

Кладовая ДРАКОНА

РОКИ БОГДАНСКИ И КАРСТЕН ЛАУБЕР

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

72 карточки
злыдней



24 карточки
драконов



7 карточек
уловов



7 карточек
помех



КРАТКО ОБ ИГРЕ

Хитрые злыдни пытаются проникнуть в кладовую дракона Кина и украсть всё его золото. Игроки могут прогнать этих маленьких разбойников, выкладывая карточки из руки в стопку в центре стола. Если игрок не выложит карточку, то он должен забрать все карточки с центра стола! Как только один из игроков выкладывает свою последнюю карточку, он выигрывает раунд, а его соперники, увы, теряют немного золотых монет. В игре несколько раундов, и тот, кто потеряет меньше золота, будет объявлен победителем. Дракон Кин признает его достойным стражем кладовой дракона.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ◆ Перемешайте все 96 карточек злыдней и драконов и из этой общей колоды раздайте каждому игроку по 6 карточек.
- ◆ Случайным образом каждый игрок выкладывает перед собой на стол **3 карточки в закрытую** (лицом вниз), а поверх них ещё **3 карточки в открытую** (лицом вверх). Эта область будет называться **резервом**.
- ◆ Затем раздайте каждому игроку по **5 карточек в руку**. Каждый игрок может поменять одну из карточек у себя в руке на одну из **3 открытых** карточек своего резерва.
- ◆ Отсчитайте 18 карточек из колоды и положите их стопкой в центре стола рядом с областью сброса – это будет **стопка неприятностей**. Оставшиеся карточки уберите в коробку, в этом раунде они вам не понадобятся.
- ◆ Первым игроком становится тот, кто быстрее назовёт книгу или фильм о драконах. В следующем раунде первым будет ходить игрок, потерявший наибольшее количество золотых монет. Если таких игроков несколько, право первого хода переходит к тому из них, кто сидит ближе по часовой стрелке к игроку, начинавшему игру в предыдущем раунде.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд игроки по очереди выкладывают свои карточки, соблюдая описанные ниже правила. Как только один из участников выложит все карточки из своей руки и резерва, раунд заканчивается. Остальные игроки подсчитывают, сколько монет они потеряли. После этого начинается новый раунд.

Игра заканчивается, когда один из игроков потеряет 21 золотую монету или больше.

ПОРЯДОК ХОДА

- ◆ Игроки действуют по очереди, ход передаётся по часовой стрелке.
- ◆ В свой ход игрок может сделать следующее.
 1. Выложить одну или несколько одинаковых карточек из руки в область сброса в центре игрового стола, соблюдая правила выкладывания карточек.
 - Если игрок не может или не хочет выложить карточку, он должен взять все карточки из области сброса и добавить их к своим карточкам в руке. На этом ход игрока заканчивается.
 - Если выложив карточку или несколько карточек в область сброса игрок не получил дополнительный ход, то его ход заканчивается.
 2. Удалить из руки один или несколько наборов, состоящих из 4 одинаковых карточек. Эти карточки не выкладываются в стопку сброса, а сразу убираются из игры, например в коробку. Удалив набор карточек, игрок должен сделать дополнительный ход при наличии у него карточек.
- ◆ Пока у игрока есть карточки в руке, он должен выкладывать только их.
- ◆ Если у игрока не осталось карточек в руке, он должен выложить одну из доступных открытых (лицом вверх) карточек своего резерва. Если доступных открытых карточек в резерве нет, игрок должен выложить одну из закрытых (лицом вниз) карточек резерва вслепую (то есть, не зная её значения заранее). Карточки, прикрытые другими карточками, недоступны игроку.

Внимание! Активный игрок открывает закрытую карточку и выкладывает её, если не нарушаются правила игры. Если же выложить закрытую карточку по правилам нельзя, то активный игрок забирает в руку все карточки из области сброса и карточку, которую он только что открыл.

- ◆ Раунд игры заканчивается, как только один из игроков выложит все свои карточки из руки и резерва.



ПРАВИЛА ВЫКЛАДЫВАНИЯ КАРТОЧЕК

Карточки выкладываются в стопку сброса в центре стола. Если в области сброса нет карточек, то активный игрок может выложить любую карточку. Если в области сброса есть карточки, то активный игрок должен выложить карточку, соблюдая следующие правила.

- ◆ **Карточка дракона** может быть выложена на любую карточку, кроме карточки с номиналом 6.
- ◆ **Карточка злыдни** должна быть того же или большего значения, чем верхняя карточка в стопке сброса.

- ◆ Некоторые карточки обладают **специальными эффектами**. Их описание смотрите ниже.
- ◆ Если в область сброса выложены подряд 4 одинаковые карточки, то все карточки из области сброса удаляются из игры (например, убираются в коробку) без применения эффекта выложенных карточек. Игрок, выложивший 4-ю карточку, должен сделать дополнительный ход (при наличии карточек).
- ◆ Если игрок удаляет из руки 4 одинаковые карточки, то они не выкладываются в область сброса, а сразу убираются в коробку. Эффект удалённых карточек не применяется. Каждый раз, удалив 4 одинаковые карточки, игрок должен сделать дополнительный ход (при наличии карточек).
- ◆ Если одна или несколько последних карточек в руке игрока совпадают с одной или несколькими открытыми карточками из его резерва, он может выложить их вместе.
- ◆ Если эффект карточки заставляет игрока взять дополнительные карточки, он добирает их из стопки неприятностей. Если карточки в этой стопке закончились, действия, связанные с добором карточек, игнорируются.

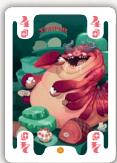
ЭФФЕКТЫ КАРТОЧЕК ЗЛЫДНЕЙ



Номинал 3: только меньше

Следующий игрок может выкладывать только карточки с номиналом **меньше 3** или карточки драконов.

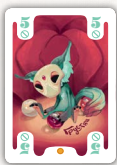




Номинал 4: взять 2 карточки

Следующий игрок должен взять себе в руку 2 карточки из стопки неприятностей. Если у игрока есть в руке такая же карточка с номиналом 4 или карточка дракона «Заступник», то он может выложить её, чтобы не подвергаться эффекту «Взять 2 карточки», а передать этот эффект следующему игроку.

Каждая выложенная карточка с номиналом 4 увеличивает эффект на +2 карточки. Игроку, который не сможет передать эффект дальше, придётся взять 2, 4, 6 или более карточек из стопки неприятностей. Игрок, на которого действует эффект этой карточки, сначала добирает положенное количество карточек из стопки неприятностей, затем продолжает свой ход как обычно.



Номинал 5: пропустить ход

Следующий игрок пропускает ход. Если одновременно выложено больше одной такой карточки, ход пропускает соответствующее количество игроков по направлению хода. Однако игроки, пропускающие ход, имеют право выложить карточку дракона «Заступник» и передать пропуск хода следующему игроку, ещё не затронутому этим эффектом.

Пример. В игре 4 участника. Игрок № 1 выложил сразу 2 карточки «Пропустить ход», значит, ход должны пропустить игрок № 2 и игрок № 3. Однако игрок № 2 тут же выкладывает карточку дракона «Заступник» и передаёт эффект «Пропустить ход» следующему игроку, не затронутому этим эффектом. Таким образом, ход пропускают игрок № 3 и игрок № 4, а затем игрок № 1 совершает новый ход.







Номинал 6: никаких драконов

На эту карточку нельзя выложить карточку дракона. Следующий игрок должен выложить или такую же карточку, или карточку злыдни с большим номиналом.

ЭФФЕКТЫ КАРТОЧЕК ДРАКОНОВ

Карточки драконов помогают вам защищать кладовую от маленьких злыдней.



Внимание! Ни одну из карточек драконов  нельзя выложить на карточку злыдни с номиналом 6 . В свою очередь, карточку злыдни с номиналом 9  нельзя выложить ни на одну из карточек драконов .



Зеро: обнулить стопку сброса

Эта карточка обнуляет значение верхней карточки стопки сброса, то есть следующий игрок может выложить любую карточку, кроме карточки с номиналом 9.



Огнедых: удалить стопку сброса

Выложив этого дракона, сразу же удалите все карточки из области сброса и сделайте дополнительный ход.



Заступник: передать эффект следующему игроку

Эта карточка защищает активного игрока и передаёт эффект предыдущей выложенной карточки дальше. Следующий игрок сталкивается со всем, с чем должен был столкнуться игрок, разыгравший карточку «Заступник».

***Пример.** В стопке сброса верхней лежит карточка с номиналом 9. Активный игрок выкладывает карточку дракона «Заступник», передавая проблему следующему игроку. Положение следующего игрока осложняется тем, что выложить поверх карточки дракона ещё одну карточку с номиналом 9 нельзя. Единственная возможность – также выложить карточку дракона, или придётся забрать все карточки из области сброса.*

КОНЕЦ РАУНДА

Как только один из игроков выкладывает свою последнюю карточку (у него не остаётся карточек ни в руке, ни в резерве), раунд немедленно заканчивается. Каждый игрок подсчитывает количество золотых монет, которые злыдни утащили из его кладовой.

Суммируйте монеты, изображённые на лицевой части карточек в руке и доступных карточках резерва (монеты на лицевой части открытых и на рубашке закрытых карточек). Карточки в резерве, прикрытые другими карточками, не учитываются при подсчёте монет.

Игроки теряют столько золотых монет, сколько насчитали на своих карточках. Однако, если у игрока это число превышает 10, то ему записывается потеря только 10 золотых монет. Используйте листочек для записи потерянного золота.



Пример подсчёта потерянного золота



Рука игрока



Резерв игрока

Сумма потерянных монет $(1+1+3)+(3+1)=11$. Так как 11 больше 10, то игроку засчитывается потеря только 10 золотых монет.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов, пока один из игроков не потеряет 21 золотую монету или больше. Игрок с наименьшим количеством потерянных золотых монет становится победителем и назначается стражем кладовой дракона.

В случае ничьей сыграйте ещё один дополнительный раунд.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Опытные игроки могут разнообразить схватку со злыднями, используя карточки помех и уловок. Выбирайте дополнительные правила по желанию. Решайте сами, как вам будет веселее!



ПОМЕХИ

При подготовке к игре все карточки помех перемешиваются и кладутся рядом со стопкой неприятностей. Игрок, закончивший предыдущий раунд, должен взять верхнюю карточку помехи из стопки. При подготовке к новому раунду этот игрок (и только он!) должен следовать указаниям полученной помехи. Карточка помехи действует только один раунд, после чего карточка возвращается под низ стопки карточек помех.



Нашествие злыдней

При подготовке к раунду вместо обычных 5 карточек игрок берёт в руку количество карточек, указанное на карточке помехи.



Неизвестность

При подготовке к раунду вместо обычных 3 закрытых и 3 открытых карточек в резерве игрок выкладывает перед собой карточки так, как показано на карточке помехи (светлые – карточки в открытую, тёмные – карточки в закрытую).

Внимание! Игрок может обменять только одну открытую карточку на одну из карточек в своей руке. Порядок розыгрыша карточек остаётся прежним. Сначала выкладываются карточки из руки, затем открытые карточки резерва, а если в резерве нет открытых карточек, то выкладываются закрытые карточки резерва.

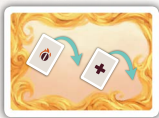


Хаос

Каждый игрок должен взять карточку помехи и следовать её инструкции. Для этого раунда сформируйте стопку неприятностей из всех оставшихся карточек драконов и злыдней.

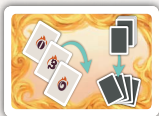
УЛОВКИ

При подготовке к игре перемешайте все карточки уловок и положите рядом со стопкой неприятностей. Начиная новый раунд, откройте верхнюю карточку уловок. Эффект этой карточки действует на всех игроков и остаётся активным в течение всей игры. Новые открытые карточки уловок добавляют новые эффекты.



Зеро: быстрый дракон

Выложив карточку «Зеро», игрок должен сделать один дополнительный ход (если «Зеро» не была его последней карточкой).



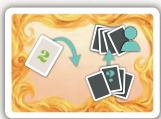
Любая карточка дракона: злыдни против драконов

Выложив любую карточку дракона, игрок должен взять одну карточку из стопки неприятностей. Если карточки в этой стопке закончились, действия, связанные с добором карточек, игнорируются.



Номинал 1: мал да удал

Карточку злыдни с номиналом 1 можно выложить на карточку с номиналом 9.



Номинал 2: сюрприз

Выложив карточку злыдни с номиналом 2, игрок выбирает любого другого игрока, который вытягивает из его руки одну случайную карточку и забирает её себе.



Номинал 7: карусель

Выложив карточку злыдни с номиналом 7, игрок может изменить направление передачи хода. Предыдущий игрок снова делает свой ход. Если играют двое, то активный игрок делает второй ход.



Номинал 8: золотые перья

В конце раунда игроки получают (а не теряют) одну золотую монету за каждую оставшуюся у них карточку с номиналом 8.



Номинал 9: раскрывая секреты

Выложив карточку злыдни с номиналом 9, активный игрок должен взять в руку одну открытую карточку из своего резерва (если есть).

