

# ШУКАЧІ СКАРБІВ



ПРАВИЛА ГРИ

Мета гри — вибратися з печер із сімома скарбами перш, ніж орки займуть всі приміщення в горі, для цього всі гравці співпрацюють один з одним. Перемога чи поразка — Ви боретесь всі разом.

**Комплектація гри:** Ігрове поле, 33 фішки з орками, 11 фішок зі скарбами, 5 фішок із драконами, 4 фішки гномів, 2 ігрових кубики, інструкція.

Підготовка до гри

Кожен гравець бере пластмасову фішку гнома і розміщує її біля входу в гору. Якщо гравців менш як четверо, один або двоє грають двома фішками.

Відокремте 11 фішок зі скарбами, поверніть їх «сорочкою» догори, перетасуйте. Виберіть 4 будь-які фішки й відкладіть їх в сторону. У цій партії вони не грають. Решту 7 фішок переверніть і розмістіть в приміщеннях на полі відповідно до номерів.

Відокремте 33 фішки з орками й 5 фішок з драконами, поверніть їх «сорочкою» догори, перетасуйте.

## Хід гри

У свій хід кожен гравець повинен виконати дії в такій послідовності:

1. Взяти навмання одну фішку з колоди орків і драконів.
2. Кинути кубик і зробити хід.
3. Забрати скарби.
4. Боротися з орками.

## Розміщення фішок орків і драконів

1. Взяти навмання одну фішку з колоди орків і драконів. Якщо випала фішка орка, розмістіть її в приміщенні з номером, вказаним на фішці.

Якщо випала фішка дракона, розмістіть її в центрі поля. В цьому випадку, всі гравці у свій хід виставляють тільки фішки з орками або драконами. І більше нічого не роблять. Поки не дійде черга гравця, який виставив на поле дракона першим, тоді він прибирає фішку дракона у відбій і починає новий хід. Тут у гравця може випасти знову дракон, він його

виставляє зверху вже викладеного. У цьому випадку коло гри закінчується на цьому гравцеві.

## Хід

2. Після цього, гравець кидає кубик і робить стільки кроків у свій хід, скільки випало на кубіку. Але, якщо Вам потрібно зупинитися і зробити менше кроків, ніж випало на кубіку, Ви можете це зробити, решту кроків ви просто скидаєте. Кожна плита в проходах — це один крок. Кожне приміщення в середині гори — це один крок. Ви можете пересуватися як по проходах, так і по приміщеннях. Заходити в приміщення і виходити з них можна тільки через входи.

У свій хід гравець може залишатися на своєму місці, але він повинен зробити всі дії (викласти фішку з орком або драконом, кинути кубик і залишитися на місці, взяти скарб або битися з орком).

3. Якщо Ви закінчили свій хід в приміщенні зі скарбом, і в ньому немає орків, Ви можете взяти скарб і покласти біля входу в гору на спеціальне місце і закінчити хід. Однак, якщо в приміщенні знаходиться орк, Ви повинні з ним битися, а скарб залишити на місці.

4. Якщо Ви закінчили свій хід в приміщенні, де знаходиться орк, Ви повинні почати з ним в бій. Для цього Ви кидаєте відразу два кубики. У разі, якщо сума чисел, що випали на кубиках, рівна або більша, ніж указано на фішці з орком, Ви перемогли.

Якщо на кубиках випало менше число, орк залишається на місці, й Ви закінчуєте свій хід. За один хід можна битися тільки з одним орком.

Починаючи з другої партії гри, переможені фішки з орками можна не скидати у відбій, а повертати їх до купи з фішками орків і драконів, перетасувати і використовувати знову в подальшій грі.

Якщо в приміщенні знаходяться вже три орки, Ви повинні залишитися на місці, пропустити хід і почекати поки інший гравець прийде до Вса на допомогу, і будете разом боротися з орками. Боротися з трьома орками можна, тільки якщо в приміщенні знаходяться мінімум два гноми. Вийти з приміщення з трьома орками не можна, потрібно битися і перемогти їх всіх.

Всі гноми в кінці гри повинні покинути гору. Вийти з гори та зайти в неї знову не можна.

## **Перемога в грі**

Як тільки гноми винесуть всі сім скарбів з гори та вийдуть з неї — Ви перемогли.

## **Поразка в грі**

Якщо всі приміщення в горі будуть зайняті, хоча б, одним орком, перш ніж Ви зібрали й винесли всі скарби з гори, Ви програли.

Або, якщо один з гномів залишився в горі в приміщенні, яке зайняте трьома орками, а всі гноми вже вийшли з гори, Ви теж програли.

Цель игры — все игроки сотрудничают друг с другом, чтобы выбраться из пещер с семью сокровищами прежде, чем орки займут все помещения в горе. Победа или поражение — Вы все сражаетесь вместе.

**Комплектация игры:** игровое поле, 33 фишки с орками, 11 фишек с сокровищами, 5 фишек с драконами, 4 фишки гномов, 2 игровых кубика, инструкция.

## Подготовка к игре

Каждый игрок берет пластмассовую фишку гнома и размещает ее у входа в гору. Если игроков меньше четырех, один или двое из игроков играют двумя фишками.

Отделите 11 фишек с сокровищами, поверните их «рубашкой» вверх, перетасуйте. Выберете 4 любые фишки и отложите их в сторону. В этой партии они не играют. Оставшиеся 7 фишек переверните и разместите в помещениях на поле в соответствии с номерами.

Отделите 33 фишки с орками и 5 фишек с драконами, поверните их «рубашкой» вверх, перетасуйте.

## Ход игры

В свой ход каждый игрок должен произвести действия в следующей последовательности:

1. Взять наугад одну фишку из колоды орков и драконов.
2. Бросить кубик и сделать ход.
3. Взять сокровища.
4. Сражаться с орками.

## Размещение фишек орков и драконов

1. Взять наугад одну фишку из колоды орков и драконов. Если выпала фишка орка, поместите ее в помещении с номером, указанным на фишке.

Если выпала фишка дракона, поместите ее в центре поля. В этом случае, все игроки в свой ход выставляют только фишки с орками или дракона-

ми. И больше ничего не делают. Пока не дойдет очередь первого игрока, выставившего на поле дракона, тогда он убирает фишку дракона в отбой. И начинает новый ход. Здесь может выпасть у игрока опять дракон, он его выставляет сверху уже выложенного. В этом случае круг игры должен закончиться на этом игроке.

## Ход

2. После этого, игрок бросает кубик и делает ход с таким количеством шагов, которое выпало на кубике. Но если Вам нужно остановиться и сделать меньше ходов, чем выпало на кубике, Вы можете это сделать, оставшиеся ходы Вы просто сбрасываете. Каждая плита в проходах — это один шаг. Каждое помещение внутри горы – это один шаг. Вы можете передвигаться как по проходам, так и по помещениям. Заходить в помещения и выходить из них только через проемы.

В свой ход игрок может оставаться на месте, на котором он уже находится, но все действия должен произвести (выложить фишку с орком или драконом, бросить кубик и остаться на месте, взять сокровище или сразиться с орком).

3. Если Вы закончили свой ход в помещении с сокровищем, и в нем нет орков, Вы можете взять сокровище и положить у входа в гору на специальное место и закончить ход. Однако если в помещении находится орк, Вы обязаны с ним сразиться, а сокровище оставить на месте.

4. Если Вы закончили свой ход в помещении, где находится орк, Вы должны вступить с ним в бой. Для этого Вы бросаете сразу два кубика.

В случае если выпало на кубиках суммарное число равное или больше чем указано на фишке с орком Вы победили.

Начиная со второй партии игры, побежденные фишки с орками можно не сбрасывать в отбой, а возвращать их в общую кучу с фишками орков и драконов, перетасовывать и использовать снова в дальнейшей игре.

Если в помещении находятся уже три орка, Вы должны остаться на месте, пропустить ход и подождать пока другой участник не придет к вам на помощь и будете вместе сражаться с орками. Сражаться с тремя ор-

ками можно, только если в помещении находятся минимум два гнома. Выйти из помещения с тремя орками нельзя, нужно сразиться и победить их всех.

Все гномы в конце игры должны покинуть гору. Выйти из горы и зайти в нее снова нельзя.

## **Победа в игре**

Как только гномы вынесут все семь сокровищ из горы и выйдут из нее сами — они побеждают.

## **Поражение в игре**

Если все помещения в горе будут заняты хотя бы одним орком, прежде чем вы собрали и вынесли все сокровища и вышли из горы сами, вы проиграли.

Или, если один из гномов остался в горе в помещении, занятом тремя орками, а все гномы уже вышли из горы, вы тоже проиграли.

