

Перша гра

Склад гри

- Ігрове поле
- Фішка «дракон»
- Фішка «драконівський камінь»
- 20 фішок «корабель» (по 5 фішок чотирьох видів)
- 20 фішок бурштину (по 4 фішки «1», «2», «3», «4» та «6»)
- Ігровий кубик
- Правила гри

Підготовка до гри

Розкладіть ігрове поле.

Якщо гравців 3 або 4, кожен гравець бере по 4 фішки «корабель» одного виду та розміщує їх у стартовій клітинці ігрового поля (зелене півколо в центрі). Якщо гравців 2, то кожен з них бере по 5 фішок «корабель» одного виду.

Розкладіть фішки бурштину: по 4 фішки бурштину у бокових печерах та фінішній печері на ігровому полі відповідно до малюнків (по 4 фішки «1», «2», «3», «4» та «6»).

Розмістіть фішку «дракон» на ігрове поле відповідно до кількості гравців: при грі вдвох — на клітинку із двома позначками, втрох — із трьома, вчотирьох — із чотирма позначками.

Фішку «драконівський камінь» покладіть окремо, вона буде винагородою для переможця.

Мета гри

Зібрати якнайбільше бурштину та отримати фішку «драконівський камінь».

Хід гри

Першим ходить наймолодший гравець. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Перший гравець кидає кубик та дивиться на результат.

Випало «1»

Гравець пересуває одну зі своїх фішок «корабель» на 1 клітинку вперед. Потім пересуває фішку «дракон» на одну клітинку вперед.

Важливо! Фішки «корабель» можуть переміщуватись тільки по зовнішньому колу (де більше клітинок). Фішка «дракон» переміщується спочатку по зовнішньому колу, а коли дійде до клітинки із червоною стрілкою, переходить на внутрішнє коло та далі переміщується по ньому, тобто «ходить» у 2 рази швидше.

Випало від «2» до «6»

Гравець пересуває одну зі своїх фішок «корабель» на кількість клітинок, яка випала на кубуку. За один хід можна перемістити тільки одну фішку «корабель».

Порада. Намагайтеся перемістити якомога більше фішок «корабель» із стартової клітинки. Як тільки фішка «дракон» дійде до виходу зі стартової клітинки, усі «кораблі», що залишились у ній більше не зможуть вийти.

Примітка. На одній клітинці можуть бути одночасно розміщені не більше, ніж 4 фішки «корабель». Якщо фішка «корабель» має стати на клітинку, на якій вже є 4 фішки, вона переміщується на одну клітинку назад (якщо і там вже є 4 фішки, то ще на одну клітинку назад і т.д.).

«Дракон» близько!

Якщо фішка «дракон» дожене, або обжене фішку «кора-

бель», то він забирає «корабель» — ця фішка вилучається з гри. Будьте обережні!

Печери та бурштин

«Корабель» може зайти у кутову печеру та взяти одну з фішок бурштину. Для цього потрібно звернути на клітинку «печера» з клітинки зі стрілкою. Якщо у гравця залишились очки ходу (відповідно до результату на кубиках), вони згорають. Як тільки гравець потрапив до клітинки «печера», він бере одну фішку «бурштин» собі, а фішка «корабель» не може бути переміщена у наступний хід.

Вийти з «печери» можна походивши на відповідну клітинку ігрового поля (за стрілкою).

«дракон» не може зайти у «печеру».

Коли фішка «корабель» потрапляє у фінішну печеру, гравець отримує фішку «бурштин», а фішка «корабель» залишається у кімнаті і далі не бере участі у грі.

Але покваптеся! Фішок бурштину лише 4 у кожній печері.

Кінець гри

Коли на полі не залишилось фішок «корабель», або ж вони всі знаходяться у фінішній печері, гра закінчується.

Примітка. Якщо у гравця не залишилось фішок «корабель», якою можна зробити хід, він все-одно кидає кубик: якщо випало від «2» до «6» гравець просто передає хід наступному гравцеві, а якщо випало «1», то пересуває фішку «дракон» на одну клітинку.

Після закінчення гри всі гравці рахують скільки вони набрали бурштину. Рахується кількість бурштину, а не кількість фішок. Наприклад, гравець зібрав 2 фішки «1», 1 фішку «2»,

2 фішки «3», 3 фішки «4» та 1 фішку «6». Загалом він назбирав 28 бурштину. Гравець, який назбирав найбільше бурштину стає переможцем та отримує фішку «камінь дракона» у якості нагороди.