

Dragon's teeth



6+



3-5



20

ИНСТРУКЦИЯ

Возраст игроков: 6+

Количество игроков: 3-5

Время игры: 20 мин

Как известно, у каждого дракона большие зубы, которые нуждаются в особом уходе. Драконы решили использовать храбрых воинов из соседних поселений для чистки зубов после каждого приёма пищи. Смелчаки по очереди входят в пасть дракона и чистят ему зубы необычными инструментами. К сожалению, дракон бывает сонливый после еды и при чистке зубов засыпает, неожиданно закрывая челюсть! Вы можете выбрать восемь отважных воинов. Кто из них сможет почистить зубы дракону?

СОСТАВ ИГРЫ



14 карточек драконов



40 карточек смелых воинов



5 табличек игроков



пещера дракона
(где лежат карточки драконов)



инструкция

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – собрать как можно больше очков за чистку зубов драконам. Игра длится 8 раундов. В каждом раунде игроки высылают по одному смельчаку в пещеру дракона.



Воинов, которым удалось почистить зубы дракону, надо складывать на табличке игрока на поле с улыбкой.



Воинов, которые не дождалась своей очереди и не вошли в пещеру дракона, надо положить на нейтральное поле на табличке игрока.



Воинов, которые остались в пасти дракона, надо положить на грустное поле на табличке игрока.

В конце игры надо посчитать очки:

- смелые воины, лежащие на радостном поле – это плюсовые очки,
- смелые воины, лежащие на нейтральном поле – это 0 очков,
- смелые воины, лежащие на грустном поле – это минусовые очки (их надо отнять от плюсовых очков).

Выигрывает тот игрок, кто соберёт больше всего очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В зависимости от количества игроков, в игре используются разные драконы. Надо выбрать 8 карточек драконов, на которых находится обозначение соответствующего количества игроков:



– три игрока (драконы с **цифрами** 7–14),



– четыре игрока (драконы с **цифрами** 10–17),



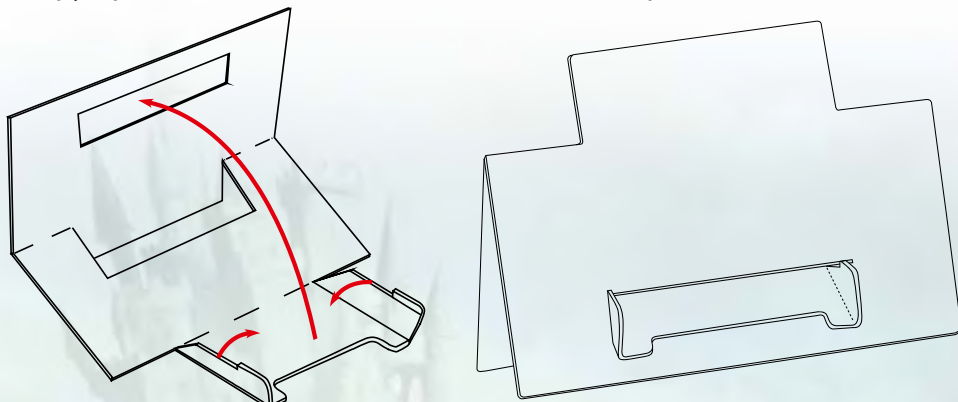
– пять игроков (драконы с **цифрами** 13–20).

Пример:

Дракон с цифрой 15 будет задействован в игре для 4 и 5 человек.



A Собери пещеру дракона согласно схеме и положи на середине стола.



B Перемешай 8 драконов (выбранных при подготовке к игре) и положи в пещеру, изображением дракона вниз.

C Каждый игрок получает 8 смелых воинов (с цифрами от 1 до 8) такого цвета, какой себе выбрал. Игрок держит воинов в руке, не показывая их остальным игрокам во время игры.

D Каждый игрок кладёт перед собой на столе табличку, на которой будет собирать воинов.

Подготовка к игре для 3 человек:



Начинает тот игрок, кто последним видел дракона (или самый младший игрок). Он будет игроком, начинающим раунд.

- **Игрок, начинающий раунд** выполняет следующие действия:
 - Берёт из пещеры первого сверху дракона, проверяет его цифру и откладывает его обратно в пещеру. Остальным игрокам **нельзя увидеть цифру этого дракона!**
 - Игрок может выразить своё мнение на тему увиденного дракона, например: *Это очень терпеливый дракон или Смелым воинам придётся поспешить*. Можно сказать правду. А можно схитрить и направить других игроков по ложному следу.
 - Игрок выбирает одного воина и кладёт его на стол изображением вниз.
- Затем **остальные игроки** выбирают по одному своему воину и одновременно кладут их на стол изображением воина вниз. Игроки не знают, каких воинов выбрали соперники.
- **Игрок, начинающий раунд**, открывает дракона, показывая его цифру.
- **Остальные игроки** открывают своих выложенных на стол воинов.
- Теперь считаем, какие воины смогли почистить зубы дракона, а какие нет. Для этого суммируем цифры всех воинов на столе.
 - Если сумма всех воинов **меньше** от цифры, указанной на карточке дракона, значит все воины успели почистить зубы дракону. Каждый игрок получает столько очков, сколько указано на карточке его воина. Воина надо отложить на табличку игрока на радостное поле.
 - Если сумма всех воинов будет **больше** от цифры, указанной на карточке дракона, это значит, что дракон устал и закрыл пасть! Не все воины справились. Воины чистят зубы дракону всегда в очерёдности от воина с самой маленькой цифрой к воину с самой большой цифрой. таким образом определяется, кто остался в пасти дракона.
 - Игроки суммируют цифры, начиная от наименьшей и добавляя следующие по порядку цифры.
 - Когда сумма превысит цифру дракона, дракон закрывает пасть. **Смельчака, который был слишком медленными исчерпал терпение дракона, увы, дракон съедает!**

- Игрок, который положил этого медленного воина, теряет столько очков, сколько указано на карточке воина. Его надо положить на свою табличку, на грустное поле.
- Игроки, чьи воины чистили зубы дракону раньше съеденного воина, получают столько очков, сколько указано на карточке воина. Воинов надо отложить на табличку на радостное поле.
 - Игроки, чьи воины пошли чистить зубы дракону после неудачного вояки, не получают и не теряют очков. Откладывают своих воинов на табличку на нейтральное поле.

Пример:

В пещере находится дракон со степенью терпения 10. После выкладывания воинов, игроки суммируют поочередно цифры, от самой маленькой к самой большой: **1, 4, 6, 8**.

После добавления двух самых маленьких цифр ($1 + 4 = 5$) сумма не превысила терпение дракона.

Воинам с цифрами 1 и 4 удалось войти и почистить дракону зубы.

К сумме 5 добавляем цифру очередного воина (цифра 6), т.е. $5 + 6 = 11$.

Сумма превысила цифру, указанную на карточке дракона. Это значит, что воин с цифрой 6 был съеден! Воин с цифрой 8 стоял слишком далеко в очереди и не успел подойти к дракону.

К счастью, дракон его не съел.



Игроки располагают воинов на соответствующие места на своих табличках:

- воинов, которые почистили дракону зубы, кладут на радостное поле,
- воинов, съеденных драконом, кладут на грустное поле,
- воинов, стоящих далеко в очереди, кладут на нейтральное поле.



Внимание! Если несколько игроков выбрали воинов с одинаковой цифрой, то они считаются одновременно (так как эти воины одновременно входят в пасть дракона).

Пример:

В пещере находится дракон с цифрой 10. После выкладывания воинов, игроки добавляют по очереди цифры, от самой маленькой к самой большой: **3, 4, 4, 8**. После добавления двух самых маленьких цифр ($3 + 4 + 4 = 11$) их сумма превысила терпение дракона. Воин с цифрой 3 смог почистить дракону зубы. Воины с цифрой 4 не успели и были съедены драконом. Воин с цифрой 8 стоял слишком далеко в очереди и не успел подойти к дракону. К счастью, дракон его не съел.



Игроки располагают воинов на соответствующие места на своих табличках:

- воинов, которые почистили дракону зубы, кладут на радостное поле,
- воинов, съеденных драконом, кладут на грустное поле,
- воинов, стоящих далеко в очереди, кладут на нейтральное поле.



Дракона после подсчета очков откладывают в угол стола изображением вниз.

Раунд заканчивается. Ход переходит к другому игроку, сидящему с левой стороны от предыдущего игрока.

Каждый раунд проходит в такой же последовательности

- начинающий игрок смотрит цифру дракона в пещере,
- кладёт своего воина цифрой вниз,
- остальные игроки кладут своих воинов цифрой вниз,

- начинающий игрок переворачивает дракона и показывает его цифру,
- остальные игроки показывают своих воинов и их цифры,
- проверяем:
 - кто почистил дракону зубы (получает очки),
 - кто был съеден драконом (теряет очки),
 - кто стал далеко и чистил зубов (не получает, но и не теряет очков).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после 8 раундов. Каждый игрок считает полученные очки:

- складывает цифры всех воинов, лежащих на радостном поле,
- от полученной суммы отнимает сумму воинов, лежащих на грустном поле.

Выигрывает тот, у кого остаётся больше очков.

Если количество очков у игроков одинаковое, значит в этой игре несколько победителей.



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska

www.trefl.com

Автор игры: Noriaki Watanabe & Drosselmeyer's Workshop
Иллюстрации: Tomek Larek
Руководитель продукта: Jarosław Basałyga



© 2013 Drosselmayer & Co. Ltd.
All rights reserved.

Корректировка: Magdalena Otlewska
Техническая разработка: Grzegorz Traczykowski