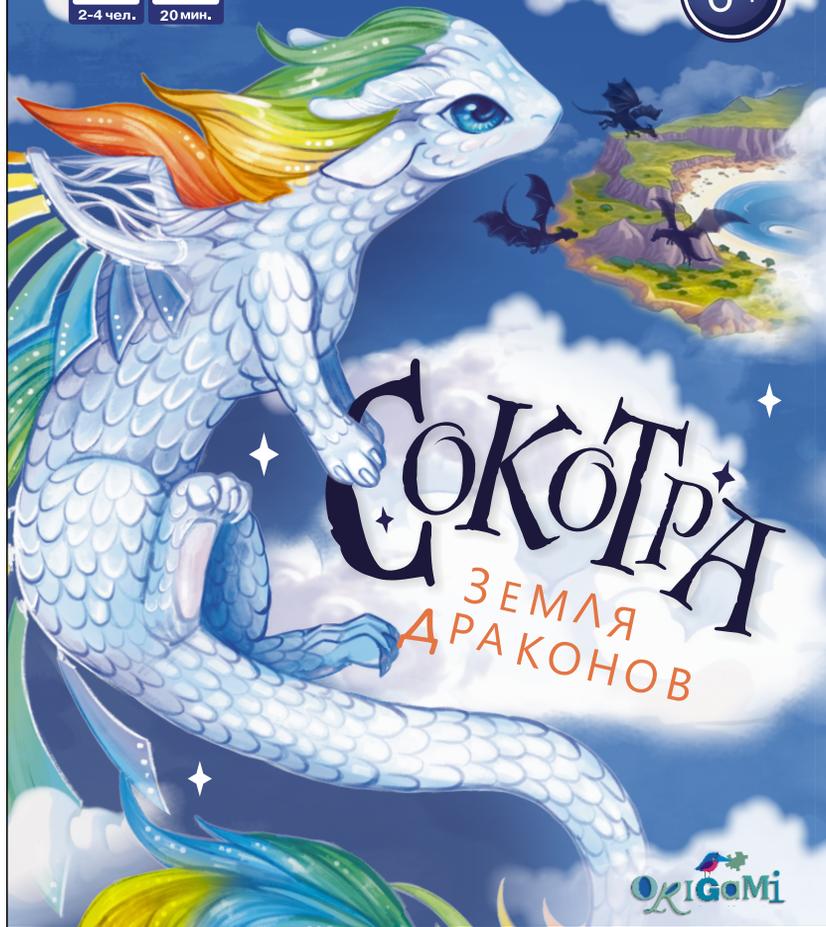




6+



СОКОТРА

ЗЕМЛЯ
ДРАКОНОВ

OKIGoMi

Настольная игра



СОКОТРА

ЗЕМЛЯ
ДРАКОНОВ



Правила игры

В КОМПЛЕКТЕ:

84 карт драконов, 9 карт местности,
7 карт-памяток, правила.



ИСТОРИЯ и ЦЕЛЬ:

Вы станете настоящими учеными – исследователями драконов! Погрузитесь в мир, где обитают ящеры разных форм, цветов и размеров.

На протяжении игры участники будут собирать карты драконов и стараться располагать их в особом порядке, чтобы создать лучшую коллекцию и набрать больше очков, чем соперники.

ПОДГОТОВКА:

- Перемешайте колоду карт и положите в центре стола рубашкой вверх.
- Слева и справа от колоды оставьте место для двух стопок сброса.
- Каждый участник получает по одной карте-памятке.
- Определите первого игрока – им станет тот, кто быстрее вспомнит имя любого известного всем дракона.

ХОД ИГРЫ:

Первый игрок начинает игру, далее ход передается по часовой стрелке. Во время своего хода игрок выполняет действия в указанном порядке.

1. Добор карт

Игрок **ДОЛЖЕН** совершить одно из следующих действий на выбор:

- Взять 2 верхние карты колоды. Оставьте себе одну, а вторую уберите лицом вверх в сброс слева или справа от колоды.



Если оба сброса пустые или уже содержат карты, сбросьте карту в любую стопку на свой выбор, если хотя бы один сброс пуст, то карту необходимо сбросить именно туда.

·Взять одну верхнюю карту из любой стопки сброса.

Полученную карту игрок забирает себе в руки, не показывая остальным участникам.

2. Розыгрыш карт

Далее игрок **МОЖЕТ** разыграть любое количество карт с руки, применяя бонусы (подробнее в разделе РОЗЫГРЫШ КАРТ).

РОЗЫГРЫШ КАРТ и КОЛОННА ДРАКОНОВ:

Розыгрыш карт является необязательным действием. Даже если игрок может разыграть какую-либо карту, он не обязан это делать. Карты драконов игрок размещает перед собой, собирая колонну драконов. Каждая сыгранная карта выкладывается на предыдущие таким образом, чтобы было видно ранее использованные карты. Пример выкладки приведен в разделе ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ.

Карты местности игрок выкладывает возле колонны драконов.

Парные драконы.

Если у игрока есть пара одинаковых драконов, смотрящих друг на друга (независимо от местности на фоне), игрок может сыграть эту пару.

В конце игры каждая пара приносит одно очко. Игрок выкладывает пару карт рядом друг с другом и сразу применяет их бонус.

Драконы

Значок действия

Бонус за розыгрыш пары

РУКОКРЫЛ-АЛМАЗНИК. Гнездится в горах, лесах, холмах, пустынях, а также возле морей и рек. Ворует всё, что плохо лежит, потому в на-роде его часто называют дракон-сорока. В момент опасности плюётся льдом и заволакивает всё туманом.



6 пар в колоде.

Вытяните у любого соперника одну случайную карту с руки.

БАГРЯНЫЙ ПЛАМОХВОСТ. Гнездится в горах, лесах, холмах, пустынях, а также возле морей и рек. Встречается в степях. Очень не любит чужаков, но обычно только отгоняет противника от гнезда, не нападая. Если загнать в угол, пышет пламенем.



7 пар в колоде.

Сделайте сразу дополнительный ход.

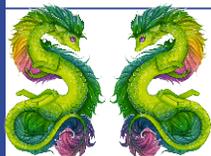
КОАТЛЬ. Гнездится в горах, лесах, холмах, пустынях, возле морей и рек, в степях. Выбирает светлые пещеры. Коатль оперён, и его перья очень высоко ценятся. Интересно, что перо коатля сохраняет цвет, только если дракон потерял его сам. Не агрессивен.



8 карт в колоде.

Возьмите одну дополнительную карту из колоды или из любого сброса.

ЗЕЛЕНУШКА БЕСКРЫЛЫЙ. Встречается везде, где обитают драконы. Зеленушки очень быстро ползают, травоядны. Их укусы ядовиты.



9 пар в колоде.
Возьмите верхнюю карту из колоды.

Особые драконы.

Карты особых драконов игрок может применять по одной или собирать сразу несколько.

Особые драконы приносят дополнительные очки, но важен порядок, в котором выложены карты. Применяя такую карту, вы сразу будете знать, сколько очков она принесет, так как бонус особых драконов применяется только к уже выложенным в колонну картам.

Драконы

Значок действия

Бонус за розыгрыш пары

РУКОКРЫЛ-КОРАЛЛОВИК. Взрослые коралловики всё время проводят в полёте, свободно паря в облаках. Лишь для выведения потомства на короткий срок отыскивают укромные пещеры. Защищаясь, выплевывают струю воды невероятной мощи. Образуют пары на всю жизнь.



1 0

2 6

2 дракона в колоде. Одновременно выложив пару таких драконов, можно получить 6 очков. Один дракон этого вида не принесёт очков вовсе.

РАДУЖНЫЙ МАХАОН. Любят открытые пространства, потому гнездятся только в пустынях и степях. Для гнезда копают пещеры в оврагах. Проще всего заметить их парящими в утренних лучах солнца. Обожают собирать блестящие предметы. Наводят морок.



1 1

2 3

3 5

4 дракона в колоде.

Один такой дракон приносит 1 очко. Пара, выложенная одновременно – 3 очка, три дракона – 5 очков.

СТЕПНЯК КЛАССИЧЕСКИЙ.

Обитает в степях и холмах. Любит селиться в пещерах, оставленных радужными махаонами. Очень яростно реагирует на приближающихся к гнезду, нападает, бьёт крыльями. Хорошо, что степняка можно издали увидеть в полёте, и избежать территории, куда падает его тень.



За парных драконов с одинаковым видом местности игрок получит 3 очка. Пары должны лежать на одном уровне колонны.



За парных драконов с разным видом местности игрок получит 1 очко. Пары должны лежать на одном уровне колонны.



1

За каждый разный вид местности, лежащий в колонне, игрок получает по 1 очку. Вид местности на этом драконе также считается.



2

За каждую карту местности без драконов игрок получает по 2 очка.

РУКОКРЫЛ-АЛЫЙ ПОЖАРНЫЙ. Обитает, как и алмазник, в горах и лесах возле морей и рек. Собираются в огромные стаи, красиво парящие среди облаков. Плюётся огнём и заволакивает дымом.

1  04  82  23  55  12**5 драконов**

Один дракон не приносит очков, два приносят 2 очка, три – 5 очков, четыре – 8 очков, пять – 12 очков.

ЛЕТУН ОБЫКНОВЕННЫЙ. Встречается везде, где живут другие драконы, легко входит с ними в контакт. Всегда готов вступить за драконов любого вида. Насыляет галлюцинации.

**9 драконов в колоде.**

Приносит очки за всех драконов, выложенных ранее.

За каждую соб-ранную пару драконов и за каждого особого (включая себя) приносит 1 очко.

Обратите внимание: летун приносит очки даже за тех драконов, которые не принесли ни одного очка! Напри-мер, за одного коралловика, не принесшего очков, можно получить 1 очко, используя летуна

Карты местности

Карты местности без драконов игрок выкладывает возле своей колонны. Выложенная карта местности показывает, что игрок знает её лучше всех.

В конце игры каждая карта местности принесёт игроку по 1 очку за любых трёх драконов в колонне, обитающих в этой местности. Считаются все драконы в этой местности вне зависимости от расположения.

9 видов местности в колоде:

**ОГРАНИЧЕНИЕ КАРТ В РУКЕ и ЗАПАС ИГРОКА:**

У игрока в руке к концу хода может быть не более 5 карт. Если игрок завершает ход, но у него более 5 карт, он может либо сыграть какую-то из них, если есть возможность, либо избавиться от лишних карт одним из двух способов:

- Разыграть карту особого дракона, даже если это не принесёт очков.
- Выложить в запас возле своей колонны парного дракона без пары.

Важно: любой игрок в свой ход может забрать из запаса другого участника дракона, если сразу может сыграть его с парой себе в колонну. Игрок в свой ход может поменять дракона в своем запасе на другого или же забрать его обратно в руку, если количество драконов в руке стало меньше 5. Драконы в запасе выкладываются рядом и доступны как самому игроку, так и другим участникам.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ:

Каждый игрок считает очки в своей колонне драконов сверху вниз.

Каждая собранная пара драконов, вне зависимости от местности на фоне, приносит 1 очко.

Особые драконы дают очки в соответствии с бонусами самих карт за драконов, расположенных выше в колонне. Карты, лежащие ниже, очков не приносят.

Карта местности приносит по 1 очку за любых трёх драконов с такой же местностью в колонне игрока. Игрок с самой высокой колонной драконов получает 1 дополнительное очко.

Кто суммарно получил больше очков – побеждает в игре.

Если несколько игроков получили одинаковое количество очков – побеждает тот, кто собрал больше драконов. Если и таких игроков несколько, то посчитайте количество ярусов в колонне (пара или больше драконов, лежащих на одном уровне, считаются как один ярус). Если и после этого победитель не выявлен – то победителей несколько.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА:



1 очко за пару багряных пламохвостов в горах.

1 очко за пару зеленушек бескрылых в пещере и в пустыне.

5 очков за всех собранных радужных махаонов.

Летун обыкновенный приносит 1 очко за пару зеленушек. Несмотря на то, что игрок собрал ещё пару зеленушек, за неё очков от летуна не будет (пара лежит в колонне ниже).

1 очко за вторую пару зеленушек в пещере и в пустыне.

Летун приносит по 1 очку за всех летунов игрока, лежащих в колонне выше, включая саму карту с летуном – это ещё 2 очка.

Колонна игрока состоит из 6 ярусов. Если у других игроков меньше ярусов – то он получит 1 очко за самую высокую колонну.

Также у игрока лежат карты местности пещеры и горы. Он получает дополнительное очко за знание пещер, так как у него собраны четыре дракона в пещерах. За знание гор игрок очков не получает – у него всего два горных дракона.

Итого игрок получает 12 очков.



*Сообщество
настольных игр
Оригами
Вконтакте*

Автор игры: Илья Дроздов