

## КАРТЫ ДРАКОНОВ

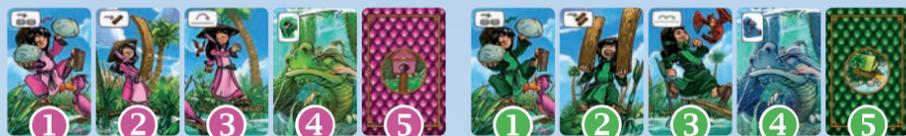
Во время фазы выполнения действий карта дракона отменяет действие карты, помещенной в ту же позицию, для игрока того же цвета, что и дракон на этой карте.

Игрок НЕ МОЖЕТ разыгрывать более одной карты дракона за раунд. Он также может решить не использовать ни одну.

Карта дракона не отменяет эффект другой карты дракона. Если несколько игроков использовали карту дракона в одной и той же позиции, применяются все эффекты (смотрите пример 5).

**Напоминание:** в игре менее чем с 6 игроками каждый игрок убирает драконов отсутствующих цветов из своей руки.

Пример 5: розовый игрок разместил зеленого дракона на 4-й позиции, зеленый игрок разместил синего дракона на 4-й позиции. Зеленый дракон не отменяет действие синего дракона. Синий игрок не сможет выполнить свое четвертое действие.



Производитель: Matagot SAS  
161 rue Fernand Audeguil.  
33000 Bordeaux  
@StudioMatagot  
www.matagot.com

### БЛАГОДАРНОСТИ

Дизайнер: Роберто Фрага  
Художник: Пьер Лешевалье (ПЬЕРО)  
Графика: Лаура Аррескурренага и Паулин Рузэ  
Редакционный директор: Арно Шарпантье  
Производство: Publishing Technology & Solutions



По любым вопросам: info@rollingames.ru.  
Еще больше игр на сайте: www.rollingames.ru.  
VK и Telegram: @rollin\_games

### Над русским изданием работали:

Никита Андриченко, Наталья Андриченко, Дмитрий Назаров,  
Евгения Назарова, Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко

FAQ и последняя версия правил:



# Речные Драконы

В дельте Меконга самые смелые молодые люди каждый год соревнуются друг с другом в знаменитом состязании.

Построив мосты из досок и камней, они стараются пересечь реку и добраться до деревни на противоположном берегу. Чтобы попасть туда, им придется тщательно планировать свои действия, избегать маневров противников и неожиданных вмешательств драконов Меконга.

Первый прибывший к месту назначения получит золотого дракона из рук самого короля!



Игровое поле  
(двухстороннее)



27 камней



36 пронумерованных досок  
(6 размеров и 6 разных цветов)



78 карт действий (по 13 каждого цвета)



Карта первого игрока



6 фигурок разного цвета и формы

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле **1** в центре стола, стороной, где видны острова.
- Разместите камни **2** так, чтобы они были доступны всем игрокам.
- Выберите цвет, соответствующий одной из стартовых деревьев.

Число игроков	Цвета в игре
2	Розовый и черный или голубой и желтый или красный и зеленый
3	Голубой, красный и розовый или зеленый, желтый и черный
4	Голубой, зеленый, красный и желтый
5	Все цвета, кроме розового или черного
6	Все цвета

Самый младший игрок берет карту первого игрока **3** и кладет ее перед собой.

## ОСНАЩЕНИЕ ИГРОКА

- 1 пешка **4**, размещенная в его стартовой деревне.
- 6 досок **5** его цвета (все разного размера).
- 13 карт действий **6** в руке, из которых он убирает все карты драконов отсутствующих цветов.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. Раунд проходит следующим образом:

### 1. Фаза программирования

Каждый игрок выбирает 5 карт действий из тех, что есть у него на руке. Он размещает их перед собой лицом вниз в том порядке, в котором хочет сыграть, начиная слева. Осторожно, как только карты размещены, игроки НЕ МОГУТ поменять их местами или переместить.

### 2. Фаза выполнения действий

Когда все игроки разместят перед собой 5 карт, все они одновременно раскрывают свою первую карту и в порядке хода выполняют действия, один за другим по часовой стрелке, всегда начиная с первого игрока.

После того как все игроки завершили свое первое действие, игроки раскрывают свою вторую карту и выполняют эти действия. Игроки повторяют этот процесс для всех 5 карт.

**Осторожно:** действие игрока может быть отменено картой дракона (смотрите на последней странице правил раздел «Карты драконов»).

Когда все действия выполнены, раунд заканчивается, и затем:

1. первый игрок отдает карту первого игрока своему соседу слева;
2. игроки берут обратно в руку все карты действий, использованные в ходе раунда (те же карты можно использовать в следующем раунде);
3. начинается новый раунд, вновь с фазы программирования и так далее.

## ЦЕЛЬ И КОНЕЦ ИГРЫ

Цель игры – добраться до деревни, расположенной напротив своей стартовой деревни. Как только пешка доберется до деревни назначения, игра сразу же заканчивается, даже если раунд и действия еще не завершены.

### Пример подготовки для игры вдвоем



## ДЕЙСТВИЯ



### Разместите 1 камень

Игрок ДОЛЖЕН разместить 1 камень на одном из 27 островов.



### Разместите 2 камня

Игрок ДОЛЖЕН разместить 2 камня, каждый на одном из 27 островов.

- Камень нельзя разместить за пределами острова.
- На каждом острове помещается только один камень.
- Невозможно поместить камень в деревню.
- Когда камень размещен, его нельзя переместить или убрать с поля, кроме как с помощью действия «Убрать 1 доску или 1 камень».
- Если игроку нужно взять из запаса один камень, а их в запасе не осталось, действие не выполняется.



## Экспертные правила

Переверните игровое поле на сторону, где исчезли острова. Вместо того чтобы размещать камни на островах, помещайте их прямо в воду. В остальном придерживайтесь обычных правил игры.



### Разместите 1 доску

Игрок ДОЛЖЕН разместить 1 доску на 2 камня, либо на деревню и один камень.



### Разместите 2 доски

Игрок ДОЛЖЕН разместить 2 доски, следуя тем же инструкциям.

Игрок ДОЛЖЕН оценить расстояние между двумя камнями или камнем и деревней, а затем выбрать доску из своего запаса. После того как доска выбрана, ее нельзя заменить, даже если она окажется неудачным выбором!

- Если доска слишком длинная, это не проблема, доска может выйти за пределы камня.
- Но если доску невозможно разместить устойчиво (слишком короткая), игрок ДОЛЖЕН разместить ее в другом месте.
- Если игрок не может найти подходящее место для доски, доску убирают из игры!
- Две доски НЕ МОГУТ пересекать друг друга.
- Запрещается передвигать камень, чтобы поставить доску.

**Важно!** Доска не может опираться на другую доску, за исключением случаев, когда камень или деревня могут поддерживать их обе.



**Важно!** Камень или деревня могут поддерживать максимум 3 доски.

### Убрать 1 доску или 1 камень

Игрок ДОЛЖЕН выбирать между:

- Снять с игрового поля доску любого цвета и размера и положить ее в запас своих досок. Он сможет использовать ее позже.
- Снять камень с игрового поля и положить его обратно в общий запас камней.



### Запрещено:

- убирать доску, занятую пешкой.
- иметь в индивидуальном запасе две доски одинакового размера (с одинаковым номером).
- иметь в индивидуальном запасе более 2-х досок разных цветов.
- убирать камень, поддерживающий одну или несколько досок.

Если ни доски, ни камни не могут быть убраны, действие не выполняется.

## 1 Движение

Игрок ДОЛЖЕН переместить свою пешку на доступную (не занятую другой пешкой) соседнюю доску или деревню (смотрите пример 1).



## 2 Движения

Игрок ДОЛЖЕН переместить свою пешку на две доски или на одну доску и в деревню (смотрите пример 2).



- Пешку можно передвигать в любом направлении и по любой доске независимо от цвета.
- Пешка не может передвинуться на доску, занятую другой пешкой, но деревня может принять неограниченное количество пешек.
- Если ходы невозможны ни в одном направлении, пешка падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню.
- В случае двух ДВИЖЕНИЙ можно развернуться и закончить движение на стартовой доске.



Пример 1: зеленая пешка должна передвигаться на свободную соседнюю доску. Она не может пойти на розовую доску, уже занятую желтой пешкой.



Пример 2: зеленая пешка должна передвинуться на две доски. Все доски вокруг заняты другими пешками, зеленый игрок может лишь дойти до красной деревни или вернуться на доску, на которой уже стоит.

## Перепрыгнуть через другую пешку

Игрок ДОЛЖЕН своей пешкой перепрыгнуть через пешку, стоящую на соседней доске.



- Результат прыжка эквивалентен действию 2 ДВИЖЕНИЯ (смотрите пример 3).
- Чтобы это действие было возможным, пешка должна иметь возможность приземлиться на деревню или незанятую доску.
- Если прыжок невозможен (нет пешки на соседней доске, нет места для приземления), пешка прыгает зря, падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню. (смотрите пример 4).



Пример 3: желтая пешка должна перепрыгнуть через другую пешку. Здесь желтый игрок может перепрыгнуть только через зеленую пешку и приземлиться на красную доску, потому что рядом с ним нет другой пешки.



Пример 4: здесь нет пешки, через которую желтая пешка могла бы перепрыгнуть. Желтый игрок пропускает прыжок, падает в реку и возвращается в свою стартовую деревню.