

ПУТЬ ДРАКОНА

НОВОГОДНИЙ ОГНЕННЫЙ КВЕСТ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Сканируйте
QR-код или
ищите
видеоправила
на YouTube:
#путьдракона
#космоправила.

ОБ ИГРЕ

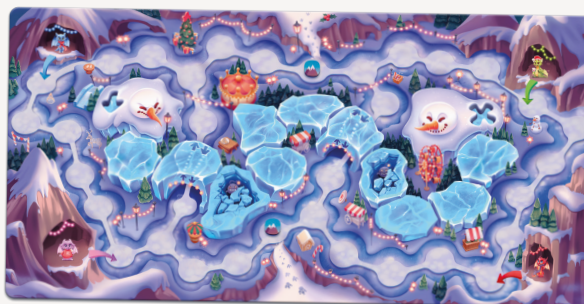
В мире драконов каждый Новый год — это время грандиозной ярмарки и испытаний для молодых дракончиков. Четвёрке крылатых друзей предстоит растопить огромного снеговика, а это не так уж просто. Вы будете искать искорки, которые помогут вам научиться дышать огнём, будете громко рычать и даже немного летать!

Объединитесь в команду, преодолите препятствия и научитесь дышать огнём!

СОСТАВ



4 фишки дракончиков
и подставки для них



Игровое поле



1 жетон
пламени



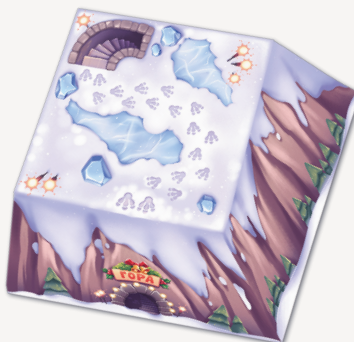
3 жетона
успеха



23 жетона
приключений



Сборная
фигурка
снеговика



Сборная
драконья гора



Игровой кубик



Правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:


1 Разложите игровое поле в центре стола и положите рядом кубик, драконью гору, жетоны успеха и жетон пламени.

2 Возьмите жетоны приключений по количеству игроков:

• 2 игрока — все жетоны.

• 3 игрока — 21 жетон (уберите в коробку 1  и 1 ).

• 4 игрока — 19 жетонов (уберите в коробку 2  и 2 ).

3 Перемешайте оставшиеся жетоны приключений лицом вниз (стороной со следами вверх) и, не переворачивая, разложите случайным образом по 1 жетону на клетки игрового поля. Жетоны нельзя класть на клетки около драконьих пещер (на эти клетки указывают стрелки, идущие от изображений дракончиков) и на клетки входа на гору (отмечены символом ).

При игре втроём и вчетвером некоторые клетки драконьих троп останутся свободными.

4 Выберите себе по 1 фишке дракончика и поместите выбранные фишки на специальные места в углах поля. Лишние фишки уберите в коробку — они вам не понадобятся.

5 Поместите снеговика на клетку с его изображением и стрелкой — это начало его дороги .

Перед первой партией вам нужно будет собрать снеговика, драконью гору и фишки игроков — так, как показано на картинке.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Путь дракона» — командная игра, где все игроки противостоят снеговика. Ваша задача — трижды попасть в снеговика жетоном пламени, прежде чем снеговик дойдёт до последней клетки на своей ледяной дороге — эта клетка обозначена ❄️. Для этого вам нужно будет найти жетоны искорок, взобраться с ними на драконью гору и оттуда прицельно выпустить пламя, чтобы растопить снеговика.

Вы можете начинать играть, попутно читая правила. Первым ходит самый младший игрок, после него все ходят по очереди по часовой стрелке.

КАК ИГРАТЬ

Игра состоит из повторяющихся раундов. Каждый раунд делится на 2 части: ходы игроков, которые игроки совершают по очереди, и ход снеговика (снеговик делает 1 ход за раунд, после того как походили все игроки).

И снеговик, и игроки ходят по дорожкам на игровом поле. В игре есть 2 вида дорог:

- драконьи тропы: по этим дорожкам ходят только игроки-дракончики. На этих тропах лежат жетоны приключений и есть целых 2 клетки, с которых можно попасть на драконью гору 🏔️;
- ледяная дорога: по этой дороге, находящейся в центре поля, ходит только снеговик. У неё есть начало (отмечено символом 🌀) и конец — ❄️. На 2 клетках ледяной дороги есть проталины с растаявшим льдом — они немного задержат снеговика.





Вход на драконью гору
(всего на поле 2 таких клетки)

ХОДЫ ИГРОКОВ

Ход игрока состоит из нескольких простых действий:

1 Бросьте кубик и передвиньте свою фишку по драконьей тропе ровно на столько шагов, сколько выпало на кубике (на меньшее количество шагов перемещаться можно только для того, чтобы попасть на драконью гору, — это единственное исключение).

2 Действуйте в зависимости от того, на какой клетке вы остановились:

- если в конце хода ваша фишка остановилась на клетке без жетона, ваш ход на этом заканчивается;
- если в конце хода ваша фишка остановилась на клетке с жетоном приключений, переверните его и примените его эффект, если требуется;
- если в конце хода ваша фишка остановилась на одной из клеток, ведущих на драконью гору , и у вас есть жетон искорки , скорее попытайтесь растопить снеговика! Узнайте о том, как это сделать, в разделе «Как растопить снеговика?».

Если на кубике выпало больше шагов, чем нужно для попадания на гору, вы всё равно можете подняться наверх.

Важно: дополнительных действий для того, чтобы подняться на гору, не требуется — достаточно оказаться на клетке с символом .

3 Передайте ход следующему игроку (или снеговика, если наступило время его хода).


4 После того как каждый из игроков сделал по 1 ходу, наступает ход снеговика. О том, как ходит снеговик, смотрите на странице 7.


Важные примечания

- Игроки не могут обмениваться жетонами между собой!
- На одной клетке может стоять несколько фишек!
- Вы можете сами выбирать направление движения фишки и решать, куда повернуть на перекрёстках. Но разворачиваться назад в рамках одного хода нельзя, можно только продолжать движение в выбранном направлении и поворачивать на перекрёстках.

ЖЕТОНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В течение игры вы будете открывать лежащие на драконьих тропах жетоны приключений. Если ваша фишка окажется на клетке с жетоном приключений, переверните его и примените его эффект, если требуется.

Важно: действие жетона метели  вы обязаны применить сразу, эффекты остальных жетонов вы можете активировать сразу или оставить жетон себе и применить позже.

Эффекты можно применить только к своей фишке или к фишке снеговика, если вам попался жетон «Драконий рык» .




Метель: началась страшная метель и засыпала вашего дракончика снегом!

Вы пропускаете свой следующий ход. Уберите жетон метели в коробку, а свою фишку положите набок, чтобы не забыть о пропуске хода.

Поднять её можно будет только после того, как 1 раз пропустите свой ход



Искорка: оставьте жетон себе. Жетон искорки  не имеет отдельного эффекта, но даёт возможность попробовать выпустить пламя в снеговика, когда вы окажетесь на драконьей горе. Как только попадёте на драконью гору, вы сможете убрать этот жетон в коробку, взять жетон пламени и попытаться попасть им в снеговика. Подробнее об этом — в разделе «Как растопить снеговика?».



Драгонфрут: экзотический драгонфрут — любимая пища драконов, которая придаёт им сил (и даёт дополнительный ход)! Примените жетон сразу или оставьте его себе. В любой момент своего хода (этого или любого из последующих) вы можете убрать жетон в коробку, бросить кубик ещё раз и передвинуть свою фишку.



Громкий рык: рычание дракона поможет задержать снеговика!


Примените жетон сразу или оставьте его себе. В любой момент своего хода (этого или любого из последующих) вы можете убрать жетон в коробку, бросить кубик и передвинуть снеговика на столько клеток назад, сколько выпало на кубике.







Полёт: мощные драконьи крылья помогут вам долететь туда, куда захочется! Примените жетон сразу или оставьте его себе. В любой момент своего хода (этого или любого из последующих) вы можете убрать жетон в коробку и передвинуть свою фишку на любую клетку дороги приключений, даже на вход на драконью гору.

Если вы переместили фишку на клетку со входом на драконью гору и у вас есть жетон искорки, вы можете сразу попробовать попасть в снеговика пламенем.

КАК РАСТОПИТЬ СНЕГОВИКА?

Чтобы растопить снеговика, надо попасть в него жетоном пламени . Снеговик тает от каждого попадания, и всего за игру достаточно попасть в него трижды (и неважно, кто из игроков это сделает, вы все — одна команда).

Чтобы попробовать попасть пламенем в снеговика, вам нужно:

- оказаться на клетке, ведущей на драконью гору ;
 - иметь у себя жетон искорки .
- 1** Возьмите драконью гору и поставьте её рядом с полем около той клетки входа на гору , на которой стоит ваша фишка.
 - 2** Сбросьте свой жетон искорки. Важно: жетон должен быть именно у того игрока, дракончик которого забрался на гору.
 - 3** Возьмите жетон пламени и положите его на вершину горы.
 - 4** Щелчком запустите жетон пламени в снеговика.
 - Если вы попали в снеговика жетоном (то есть жетон задел или опрокинул снеговика), возьмите из коробки жетон успеха . На этом ваш ход заканчивается (да, у вас есть только 1 попытка за ход!).
 - Если вы не попали жетоном в снеговика, ваш ход на этом заканчивается.
 - 5** Передайте ход следующему игроку (или снеговика, если наступило время его хода). Свой следующий ход вы начинаете с клетки со входом на гору. Если на начало следующего хода у вас есть жетон искорки, вы можете пропустить бросок кубика и перейти сразу к попытке растопить снеговика.

ХОД СНЕГОВИКА

Бросьте кубик и двигайте снеговика на столько шагов вперёд, сколько выпало на кубике.

Если снеговик остановился на клетке с треснувшим льдом, то он застревает в луже и пропускает свой следующий ход.

Бросать кубик и двигать снеговика может один из игроков или все игроки по очереди.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игроки трижды попали в снеговика, пока он не дошёл до клетки ❄️, это победа: вы растопили снеговика, прошли непростое испытание и теперь точно умеете дышать огнём! А ещё вы стали замечательной командой драконов, готовой к любым приключениям.

Если снеговик успел дойти до клетки ❄️ или на поле не осталось жетонов приключений, а вы не попали в снеговика 3 раза, значит, в этот раз вы не прошли испытание. Но драконы — существа очень упрямые, так что попробуйте ещё раз!

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Если вы хотите сделать игру сложнее, вы можете:

- считать победой только если игроки попали в снеговика не 3, а 4 раза;
- уменьшить количество жетонов на поле при подготовке к игре.

2 игрока — 21 жетон (уберите в коробку 1 🐉 и 1 🔥).

3 игрока — 19 жетонов (уберите в коробку 2 🐉 и 2 🔥).

4 игрока — 17 жетонов (уберите в коробку 2 🐉, 2 🔥 и 2 🍉).

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Максим Половцев, Анна Половцева.

Художник: Кристина Полякова.

Проект-менеджер: Анна Ларионова.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Арт-директор: Виктор Забурдаев.

Редактор: Анна Давыдова.

Корректор: Екатерина Тупицына,
корректорское бюро «Ёлки-палки».

Продакшен-менеджеры: Сергей Морозов, Андрей Незнамов.

Директор по продажам: Дмитрий Калмыков.

Директор по маркетингу: Владимир Эделев.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.

