



СОКРОВИЩА ГНОМОВ

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Гномы долго и усердно трудились, чтобы добыть драгоценные камни. Но их отобрал засевший в пещере жадный огнедышащий дракон. Помогите храбрым гномам обхитрить его и вернуть назад свои сокровища! Эта веселая соревновательная игра с простыми правилами не только развлечет малышей, но и принесет им пользу. Играя, дети научатся принимать самостоятельные решения, потренируют навыки устного счета и произвольное внимание. Игра рассчитана на 2-6 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 10 лет и их любящих родителей.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока – первым собрать 10 драгоценных камней любых цветов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает фишку гнома и карточку сундука цвета своей фишки. Игроки размещают свои сундуки на небольшом расстоянии от игрового поля. Каждый игрок ставит фишку на свой сундук (Рис. 1). Если игроков меньше 6, то лишние фишки и сундуки убираются в коробку и в игре не участвуют.

Все драгоценные камни сложите в мешочек, хорошенько потрясите его и, доставая по одному камешку, раскладывайте по кругу, пока в каждом секторе не окажется по 10 камней.

Соберите дракона из деталей, вставив детали лап в пазы. Бросьте кубик и установите дракона в центре игрового поля так, чтобы его голова находилась в секторе выпавшего цвета.

Например, если на кубике выпал желтый цвет, голова дракона поворачивается в сторону желтого сектора (Рис. 1).



Рис. 1

ХОД ИГРЫ

Круг игры состоит из одного действия каждого гнома и одного действия дракона. Игрока-дракона в игре нет, его действия определяются описанными ниже правилами. Игроки-гномы ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию.

ГНОМЫ

В свой ход игрок может совершить только одно действие из нижеперечисленных:

- **Переместить фишку на любой сектор пещеры, кроме того, куда смотрит голова дракона.**

При этом не важно, находится фишка игрока в начале хода в пещере или на сундуке. В одном секторе может одновременно находиться любое количество гномов. Брать драгоценный камень в этот же ход, когда фишка пришла в сектор, нельзя.

Так зеленый гном, находящийся в начале хода вне пещеры, на Рис. 2а может переместиться на любой из секторов поля, кроме желтого (туда смотрит голова дракона). А тот же зеленый гном на Рис. 2б, находящийся в начале хода на фиолетовом секторе пещеры, может переместиться на любой другой сектор, кроме оранжевого (туда смотрит дракон).

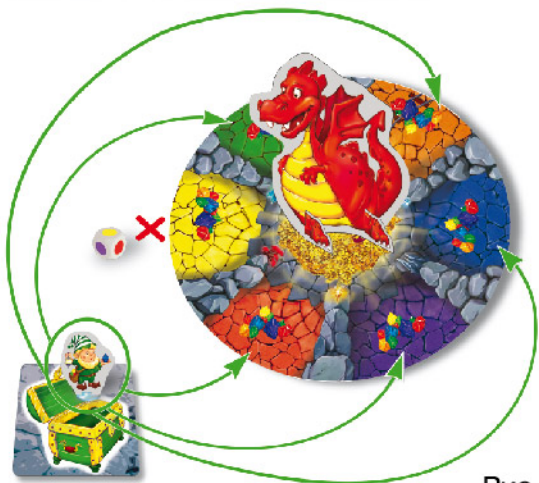


Рис. 2а

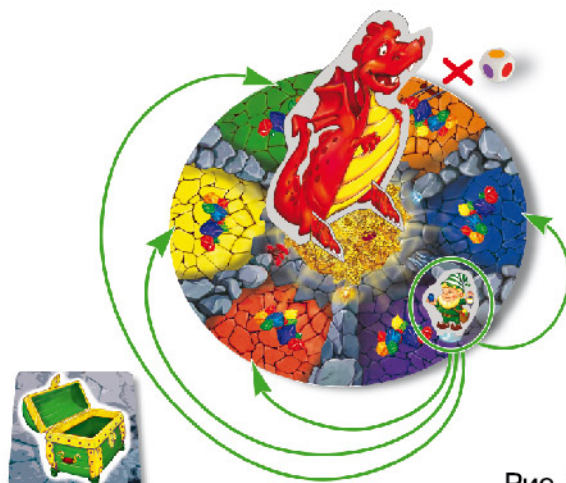


Рис. 2б

- **Взять один драгоценный камень.**

Если на момент начала хода игрока его фишка уже находится в секторе игрового поля, где есть драгоценные камни, то игрок может взять **один любой из этих камней** и положить его на стол, между игровым полем и своим сундуком, как показано на Рис. 3. Этот камень гном носит с собой.

Добытых в разные ходы камней, которые игрок носит с собой, может быть несколько. Но у игрока не может быть больше 10 камней (учитываются все камни игрока – и те, что в сундуке, и те, которые он носит с собой). Лишние камни брать запрещено! Положить камень в сундук гном сможет, только добровольно покинув пещеру в один из последующих своих ходов. Класть камень в сундук, находясь в пещере, нельзя.

- **Покинуть пещеру и сложить камни в сундук.**

Если фишка игрока в начале хода находится в любом из секторов пещеры, у него уже есть ранее добытые им камни, которые он носит с собой (лежат между игровым полем и своим сундуком), и в этот ход игрок не берет больше камней, то он может **переложить свои добытые камни в сундук**. Для этого игрок перемещает свою фишку с игрового поля и камни, носимые с собой, на свой сундук.

Так зеленый гном на Рис. 4 в свой ход переставляет свою фишку на сундук и перекладывает на карточку сундука все 3 ранее добытые им камня, которые он носил с собой.

Камни, лежащие в сундуке, дракон отнять у игрока уже не сможет. Именно они являются призовыми очками и приближают игрока к победе. Вернуться в пещеру игрок сможет только в следующем игровом круге по общим правилам.

После выполнения одного из перечисленных выше действий ход переходит к следующему игроку.



Рис. 3

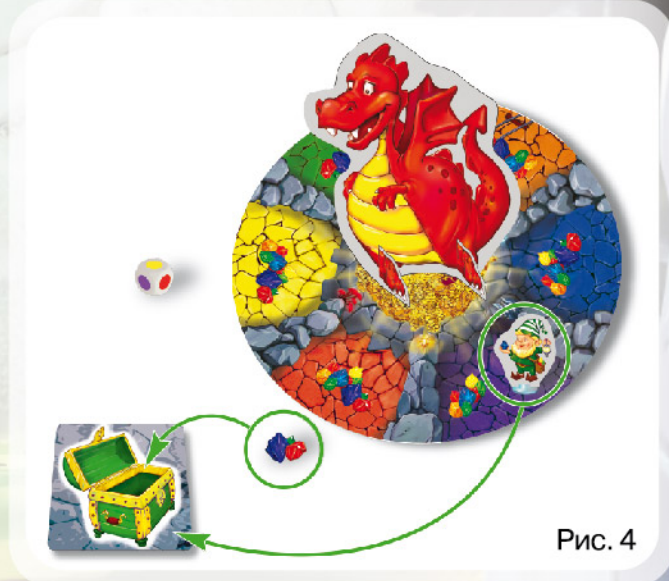


Рис. 4

ДРАКОН

После того, как каждый гном сделал свой ход, наступает ход дракона. Любой из игроков бросает кубик и поворачивает дракона головой в сектор выпавшего цвета.

- Если в секторе, куда повернулся дракон, гномов нет, то начинается новый круг игры.
- Если в секторе, куда повернулся дракон, есть один или несколько гномов, то эти гномы убегают из пещеры и теряют все камни, которые они носили с собой. Эти игроки переставляют свои фишки на свои сундуки, а камни, которые лежали между игровым полем и сундуком, возвращаются в сектор игрового поля, куда смотрит дракон.

Камни, которые находятся в сундуке игрока, дракон не отбирает!

Так на Рис. 5 на кубике выпал синий цвет, и дракон повернулся в синий сектор. В синем секторе стоит фишка зеленого гнома. Зеленый гном пугается дракона, бросает камни, которые нес с собой, и убегает. То есть зеленый и красный камни, которые у игрока лежат между игровым полем и его сундуком, он кладет на синий сектор пещеры, а фишку переставляет на свой сундук.



Рис. 5

На гномов, находящихся в секторах, куда не смотрит дракон, его поворот никак не действует, и они могут продолжать спокойно заниматься своими делами. *Так желтый гном на Рис. 5 находится в красном секторе. Дракон его не видит и ему не страшен.*

Дракон поворачивается в конце каждого круга игры после того, как каждый игрок сделал по 1 ходу. Если на кубике выпал тот же самый цвет, что и в прошлый раз, дракон остается на месте (видимо, он задремал).

После хода дракона круг игры завершается и начинается новый, в котором гномы снова ходят по очереди.



Победит тот гном, который первым накопит в своем сундуке 10 драгоценных камней. Цвета камней не важны. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок.

Если игроков меньше 6, то количество камней, необходимых для победы можно увеличить: при 5 игроках до – 12, при 4 игроках до – 15, при 3 игроках до – 20, при 2 игроках до – 30.



- Играя с самыми маленькими игроками, можно сократить количество необходимых для победы камней до 5.
- Чтобы ускорить игру, можно играть до первого победителя, а места между остальными распределить по количеству камней в их сундуках.
- Цель игры можно изменить, поручив игрокам собрать не **10 любых**, а коллекцию из **6 камней** разных цветов. В этом случае игрок не может держать у себя (иметь в сундуке и нести с собой) больше 6 камней.
- Также можно сделать целью игры – собрать каждому гному по 10 драгоценных камней одного цвета, совпадающего с цветом его фишки. В этом варианте игры брать камни чужих цветов нельзя.

КОРОЛЬ ГНМОВ

Для этой игры вам понадобится только мешочек с драгоценными камнями.

Цель каждого гнома – первым собрать 6 камней разных цветов (Рис. 6).



Рис. 6

Сложите все драгоценные камни в мешочек и хорошенько его потрясите. Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок может выполнить 1 действие по своему выбору:

- **Не глядя, взять себе 1 драгоценный камень из мешочка.** Показывать камень другим игрокам не нужно. Игрок зажимает его в кулаке левой руки. Если в мешочке не осталось камней, то игрок должен меняться.
- **Поменяться 1 камнем с другим гномом по своему выбору.** Обмен осуществляется следующим образом. Игрок, предложивший обмен, выбирает один из своих камней, зажимает его в кулаке правой руки и кладет кулак на стол. После этого он говорит, с кем хочет поменяться. Игрок, которому предложили обмен, тоже зажимает один из своих камней в кулаке и кладет кулак на стол. Потом оба игрока разжимают кулаки и меняются камнями. Отказаться от обмена при наличии камней нельзя.

Побеждает игрок, который первым соберет коллекцию из 6 камней разных цветов. Он становится королем гномов, а игра заканчивается.

СОСТАВ ИГРЫ

1. Игровое поле – 1 шт.
2. Фигура дракона – 1 шт. (3 детали)
3. Фишки гномов – 6 шт.
4. Подставки под фишки – 6 шт.
5. Карточки сундуков – 6 шт.
6. Кубик шестлицевый – 1 шт.
7. Кристаллы – 60 шт. (6 цветов)
8. Мешочек – 1 шт.
9. Правила игры.



* Характеристики товара, в том числе его внешний вид и комплектность, могут отличаться от изображений в правилах игры.

