

Правила настольной игры «Речные Драконы» (River Dragons)

Автор: Roberto Fraga

Игра для 2-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Каждый год в дельте Меконга самые храбрые юноши и девушки меряются ловкостью и смекалкой в особом состязании: строя мосты из досок и камней, они пытаются пересечь реку и как можно быстрее добраться до деревни на другом берегу. Для этого им приходится тщательно рассчитывать свои действия, чтобы не столкнуться с противниками на узких досках и не встретиться с драконами Меконга. Храбрец, который первым доберётся до места назначения, получит статуэтку золотого дракона из рук самого императора!

Мы советуем вам сначала сыграть в эту игру вдвоём, троём или четвером, прежде чем играть в неё пятером или шестером.

Состав игры

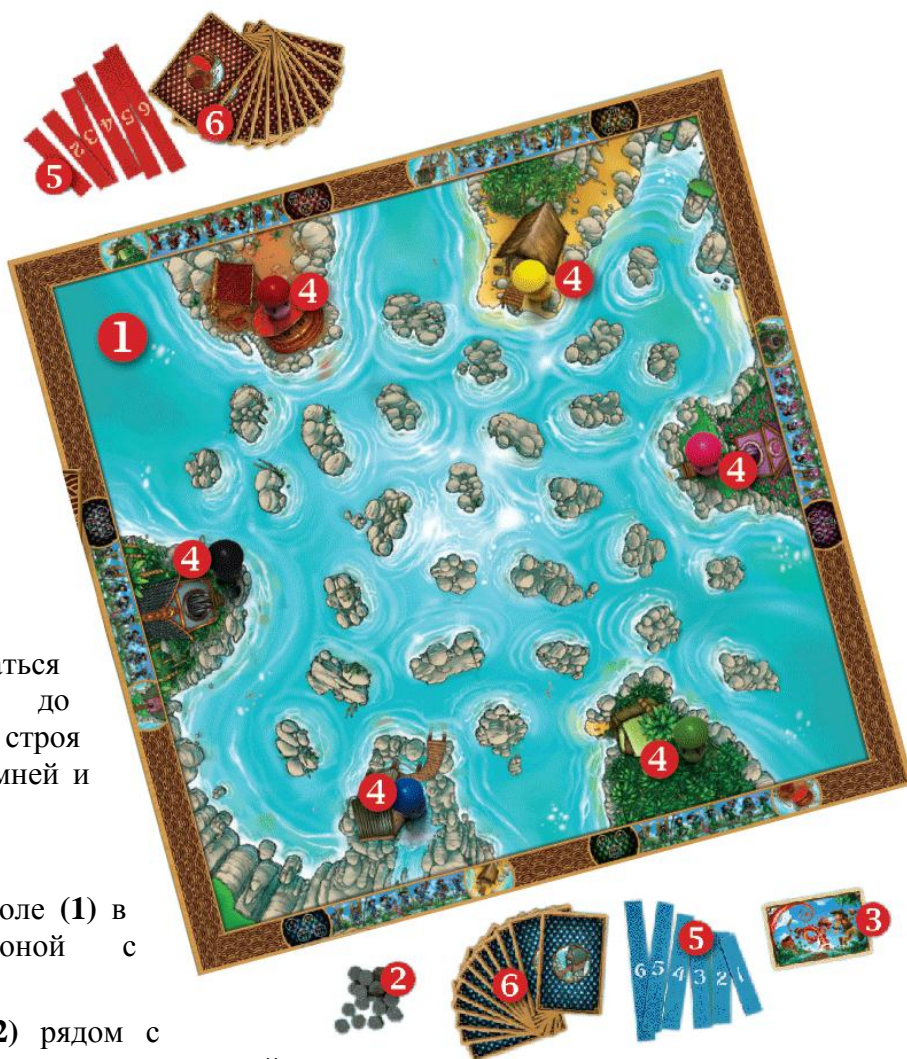
- 1 игровое поле
- 78 карт действия (по 13 каждого цвета)
- 6 фишек: 3 девушки и 3 юноши разных цветов
- 36 пронумерованных досок шести размеров (по 6 каждого из шести цветов)
- 1 карта первого игрока
- 27 камней

Цель игры

Пересечь поле и добраться от своей деревни до противоположной, строя мосты при помощи камней и досок.

Подготовка к игре

- Поместите игровое поле (1) в центр стола стороной с островками вверх.
- Поместите камни (2) рядом с полем, чтобы создать резерв, доступный всем игрокам.



- Каждый игрок выбирает себе цвет, соответствующий цвету одной из стартовых деревень. Если в игре участвует менее 6 игроков, будут использоваться не все цвета/деревни. Памятка на краю поля рядом с каждой деревней обозначает, какие цвета будут использоваться в зависимости от количества участников игры.



Самый младший игрок берёт карту первого игрока (3) и кладёт её перед собой. Право быть первым игроком будет каждый ход переходить от одного игрока к другому в направлении хода часовой стрелки.

Компоненты каждого игрока

- 1 фишка (4), которая ставится в соответствующую ей по цвету стартовую деревню.
- 6 досок (5) одного цвета и разных размеров, которые кладутся перед игроком, создавая его личный резерв.
- 13 карт действия (6), которые необходимо держать в руке. Среди них следует найти и убрать из игры все карты драконов не использующихся в текущей игре цветов.

Краткая справка

Игроки	Используемые цвета	Карты, убираемые из игры
2	Розовый и чёрный	Красные, зелёные, синие и жёлтые драконы
3	Синий, красный и розовый	Зелёные, желтые и чёрные драконы
4	Синий, зелёный, красный и жёлтый	Чёрные и розовые драконы
5	Все цвета кроме чёрного	Чёрные драконы
6	Все цвета	-

Игровой процесс

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд проходит следующим образом:

1. Фаза планирования:

Каждый игрок выбирает у себя из руки 5 карт действия и кладёт их лицевой стороной вниз перед собой в том порядке (слева направо), в котором хочет их сыграть. Эти карты обозначают 5 действий, которые совершит игрок во время своего хода. Обратите внимание, что выложенные карты НЕЛЬЗЯ будет заменить или поменять местами.

2. Фаза действия:

Когда все игроки выложат перед собой по 5 карт, все они одновременно открывают свою первую карту. Затем они по очереди совершают указанные на этих картах действия, начиная с первого игрока и передавая право хода по часовой стрелке.

После того как все действия, указанные на первых картах, будут совершены, все игроки открывают свои вторые карты и совершают указанные на них действия. Этот процесс повторяется для всех 5 карт.

Внимание: Иногда действие игрока может быть отменено картой дракона (читайте об этом в главе «Речные драконы»).

Раунд заканчивается после того как будут совершены все действия, после чего:

1. Первый игрок передаёт карту первого игрока соседу слева.

2. Игроки забирают в руки все свои использованные во время текущего раунда карты действий (их снова можно будет использовать во время следующего раунда).

3. Начинается новый раунд (начиная с фазы планирования и т.д.).

Конец игры

Игра заканчивается, когда одна из фишек достигает конечной деревни, даже если ход и выполнение действий ещё не закончены.

Действия



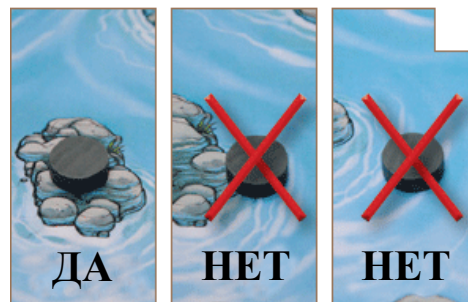
Положить 1 камень

Игрок **ДОЛЖЕН** положить 1 камень на один из 27 островков.

Положить 2 камня

Игрок **ДОЛЖЕН** положить 2 камня – каждый на один из 27 островков.

- Нельзя класть камень, если он превышает лимит островка.
- На каждом островке может находиться только один камень.
- Нельзя класть камень на деревню.
- Помещённый на поле камень нельзя убрать или переместить, кроме как при помощи действия «Убрать 1 доску или 1 камень».



- Если в резерве не осталось камней, когда игроку нужно взять камень, это действие пропадает.

Правила для опытных игроков

Переверните поле стороной без островков вверх. Вместо того чтобы класть камни на островки, кладите их прямо в воду. В остальном используйте для игры обычные правила.



Положить 1 доску

Игрок **ДОЛЖЕН** положить 1 доску на два камня или на деревню и камень.

Положить 2 доски

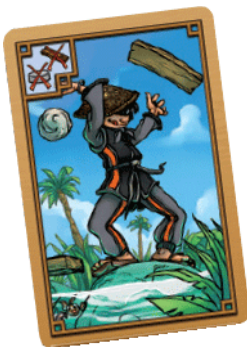
Игрок **ДОЛЖЕН** положить 2 доски по тем же правилам.

Игрок **ДОЛЖЕН** оценить расстояние между двумя камнями или между камнем и деревней и взять подходящую доску из своего личного резерва. Выбранную доску уже нельзя будет поменять, даже если окажется, что она не подходит!

- Если доска слишком длинная – ничего страшного, она может выходить за пределы камня.



- Но если доска слишком короткая и не дотягивается до нужного камня или деревни, игрок ДОЛЖЕН положить её в другое место.
- Если игрок не может найти подходящее место для размещения доски, эта доска выбывает из игры!
- Перемещать камень, чтобы положить на него доску, запрещается.
- **Важно!** Доска не может быть помещена на другую доску, но на одном камне или в одной деревне могут находиться несколько досок.
- **Важно!** На один камень могут опираться не более трёх досок. То же самое касается и деревни – в одной деревне не может находиться более трёх досок.



Убрать 1 доску ИЛИ 1 камень

Игрок ДОЛЖЕН совершить одно действие на выбор:

- Убрать с поля одну доску любого цвета и размера и поместить её в свой личный резерв досок. Впоследствии он сможет её использовать.
- Убрать с поля один камень и положить его в общий резерв камней.

Запрещено:

- убирать доску, на которой стоит фишка.
- иметь в личном резерве две доски одинакового размера (с одинаковым номером).
- иметь в личном резерве доски более чем двух разных цветов.
- убирать камень, на котором уже находится одна или несколько досок.

Если игрок не может убрать ни доску, ни камень, действие пропадает.



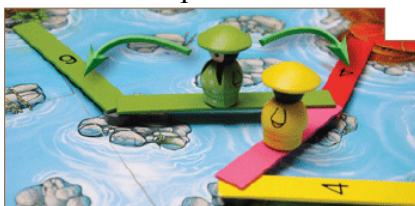
1 Перемещение

Игрок ДОЛЖЕН переместить свою фишку на свободную (не занятую другой фишкой) соседнюю доску или в соседнюю деревню (смотрите пример 1).

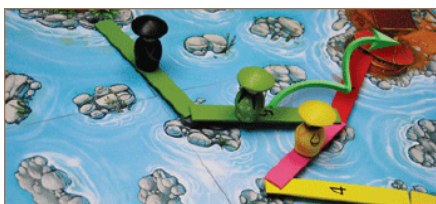
2 Перемещения

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

- Фишка может быть перемещена в любом направлении и на любую доску, независимо от цвета.
- Фишка не может встать на доску, занятую другой фишкой, но в деревне может находиться любое количество фишек.
- Если пойти некуда, фишка падает в реку и возвращается в стартовую деревню.
- В случае 2 ПЕРЕМЕЩЕНИЙ можно сходить туда-обратно и закончить перемещение на стартовой доске.



Пример 1: Зелёная фишка должна переместиться на соседнюю пустую доску. Таким образом, она может пойти на зелёную доску слева или на красную доску справа. Она не может попасть на розовую доску, так как та уже занята жёлтой фишкой.



Пример 2: Зелёная фишка должна переместиться дважды. Две из трёх соседних досок заняты другими фишками, поэтому она может попасть только в красную деревню или пойти на красную доску и тут же обратно на зелёную, с которой начала движение.

Перепрыгнуть через другую фишку

Игрок **ДОЛЖЕН** перепрыгнуть через фишку, стоящую на соседней доске.

- Результат прыжка равен 2 ПЕРЕМЕЩЕНИЯМ (смотрите пример 3).
- При совершении этого действия фишка должна приземлиться на деревню или на незанятую доску.
- Если прыжок невозможен (на соседней доске нет фишки или некуда приземлиться), фишка падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню (смотрите пример 4).



Пример 3: Жёлтая фишка должна прыгнуть через другую фишку. В этом примере она может прыгнуть через зелёную фишку и приземлиться на красную доску, так как другой фишки рядом с жёлтой фишкой нет.



Пример 4: Жёлтой фишке не через кого прыгать, поэтому она падает в реку и возвращается в стартовую деревню.

Речные Драконы



Во время фазы действия карта дракона отменяет карту действия другого игрока (совпадающего по цвету с цветом дракона), которая находится в той же позиции, что и эта карта дракона.

Каждый игрок за один ход не может выложить более одной карты дракона. Можно также вообще не выкладывать карту дракона. Карта дракона не отменяет эффект другой карты дракона. Если несколько игроков выложили в одной позиции карту дракона, применяются эффекты всех этих карт (смотрите пример 5).

Напоминание

Если в игре участвует менее шести игроков, то при подготовке каждый игрок убирает из руки драконов тех цветов, которые не используются в текущей игре.



Пример 5: Розовый игрок положил карту зелёного дракона в четвёртую позицию, зелёный игрок положил карту синего дракона тоже в четвёртую позицию. Зелёный дракон не отменяет эффект синего дракона, а действие, находящееся в четвёртой позиции у синего игрока, не выполняется.