

ХОЗЯИН ДРАКОНОВ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ВОЗРАСТ: **5+** ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: **15-30** МИНУТ
 2-4 ИГРОКА

СОСТАВ: • 16 жетонов драконов
 ИГРЫ: • 51 игровая карта
 • 1 карта победного дракона
 • 8 карт мини-дополнения "ЛОВЕЦ ДРАКОНОВ"
 • правила игры

Уже никто и не помнит, что первым человек приручил не собаку, не кошку, не лошадь – первым был дракон! Он помогал человеку добывать еду и охранял своего хозяина. А самым достойным в своё время считался тот, кто обладал пятью драконами. Чтобы их приручить нужно быть быстрым, внимательным и сообразительным.

Цель игры:

Раньше остальных собрать пять разных драконов.

Подготовка к игре:

Разложите жетоны драконов по стопкам около игрового поля. Возьмите четыре жетона разных драконов и раздайте их игрокам в случайном порядке. Если участников меньше четырех, то лишние жетоны верните в соответствующие стопки. Колоду карт перетасуйте, отдайте ведущему либо положите в центр стола.

Ход игры:

- Ведущий открывает карточки;
- Игроки выполняют соответствующие картам задания (*смотрите описание игровых карточек*);
- Игрок забирает выигранные карточки себе;
- В любой момент карточки можно обменять на новый жетон драконов (*смотрите обмен карточек*).

Конец игры:

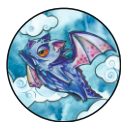
Как только один из участников получил пятого дракона – он объявляется победителем и игра заканчивается.



ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ И КАРТОЧЕК

Жетоны драконов

В игре принимают участие пять драконов. Четыре дракона выполнены в виде жетонов, пятый (победный) – в карточном виде. Драконы соответствуют среде обитания:



воздушный,



наземный,



водный,



подземный.



Пятый дракон – победный.

Игровые карточки



Карты вредителей

Драконы отлично охраняют землю хозяина от вредных существ. В игре существуют четыре вида вредителей, соответствующих местам обитания дракона. Таким образом, **рыбу** может поймать водный дракон, **змею** – наземный, **мышь** – подземный, **ворону** – воздушный. Когда открывается карта этого вида, нужно не только быстро, но и правильно выложить жетон своего дракона. Вредителя можно поймать только соответствующим драконом. Когда жетон выложен правильно, вы забираете карту. Если вы поспешили и ошиблись, то должны эту карту и одну из своих (это наказание за вашу невнимательность) сбросить в стопку сброса. Когда у вас карт нет, то ничего сбрасывать не нужно. Если вы положили жетон правильно, но были вторым – ничего не забираете.

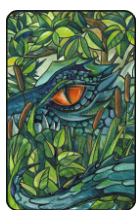
Овца

Для дракона и его хозяина – это добыча. Необходимо раньше остальных выложить свой жетон дракона на карту. Выкладывать можно любого дракона. Победитель забирает себе карту.



Человек

Человек – изначально друг для дракона, поэтому драконы никогда не нападают на него. Если выпадает эта карта, то вам категорически запрещено выкладывать жетон дракона на карту. Если же вы поспешили, то вам доведётся вернуть один жетон любого дракона в соответствующую стопку. Если у вас на руках был только один дракон – вы пропускаете два хода.



Большой дракон

Этот дракон обижает своих младших товарищей и отбирает еду. Если вы увидели эту карту, главное – не стать последним. Ваша цель: выложить как можно скорее свой жетон на карту. Тот, кто стал последним – утрачивает все карты, которые добыл.

Усложняем игру. Можете принять за правило следующие условия: тот, кто выложил на человека дракона, утрачивает все жетоны кроме одного. Да, этот вариант правил безжалостный и бесчеловечный! Но где это видано, чтобы друзья обижали друг друга?

Обмен карточек на драконов

Как только вы набрали необходимое количество карточек, то сразу имеете право обменять их на жетон нового дракона. Карты возвращаются в стопку сброса. Нельзя набирать одинаковых драконов. Пятого (победного) можно получить только при условии, что у вас на руках уже есть четыре дракона.

Условия обмена. За одного дракона вы можете дать на выбор:

3 карточки овца и одну карту вредителя,

5 карточек овца,

3 карты вредителя.



Старт

Чтобы игра была более справедливой, предлагаем начинать выкладывать драконов следующим образом: жетон надо поднести к своему лбу – и именно из этой позиции жетоны будут выкладываться на карточки.

Ведущий

Игровые карточки может выкладывать ведущий. Карточки открываются, когда все участники подготовлены. Если отдельного человека нет, то функцию ведущего может выполнять каждый игрок по очереди: вам доведётся открывать карточки и выкладывать в центр стола. Когда колода закончилась, возьмите все карточки из стопки сброса, перемешайте и продолжайте игру, пока не определится победитель.

Мини-дополнение "ЛОВЕЦ ДРАКОНОВ"

У игры есть небольшое дополнение, которое поможет вам скорее набрать драконов, и сделает игру еще более непредсказуемой. В колоду замешиваются восемь карт четырех разных драконов, а в центре стола выкладываются четыре соответствующие картам жетона. Когда открывается карта, ваша задача раньше остальных накрыть правильный жетон дракона ладонью. Если вы были первым – получаете право сразу взять жетон без обмена на карточки. Если же у вас уже есть такой дракон – скорее препятствуйте сопернику получить дракона вне очереди.

Игра закончилась? Начните все сначала!

Игру разработали: Творческая компания "А4"
 Автор: Антон Янковский
 Иллюстратор: Андрей Титяк

Над игрой работали: Анастасия Янковская,
 Алла Мицевич
 Корректоры: Денис Вашкевич,
 Виктория Новошинская
 Перевод на английский язык: Ксения Буйвид

ГАСПАДАР ЦМОКАЎ

НАСТОЛЬНАЯ ГУЛЬНЯ

Ужо ніхто і не памятае, што першым чалавек прыручыў не сабаку, не ката, не каня – першым быў цмок! Ён дапамагаў чалавеку здабываць ежу і ахоўваў свайго гаспадара. А самым годным у свой час лічыўся той, хто валодаў пяццю цмокамі. Каб іх прыручыць трэба быць хуткім, уважлівым і кемлівым.

Склад гульні: 16 жэтонаў цмокаў, 51 гульнявая карта, 1 карта пераможнага цмока, 8 карты міні-дадатка "Лавец цмокаў", правілы гульні

Мэта гульні: Раней за астатніх сабраць пяць розных цмокаў.

Падрыхтоўка да гульні

Раскладзіце жэтоны цмокаў па стосах каля гульнявога поля. Вазьміце чатыры жэтоны розных цмокаў і раздайце іх гульцам у адвольным парадку. Калі ўдзельнікаў менш за чатыры, лішнія жэтоны вярніце ў адпаведныя стосы. Калоду карт ператасуйце і аддайце вядоўцу альбо пакладзіце ў цэнтры стала.

Канец гульні

Як толькі адзін з удзельнікаў атрымаў пятага цмока – ён аб'яўляецца пераможцам і гульня заканчваецца.

АПІСАННЕ ЖЭТОНАЎ І КАРТАК

Жэтоны цмокаў

У гульні бяруць удзел пяць цмокаў. Чатыры цмокі выкананыя ў выглядзе жэтонаў, пяты (пераможны) – у картачным выглядзе. Цмокі адпавядаюць асяроддзю бытавання: водны, паветраны, наземны, падземны. Пяты цмок – універсальны.

Гульнявыя карткі:

Авечка. (1) Для цмока і яго гаспадара – гэта здабыча. Трэба раней за астатніх пакласці свой жэтон цмока на карту. Выкладваць можна любога цмока. Пераможца забірае сабе карту.

Вялікі цмок. (2) Гэты цмок крыўдзіць сваіх малых таварышаў і адбірае здабычу. Калі вы ўбачылі гэтую карту, галоўнае – не стаць апошнім. Вашая мэта: выкладзіце як мага хутчэй свой жэтон на карту. Той, хто стаў апошнім, губляе ўсе карты, якія здабыў.

Чалавек. (3) Чалавек – гэта першапачаткова сябар цмока, таму цмокі ніколі не нападоўць на яго. Калі выпадае гэтая карта, вам катэгарычна забаронена выкладваць жэтон цмока на карту. Калі ж вы паспяшаліся, то вам давядзецца вярнуць адзін жэтон любога цмока ў адпаведны стос. Калі ў вас на руках быў толькі адзін цмок – вы прапускаеце два хады.

Ускладняем гульню. Можна прыняць за правіла наступныя ўмовы: той, хто выклаў на чалавека цмока – губляе ўсе жэтоны акрамя аднаго. Так, гэты варыянт правілаў бяспечны і бесчалавечны! Але дзе такое было, каб сябры крыўдзілі адзін аднаго.

Абмен карткаў на цмокаў

Як толькі вы набралі неабходную колькасць карткаў, то адразу маеце права абмяняць іх на жэтон з новым цмокам. Карты вяртаюцца ў месца скіду. Нельга набіраць аднолькавых цмокаў. Пятага (пераможнага) можна атрымаць толькі пры ўмове, што ў вас на руках ужо ёсць чатыры розныя цмокі.

Старт. Каб гульня была больш справядлівай, прапануем пачынаць выкладваць цмокаў наступным чынам: жэтон трэба паднесці да свайго ілба – і менавіта з гэтай пазіцыі жэтоны будуць выкладвацца на карткі.

Вядоўца. Гульнявыя карткі можа выкладваць вядоўца. Карткі адкрываюцца, калі ўсе ўдзельнікі падрыхтаваныя. Калі адмысловага чалавека няма, функцыю вядоўцы можа выконваць кожны гулец па чарзе: вам давядзецца адкрываць карткі і выкладваць у цэнтры стала. Калі калода закончылася, вазьміце ўсе карткі з месца скіду, перамяшайце і працягвайце гульню, пакуль не вызначыцца пераможца.

Міні-дадатак "ЛАВЕЦ ЦМОКАЎ"

У гульні ёсць невялікі дадатак, які дапамагае вам хутчэй набраць цмокаў, і зробіць гульню яшчэ больш непрадказальнай. У калоду замешваюцца восем карт чатырох розных цмокаў, а ў цэнтры стала выкладваюцца чатыры адпаведныя карткам жэтоны. Калі адкрываецца карта, ваша задача раней за астатніх накрыць правільны жэтон цмока далонню. Калі вы былі першым – вы атрымаеце права адразу ўзяць жэтон без абмену на карткі. Калі ж у вас ужо ёсць такі цмок – хутчэй перашкаджайце суперніку атрымаць дармова цмока.

Гульня скончылася? Пачніце ўсё спачатку!



THE DRAGON MASTER BOARD GAME

Nowadays everybody seemed to forget that the first beast to be tamed by a man wasn't a dog or a cat, or even a horse – it was a dragon! It gave its owner assistance in finding food as well as protection. And the worthiest man was the one who owned five dragons. In order to tame them you have to be fast, attentive and fast-witted.

Box Contents: 16 dragon chips, 51 playing cards, 1 winning dragon card, 8 cards of mini expansion "The Dragon Catcher", 1 rules booklet.

Object of the Game: To be the first to collect five different kinds of dragons.

Game Preparation

Place the dragon chips in piles near the game board. Take four chips of different dragons and distribute them randomly among the players, one to each. If there are fewer than four players, return the remaining dragon chips to the corresponding decks. Shuffle the playing cards and give the deck to the host or place it in the centre of the table.

Game End

The game finishes as soon as one of the players collects the fifth kind of dragon, thus becoming the winner.

CHIPS AND PLAYING CARDS DESCRIPTION

Dragon Chips

There are five different kinds of dragons in the game. Four of the dragons are made in the shape of chips and the last (winning) one is a card. The dragons are distinguished according to the place they live in - water, air, earth and underground. The fifth card dragon is universal.

Playing Cards:

A Sheep. (1) For the dragon and his owner it is food. You must be the first one to place your dragon chip on this card. You can place any kind of dragon. The winner gets the card.

The Great Dragon. (2) This dragon harms his smaller fellow dragons and takes over their food. If you see this card your aim is not to be the last one to place your chip. The player whose chip is the last one loses all the playing cards he has collected so far.

A Human. (3) Any human is a dragon's first friend so they never attack them. If this card is drawn you must never place your chip on the card. If you did place it, you have to return one of the dragons into the corresponding pile. If you only had one dragon, you miss two turns.

A Challenge to the Game

You can accept the following rules. The player who placed his dragon chip on a Human card loses all his chips except for one. Yes, such rules are merciless and inhumane, but who ever heard of such a thing - friends harming each other!

Exchanging Cards for Dragons

As soon as you collect enough cards, you have the right to exchange them for a card with a new kind of dragon. The given cards are discarded. You can't get dragons of the same kind. You can get the universal (winning) dragon only when you already have the other four kinds.

Starting the Game. In order to make the game fair, we suggest starting to place the dragon chips as follows: you should bring the chip close to your forehead and place it on the cards from this position.

The Host. The playing cards can be drawn by the host. The cards are placed face-up when all the players are ready. When there's no one to act as a host, any player can perform this action. You will have to draw the cards in a turn and place them in the center of the table. When you run out of cards, take all the discarded ones, shuffle them and continue the game until someone wins.

Mini Expansion "THE DRAGON CATCHER"

The game has a small expansion which will help you to collect your dragons faster and make the game more unpredictable. Eight extra dragon cards of different kinds are shuffled into the main deck and four corresponding dragon chips are placed in the centre of the table. When the dragon card is drawn, your aim is to be the first to cover the corresponding type of dragon with your hand. If you are the first, you have the right to take the chip without giving any cards in exchange. If you happen to have such kind of dragon, you simply prevent the other players from getting it.

Has the game ended? Well, start all over then!

Ход гульні

- Вядоўца адкрывае карткі;
- Гульцы выконваюць адпаведныя карткам заданні (*глядзіце апісанне гульнявых карткаў*);
- Гулец забірае выйграныя карткі сабе;
- У любы момант карткі можна абмяняць на новы жэтон цмокаў (*глядзіце абмен карткаў*).

Карты шкоднікаў.

Цмокі выдатна ахоўваюць зямлю гаспадара ад шкодных істот. У гульні прысутнічаюць чатыры віды шкоднікаў, адпаведна месцам бытавання. Такім чынам: **рыбу (4)** можа злавіць водны цмок, **змяю (5)** – наземны, **мыш (6)** – падземны, **варону (7)** – паветраны. Калі адкрываецца карта гэтага віду, трэба не толькі хутчэй, але і правільна выкладзіце жэтон свайго цмока. Шкодніка можна злавіць толькі адпаведным цмокам. Калі жэтон выкладзены правільна, вы забіраеце карту. Калі вы паспяшаліся і памыліліся – павінны гэтую карту і адну са сваіх (гэта пакаранне за вашу няўважлівасць) скінуць у месца скіду. Калі ў вас карт няма, то нічога скідаць не трэба. Калі вы паклалі жэтон правільна, але былі другім – нічога не забіраеце.

Умовы абмену.

- За аднаго цмока вы можаце даць на выбар:
 - 5 карткаў авечка;
 - 3 карткі авечка і адну карту шкодніка;
 - 3 карты шкодніка.

