

# נוחות 辰 הדרקון

## הודאות המשחק

### חלקי המשחק

4 דרקוני גפן בצבע ירוק  
3 דרקוני מים בצבע כחול  
2 דרקוני אש בצבע אדום

אבני דרקון שחורים ולבנים, לפי החלוקה הבאה:

לוח  
2 קוביות

### מבנה הלוח - מצב תחילת משחק

היריב מאחד הסוגים (כל ארבעת דרקוני הגפן -או- שלושת דרקוני המים -או- שני דרקוני האש).

### הכנת המשחק

הניחו את הלוח במרכז השולחן כך שמשטח הכניסה בכל צד מהלוח נמצא מול אחד השחקנים. כל שחקן בוחר צבע (שחור או לבן) ומניח 3 דרקוני גפן (בצבע ירוק) על הטבעת הפנימית בשלושת המקומות מעל משטח הכניסה שלו המסומנים במספרים 1, 2 ו-3, כמו בתרשים. את אבני הדרקונים הנוותרות (3 דרקוני מים, 2 דרקוני אש ודרקון הגפן האחרון) יש להניח בצד שמאל של הלוח באיזור המתנה.

### אופן תנועת הדרקונים [אבני המשחק]

כל שחקן בתורו מגלגל 2 קוביות ומוליך את האבנים שלו בתוך החלק הפנימי של טבעת הזירה. השחור נע בכיוון השעון ואילו הלבן נע נגד כיוון השעון, כפי שפונים הדרקונים בתרשים במרכז הלוח. אם על איזור בזירה כבר מונחת אבן בחלק הפנימי שלה, האבן תנוע בטבעת החיצונית של האיזור. איזור בלוח המכיל שני אבנים מהוה חסימה, לא ניתן לסיים מהלך של אבן באיזור שכבר מכיל שתי אבנים. שחקן בתורו



### מטרת המשחק

מטרת המשחק היא להביס את כח היריב. אפשר לנצח בשני אופנים:

- כאשר ליריב לא נותרו דרקונים במשחק, כלומר לא נותרו לו אבנים בזירה או על משטח הכניסה. כאשר אחד השחקנים מוציא מהמשחק את כל דרקוני

## גיוס דרקונים לנח

כאשר מסיימים מהלך באחד מששת האיזורים הפינתיים של הזירה הצבועים בצבעי הדרקונים השונים, השחקן מעביר אבן תואמת מאיזור ההמתנה שלו למשטח הכניסה.

## מעבר ממשטח הכניסה לזירה

כדי להעביר דרקונים ממשטח הכניסה לתוך הזירה, יש לקבל מספר אחד (1), שתיים (2) או שלוש (3) בקוביות. יש להניח את האבן הנבחרת לתוך האיזור עם המספר התואם לערך. אם באיזור יש כבר שני דרקונים, אין אפשרות להכנס לאותו איזור. מהלך זה בא במקום שימוש בקוביה לצורך תנועה בתוך הזירה.

## בריחה

כדי לברוח מתפיסת דרקון גפן של היריב, זורקים את הקוביות כרגיל ומשתמשים בערך הנמוך יותר בקוביות כדי להניע את האבן (אם זרקתם בקוביות דאבל משתמשים באחת מהאבנים לצורך המהלך). הערך הגבוה בקוביה השנייה מייצגת אנרגיה המשמשת לצורך הבריחה, וזה השימוש שלה במהלך זה. זכרו להניע את האבן שנשארה מאחור לתוך הטבעת הפנימית של האיזור.

הערה: שיטה זו אינה משחררת את האבנים שלכם מתפיסה עצמית, אבנים ידידותיות יכולות להשתחרר רק על ידי הנעה של האבן החיצונית.

## ניהול הקוביות

אם ישנה אפשרות לנוע או להיכנס לתוך הזירה לפי הטלת הקוביות השחקן חייב לעשות זאת, אבל אפשר להשתמש בקוביות בכל סדר, ובכך יש אפשרות ליצור מצב שבו אי אפשר יהיה להשתמש בקוביה השניה. ייתכן גם מצב בו אי אפשר לנוע על פי אף אחת מהקוביות. במקרה כזה התור עובר לשחקן השני מבלי לבצע מהלך.

יכול לבחור לנוע בזירה עם אבן אחת את שתי מספר הקוביות, או לחלק את המהלך בין שני דרקונים, כאשר כל דרקון מבצע מהלך כמספר אחת הקוביות. אם נעים עם אבן אחת, היא חייבת להיות מסוגלת לבצע עצירה על פי ערך אחת הקוביות לפני המשך המהלך. בסוף התנועה אבן הדרקון מונחת על האיזור אליה הגיעה בחלק הפנימי של זירת הקרב.

## נוחות הדרקונים

לכל אחת מאבני הדרקון כוח ייחודי משלה המשמש נגד הדרקונים היריבים כדי לתפוס, להחזיר לעמדת ההמתנה או להוציא מהמשחק.

**דרקון גפן (צבע ירוק):** כאשר דרקון גפן נוחת בלוח באיזור שיש בו דרקון יריב, הוא לופט את הדרקון היריב בענפיו ומחזיק אותו במקום. דרקון היריב אינו יכול לנוע ממקומו עד אשר דרקון הגפן נע הלאה בלוח ומשחרר אותו, או שהוא מבצע בריחה (מוסבר בהמשך).

**דרקון מים (צבע כחול):** כאשר דרקון מים נוחת בלוח באיזור שיש בו דרקון יריב, הוא שוטף אותו בזרם מים חזרה אל איזור ההמתנה שלו.

**דרקון אש (צבע אדום):** כאשר דרקון אש נוחת באיזור בלוח שיש בו דרקון יריב, הוא שורף אותו, ודרקון היריב יוצא מן המשחק. את האבן שיצאה מן המשחק מניחים בצד ימין של הלוח באיזור המיועד.

הערה: לאחר שטיפה או שריפה של דרקון יריב, יש לזכור תמיד להניע את הדרקון התוקף לתוך הטבעת הפנימית של אותו איזור.

## לנידת דרקונים מאותו נח

כאשר שחקן מסיים מהלך בתוך איזור שיש בו את אחת האבנים שלו, האבן הנעה תונח בטבעת החיצונית של האיזור. האבן הפנימית נלכדת, ואיננה יכולה לנוע עד שהאבן החיצונית תנוע הלאה ותשחרר אותה. אין לדרקון הלוכד שום השפעה אחרת חוץ מעצירת האבן הפנימית.

© 2016 ALL RIGHTS RESERVED  
Gen Four Two Ltd.  
www.gen42.com



מיוצר בסין.  
יצרן: GEN42 אנגליה  
יבואן: סמארט זון בע"מ  
ח.פ. 514368828  
עמי 3 פ"ת 514-7906373/4  
www.smartzonegames.com