

Побег от Дракона

ПРАВИЛА ИГРЫ

Дети увлеклись прогулкой по островкам и ушли так далеко от деревни, что наткнулись на спящего дракона. Теперь им нужно вернуться обратно, пока дракон не проснулся. Помогите им преодолеть все препятствия и дойти до дома.

ОБ ИГРЕ

Каждый ход бросайте 3 кубика: два из них показывают, по каким мостикам вы можете провести детей, а третий позволяет применить заклинание. Совместно решите, как именно переместить ваших подопечных. Если в конце вашего хода хотя бы одному ребёнку удалось добраться до деревни, дракон продолжает видеть тот же сон, а если нет — придётся сбросить жетон этого сна! Как только жетоны сна закончатся, дракон проснётся. Верните всех детей домой до этого момента — и вы победите!

СОСТАВ ИГРЫ

- ▶ Двустороннее игровое поле
- ▶ 8 фишек детей
- ▶ 1 фишка спящего дракона
- ▶ 10 подставок для фишек
- ▶ 12 жетонов сна
- ▶ 2 кубика мостиков
- ▶ 1 кубик заклинаний
- ▶ Правила игры



1-6
игроков



От 5 лет



15-20
минут



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой вставьте фишки детей и дракона в подставки как на картинке. Обратите внимание, что дракону требуется 2 подставки — всё-таки это большой огнедышащий дракон, а не маленькая ящерка!



1. Выберите, на какой стороне поля будете играть — на зимней или на летней. Положите поле в центре стола.
2. Поставьте фишку спящего дракона на подушки вверх поля.
3. Поставьте 8 фишек детей на берег рядом с драконом — отсюда они начнут свой путь вниз в деревню.
4. Возьмите 8 жетонов снов и положите их рядом с полем, ближе к дракону.

Совет: вы можете регулировать сложность игры, изменяя количество жетонов снов. Чем их больше, тем легче будет убежать от дракона. При игре с маленькими детьми рекомендуем брать 10–12 жетонов снов.

5. Выберите первого игрока (пусть им станет самый нарядный среди вас) и дайте ему три кубика.

Вы готовы начинать играть.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Побег от дракона» — кооперативная игра: вы побеждаете или проигрываете все вместе. Ваша цель — привести всех детей в деревню до того, как дракон проснётся.

Детей от деревни отделяет река с островками. Дети переходят с островка на островок при помощи мостиков. Всего в игре шесть видов мостиков:



ёлка



ветки



лесенка



камни



доски



паутинка

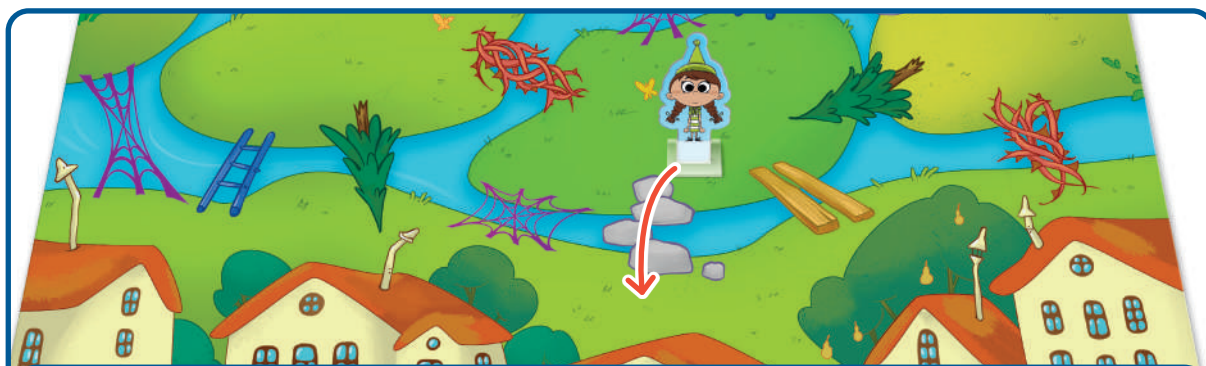
Вы побеждаете, если все фишки детей оказались в деревне до того, как закончились жетоны снов.

ХОД ИГРЫ

Первый игрок бросает одновременно три кубика — 2 кубика мостиков и 1 кубик заклинаний. После этого все вместе обсудите, как использовать выпавшие значения, но окончательное решение принимает игрок, бросивший кубики. Расшифровка значений перечислена в разделе «Кубики» на стр. 5, а также в памятке на последней странице правил.

Вы можете использовать кубики в любом порядке, пропуская те, которые использовать не хотите. Можете даже не использовать ни одного кубика, если вам кажется, что значения на них не приведут вас к победе!

После того как вы использовали кубики, дракон пытается проснуться. Если **в этом ходу** ни одна фишка ребёнка не переместилась в деревню, уберите в коробку 1 жетон снов. Если хотя бы 1 фишка ребёнка оказалась в деревне, убирать жетон снов в этот ход не надо.



Пример: Маша в свой ход переместила фишку ребёнка с островка в деревню. Значит, в её ход не нужно убирать жетон снов.

Затем передайте кубики следующему по часовой стрелке игроку.

КУБИКИ

Кубик мостиков

Кубик мостиков позволяет переместить одного ребёнка по выпавшему мостику. После перемещения ребёнок должен встать на новый островок или войти в деревню. Детей, стоящих в деревне, нельзя двигать назад.



Пример: если на одном из кубиков выпала ёлка, то можно переместить одного из этих детей на новый островок.

В игре два одинаковых кубика мостиков. За один ход можно переместить 1 фишку ребёнка два раза или 2 разные фишки по одному разу, используя выпавшие значения.



Пример: на кубиках мостиков выпали ёлка и доски. Аня перемещает фишку ребёнка на новый островок по ёлке. Затем она перемещает эту же фишку по доскам.

Кубик заклинаний

Заклинание — это способность, позволяющая детям добираться до деревни быстрее. Каждый ход вы будете бросать 1 кубик заклинаний и получать 1 заклинание, которое можете использовать до, после или между использованием кубиков мостиков.

Какие бывают заклинания



Тройной шанс. Вы можете перебросить неиспользованный кубик мостиков 3 раза или меньше. Можно перебросить разные кубики или один и тот же кубик несколько раз.



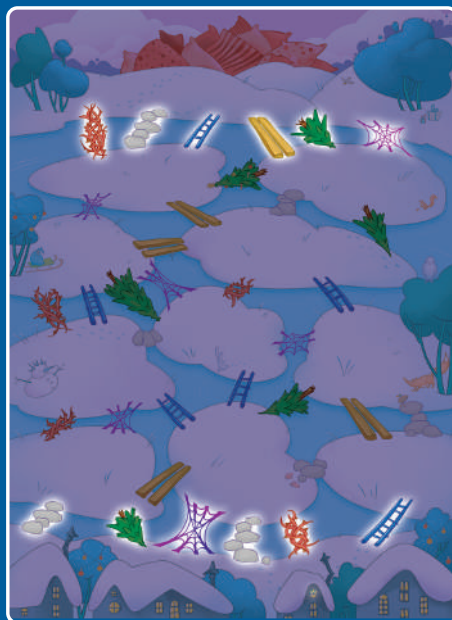
Полёт. Выберите неиспользованный кубик мостиков и переверните его любой гранью вверх.



Сапоги-скороходы. Выберите кубик мостиков. Вы можете использовать его выпавшее значение 2 раза за этот ход.



Невидимость. Переместите 1 фишку ребёнка по любому мостику с берега реки около дракона или на берег реки перед деревней, не используя кубики мостиков.



На рисунке отмечены мостики, по которым можно переместить ребёнка, используя заклинание «Невидимость».



Крепкий сон. В этом ходу не убирайте жетон снов (даже если вы должны это сделать).



Удача. Вы можете применить любое заклинание из списка выше.

ПРИМЕР ХОДА

Аня бросает три кубика. На кубиках мостиков выпадают лесенка и ветки, на кубике заклинаний выпадает «Полёт».

Аня перемещает фишку мальчика в жёлтой шапочке по веткам на новый островок, затем применяет заклинание «Полёт», чтобы перевернуть второй кубик мостиков на сторону с паутиной и ещё раз переместить его на следующий островок.

В Анин ход никто из детей не вернулся в деревню, поэтому она убирает в коробку 1 жетон снов.



Теперь ход Маши. Она бросает кубики: на кубиках мостиков выпадают доски и ветки, на кубике заклинаний — «Удача». По доскам и веткам Маша перемещает девочку в жёлтой шапочке и мальчика в зелёной шапочке, а затем использует заклинание «Удача», позволяющее применить любое заклинание на кубике. Маша выбирает «Крепкий сон» и не сбрасывает жетон снов.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если все восемь детей добрались до деревни, то игра заканчивается **победой игроков**.

Если вы должны убрать жетон снов, а они закончились, то дракон просыпается и игра немедленно заканчивается **победой дракона**.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Галина Петрова

Художники: Светлана Пикуль, Мария Зарубина, Мария Станкевич, Сергей Дулин

Управление арт-продакшеном: Олег Юрков

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Анна Давыдова

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Луиза Кретьова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков и другие.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2023 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

ПАМЯТКА ПО КУБИКАМ



Кубики мостиков



Ёлка



Камни



Ветки



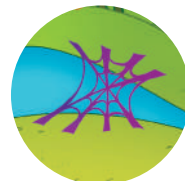
Доски



Лесенка



Паутинка



Кубик заклинаний



Тройной шанс. Вы можете перебросить неиспользованный кубик мостиков 3 раза или меньше. Можно перебросить разные кубики или один и тот же кубик несколько раз.



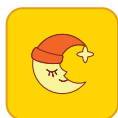
Полёт. Выберите кубик мостиков и переверните его любой гранью вверх.



Сапоги-скороходы. Выберите кубик мостиков. Вы можете использовать его выпавшее значение 2 раза за этот ход.



Невидимость. Переместите 1 фишку ребёнка по любому мостику с берега реки около дракона или на берег реки перед деревней, не используя кубики мостиков.



Крепкий сон. В этом ходу не убирайте жетон снов (даже если вы должны это сделать).



Удача. Вы можете применить любое заклинание из списка выше.