



## Компоненты

- 1 игровое поле
- 44 жетона монет
- 24 карты (4 набора по 6 карт)
- 1 фигурка дракона
- 4 сундука
- 4 фигурки гномов
- 4 мешочка для монет

## Вступление

Несколько храбрых гномов отправляются в драконью пещеру в надежде разбогатеть! Тропинка к логову дракона усыпана золотыми монетами, которые когда-то обронили перепуганные охотники за сокровищами. Кому удастся ускользнуть от дракона и собрать больше всех золота?

## Цель игры

Как можно осторожнее пробраться в пещеру и собрать как можно больше монет. В конце игры побеждает самый богатый гном!

## Подготовка к игре

(вариант игры для 2 игроков описан в конце правил)

- ♦ Положите игровое поле в центр стола, а жетоны монет рядом с логовом дракона. Это драконья сокровищница.
- ♦ Каждый игрок выбирает цвет и берёт все предметы выбранного цвета:
  - ♦ 1 фигурку гнома;
  - ♦ 1 набор из 6 разных карт (рубашки карт соответствуют цветам гномов);
  - ♦ 1 сундук;
  - ♦ 1 мешочек для монет.



Подготовка к игре  
вчетвером

Игроки ставят своих гномов на стартовое поле (снаружи пещеры).

Самый юный игрок ставит фигурку дракона перед собой. В этом раунде он исполняет роль дракона. В следующих раундах роль дракона передаётся по часовой стрелке.

## Ход раунда

Один из игроков исполняет роль дракона. Остальные игроки в этом раунде играют за своих гномов.

Гномы стараются пройти вперёд по тропинке. Для этого они втайне от других игроков выбирают одну из карт в руке и кладут её перед собой рубашкой вверх. Затем игрок, исполняющий роль дракона, ставит его фигурку на один из пяти секторов в своём логове.

### Игроки открывают свои карты!

- ♦ Если выбранная вами карта не совпадает с цветом сектора, на который встал дракон, передвиньте своего гнома на ближайший сектор выбранного вами цвета перед гномом. Затем возьмите столько монет из сокровищницы дракона, сколько указано на этом секторе и положите их на свой мешочек для монет (не в сундук).

На один и тот же сектор могут встать несколько гномов. Разыгранные таким образом карты остаются лежать перед игроками лицевой стороной вверх.

- ♦ Гномы, которые, увы, выбрали тот же сектор, что и дракон, напуганы до смерти. Поэтому они вынуждены отступить назад на ближайший сектор тропинки выбранного ими цвета (если такого сектора позади гномов нет, они возвращаются на стартовое поле). Такие гномы золотых монет не получают.

Теряют ли эти несчастные гномы уже найденное золото? Каждый игрок, которому не повезло в этом раунде, втайне от других игроков прячет всё своё золото из мешочка в кулаках (Примечание: при желании можно спрятать все монеты только в одном кулаке). Затем крепко сжатые кулаки игрок протягивает «дракону», который должен выбрать один из них. Все монеты в выбранном драконом кулаке возвращаются в его сокровищницу. Монеты из другого кулака игрок кладёт обратно в свой мешочек. Кроме того, он забирает все выложенные им карты в руку.





♦ **Игроки, выбравшие карту с сундуком, не передвигают своих гномов.** В текущем раунде дракон не может их поймать. Кроме того, эти гномы могут припрятать свои золотые монеты, переложив их из мешочка в сундук. Припрятанные монеты уже никуда не денутся до конца игры, потому что дракон не трогает содержимое сундуков. Карта с сундуком также позволяет игрокам забрать все выложенные ими карты в руку.



### Не забывайте:

- ♦ Разыгранные вами карты остаются лежать на столе лицевой стороной вверх до тех пор, пока дракон не поймает вашего гнома или вы не сыграете карту с сундуком.
- ♦ Игрок, исполняющий роль дракона, в текущем раунде не разыгрывает карты и не перемещает своего гнома. Поэтому дракон не может его поймать.
- ♦ Дракон не может отнять монеты, спрятанные в сундуке.



**Примечание:** чтобы пробраться в логово дракона, игрок должен сыграть карту одного из секторов логова, причём такого, на который в этом раунде дракон не встанет.

Затем игрок, исполняющий роль дракона, передаёт фигурку дракона своему соседу слева, и начинается новый раунд.

## Конец игры

Игра заканчивается после раунда, в ходе которого хотя бы одному игроку удалось поместить своего гнома в логово дракона.

Гном, пробравшийся в логово, получает в награду 4 жетона монет.

После этого все игроки считают, сколько монет им удалось собрать в сундуке и в мешочке для монет. Игрок с наибольшим числом монет объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот из лидирующих игроков, кто подобрался ближе всех к логову дракона. Если и здесь ничья, лидирующие игроки делят победу между собой.

**Примечание:** в редких случаях игра прекращается сразу же, как только в сокровищнице дракона заканчиваются монеты. Если в сокровищнице недостаточно монет даже для тех игроков, которые заработали их в текущем раунде, оставшиеся монеты эти игроки делят поровну между собой. Если монеты нельзя разделить поровну, то лишние монеты остаются в сокровищнице.

## Вариант для 2 игроков

### Подготовка к игре:

Каждый игрок берёт себе 2 гномов, 1 мешочек для монет, 1 сундук и 1 набор из 6 разных карт.

### Ход раунда:

Раунд при игре вдвоём разыгрывается так же, как при игре троём или четвером, только в ходе раунда каждый раз один из игроков исполняет роль дракона, а другой – роль гномов, и в процессе игры игроки меняются ролями.

В каждом раунде игрок, исполняющий роль гномов, выбирает, какого из двух своих гномов он хочет переместить. Дракон, таким образом, может поймать только того гнома, который собирается ходить. Другой гном в этом раунде находится под защитой.

**Игроки меняются ролями только в одном из следующих случаев:**

- ♦ дракон ловит одного из гномов, или
- ♦ игрок разыгрывает карту с сундуком.

### Конец игры:

Игра заканчивается, когда оба гнома одного из игроков пробираются в логово дракона. Игрок с наибольшим количеством монет (считаются монеты как в сундуке, так и в мешочке) объявляется победителем.

