

# דראקון

## חוקי המשחק

3. כל שחקן בוחר דמות פלסטיק ומציב אותה בחדר ה"התחלה" (לא משנה איזו דמות בוחרים. במשחק הבסיסי הן כולם אותו דבר).
4. שימו את כל המטבעות בערמה בצד הלוח, עם הפנים מטה, כך שלא ניתן לראות את הערכים עליהם. ערימה זו היא אוצר הדרקונית.

### מהלך המשחק

בחרו באקראי מי השחקן שמתחיל. לאחר שהראשון סיים את תורו, המשיכו בכיוון השעון.

בתורך, עליך לבצע אחת מהפעולות הבאות:

**הצבה:** הצב אריח חדר אחד מאלו שבידך בצמוד לחדר שכבר במשחק. לאחר מכן יש לקחת את האריח העליון מערימת האריחים ולהוסיפו לערימה שלך.

או

**תנועה:** הזז את דמותך לחדר סמוך לזה בו היא נמצאת. עקוב אחר ההנחיות לאותו חדר, אם ישנן.

### הצבת חדר

כאשר מציבים אריח חדר, יש להציבו צמוד לחדר שכבר במשחק, אך אסור להציבו כך שהחצים על האריחים פונים זה לזה. ראה דיאגרמת "הצבת חדר" לדוגמאות למהלכים חוקיים ולא חוקיים.

אם לא נותרו אריחים בערימת השליפה, המשחק ממשיך כרגיל, מלבד שלא שולפים אריח נוסף מהערימה לאחר הנחת אריח ששחק מהיד.

אם אין לך אריחים ביד, לא ניתן לשלוף אריחים מערימת השליפה. בתורך, מותר לך רק להזיז את דמותך. אם לא ניתן להזיז את הדמות, מדלגים על תורך.

אם לאף אחד מהשחקנים אין אפשרות להציב חדר, ואף אחד לא יכול להזיז את דמותו – המשחק נגמר, והשחקן שצבר הכי הרבה זהובים מנצח.

### הזזת הדמות

ניתן להזיז דמות אך ורק בכיוון החץ המופיע בחדר עליו עומדת הדמות באותו רגע. לדוגמה, אם דמותך עומדת על חדר בו חצים רק למעלה או למטה, ניתן לנוע רק למעלה או למטה (בהנחה וישנם אריחי חדרים בכיוונים אלו). אם אין חץ בכיוון החדר, או אין חדר בכיוון החץ – לא ניתן להזיז את הדמות באותו כיוון.

כאשר מזיזים דמות לחדר, הפעולה המיוחדת (אשר מצוינת בסמל על החדר) מופעלת.

הדרקונית הזקנה דראקון לכדה חברת הרפתקנים אמיצה אשר העזה לחדור אל מאורתה בניסיון לגנוב את אוצר הדרקונית. אך במקום לאכול אותם מיד, דראקון החליטה לשחק בהם: תאווה כצע תוציא אחד מהם לחופשי. היא מפתה אותם עמוק אל חדרי האוצר הקסומים, אל הכספות המכושפות, והראשון שיאסוף עשרה זהובים במבוך הדרקונית יצא לחופשי. השאר יהיו ארוחת צהרים.

המהדורה השלישית של 'דראקון' מציגה חלקים גדולים יותר, גרפיקה חדשה לחלוטין, דמויות שחקנים ודראקון מפלסטיק. תערובת סמני החדרים תוכננה להעניק את מרב ההנאה האפשרית מדראקון.

### מטרת המשחק

**בדראקון** כל אחד מהשחקנים שולט בדמות אחת הלכודה במבוך הדרקונית. השחקן הראשון שיאסוף כמות מטבעות, לסך של לפחות 10 זהובים, מנצח את המשחק מיידית. מומלץ לשמור את מטבעות הזהב שלך עם הפנים מטה, כך ששחקנים אחרים לא ידעו בדיוק כמה אתה קרוב לניצחון.

### רכיבים

**דראקון** כולל את החלקים הבאים:

• **חוברת חוקים זו**

• **1 דמות של דראקון:** דמות זו מייצגת את דראקון עצמה. היזהרו! אם דראקון מסיימת את תורה במשבצת של דמותך, זה יכאב!

• **6 סמני יכולות לדמויות:** סמנים אלו משמשים באופציית המשחק "גיבורים!"

• **72 סמני חדרים (אריחי משבצת):** אריחים אלו מצטרפים יחד ליצירת מפה של מאורת הדרקונית. לאריחים רבים סימונים לפעולות מיוחדות המתקיימות כאשר הדמויות דורכות עליהם. פעולות אלו מתוארות בהמשך.

• **6 דפי-הפניה לדמויות:** דפים אלו מאפשרים בדיקה מהירה של השפעות חדרים.

• **28 מטבעות:** אלו המטבעות אותם מנסים השחקנים לאסוף כדי לנצח במשחק. כל מטבע שווה בין 1 ל-3 זהובים.

### הכנה למשחק

1. הציבו את חדר ה"התחלה" (האריח הדו-צדדי עם ראש הדרקון האדום) במרכז השולחן.
2. ערבבו את שאר סמני החדרים. חלקו 4 לכל שחקן, עם הפנים למטה. את שאר האריחים שימו בערימה בצד. ערמה זו היא ערימת השליפה.



פעולות אינן מבוצעות טוב, אלא אם הדמות נכנסת לחדר שוב במועד מאוחר יותר.

## דמות הדרקונית

דמות הדרקונית מונחת בצד בתחילת המשחק. בפעם הראשונה ששחקן כלשהו מציב חדר "תנועת דראקון", אותו שחקן חייב להציב את דמות הדרקונית בחדר כלשהו בלוח, בו אין דמויות שחקנים.

בשאר המשחק, אם דמות הדרקונית ניצבת באותו חדר יחד עם דמות, אותו השחקן זורק מטבע אקראי אחד חזרה לערימה, וחוזר חזרה לחדר "התחלה". אם דמות הדרקונית נמצאת בחדר עם יותר מדמות שחקן אחד, כל הדמויות נפגעות. אם הדמות כבר נמצאת בחדר "התחלה", השחקן רק מאבד מטבע אחד.

שימו לב כי הדרקונית אינה משפיעה אם דמות עוברת דרך חדר בו הדרקונית נמצאת (בהשפעת "רוח חזקה" למשל), או אם הדרקונית עוברת דרך חדר בו דמות נמצאת.

אם דמותך נעה לחדר בו הדרקונית נמצאת, עליך לנוע מיידית (לפני כל פעולת חדר) ל"התחלה" ולזרוק מטבע אחד אקראי.

**הערה: פסלון הפלסטיק של דרקונית לא נחשב כדמות.**

## חוקים אפשריים ואופציות משחק

### חוק אפשרי: גיבורים!

במשחק הבסיסי אין חשיבות לבחירת הדמות. אך באופציית משחק זו השחקנים בוחרים דמויות באקראי, וכל דמות מעניקה יכולת חד-פעמית במשחק לשחקן ששולט בה. ניתן להפעיל את הפעולה המיוחדת בתורך, מיד לפני או מיד אחרי ביצוע פעולות רגילות (הצבת חדר או הזזת דמות).

השתמשו בסמני היכולות המיוחדות לדמויות כדי לעקוב מי כבר ניצל יכולת מיוחדת ומי עדיין לא. לאחר שימוש ביכולת מיוחדת, יש להחזיר את הסמן לקופסה.

להלן רשימת הדמויות ויכולותיהן המיוחדות:

**אביר:** אם שחקן יריב מנסה לקחת ממך מטבע, או שאתה עומד לאבד מטבע בשל פעולת חדר, הינך יכול להשתמש ביכולת המיוחדת של האביר למנוע את איבוד המטבע (זו הפעולה המיוחדת היחידה שאינך חייב לעשות בתורך. אך כמו כל פעולה מיוחדת, ניתן להפעילה רק פעם אחת במשחק).

**אמזונה:** ניתן לעשות שימוש ביכולה המיוחדת של האמזונה לנוע חדר אחד נוסף בנתיב האפשרי. עקבו אחר ההוראות בשני החדרים.

**ברברי:** כאשר הברברי באותו חדר עם דמות מתחרה, השתמשו ביכולתו המיוחדת להזיז את המתחרה חדר אחד, בכיוון חוקי אפשרי. הדמות שהוזזה ממקומה חייבת לעקוב אחר ההוראות בחדר אליו היא עברה. לאחר מכן הברברי לוקח אריח חדר אחד אקראי מידו של השחקן שדמותו הוזזה, ומוסיף אותו לערימה שלו.

**גמד:** יכולתו המיוחדת של הגמד מאפשרת לך לזרוק כל מספר של אריחים מידך, ולהחליפם במספר שווה מערימת השליפה. אם יש לך פחות מארבעה חדרים, הינך רשאי לשלוף מהערימה כמות אריחים עד שיהיו לך ארבעה.

**גנב:** יכולתו המיוחדת של הגנב מאפשרת לך לקחת מטבע אחד משחקן שדמותו נמצאת באותו החדר עם הגנב (אך רק אם יש לשחקן לפחות מטבע אחד).

**קוסם:** יכולתו המיוחדת של הקוסם מאפשרת לך לנוע מהחדר בכל ארבעת הכיוונים, גם בניגוד לכיווני החצים בחדרים הסמוכים. היכולת אינה מעניקה "צעד נוסף" אלא רק מאפשרת לבצע "צעד לא חוקי" פעם אחת.

### אופציית משחק: הברחה ממאורת הדרקונית!

כדי לנצח, דמות חייבת להיות הראשונה לאסוף שמונה זהובים, ואז לנוע לחדר "ברחה" או "שיגור" כדי לברוח מיידית מזעמה של דראקון. אם ברשותך 8 או יותר זהב כאשר הדמות מגיעה לאחד משני החדרים האלו – המשחק מסתיים בניצחונך.

### אופציית משחק: מאמץ קבוצתי (4 או 6 שחקנים)

במשחק זה, כל שני שחקנים חוזרים לקבוצה ומנסים להשיג 20 זהב יחד. בארבעה שחקנים יהיו שתי קבוצות של שני שחקנים. בשישה שחקנים, יהיו שלוש קבוצות של שני שחקנים.

במשחק של ארבעה שחקנים, כל שחקן יושב מול חברו לקבוצה. סדר המשחק הוא: שחקן 1 (קבוצה א'), שחקן 2 (קבוצה ב'), שחקן 3 (קבוצה א'), שחקן 4 (קבוצה ב').

במשחק בשישה שחקנים, כל שחקן יושב במרחק שלושה אנשים משמאל לחברו לקבוצה. סדר המשחק הוא: שחקן 1 (קבוצה א'), שחקן 2 (קבוצה ב'), שחקן 3 (קבוצה א'), שחקן 4 (קבוצה א'), שחקן 5 (קבוצה ב'), שחקן 6 (קבוצה ג').

כל החוקים הרגילים תקפים, מלבד שהזהב שלך ושל חבריך לקבוצה הוא משותף. לשניכם מותר להציץ בסתר במטבעות כדי לראות כמה צברתם. אם מטבע נורק או נגנב מחברך לקבוצה, הוא יוצא מסך הזהב המשותף לכם.

אופציית משחק: זהב קבוע

במקום לאסוף 10 זהב, השחקן הראשון שאוסף 5 מטבעות הוא הזוכה (ללא קשר לערכם של המטבעות).

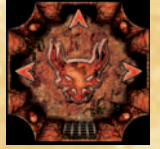


## תיאורי החדרים

**לגנוב מטבע (בכיוון השעון):** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. קח מטבע אקראי כלשהו מהשחקן שיושב לשמאלך. אם אין לשחקן שמשמאלך מטבע – אינך מקבל דבר.



**התחלה:** זהו החדר בו מתחילים את המשחק. חדר "התחלה" לא ניתן להשמדה ע"י "השמדת חדר", ולא ניתן להוציא מהמשחק ע"י "תזווה קסומה". כן ניתן להחליפו ע"י "החלפת חדר".



**לגנוב מטבע (נגד כיוון השעון):** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. קח מטבע אקראי כלשהו מהשחקן שיושב לימינך. אם אין לשחקן לימינך מטבע – אינך מקבל דבר.



**חדר ריק:** בחדרים אלו יש רק חצי כיוון. ישנם חדרים עם חץ אחד, שניים או שלושה.



החדרים הבאים גורמים לפעולות מיוחדות והשפעות.

**למצוא מטבע:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. קח מטבע אקראי מאוצר הדרקוניות.



**בריחה:** לאחר שהצבת חדר זה במשחק,

באפשרותך להעביר אליו את דמותך מיידית. ניתן להשתמש בחדר הבריחה כדי לברוח מהשפעות החדרים 'רוח חזקה' ו-'נבל קסום'.



**מפתח ראשי:** בפעם הבאה שדמותך זוה, היא יכולה לבחור כל כיוון תנועה, אפילו אם הוא מנוגד לכיווני החצים בחדר צמוד. הדבר אפשרי רק בחדר זה – מפתח ראשי אינו דבר שניתן לקחת איתך.



**הזזה קסומה:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. בחר חדר אחד שבמשחק, ואין עליו



דמות שחקן או דרקוניות, והחלף אותו בחדר מידך. החדר שלקחת אליך נשאר אצלך לשימוש עתידי במשחק. החדר שהוחלף לא חייב להיות עם אותם כיווני חצים כמו החדר שיצא מהמשחק, אך הוא כן חייב להיות עם כיווני חצים חוקיים (כלומר, בלי חצים מנוגדים לחדרים שלידו).

**נבל קסום:** כאשר דמות נמצאת בחדר הצמוד לחדר 'נבל קסום' וחצי הכיוון מאפשרים תנועה לחדר זה, אזי בתורה של הדמות לנוע, חובה עליה לנוע אל חדר הנבל הקסום. לא ניתן להשתמש ביכולת המיוחדת של הקוסם להימנע מהתנועה. אם דמות נמצאת בין שני חדרי נבל קסום, היא יכולה לבחור אחד מהם.



**השמדת חדר:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. בחר חדר אחד שבמשחק שאין בו

אף דמות שחקן או דראקון, והשלך אותו לתחתית ערימת השליפה, עם הפנים למטה. השמדת חדר יכולה לחלק את הלוח לשני חלקים או יותר, שאינם מחוברים.



**סיבוב חדר:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. ניתן לסובב חדר אחד כלשהו (90 או 180 מעלות), כל זמן שבסוף הסיבוב הוא מסתדר לפי החוקים (כלומר, בלי כיווני חצים מנוגדים). מותר לסובב חדר שנמצאת בו דמות, או הדרקוניות.



**חדר מפות:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. קח חדר אקראי כלשהו מידו של

אחד השחקנים האחרים וצרף אותו לחדרים שלך. כעת יש לך חדר אחד נוסף למשך שארית המשחק, וליריבך חדר אחד פחות. אם שחקן מאבד באופן זה את כל החדרים שבידו, הוא אינו יכול להניח חדרים בתורו, וחייב להזיז את הדמות שלו.



**רוח חזקה:** בפעם הבאה שדמותך זוה, היא חייבת לנוע על-פני שני חדרים בבת-אחת. שני החדרים צריכים להיות בכיוון תנועה חוקי, והדמות מתעלמת מפעולות בחדר דרכו היא עוברת (הראשון מבין השניים). אם הדמות עוברת דרך חדר "שיגור" או "מפתח ראשי", להם אין חצי כיוון, יש להתחשב בהם כאילו היו בהם חצי כיוון חוקיים (כלומר, שאינם מנוגדים לחצים בחדרים סמוכים). אם הדמות עוברת בחדר הצמוד לנבל קסום, ויש חצים המצביעים אליו, הדמות חייבת להמשיך לחדר הנבל הקסום. לא ניתן להזיז את הדמות אם אין לפחות שני חדרים פנויים לתנועה. ניתן לעשות שימוש ביכולות גיבורים בתחילת, או בסוף התנועה, אך לא במהלך התנועה בחדר אשר הדמות עוברת דרכו. קוסם יכול לעשות שימוש ביכולת המיוחדת שלו כדי לנוע מחדר רוח חזקה, רק אם הוא יכול לעשות את התנועה השנייה באופן חוקי, מבלי להשתמש שוב ביכולתו המיוחדת.



**חדר צף:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. אתה יכול להעביר חדר זה לכל מקום ריק

בלוח, הצמוד לחדר שבמשחק. עליך להציב את החדר בהתאם לחוק חצי הכיוון (כלומר, בלי חצים מנוגדים). פעולה זו יכולה לחלק את הלוח לשני חלקים או יותר, שאינם מחוברים.



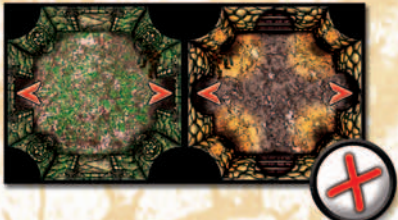
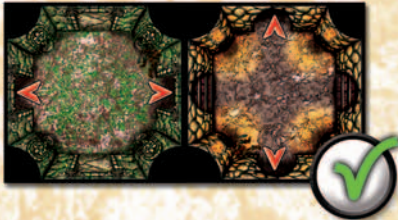
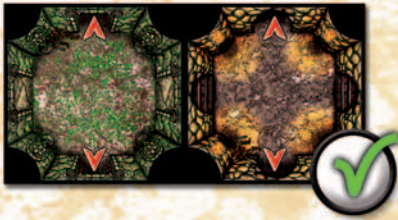
**לאבד מטבע:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. השלך אחד ממטבעות הזהב שלך

(אקראי) לאוצר הדרקוניות.



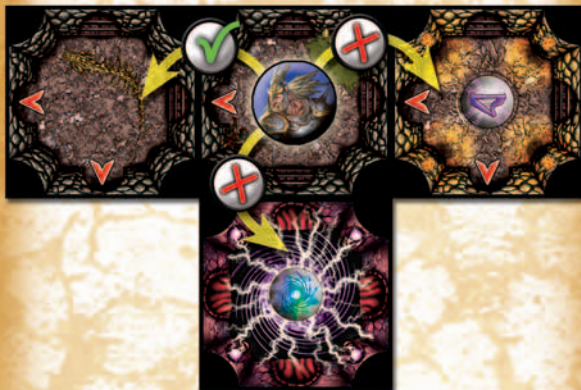


## הצבת חדרים



הצבת החדרים בשתי הדוגמאות הראשונות היא חוקית, כי אין חיצים מנוגדים. הדוגמה השלישית היא לא חוקית במשחק, כי שני חיצים מנוגדים זה לזה.

## הזזת הדמות



בדוגמה מעל, הדמות יכולה לנוע רק לחדר משמאל, מאחר ואין חיצים לכיוונים אחרים.

**שיגור:** בפעם הבאה שדמותך זוה, היא יכולה לעבור לחדר אחר כלשהו שבמשחק.



**שליטה מוחית:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. הזז דמות של שחקן אחר בהתאם לחוקי הכיוון ולפי ההשפעות הרגילות של החדר (לדוגמה, אם הדמות נמצאת בחדר "שיגור", אפשר להזיז אותה לכל מקום אחר במשחק). אם אין אפשרות לתנועה חוקית – לא ניתן להזיז את הדמות. לאחר שדמותו הוזזה, השחקן היריב חייב לפעול בהתאם להוראות החדר החדש.



**תנועת דראקון:** פעולה זו מתרחשת ברגע שהדמות נכנסת לחדר. הזז את דמותה של דראקון עד 3 חדרים, תוך התעלמות מפעולות חדרים וחצי כיוון. ראה תיאור דמותה של דראקון כדי לדעת מה קורה כאשר היא נעצרת בחדר שיש בו דמות. בפעם הראשונה במשחק בה משחק חדר זה, הצב את דמות הדרקון בחדר ללא דמויות.



## תודות

מתכנן המשחק: טום ג'ולי  
פיתוח המשחק: ג'ון גודאנוף וקורי קוניזקה  
עריכה: ג'יימס ד. תור  
עיצוב עטיפה: דייב קנדאל  
עיצוב מיניאטורות: אנדז גסטון  
עיצוב גרפי: אנדרו נברו ובריאן שומבורג  
עיצוב חדרים: אנדרו נברו  
עיצוב סמנים: בריאן שומבורג  
הפקה גרפית לגרסה עברית: ריצ'רד ספייסר  
מנהל אומנותי: ג'ון גודאנוף  
מנהל הפקה: דרל הארדי  
מנהל פיתוח: גרג בנאג  
מוציא לאור: כריסטיאן ט. פטרסון  
שחקני ניסיון: ריק קנינגהם, רוב קנינגהם, דייב ג'ונסון, ריי לי, דן אנדואטו, מייק מרפי, פט סטפלטון  
תודות מיוחדות: ברנדון פריילס וטום ברנד  
תרגום לעברית: יהונתן אלוני  
הוצאה לאור, עברית: כוכבי כסף הוצאה לאור

כוכבי כסף הוצאה לאור 2006. כל הזכויות שמורות. אין להעתיק, לצלם, לשכפל או לחקות כל חלק ממוצר זה ללא אישור מפורש מאת FANTASY FLIGHT GAMES או כוכבי כסף הוצאה לאור.

למידע, תמיכה ומוצרים נוספים, אנא בקרו באתר האינטרנט שלנו

[www.silverstars.co.il](http://www.silverstars.co.il)