

Рюдигер Дорн

СЕРДЦЕ ДРАКОНА

Игра для 2-х игроков от 8 лет

ПРЕДЫСТОРИЯ

Когда-то Великий дракон был защитником целого народа. Но завистливый колдун превратил его в камень, а огненное дыхание заключил в кровавый рубин, который прозвали «Сердцем дракона». И началась совсем другая история. Сумасбродные принцессы, мечтавшие подчинить мощь дракона своей магии, и опытные воины с думами о богатстве и власти чередой шли на поиски великого сокровища, преодолевая засады могучих троллей и пламя алчных драконов. Искусные охотницы по мере сил искореняли зло, и лишь гномы в своих горах держались в стороне от этой суматохи...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выкладывают карты на поля игровой доски. При этом они могут забирать себе карты, лежащие на тех или иных соседних полях. В конце партии соперники получают за взятые карты очки славы. Тот, кто наберет таких очков больше всего, разрушит чары и освободит Великого дракона.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 игровая доска
100 карт (2 одинаковые колоды по 50 карт)
1 фигурка дракона



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите игровую доску на середину стола. Сядьте лицом к лицу с соперником.
- Поместите фигуру дракона рядом с изображением окаменевшего дракона.
- Возьмите колоду из 50 карт и перетасуйте ее. Вытяните 5 верхних карт – это ваша стартовая рука. Положите колоду перед собой рубашкой вверх. Соперник делает то же самое.
- Партию начинает младший, затем ходы чередуются.

ХОД ИГРЫ

- В свой ход можете выложить на игровую доску одну или больше карт одной масти (с одинаковой картинкой). После этого доберите карты из колоды на руку до пяти штук.
- Карты можно класть только на поля своей масти.
- Есть ряд полей, на которых карты лежат стопкой так, что видна только верхняя карта.
Пример: сюда можно положить сколько угодно огнедышащих драконов.



- На другие поля карты кладутся «лесенкой» (сдвигайте каждую следующую относительно предыдущей), и вы будете видеть, сколько карт уже лежит на поле.
Пример: Сюда можно положить трех охотниц на драконов.



- Выложив карту (карты) на поле, воспользуйтесь его свойством.
- Если карты на поле лежат стопкой, примените его свойство сразу (у мастей «сокровище» и «окаменевший дракон» нет никаких свойств – см. описание).
- Поля, где карты лежат «лесенкой», состоят из определенного количества ячеек для карт (от двух до четырех). Количество ячеек показывает, сколько карт должно быть на поле, чтобы сработало его свойство.
- Свойство поля со стрелкой позволит вам забрать все карты с того поля, на которое показывает стрелка. Карты имеют различную стоимость в очках славы.
Пример: Выложив огнедышащих драконов, игрок забирает все сокровища.



ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ



Сокровища не обладают свойством.

Здесь хранятся несметные сокровища, блеск которых привлекает могучих огнедышащих драконов. Но и коронованные особы знают, где искать эти клады.



Огнедышащий дракон: заберите все карты с поля «Сокровища» и сложите перед собой рубашкой вверх.

Огнедышащий дракон камнем падает на сокровища и вновь взмывает ввысь, унося в своих цепких когтях заветные драгоценности.



Окаменевший дракон не обладает свойством.

Там немим упреком человеческой неблагодарности стоит окаменевший дракон. Сердце дракона служит защитником вместо него, до того дня, когда чары будут рассеяны, и Великий дракон вернется к жизни.



Принцесса: заберите все карты либо с поля «Сокровища», либо с поля «Окаменевший дракон». Даже если вы выложили несколько принцесс разом, все равно выберите только одно поле. Полученные карты сложите перед собой рубашкой

вверх. Если вы берете окаменевших драконов, заберите себе фигурку дракона со стола или у соперника. Если дракон и так у вас, ничего не происходит. О фигурке дракона читайте на странице 3.

Принцесса хорошо знает, чего хочет: сокровища для своего народа и волшебное Сердце дракона для себя. Она околдовывает Великого дракона, чтобы воспользоваться магией волшебного камня в своих целях.



Троль: заберите все карты с поля «Принцесса» и сложите их перед собой рубашкой вверх.

Настоящий монстр, подстрекаемый злым волшебником, тролль выслеживает принцесс.



Гном: сыграв на это поле четвертого гнома, заберите себе всех четверых и сложите их перед собой рубашкой вверх.

Гномам куда интереснее искать сокровища, нежели обладать ими. Набрав драгоценностей, они кладут их в большой

сундук и выставляют на самой высокой горе напоказ всему свету. Но стоит гномам собраться вчетвером, они откладывают инструменты и быстро перемещаются в ближайшую таверну.



Герой: сыграв на это поле второго героя, заберите все карты либо с поля «Принцесса», либо с поля «Троль», и сложите их перед собой рубашкой вверх.

После этого поместите этих двух героев возле поля «Корабль» лицом вверх.

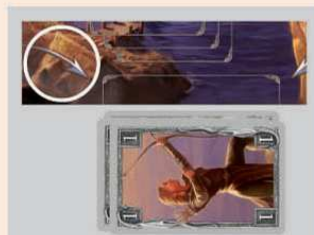


Внимание: на доске нет специального места для героев около кораблей – карты выкладываются рядом с доской, на то место, куда указывает стрелка.

Где есть чудовище, там обязательно найдется и герой. И это существенно осложняет жизнь троллям. Если троллей поблизости не наблюдается, герой идет спасать принцессу – хочет она того или нет.



Охотницы на драконов: сыграв на это поле третью охотницу, заберите все карты с поля «Огнедышащий дракон» и сложите их перед собой рубашкой вверх.



Затем поместите этих трех охотниц возле поля корабля.

Они отважно бросают вызов огнедышащим драконам, посланным злым колдуном, чтобы красть сокровища гномов и наводить ужас на страну.



Корабль: сыграв на это поле третий корабль, заберите все карты, лежащие рядом с ним (героев и охотниц на драконов) и сложите их перед собой рубашкой вверх.

Затем переместите три корабля в открытую стопку рядом с игровой доской.

Когда на поле снова наберется три корабля, положите их возле предыдущей стопки, чтобы видеть, сколько еще осталось играть. Партия заканчивается после появления третьей стопки кораблей.



Замечание: изображение лука и меча на картах кораблей напоминают игрокам, что с поля кораблей можно собрать героев и охотниц.

Дальние страны, новые подвиги. Они манят героев и охотниц на драконов. Выполнив работу, искатели приключений садятся на корабль, и с третьим сигналом корабль отправится в плавание.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Если вы должны взять с доски карты, но на соответствующем поле их нет, вам не повезло, вы ничего не получаете.

Пример: Игрок выложил тролля, но на поле принцесс пусто.

- На поле, свойство которого срабатывает от количества карт, нельзя за один ход выложить больше карт, чем требуется свойству, чтобы вступить в силу.

Пример: если на поле уже есть два гнома, туда можно добавить не больше двух новых гномов. Нельзя положить троих и начать новую подборку гномов на этом же ходу.

- Нельзя смотреть карты, лежащие на полях стопками (ни на доске, ни у корабля).
- Обратите внимание, что карты, взятые вами с доски, не считаются картами руки (они лежат отдельно и не учитываются при доборе руки до 5 карт).

ФИГУРКА ДРАКОНА



Пока фигурка дракона у вас, в конце каждого своего хода добирайте руку до 6 карт.

Внимание: если вы отдаете дракона, вместе с ним вы теряете и шестую карту. Соперник вытягивает ее у вас из руки и, не глядя на нее, кладет в вашу колоду верхней картой рубашкой вверх. Таким образом, в свой следующий ход вы снова получите эту карту.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра заканчивается, когда корабль отплывает в третий раз, то есть когда один соперник выкладывает третью стопку карт кораблей. При этом второй игрок имеет право на еще один полноценный ход.

Партия может завершиться раньше, если у вас или вашего противника закончились карты в колоде. Даже если третий корабль не уйдет (игрок не может или не хочет этого делать), игра все равно завершится, но его соперник все равно имеет право на еще один ход.

После этого уберите в коробку карты, оставшиеся у вас в колоде и на руке, и подсчитайте очки славы на картах, которые вы в течение партии забрали с доски. Игрок с фигуркой дракона получает еще 3 очка.

Победителем считается тот, кто набрал наибольшее количество очков. При равенстве очков побеждает игрок с фигуркой дракона.