

Речные драконы

В дельте Меконга самые смелые молодые люди каждый год соревнуются друг с другом в знаменитом состязании. Построив мосты из досок и камней, они постараются пересечь реку и добраться до деревни на противоположном берегу. Чтобы прийти туда, им придется тщательно планировать свои действия, избегать маневров противников и неожиданных вмешательств драконов Меконга. Первый прибывший к месту назначения получит золотого дракона из рук самого короля!

От 8 лет. От 15 до 45 минут. Для 2–6 игроков. Рекомендуется сыграть несколько партий с 2, 3 или 4 игроками, прежде чем играть с 5 или 6 игроками.

Компоненты игры

Игровое поле

78 карт действий (по 13 каждого цвета)

6 пешек:

3 девочки и 3 мальчика разных цветов

36 пронумерованных досок

6 размеров и 6 разных цветов

Карта первого игрока

27 камней

Цель игры

Покиньте свою деревню, расставляйте камни, стройте мосты и пересеките поле, чтобы добраться до деревни назначения. Игрок, начинающий в синей деревне, должен отправиться в желтую деревню. Тот, кто начинает в красной деревне, должен идти к зеленой, а тот, кто начинает в розовой деревне, должен идти к черной (и наоборот для всех цветов).

Подготовка к игре

- Поместите игровое поле **1** в центре стола, стороной, где видны острова.
- Разместите камни **2** в общих запасах по углам игрового поля, чтобы они были доступны всем игрокам.
- Выберите цвет, соответствующий одной из стартовых деревень. Если игроков меньше 6, используются не все цвета (деревни).

На рисунке ниже представлены действия, которые можно выполнять:



Самый младший игрок берет карту первого игрока **3** и кладет ее перед собой. Первый игрок будет меняться в каждом раунде по часовой стрелке.

Набор игрока

- 1 пешка **4**, размещенная в его стартовой деревне.
- 6 досок **5** одного цвета и разного размера, размещенные перед ним для создания запаса.
- 13 карт действий **6** в руке, из которых он убирает все карты драконов отсутствующих цветов.

Число игроков	Цвета в игре	Из игры удаляются следующие карты драконов
2	Розовый и черный	Красная, зеленая, голубая и желтая
3	Голубой, красный и розовый	Зеленая, желтая и черная
4	Голубой, зеленый, красный и желтый	Черная и розовая
5	Все цвета, кроме розового	Розовая
6	Все цвета	Остаются все



Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Раунд проходит следующим образом:

1. Фаза программирования

Каждый игрок выбирает 5 карт действий из тех, что есть у него на руке. Он размещает их в том порядке, в котором хочет их разыграть, начиная слева. Эти карты представляют 5 действий, которые игрок будет совершать во время этого раунда. Как только карты размещены, игроки НЕ МОГУТ поменять их местами или переместить.

2. Фаза выполнения действий

Когда все игроки разместят перед собой 5 карт, все они одновременно раскрывают свою первую карту и в порядке хода выполняют действия, один за другим по часовой стрелке, всегда начиная с первого игрока.

После того, как все игроки завершили свое первое действие, игроки раскрывают свою вторую карту и выполняют эти действия. Игроки повторяют этот процесс для всех 5 карт.

Осторожно: действие игрока может быть отменено картой дракона (смотрите на последней странице правил раздел «Речные драконы»).

Когда все действия выполнены, раунд заканчивается, и затем:

- 1) первый игрок отдает карту первого игрока своему соседу слева;
- 2) игроки берут обратно в руку все карты действий, использованные в ходе раунда (те же карты можно использовать в следующем раунде);
- 3) начинается новый раунд, вновь с фазы программирования и так далее.

Конец игры

Как только пешка доберется до деревни назначения игра сразу же заканчивается, даже если раунд и действия еще не завершены.



РОБЕРТО ФРАГА ПЬЕР ЛЕШЕВАЛЬЕ (ПЬЕРО)



Над русским изданием работали: Никита Андриченко, Наталья Андриченко, Дмитрий Назаров, Евгения Назарова, Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко

RollinGames: info@rollinggames.ru

Еще больше игр на сайте: www.rollinggames.ru

ВК и телеграмм: @rollin_games

Разместите 1 камень

Разместите 1 камень

Игрок ДОЛЖЕН разместить 1 камень на одном из 27 островов.

Разместите 2 камня

Игрок ДОЛЖЕН разместить 2 камня, каждый на одном из 27 островов.

- Камень нельзя разместить за пределами острова.
- На каждом острове можно разместить только один камень.
- Невозможно поместить камень в деревню.
- После того, как камень размещен, его нельзя переместить или убрать с поля, кроме как с помощью действия «Убрать 1 доску или 1 камень».
- Если игроку необходимо взять один камень в запасе камней, а камней там не осталось, действие не выполняется.



Экспертные правила

Переверните игровое поле на сторону, где нет островов. Вместо того, чтобы размещать камни на островах, помещайте их прямо в воду. В остальном придерживайтесь обычных правил игры.

1 Движение

1 Движение

Игрок ДОЛЖЕН переместить свою пешку на доступную (не занятую другой пешкой) соседнюю доску или деревню (смотрите пример 1).

2 Движения

Игрок ДОЛЖЕН переместить свою пешку на две доски или одну доску и деревню (смотрите пример 2).

- Пешку можно передвигать в любом направлении и по любой доске независимо от цвета.
- Пешка не может передвинуться на доску, занятую другой пешкой, но деревня может принять неограниченное количество пешек.
- Если ни в одном направлении движения невозможны, пешка падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню.
- В случае 2 ДВИЖЕНИЙ можно развернуться и закончить движение на стартовой доске.



Пример 1: зеленая пешка должна передвигаться на свободную соседнюю доску. Здесь она может пойти на зеленую доску слева или на красную доску справа. Она не может пойти на розовую доску, уже занятую желтой пешкой.



Пример 2: зеленая пешка должна передвинуться на две доски. Здесь все доски вокруг заняты другими пешками, зеленый игрок может лишь дойти до красной деревни или вернуться на доску, на которой уже стоит.

Разместите 1 доску

Разместите 1 доску

Игрок ДОЛЖЕН разместить 1 доску на 2 камня, либо на деревню и один камень.

Разместите 2 доски

Игрок ДОЛЖЕН разместить 2 доски, следуя тем же инструкциям.

Игрок ДОЛЖЕН оценить расстояние между двумя камнями или камнем и деревней, а затем выбрать доску из своего запаса. После того, как доска выбрана, ее нельзя заменить, даже если она окажется неудачным выбором!

- Если доска слишком длинная, это не проблема, доска может выйти за пределы камня.
- Но, если доску невозможно разместить устойчиво (слишком короткая), игрок ДОЛЖЕН разместить ее в другом месте.
- Если игрок не может найти подходящее место для доски, доску убирают из игры!
- Две доски не могут пересекать друг друга.
- Запрещается передвигать камень, чтобы поставить доску.

Важно! Доска не может опираться на другую доску, за исключением случаев, когда камень или деревня могут поддерживать их обе.

Важно! Камень или деревня могут поддерживать максимум 3 доски.



2 Движения

Перепрыгнуть через другую пешку

Игрок ДОЛЖЕН своей пешкой перепрыгнуть через пешку, стоящую на соседней доске.

- Результат прыжка эквивалентен действию 2 ДВИЖЕНИЙ (смотрите пример 3).
- Чтобы это действие было возможным, пешка должна иметь возможность приземлиться на деревню или незанятую доску.
- Если прыжок невозможен (нет пешки на соседней доске, нет места для приземления), пешка прыгает зря, падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню. (смотрите пример 4).



Пример 3: желтая пешка должна перепрыгнуть через другую пешку. Здесь желтый игрок может перепрыгнуть только через зеленую пешку и приземлиться на красную доску, потому что рядом с ним нет другой пешки.



Пример 4: здесь нет пешки, через которую желтая пешка могла бы перепрыгнуть. Желтый игрок пропускает прыжок, падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню.

Разместите 2 доски

Убрать 1 доску или 1 камень

Игрок ДОЛЖЕН выбирать между:

- Снять с игрового поля доску любого цвета и размера и положить ее в запас своих досок. Он сможет использовать ее позже.
- Снять камень с игрового поля и положить его обратно в общий запас камней.

Запрещено:

- убирать доску, занятую пешкой.
- иметь в индивидуальном запасе две доски одинакового размера (с одинаковым номером).
- иметь в индивидуальном запасе более 2-х досок разных цветов.
- убирать камень, поддерживающий одну или несколько досок.

Если ни доски, ни камни не могут быть убраны, действие не выполняется.



Перепрыгнуть через другую пешку

Речные драконы

Во время фазы выполнения действий карта дракона отменяет действие карты, помещенной в ту же позицию, для игрока того же цвета, что и дракон на этой карте.

Игрок не может разыгрывать более одной карты дракона за раунд. Он также может решить не использовать ни одну.

Карта дракона не отменяет эффект другой карты дракона. Если несколько игроков использовали карту дракона в одной и той же позиции, применяются все эффекты (смотрите пример 5).

Напоминание: в игре менее чем с 6 игроками каждый игрок убирает драконов отсутствующих цветов из своей руки.

Пример 5: розовый игрок разместил зеленого дракона на 4-й позиции, зеленый игрок разместил синего дракона на 4-й позиции. Зеленый дракон не отменяет действие синего дракона. Синий игрок не сможет выполнить свое четвертое действие.

