

# DRAGO-TUKU

Claude Weber



Для 2–4 игроков от 5 лет

Продолжительность игры: около 20 минут

Комплект игры: 1 игровое поле, 4 деревянные фишки, 9 картонных частей замка, 5 карточек с драконами, 1 деревянный кубик, правила игры.

**Это игра, в которой дети помогают друг другу в достижении общей цели. Цель игры — способствовать социальной коммуникации и развить навыки, необходимые для принятия решений и оценки их последствий.**

**Драконы обитали на острове с давних времен. Местные жители спасались от них в замке, расположенном на морском побережье. Однажды сильный шторм разрушил замок, а его части разбросал по всему острову. Жители решают отправиться на поиски частей замка, чтобы поскорее восстановить его. Но сделать это не так просто — на острове появляется все больше драконов, которые мешают жителям вести поиски...**

## Цель игры

Игрокам нужно заново построить замок и собраться в нем до того, как драконы заблокируют им путь — займут все оранжевые клетки. Если все пять драконов займут на поле пять оранжевых клеток, то они станут непобедимыми, и игроки проигрывают.

## Подготовка к игре

Девять частей замка выкладываются на желтые клетки на игровом поле. Карточки с драконами помещаются на скалу, в которой находится их пещера. Каждый игрок выбирает себе деревянную фишку жителя острова и помещает ее рядом с первой желтой клеткой, расположенной напротив места для строительства замка. Красная стрелка указывает направление, в котором должны двигаться игроки (см. рис. ниже).



## Ход игры

Начиная с самого младшего игрока, все по очереди бросают кубик, после чего передвигают свою фишку по направлению красной стрелки на столько делений, сколько выпало на кубике. Направление движения и порядок, в котором ходят игроки, не меняются до конца игры.

Если фишка игрока остановилась на клетке с частью замка, то игрок ее забирает и кладет перед собой. Игрок может иметь при себе не более одной части замка. Когда игрок проходит полный круг и достигает места строительства замка на побережье (чтобы его достичь, на кубике должно выпасть точное или большее число), то он может положить

полученную ранее часть замка (если у него такая есть) на соответствующее место. Если после этого на желтых клетках еще остались части замка, то в следующий свой ход игрок снова отправляется на их поиски. Если по пути игроку не удалось попасть ни на одну клетку с частью замка, то, чтобы попытаться снова, ему придется преодолеть весь круг вплоть до места строительства с пустыми руками.



Если на кубике выпал символ дракона, то фишка жителя остается на месте, и вместо нее движется дракон. Дракон начинает свой путь с камня и продолжает его в противоположном направлении, нежели ходят игроки. Цель драконов — занять все оранжевые клетки. Они делают это по очереди, начиная с самой дальней оранжевой клетки, расположенной рядом с зеленой клеткой. Другими словами, драконы ходят по одному: сначала каждый раз при выпадении данного символа движется первый дракон, а когда тот займет самую дальнюю оранжевую клетку, то движение начинает второй, затем третий и так далее. Постепенно драконов станет больше, и тем самым они все сильнее будут мешать перемещению фишек игроков.

Если при движении фишка игрока остановилась на клетке с драконом, или дракон остановился на клетке с фишкой, то фишку игрока следует переместить на лесную опушку — житель прячется в волшебном лесу.



Чтобы выбраться из леса, игроку понадобится немного удачи или помощь друзей. Находясь на опушке, в свой ход игрок все также бросает кубик. Его цель — выбросить символ удачи, только тогда ему удастся найти дорогу обратно. В этом случае фишка игрока помещается на зеленую клетку пути, расположенную рядом с оранжевыми клетками драконов.

Другие игроки тоже могут помочь товарищу, попавшему в беду. Когда у другого игрока на кубике выпадает символ удачи, он может выбрать одно из двух действий: пойти на 1, 2, 3, 4 или даже 5 клеток вперед или же спасти друга. Игрок должен сам решить, что ему выгоднее — переместиться самому или вернуть друга, заблудившегося в лесу. Не забывайте, что игроки кидают кубик и действуют по очереди, менять порядок ходов нельзя.



© 2014 SAVAS TAKAS IR KO, UAB  
Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius  
Tel./Fax +370 5 231 3743  
info@logis.lt  
www.logis.lt



Импортер: Brain Games SIA,  
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija.  
Телефон: (+371) 67334034,  
info@brain-games.com,  
www.brain-games.com  
© 2014 Brain Games