



Не буди дракона

ДЕТСКАЯ КООПЕРАТИВНАЯ
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры


Автор игры Жан-Филипп Сайю
Иллюстратор Элоди Бенар



Вы — команда искателей приключений. Объединив свои усилия, вы вместе проникнете в сокровищницу спящего золотого дракона, чтобы найти как можно больше спрятанных там ценных предметов.

У вас всего 3 раунда, чтобы успеть собрать всё нужное, не разбудить дракона и победить в игре. Но будьте осторожны! Сладкий драконий сон может нарушить любая ошибочно взятая вещь или забытый предмет. А если дракон проснётся... он будет жутко голоден!

Подготовка к игре

- 1** Положите дно коробки в центре стола — это сокровищница золотого дракона. Положите внутрь все 64 жетона предметов и перемешайте их. Убедитесь, что все игроки свободно могут дотянуться до коробки.
- 2** Рядом с сокровищницей положите стопкой лицом вниз 44 карточки сокровищ. Если вы играете с дополнительным правилом «Сон дракона» (подробнее на стр. 7), положите также лицом вниз стопку карточек снов и стопку карточек кошмаров.
- 3** Прикрепите маркер сна  к задней части хвоста дракона, как показано на картинке справа.
- 4** Каждый игрок выбирает одну из 5 карточек персонажей и кладёт перед собой. На обратной стороне каждой карточки есть памятка.
- 5** Раздайте каждому игроку по 5 карточек из стопки сокровищ. Полученные карточки игроки кладут в ряд перед собой лицом вверх. Это ряд поиска игрока.
- 6** Выберите игрока, который будет дозорным в первом раунде. Им может стать тот, кто первым заметит золотой предмет в комнате. Дозорный берёт фигурку дракона и песочные часы, за которыми он будет следить. Остальные игроки в первом раунде станут охотниками за сокровищами и отправятся в логово дракона на поиски добычи.

Ура! Вы готовы к приключению!

Состав игры

64 жетона предметов:

- 44 сокровища
- 15 монет (с двух сторон)
- 4 факела
- монокль

44 карточки сокровищ



Ход игры

Игра длится 3 раунда. В каждом раунде охотники за сокровищами будут сообща осматривать логово дракона и искать предметы, совпадающие как с их карточками сокровищ, так и с карточками сокровищ дозорного. Раунд состоит из нескольких фаз.

- 1) Подготовка (только в 1 раунде)
- 2) Поиск
- 3) Проверка
- 4) Отдых
- 5) Сон дракона (для опытных игроков)



1) Подготовка



- Каждый игрок запоминает карточки сокровищ в своём ряду поиска. Запомните также карточки дозорного.
- Затем все игроки переворачивают свои карточки сокровищ лицом вниз.



2) Поиск



Во время поиска охотники за сокровищами пытаются найти в сокровищнице жетоны тех предметов, которые совпадают с карточками в их рядах поиска или карточками в ряду поиска дозорного.

- Один из охотников за сокровищами закрывает коробку крышкой и трясёт её, тем самым перемешивая жетоны предметов, лежащие в сокровищнице.
- Дозорный переворачивает песочные часы, запуская отсчёт времени, и прячет их за драконом так, чтобы их было видно только ему. Пора действовать!
- Коробка открывается. Все охотники за сокровищами начинают поиск.



Памятка




Фаза, когда карточки лежат лицом вверх




Фаза, когда карточки лежат лицом вниз

! Игроки не должны менять местами карточки сокровищ в своём ряду поиска.



Помните, что вы одна команда. Общайтесь и помогайте друг другу в поиске предметов и правильном их расположении в рядах поиска.

Дозорный



Дозорный всегда стоит на страже и сообщает остальным, сколько у них осталось времени! Этот игрок не может прикасаться к жетонам предметов, но он может подсказывать другим игрокам, какие предметы изображены на его карточках и в каком порядке они лежат. Остальные игроки все вместе должны найти сокровища дозорного.

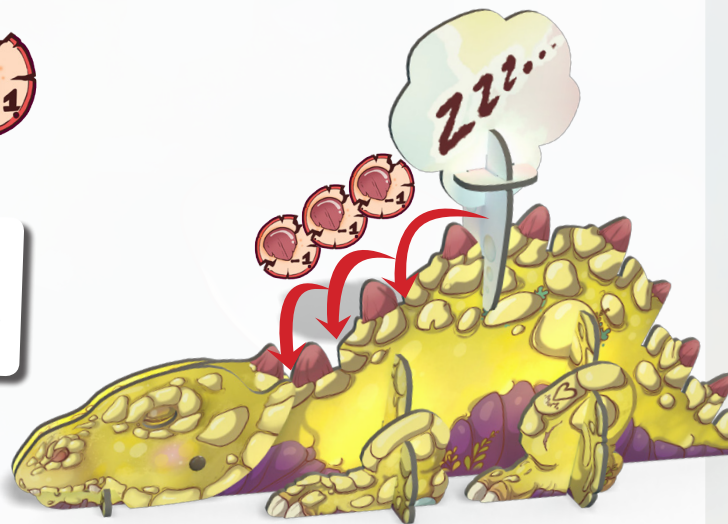
! Игроки могут брать и рассматривать жетон предмета в коробке, но забрать жетон оттуда можно только для того, чтобы положить его в свой ряд поиска или в ряд поиска дозорного.

- ❖ Охотники за сокровищами ищут жетоны нужных предметов и выкладывают их на соответствующую карточку сокровищ перед собой или дозорным.
- ❖ Когда время заканчивается, дозорный громко сообщает об этом. Всем нужно быстро покинуть логово дракона! Игроки немедленно прекращают поиск и начинают проверку.

3) Проверка



- ❖ Игроки переворачивают карточки сокровищ, лежащие перед ними, и проверяют, совпадают ли найденные ими жетоны предметов с карточками, на которых они лежат.
- ❖ За каждую ошибку или отсутствие жетона предмета на карточке сокровища переместите маркер сна на 1 деление вперёд, в сторону головы дракона.



Если маркер сна дошёл до последнего деления, то дракон просыпается! Вы проиграли! Нажав маркером на последнее деление гребня дракона, вы увидите, как он просыпается и открывает пасть.

PPPP





4) Отдых



- ❖ Все жетоны предметов возвращаются в коробку.
- ❖ Игроки переворачивают свои карточки сокровищ лицом вниз, не меняя их расположение.



Дозорный передаёт песочные часы и фигурку дракона игроку справа. Теперь он — новый дозорный! Предыдущий дозорный присоединяется к охотникам за сокровищами.

- ❖ Каждый игрок получает 1 новую карточку из стопки сокровищ.
- ❖ Игроки запоминают свои новые карточки и кладут их лицом вниз в любое место в своём ряду поиска (в начало ряда, в конец ряда или между другими карточками).



- ❖ Настало время начать новый раунд. Пропустите фазу **1** «Подготовка» и продолжите игру с фазы **2** «Поиск».

Конец игры

Если игроки не разбудили дракона до конца третьего раунда, все они выигрывают и с горой сокровищ отправляются праздновать победу! Если вы разбудили дракона, то как можно скорее бегите из его логова. Вскоре он заснёт, и вы сможете снова вернуться, чтобы порыться в его сокровищнице. Желаем удачи!



Если вы знакомы с базовыми правилами игры, изложенными выше, то дерзните сыграть с дополнительными правилами для опытных игроков «Сон дракона» (на стр. 7).

Сон дракона (дополнительная фаза 5)

Драконы — это волшебные существа. Настолько волшебные, что их сны могут менять реальность. Карточки снов (зелёные) и кошмаров (красные) добавляют в игру особые эффекты.



5) Сон дракона



- Каждый раунд игроки открывают 1 карточку снов или 1 карточку кошмаров. Они могут обсуждать свой выбор, но окончательное решение принимает дозорный.

Эти карточки вводят определённые условия игры в предстоящем раунде. Подробнее эффекты описаны на стр. 8. В следующем раунде открытая карточка сбрасывается, и игроки делают новый выбор карточки.

Карточки
снов



Карточки
кошмаров



Условия на карточках **кошмаров** сложнее, чем на карточках снов, но при этом карточка **кошмаров** немедленно позволяет переместить маркер сна на 1 деление назад в сторону хвоста дракона, если это возможно.



Эффекты карточек действуют только в течение того раунда, когда они были открыты. Например, если вы говорили только шёпотом во втором раунде, то в третьем раунде это ограничение не действует.

Однако, некоторые изменения, возникшие благодаря эффекту, необратимы. Например, если вы обменялись картами со своим соседом в одном раунде, то в следующем раунде обратного обмена не происходит.



Если вы готовы к ещё большим испытаниям, то попробуйте сыграть со следующими правилами.

- Карточки снов и кошмаров не сбрасываются и действуют каждый раунд. Таким образом, в 3 раунде будут действовать эффекты сразу двух карточек.
- При подготовке к игре, если в игре 2–4 участника, раздайте каждому игроку по 6 карточек сокровищ, если в игре 5 участников — по 5 карточек сокровищ.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



Карточки снов



Маленький подарок

Каждый игрок передаёт игроку справа свою самую правую карточку сокровищ лицом вниз, не показывая её лицевую сторону.



Сладкая колыбельная

Во время поиска дозорный должен петь колыбельную, чтобы дракон не проснулся.



Чужой рюкзак

Все игроки должны пересесть на место игрока слева. Дозорный забирает с собой дракона и песочные часы.



Страх темноты

Охотники за сокровищами не могут брать из коробки жетоны сокровищ, пока каждый из них не нашёл жетон с факелом и не взял его в руку. Во время поисков каждый охотник должен держать жетон с факелом в правой руке, если он правша, и в левой, если левша.



Чуткий сон

Во время поиска игроки могут разговаривать друг с другом только шёпотом.



Золотая лихорадка

Игроки не могут брать из коробки жетоны сокровищ, пока каждый из них не найдёт и не выложит на свою карточку персонажа по 3 двусторонних жетона монет. Игроки также должны выложить 3 таких жетона на карточку персонажа дозорного.



Карточки кошмаров



Карточки кошмаров позволяют немедленно передвинуть маркер сна на 1 деление назад (в сторону хвоста).



Жадность

Перед началом поиска поставьте крышку коробки вертикально рядом с дном так, чтобы дозорный не мог видеть предметы внутри коробки. Общайтесь с дозорным, чтобы понять какие предметы ему нужны.



Общая память

Каждый игрок получает одну дополнительную карточку сокровищ. Игрок запоминает и кладёт полученную карточку в середину ряда карточек сокровищ игрока справа.



Головокружение

Каждый игрок меняет местами крайнюю левую и крайнюю правую карточки сокровищ в своём ряду поиска.



Обмен

Каждый игрок меняется своей крайней левой карточкой с игроком слева, своей крайней правой карточкой — с игроком справа.



Проклятый монокль

Если во время поиска игрок нашёл проклятый монокль, то игрок-правша берёт этот жетон предмета в правую руку, левша — в левую, прислоняет к глазу и держит до конца поиска. Если никто из игроков не найдёт проклятый монокль, то в конце раунда переместите маркер сна на 2 деления вперёд, в сторону головы дракона.



Большой подарок

Каждый игрок должен отдать игроку справа 3 своих крайних правых карточки лицом вниз, не показывая их лицевую сторону.