

ДРАКОН и РЫЦАРИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Зачем украл и спрятал клад?» -
Дракон и сам уже не рад.
Пройдём нелёгким мы путём,
Но все сокровища найдём!

Покори Чешуйчатую стену и верни похищенные драгоценности! Приключение для истинных рыцарей и принцесс.

Озорной дракон Нильс не может удержаться, когда видит сверкающее золото и драгоценные камни. Сегодня он стащил королевские драгоценности и спрятал их в логове на вершине Чешуйчатой стены. Королева льёт слёзы от огорчения.

Рано радуешься, дракон! В королевстве найдутся храбрецы, которые принесут драгоценности обратно и вернут улыбку на лицо королевы.

Их не напугает высота Чешуйчатой стены! В окрестностях драконьего логова разбросано достаточно предметов, чтобы соорудить лестницу, которая дотянется до самого верха.

Главное - как можно быстрее покорить Чешуйчатую стену и вернуть драгоценности.

Будьте внимательны: дракон Нильс сторожит свои трофеи и может разрушить лестницы героев, сталкивая с вершины валуны своим длинным хвостом!

Состав игры:

- Фишки игроков - 4 шт. (2 рыцаря и 2 принцессы);
- Фишки предметов - 50 шт.
(красного, оранжевого, жёлтого, зелёного и синего цветов);
- Фишка-валун;
- Кубик «D6» с разноцветными гранями;
- Чешуйчатая стена;
- Распорка для Чешуйчатой стены

Цель игры

Вернуть украденные сокровища.



Кто побеждает?

Побеждает игрок, чей рыцарь или принцесса первыми заглянут в драконье логово. Взгляд отпугнёт стеснительного Нильса и рыцарь или принцесса без помех смогут вернуть украденные сокровища.



Задача игрока

Игрокам будет нужно построить лестницу из разных предметов, разбросанных в окрестностях драконьего логова. Задача требует виртуозного владения пальцами, умения концентрироваться и затаивать дыхание.

Подготовка к игре

Соберите Чешуйчатую стену и вставьте её внутрь коробки, как на картинке со страницы 1. Поставьте коробку в центр стола так, чтобы все могли без труда до неё дотягиваться. Поверхность стола становится окрестностями драконьего логова. Игроки занимают свои места. Лучше всего сесть парами друг напротив друга. Если игроков двое – пусть сядут по разные стороны Чешуйчатой стены. Отсортируйте по цветам предметы для строительства. Разложите предметы на столе, в окрестностях драконьего логова, так, чтобы все игроки видели их. Держите под рукой кубик и фишку-валун. Младший игрок ходит первым. Ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок выбирает себе рыцаря или принцессу, после чего выбор переходит к другим игрокам.

Ход игры

Первый игрок бросает кубик. Для строительства лестницы игроку надо взять предмет такого же цвета, какой выпал на кубике. Аккуратно примериться и прислонить к Чешуйчатой стене. Этот предмет станет основой лестницы к логову Нильса. Игрок может поставить предмет прямо, боком или вверх ногами. Главное, чтобы лестница росла вверх и предметы не разъезжались. Поставленные к стене предметы переставлять нельзя.

Примечание

Строить лестницу можно только на своей части Чешуйчатой стены. (Каждая сторона разделена пополам специальной колонной, давая место 4 игрокам). Предметы не должны свешиваться за границы Чешуйчатой стены или опираться о центральную колонну. Нельзя пытаться перетасовать уже поставленные в лестницу предметы. Если предметы выпавшего на кубике цвета закончились, то игрок может взять любой понравившийся предмет.



Осторожно! Обвал!

Если ваша лестница начала оседать и разваливаться, а предметы рассыпаться, то все выпавшие из лестницы предметы придётся вернуть в окрестности драконьего логова. Устоявшие предметы можно оставить.

Если лестница только накренилась и устояла (даже задев центральную колонну) – вам повезло! Можно продолжать строительство. Но опирать предметы о центральную колонну при дальнейшем строительстве нельзя.

Берегись! Валун!

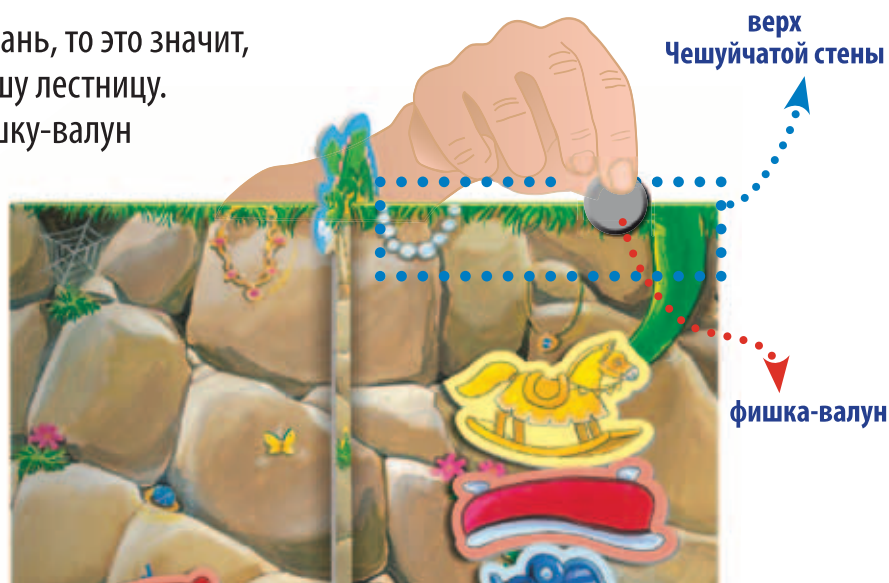
Если у вас на кубике выпала белая грань, то это значит, что Нильс решил бросить валун в вашу лестницу. Игрок, сидящий напротив, берёт фишку-валун и вслепую скатывает по вашей стороне Чешуйчатой стены.

Внимание! Подглядывать нельзя!

Если вам не повезёт, то лестница может развалиться или потерять несколько предметов. Все выпавшие из лестницы предметы придётся вернуть в окрестности драконьего логова.

Если лестница устояла, то строительство можно продолжать. Но опирать предметы о центральную колонну нельзя.

Если на кубике выпала белая грань, а в вашей лестнице ещё нет ни одного предмета, то можно взять любой понравившийся предмет в окрестностях драконьего логова и начать строительство!



Окончание игры и определение победителя

Когда игрок уверен, что построенная лестница достаточно высока и его рыцарь или принцесса смогут заглянуть поверх Чешуйчатой стены в логово Нильса, он ставит фигурку рыцаря или принцессы на верхний предмет лестницы и громко, медленно считает до пяти.

Игрок побеждает, если его рыцарь или принцесса смогли заглянуть поверх Чешуйчатой стены обоими глазами и устояли, пока шёл счёт. Глаза рыцаря или принцессы должны быть хорошо видны игрокам, сидящим напротив.

Помните, что рыцари и принцессы не могут опираться о центральную колонну!

Если рыцарь или принцесса не смогли заглянуть поверх стены, не огорчайтесь. Просто положите их рядом с собой и продолжайте строить лестницу.

Если рыцарь или принцесса упали и из лестницы выпали предметы, то предметы надо вернуть в окрестности драконьего логова и продолжить игру.

Побеждают тот рыцарь или принцесса, которые смогут заглянуть поверх Чешуйчатой стены двумя глазами по меньшей мере на 5 секунд! Они смутят Нильса и вернут похищенное сокровище!

Игра втроем

Если игроков трое, то тот, кто сидит напротив двоих, будет бросать валуны за Нильса на лестницы обоих игроков, когда у тех выпадет белая грань на кубике.

Он же проверяет, смогут ли заглянуть рыцари или принцессы в логово Нильса. Строить лестницу этот игрок должен только на одной половине Чешуйчатой стены и сказать остальным игрокам, на какой именно.

Если белая грань выпала у него в первый раз, то младший из двух игроков, сидящих напротив, бросает валун за Нильса. При втором выпадении – валун бросает второй игрок, и т.д.

Игра вдвоем

Игроки садятся напротив друг друга, по разные стороны Чешуйчатой стены. Не забудьте сказать другому игроку, где именно вы будете строить лестницу в логово Нильса.

Автор игры: Марко Тойбнер

Художник: Антье Флад

Дизайн: HUCH! & friends



© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

8908

