся рыцарю, спасшему принцессу. Если и тут ничья — посчитайте, у кого осталось больше неиспользованных трофеев.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Если вы отправились в путешествие в одиночку, сравните полученное вами количество очков с таблицей достижений.

УДАЧНОЙ ИГРЫ!

ТАБЛИЦА ДОСТИЖЕНИЙ

Количество победных очков	Титул
0 – 13	Отважный храбрец
14 – 19	Доблестный рыцарь
20 – 25	Прославленный боец
26 – 29	Великий воин
30 и более	Легендарный герой



ИГРЫ, КОТОРЫЕ ТЫ ЛЮБИШЬ

Ещё больше интересных настольных игр для взрослых и детей, а так же обзоров, фотографий и конкурсов в нашей группе Вконтакте:

vk.com/evrikusgames

и на сайте www.evrikus.ru

Изготовитель: ООО «ПАННА», Россия, 111024, Москва, 5-я Кабельная ул., д.3, корп. 7

Присылайте свои отзывы и пожелания на наш адрес: games@evrikus.ru

Срок годности не ограничен

© ООО «ПАННА»



Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»



Внимание!
Не предназначено для детей младше 3-х лет