

Олександр Емеріт

Пол Мафайон

TROLL & DRAGON™



Правила



Гри



Колись давно в далекій країні правив Король Діамор. Він любив скарби. Місцева легенда розповідала про Печеру, повну Золотих Самородків, яку охороняв Дракон. Однак, щоб потрапити до цієї

Печери Скарбів, спочатку потрібно було пройти крізь Алмазний Грот, де оселився величезний Троль. Почувши про безцінні Скарби в цих місцях, Король розіслав повідомлення по всьому королівству: "Той, хто наважиться зустрітися обличчям до обличчя з величезним Тролем і жадливим Драконом і принесе мені найбільше Діамантів і Золотих Самородків, буде щедро винагороджений за свою хоробрість!"

Чи станете ви саме тим героєм, якого він шукає?

Компоненти



8 кубиків



➤ **4 кубики Алмазного Гроту**
Використовуйте ці кубики, досліджуючи Алмазний Грот. Вони допоможуть вам знайти прекрасні Алмази і потрапити до Печери Скарбів. Але стежіться Троля!

➤ **2 кубики Печери Скарбів** ➤ **2 кубики Дракона**

Використовуйте ці кубики, досліджуючи Печеру Скарбів. Вони допоможуть вам знайти цінні Золоті Самородки.



Киньте ці кубики, коли шукач пригод заїде в Печеру Скарбів. Дракон прокинеться, щоб захистити свої скарби, як тільки на обох кубиках випаде Дракон!



110 Скарбів



➤ **60 Алмазів**
Король любить Алмази! Він хоче, щоб їх було багато.



➤ **50 Золотих Самородків**
Король надає перевагу Золотим Самородкам. Він хоче мати їх ще більше! Ось чому в кінці гри вони дають більше переможних очок.

5 Похідних Рюкзаків

Скарби, які ви знайдете, ви будете складати в свій Рюкзак, щоб потім принести їх Королю. Ви не можете втратити Скарби, які поклали до Рюкзака.



1 Рука Троля

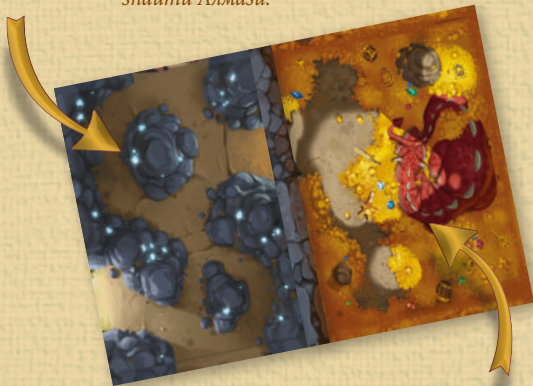
Троль блукає Алмазним Гротом. Він хоче спіймати вас, щоб забрати зібрані вами Алмази.

Лігво Монстра

Дно коробки розділене на дві локації: Алмазний Грот і Печера Скарбів.



Алмазний Грот: тут ви можете знайти Алмази.



Печера Скарбів: тут ви можете знайти Золоті Самородки.



Підготовка до гри

1 Покладіть 60 Алмазів у Алмазний Грот і 50 Золотих Самородків у Печеру Скарбів.

2 Покладіть Руку Троля біля Лігва Монстра.




3 Кожен гравець обирає Похідний Рюкзак.



4 Розкладіть кубики за кольорами.

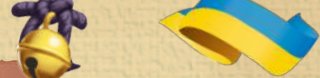



Наймолодший гравець
ходить першим.

Мета гри



Ви - шукачі пригод, чия відважна репутація відома у всьому королівстві. Король найняв вас, щоб ви принесли йому якомога більше Алмазів і Золотих Самородків. Остерігайтеся Троля, який хоче вас з'їсти, і Дракона, який охороняє свої скарби!



Ігролад

Гра відбувається в кілька раундів, поки одна з кімнат не стане порожньою. Гравці ходять по черзі.

Кожен хід складається з двох фаз:



Шукачі пригод починають з того, що заходять в Алмазний Грот...

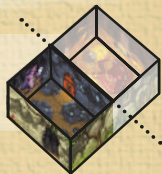


Потім вони вирішують увійти до Печери Скарбів...



А Алмазний грот...

Місце: Алмазний грот — Монстр: Троль
Доступні Скарби: Алмази, цінність 1



Візьміть 4 кубики Алмазного Грота і киньте їх. Визначте результат кубиків відповідно до граней, що випали:

Кубик заблоковано. Ви не можете його перекинути.



*Ви галасували!
Троль почув вас і наближається!*

Якщо на кубиках випаде одна або більше граней з Алмазом, візьміть цю кількість Алмазів і покладіть їх поруч з вашим Похідним Рюкзаком. Будьте обережні: ви ще не володієте цими Алмазами! Ви можете перекинути цей кубик.



Ви знаходите прекрасний Алмаз у темряві.





або



Ви можете перекинути кубик, щоб спробувати знайти більше Алмазів.

АБО

Відкладіть кубик в сторону, щоб спробувати увійти до Печери Скарбів пізніше.



+



Якщо ви маєте і Ключ і Двері, ви зможете увійти до Печери Скарбів.



Якщо ви вирішите відкласти кубики в сторону, вони будуть заблоковані і ви більше не зможете їх перекидати.



Ви можете вирішити покинути Алмазний Грот до того, як всі ваші кубики будуть заблоковані.

Для цього вам потрібно просто вигукнути "Я йду!".

Після цього ви можете покласти всі зібрані вами Алмази до свого Похідного Рюкзака. Ці Скарби належать вам до кінця гри. Якщо ви залишаєте Грот, ваш хід закінчується. Наступний гравець робить свій хід.

Загроза нападу Троля...

Троль з'являється, коли **всі ваші кубики заблоковані**. Коли це відбувається, ви втрачаєте всі Алмази, які збрали в цей хід! Троль забирає їх і тримає у своїй Руці. Ваш хід закінчується, і наступний гравець робить свій хід.

Раптом ви знайшли двері. Очевидно, що вони ведуть до Печери Скарбів, але вони замкнені.

Ви помітили щось серед Алмазів. Ключ! Він може відчинити двері до Печери Скарбів!

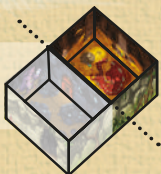


Ви можете перекидати **не заблоковані** кубики Алмазного Гроту стільки разів, скільки захочете.



В Печера скарбів...

Місце: Печера Скарбів — **Монстр:** Дракон
Доступні Скарби: Золоті Самородки,
цінність 3



Якщо ви вирішили залишити грані Ключа і Дверей після кидка кубиків Алмазного гроту, зайдіть до Печери Скарбів і відкладіть кубики Алмазного Гроту вбік.



Візьміть кубики Печери Скарбів кидайте їх так швидко і стільки разів, скільки хочете.

Коли на гранях випаде один або два Золотих Самородки, візьміть їх і негайно покладіть поруч з вашим Похідним Рюкзаком.




*Золото!
Нарешті!*



Так само, як і в Гроті, ви можете покинути Печеру Скарбів у будь-який момент, вигукнувши "Я йду!". Покладіть усі зібрані вами Скарби до свого Похідного Рюкзака. Якщо ви ще не взяли Золоті Самородки з останніх кубиків, ви можете зробити це зараз. Ваш хід закінчується, і наступний гравець робить свій хід.





Загроза нападу Дракона...

Коли ви починаєте кидати кубики Печери Скарбів, інші гравці по черзі кидають два кубики Дракона так швидко, наскільки це можливо, поки на обох кубиках не випаде Дракон.



Обережно, не розбудіть мене, коли увійдете до Печери Скарбів!

Після того, як випала перша грань з Драконом, гравці вигукують "Дракон!" і відкладають цей кубик убік. Потім вони намагаються викинути другу грань з Драконом (все ще по черзі). Коли випала друга грань з Драконом, гравці вигукують: "Дракон прокинувся!". Ви негайно припиняєте кидати кубики, і ваш хід закінчується.

Ви втрачаєте всі Скарби, які зібрали в цей хід. Троль також лякається Дракона і губить свої Алмази з Руки.

Втрачені так Скарби переходять до гравців, які грали за Дракона. Вони ділять між собою всі Скарби, загублені і Тролем, і вами в цей хід, починаючи з гравця, який викинув другу грань з Драконом.

Наступний гравець робить свій хід.



Особливе правило для гри на 2 гравців:

Коли ваш суперник пробуджує Дракона, він забирає до трьох Скарбів на свій вибір з Руки Троля, а також Скарби, які втратили ви.



Кінець гри

Гра закінчується, коли в одній з двох локацій (або в обох - ви вирішуєте це перед початком гри) не залишилося жодного Скарбу, а хід активного гравця закінчився.

Підрахуйте кількість Алмазів і Золотих Самородків у вашому Похідному Рюкзакі.

Алмази коштують 1, Золоті Самородки - 3.

Гравець з найдорожчим Скарбом виграє гру! У випадку нічиєї між двома або більше гравцями, перемагає той, хто має найбільше Золотих Самородків. Якщо і в цьому випадку нічия, то обидва гравці стають переможцями.

Підказка для підрахунку очок:



Ми знаємо, що рахувати по три може бути важко. Ось чому у ваших Похідних Рюкзаках є чудовий інструмент для підрахунку очок за Золоті Самородки! Переверніть свій Рюкзак і розмістіть на ньому Золоті Самородки, рухаючись за стрілками, щоб дізнатися скільки очок ви заробили.



Подяка від автора та команди

Автор дякує всім, хто допоміг зробити цю гру реальністю, зокрема Мімі, Кьярі, Антуану, Орелі, П'єру-Дені, Мат'є та Вінсенту.

Команда також дякує школам та вчителям Лудресу, які надали нам свої цінні відгуки та враження від гри.



Команда

Автор: Олександр Емеріт
Керівник проекту: Орелі Рафаель
Ілюстратор: Поль Мафайон

Художниця-графік: Елісон Мачепі
Переклад: Дарина Сауленко
Редактура: Яна Мокляк





WWW.LOKI-KIDS.COM

2019 LOKI - Всі права застережено