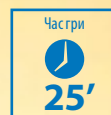
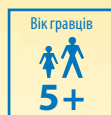


ОСТРІВ ДРАКОНІВ

Автор: *Claude Weber* Ілюстрації: *Gediminas Akelaitis*



ВМІСТ:

- ігрове поле
- 4 дерев'яні пішаки
- 9 деталей замку
- 5 жетонів з драконами
- 1 дерев'яний кубик
- 4 маркери
- інструкція



Мета гри

ОСТРІВ ДРАКОНІВ - це командна гра, де гравці допомагають один одному досягти спільної мети – відновлення замку. Гравці повинні відбудувати замок та зібратися в ньому, перш ніж дракони заблокують шлях до скелі Дракона, тобто займуть п'ять помаранчевих квадратів. Якщо всі п'ять драконів вишикуються на помаранчевих квадратах ігрового поля, їх вже не можна перемогти, гравці програють.

Підготовка до гри

Розташуйте ігрове поле посередині стола, щоб кожен гравець міг вільно дотягнутися до нього. Покладіть п'ять жетонів з драконами у Печері Драконів, яка розташована у верхньому лівому куті поля. Тепер на кожен з жовтих квадратів покладіть один жетон, який зображує частину замку. Зелений та помаранчеві квадрати залишаються порожніми. Кожен гравець вибирає одного пішака й розташовує його на стартовому квадраті (квадрат під замком, позначений стрілкою, що вказує напрямок руху). Гравець також отримує маркер персонажа відповідного до пішака кольору. Він не бере участі в грі - це лише нагадування для гравців, хто яким кольором грає. Отже, ви готові до початку гри!

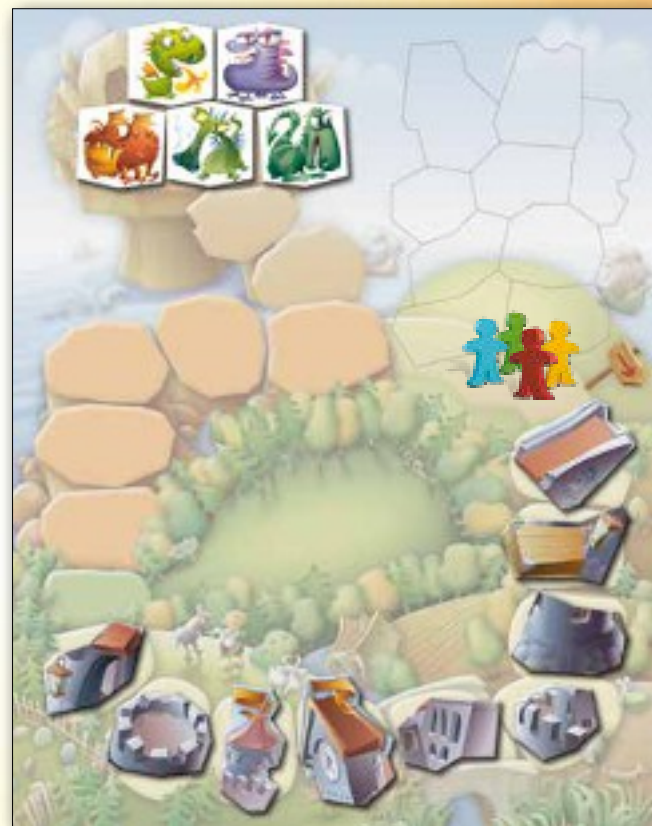
Хід гри

Гру починає наймолодший гравець. У свою чергу гравець кидає кубик та рухається по ігровому полю на відповідну кількість квадратів (від 1 до 4). Якщо на квадраті, на який наступив гравець, є фрагмент замку, гравець забирає його та кладе перед собою. Якщо у гравця вже є фрагмент замку, він не може взяти другий. Коли гравець під час свого ходу потрапляє на стартовий квадрат (обходить ігрове поле повністю), він може покласти частину замку, яку має, на відповідний контур на полі.

Увага: Потрапляння на стартовий квадрат автоматично завершує хід гравця.

Приклад: Гравець знаходиться в 2-х кроках від стартового квадрата. Не зважаючи на те, що він викинув на кубуку 4, його хід закінчується на стартовому квадраті.

Навіть якщо гравець не має деталі замку, його хід все одно закінчується на стартовому квадраті.





ДРАКОН

На одному з боків кубика є зображення Дракона. Коли гравець викидає це зображення, він повинен перемістити не свого пішака, а жетон з драконом.

Дракон рухається на один крок за один хід від Печери Драконів у протилежному до гравців напрямку. Коли один з драконів зупиняється на найдальшому від Печери вільному помаранчевому квадраті, він залишається там до кінця гри. У випадку, коли гравець знову викидає зображення дракона на кубик, він має рухати наступного дракона. Іншими словами, як тільки один з драконів опиняється в кінці помаранчевої дороги, починає рухатися наступний дракон.

На одному квадраті може знаходитися тільки один дракон. Наступний дракон закінчує рух на один крок раніше, ніж попередній і т. д. Це означає, що п'ятий дракон заблокує весь помаранчевий шлях.

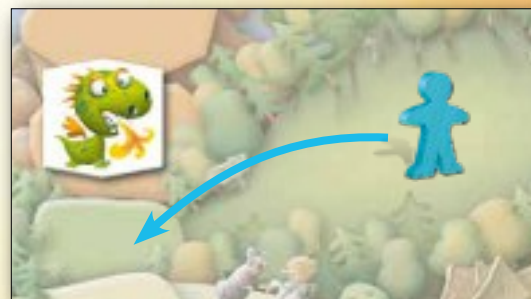
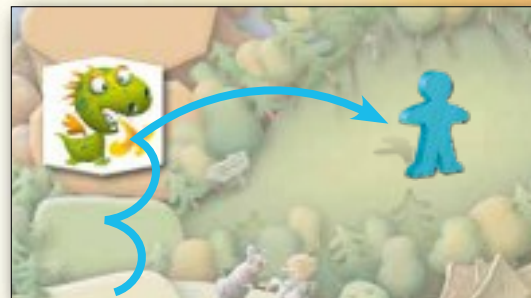
Коли гравець зупиняється на квадраті з драконом, він має заховатися у Зачарованому лісі (тобто на території посередині ігрового поля). Гравець пересуває туди свого пішака. Те ж саме відбувається, коли дракон переміщується на квадрат, де знаходиться пішак одного з гравців. Гравці в зачарованому лісі продовжують кидати кубики під час свого ходу, щоб викинути символ сонця та вибратися звідти.



СОНЦЕ

Один з малюнків на кубик символізує сонце. Якщо гравець викинув на кубик це зображення, він може виконати одну з двох дій:

- переставити свого пішака на 1 – 5 квадратів вперед;
- повернути свого пішака або пішака одного з гравців із Зачарованого лісу на поле. Пішак повертається на зелений квадрат.



Кінець гри

Гра може завершитися перемогою або поразкою гравців.

- **Перемога** – коли замок відбудовано. Всі частини замку знаходяться на своїх місцях.
- **Поразка** – гравці програють, коли п'ятий дракон досягне останнього помаранчевого квадрата.

Дорога автоматично блокується й гравці не можуть потрапити на стартовий квадрат навіть за допомогою символу Сонця.

Веселої вам гри!



Дистриб'ютор:
ТОВ Бельвіль
вул. Боткіна, 4 оф. 54
м. Київ, Україна 03056
www.bville.com.ua

LOGIS™

© 2017 SAVAS TAKAS IR KO, UAB

2017 Granna Sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

GRANNA

www.granna.pl



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>