



Marco Teubner  
Sylvain Aublin, Stivo



**Game Contents** • 1 Board • 4 Dwarves • 4 Treasure Chests • 24 Cards (4 sets of 6 cards)  
• 1 Dragon • 44 Gold Coins • 4 Purses

## Introduction

Lured by its promised treasure, some brave Dwarves are venturing into the Dragon's Cave! The path leading to its lair is scattered with gold coins which have been left behind by frightened past adventurers. Who will manage to avoid the Dragon and gather the most gold?

## Object of the game

Carefully make your way into the cave and gather as many gold coins as possible. The richest player at the end of the game wins!

## Set Up

(see 2 Player Variation at the end of rules)

- ◆ Place the board in the centre of the table with the coins arranged next to the Dragon's lair. This is the Dragon's Treasure.
- ◆ Players choose a colour and take all the items corresponding to their chosen colour:
  - ◆ 1 Dwarf,
  - ◆ 1 set of 6 different cards (The backs of the cards correspond the colours of the dwarves),
  - ◆ 1 Treasure Chest,
  - ◆ 1 Purse.



Players place their Dwarves on the 'Start' square (outside the cave)

The youngest player places the dragon in front of him. For this round, he is playing the Dragon. In the next round, the next player on the left takes on the role of the Dragon.

## Playing a round

One player is the Dragon. The other players play as their Dwarves during this round. The Dwarves try to move forward along the path by secretly choosing one of their cards which they place in front of them, face-down. The player in control of the Dragon then places the Dragon on one of the 5 squares in its lair.

### Players reveal their cards!

- ◆ **Players who have chosen a different square from the one the Dragon is sitting on** move their Dwarf to the first square of this colour situated in front of their Dwarf. Then, they take as many gold coins from the Dragon's Treasure as is shown on their square, placing this into their Purse (not in their Chest). It's possible for several Dwarves to end up on the same square.

The cards which have just been played are left in front of the players, face-up.

- ◆ **The unlucky players who have chosen the same square as the Dragon are scared.** Because of this, they must move their Dwarf to the nearest square of the same colour situated behind them (if there isn't one, the Dwarf goes back to the starting square) and they don't get any gold coins.

Will these unhappy players lose their gold?: Each unlucky player secretly distributes all of their gold from their Purse between their two hands (**Note:** They can put all of their coins



in just one hand if they want). Then they present their two hands, firmly closed, to the Dragon, who must choose one of them. All the gold coins hidden in whichever hand the Dragon chooses must be returned to the Dragon's pile of Treasure. The coins which were in the other hand go back into the players' Purses and these players return their cards to their hands, including those already laid out.

♦ **Players who have chosen the Chest card don't move their Dwarf.** They can't be caught by the Dragon during this round of the game. Moreover, they can protect the gold coins in their Purses by placing these in their Chests. These coins are completely protected until the end of the game. The contents of the Treasure Chests can't be checked.

This also allows them to take back all their cards.

### Remember:

- ♦ Cards that have been played remain in front of the players, face-up, until the Dragon catches you or that you have played a Treasure Chest card.
- ♦ The player in control of the Dragon doesn't play any cards and their Dwarf doesn't move during this round. Their Dwarf cannot, therefore, be caught by the Dragon.
- ♦ The coins placed in the Treasure Chests can't be taken by the Dragon.

**Note:** To get to the Dragon's lair, players must choose a card corresponding to one of the squares in the Dragon's lair. What's more, the Dragon must not choose this same square during this round.

**The player in control of the Dragon now passes the Dragon to the player on their left, and a new round begins.**



## End of the Game

The game ends at the end of a round where at least one player has managed to reach the Dragon's lair.

Any player who gets to the entrance of the Dragon's lair wins 4 coins.

All players count the number of coins found in their Purse and in their Chest. The player with the most gold coins wins the game. In the case of a draw, the player who is closest to the Dragon's lair wins. If a tie persists, the victory is shared.

**Note:** Very rarely, the game can end immediately when there are no more coins in the Dragon's pile of Treasure. If there aren't enough coins in the Dragon's Treasure when players go to collect their gold coins, then the remaining coins are distributed equally among all the players who have won some gold during this round. If the amount of coins is not divisible by the number of players involved then the extra coins are not given out.

## 2 Player Variation

### Set Up:

Each player takes 2 Dwarves, 1 Purse, 1 Chest and 1 set of 6 different cards.

### Rounds:

The 2 Player variation is played in the same way as the 3 and 4 Player version, except for the fact that there is only one player playing the Dragon and one player playing the Dwarves in play each round, and players must swap roles throughout the game. In each round, the Dwarf player plays with both Dwarves. In each round, they must choose which of the 2 Dwarves to move. Only the Dwarf who is moving can be caught by the Dragon. The other is protected.

**The players only switch their Dragon/Dwarf roles in one of the following cases:**

- ♦ The Dwarf player is caught by the Dragon.
- ♦ The Dwarf player plays a Treasure Chest card.

### End of the Game:

The game ends when a player's 2 Dwarves reach the Dragon's lair. The richest player (counting gold coins in their Purse and Chest) wins.





## Matériel de jeu

- 1 Plateau de jeu
- 1 Dragon
- 4 Nains
- 44 Pièces d'or
- 4 Coffres au Trésor
- 4 Bourses
- 24 Cartes (4 jeux de 6 cartes)

## Introduction

Attirés par son trésor, de valeureux Nains s'aventurent dans la grotte du Dragon ! Le chemin menant à son antre est jonché de pièces d'or abandonnées par les précédents aventuriers effrayés. Arriverez-vous à éviter le Dragon et amasser le plus d'or ?

## But du jeu

Avancez prudemment dans cette grotte et accumulez le plus de pièces d'or possible. À la fin de la partie le joueur le plus riche l'emporte !

## Mise en place

*(variante à 2 joueurs en fin de règles)*

- ◆ Placez le plateau de jeu au centre de la table avec les pièces posées à côté de l'antre du Dragon. C'est le Trésor du Dragon.
- ◆ Les joueurs choisissent une couleur et prennent tous les éléments correspondant à cette couleur :
  - ◆ 1 Nain,
  - ◆ 1 jeu de 6 cartes différentes (Le dos des cartes correspond aux couleurs des nains),
  - ◆ 1 Coffre au Trésor,
  - ◆ 1 Bourse.



Installation pour 4 joueurs

Les joueurs placent leur Nain sur la case de départ (en dehors de la caverne).

Le joueur le plus jeune prend le Dragon devant lui, il devient le joueur Dragon. Au tour suivant, c'est le joueur à sa gauche qui prendra le Dragon et deviendra le joueur Dragon.

## Tour de jeu

Un joueur joue le Dragon. Les autres joueurs joueront leur Nain durant ce tour de jeu. Les joueurs Nain vont tenter d'avancer sur le chemin en choisissant secrètement une carte de leur main qu'ils placent face cachée devant eux. Le joueur Dragon place ensuite le Dragon sur l'une des 5 cases de son antre.

### Les joueurs révèlent leurs cartes !

◆ **Les joueurs qui ont choisi une case différente de celle où se trouve le Dragon**, déplacent leur Nain sur la première case de cette couleur se situant devant leur Nain. Puis ils prennent autant de pièces d'or du Trésor du Dragon que représentées sur la case et les placent sur leur Bourse (pas dans leur coffre). Il est possible de trouver plusieurs Nains sur une même case. Les cartes jouées restent devant les joueurs faces visibles.

◆ **Les joueurs qui ont malheureusement choisi la même case que le Dragon**, sont effrayés. De ce fait, ils déplacent leur Nain sur la première case de cette couleur se situant derrière eux (s'il n'y en a pas, le Nain retourne sur la case départ) et ils ne prennent pas de pièces d'or.

Ces joueurs malheureux vont-ils perdre de l'or ? : tous les joueurs malheureux partagent secrètement tout l'or de leur Bourse entre leurs 2 mains (**Note**: Ils peuvent prendre toutes leurs pièces dans une seule main s'ils le souhaitent). Puis ils présentent leurs 2 mains fermées au Dragon qui va en choisir une. Toutes les pièces qui se trouvent dans cette main retournent dans le Trésor du Dragon. Les pièces qui sont dans l'autre main retournent sur la Bourse des joueurs qui reprennent toutes leurs cartes en main, y compris celles déjà posées sur la table.



- ♦ **Les joueurs qui ont choisi la carte Coffre ne bougent pas leur Nain.** Ils ne pourront pas être attrapés par le Dragon pour ce tour de jeu. De plus, ils pourront protéger leurs pièces d'or qui se trouvent sur leur Bourse en les plaçant dans leur Coffre. Elles seront définitivement protégées jusqu'à la fin de la partie. Le contenu du coffre ne peut pas être consulté.

Cette action leur permet également de reprendre toutes leurs cartes en main.

### Rappelez-vous :

- ♦ Les cartes jouées restent devant les joueurs faces visibles tant que le Dragon ne vous a pas attrapé ou que vous n'avez pas joué votre carte Coffre.
- ♦ Le joueur Dragon ne joue pas de carte et son Nain ne se déplace pas durant ce tour de jeu. Son Nain ne peut donc pas être attrapé par le Dragon.
- ♦ Les pièces placées dans les Coffres ne peuvent plus être reprises par le Dragon.

**Note :** Pour arriver dans l'ancre du Dragon, les joueurs doivent choisir une carte correspondant à une des cases de l'ancre du Dragon. De plus, il ne faut pas que le Dragon choisisse cette même case durant ce tour de jeu.

**Le joueur Dragon passe le Dragon au joueur à sa gauche et un nouveau tour de jeu commence.**



## Fin de partie

La partie se termine à la fin d'un tour où au moins un joueur a atteint l'ancre du Dragon.

Un joueur qui arrive dans l'ancre du Dragon récupère 4 pièces.

Tous les joueurs comptent le nombre de pièces qui se trouvent dans leur Bourse et celles cachées dans leur Coffre.

Le joueur avec le plus de pièces gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus proche de l'ancre du Dragon l'emporte, sinon, la victoire est partagée.

**Note :** Plus rarement, la partie peut prendre fin immédiatement quand il n'y a plus de pièces dans le Trésor du Dragon. S'il n'y a pas suffisamment de pièces dans le Trésor du Dragon pendant la phase de récupération des pièces d'or, alors les pièces restantes sont réparties équitablement entre les joueurs ayant gagné de l'or ce tour-ci. Si la quantité de pièces n'est pas divisible par le nombre de joueurs concerné, alors les pièces non-divisibles ne sont pas attribuées.

## Variante à 2 joueurs

### Mise en place :

Chaque joueur prend 2 Nains, 1 seule Bourse, 1 seul Coffre et 1 seul jeu de 6 cartes.

### Tour de jeu :

La variante à 2 joueurs se joue de la même façon que la version à 3 et 4 joueurs sauf qu'il n'y a qu'un joueur Dragon et qu'un joueur Nain dont les rôles peuvent s'inverser au cours de la partie.

Le joueur Nain joue avec ses 2 Nains. À chaque tour, il doit choisir lequel de ses 2 Nains se déplace. Seul le Nain qui se déplace peut être attrapé par le Dragon. L'autre Nain est protégé.

**Les joueurs n'échangent leur rôle de Dragon et de Nain que si l'un des deux cas suivants se produit :**

- ♦ Le joueur Nain se fait attraper par le Dragon.
- ♦ Le joueur Nain joue une carte Coffre.

### Fin de partie :

La partie s'arrête quand les 2 Nains d'un joueur ont atteint l'ancre du Dragon. Le plus riche des joueurs (pièces d'or sur la Bourse et dans le Coffre) l'emporte.





## Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 1 Drache
- 4 Zwerge
- 44 Goldmünzen
- 4 Schatztruhen
- 4 Geldbeutel
- 24 Karten (4 Sets à 6 Karten)

## Einleitung

Angezogen von einem sagenhaften Schatz wagen sich die mutigen Zwerge in die Höhle des Drachen vor! Der Weg zu seinem Hort ist übersät mit Goldmünzen, die die letzten Abenteuerer auf ihrer Flucht verloren haben. Schafft ihr es, dem Drachen aus dem Weg zu gehen und das meiste Gold zu sammeln?

## Ziel des Spiels

Bewegt euch vorsichtig durch die Höhle und sammelt so viele Goldmünzen wie möglich. Am Ende siegt der reichste Spieler!

## Aufbau

### (Variante für 2 Spieler am Ende der Regeln)

- ♦ Legt das Spielbrett in die Tischmitte und die Goldmünzen neben die Höhle des Drachen. Das ist der Drachenhort.
- ♦ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das Material in dieser Farbe:
  - ♦ 1 Zwerg
  - ♦ 1 Set aus 6 unterschiedlichen Karten (die Rückseite der Karten entspricht der Farbe der Zwerge),
  - ♦ 1 Schatztruhe,
  - ♦ 1 Geldbeutel.



Die Spieler stellen ihren Zwerg auf das Startfeld (außerhalb der Höhle).

Der jüngste Spieler stellt den Drachen vor sich, er spielt zunächst den Drachen. In der folgenden Runde nimmt der Spieler zu seiner Linken den Drachen und wird der nächste Drachenspieler.

## Spielzug

Ein Spieler übernimmt jeweils die Rolle des Drachen. Die anderen Spieler spielen in dieser Runde ihren Zwerg. Die Zwergenspieler versuchen, auf dem Weg voranzukommen, indem sie geheim eine Karte von ihrer Hand wählen und verdeckt vor sich legen. Der Drachenspieler stellt dann den Drachen auf eines der 5 Felder seines Hortes.

### Die Spieler decken ihre Karten auf!

- ♦ **Die Zwergenspieler, die ein anderes Feld gewählt haben als der Drachenspieler,** bewegen ihren Zwerg auf das nächste Feld dieser Kartenfarbe auf dem Weg vorwärts. Dann nehmen sie sich so viele Goldmünzen aus dem Drachenhort, wie auf dem Feld angegeben, und legen sie auf ihren Geldbeutel (nicht in ihre Schatztruhe). Mehrere Zwerge können auf demselben Feld stehen. Die ausgespielten Karten bleiben offen vor ihren Spielern liegen.

- ♦ **Die Zwergenspieler, die leider das gleiche Feld gewählt haben wie der Drache,** erschrecken vor dem Drachen. Deswegen bewegen sie ihren Zwerg auf das erste Feld dieser Farbe zurück (wenn es das nicht gibt, gehen sie zurück aufs Startfeld) und nehmen sich kein Gold.

Werden diese bedauernswerten Spieler ihr Gold verlieren?: Alle Zwergenspieler, die in dieser Runde zurückgehen mussten, nehmen nun alle ihre Goldmünzen vom Geldbeutel und verteilen sie im Geheimen auf beide Hände (**Anmerkung:** es können auch alle Münzen in einer Hand sein). Dann zeigen sie die beiden geschlossenen Hände dem Drachen, der eine davon auswählt. Alle Goldmünzen aus der so ausgewählten Hand kommen zurück in den Drachenhort. Die Goldmünzen in der anderen Hand werden wieder in den Geldbeutel des Spielers gelegt, der danach alle seine Karten wieder auf die Hand nimmt, auch die bereits ausgespielten.



♦ **Die Zwergenspieler, die die Schatztruhen-Karte ausgespielt haben, bewegen ihren Zwerg nicht.** Sie können in dieser Runde nicht vom Drachen erwischt werden. Außerdem können sie die Goldmünzen aus ihrem Beutel in ihre Schatztruhe legen. Dort sind sie bis zum Ende der Partie geschützt. Der Inhalt der Schatztruhe darf im Lauf des Spiels nicht mehr angesehen werden.

Diese Aktion ermöglicht es außerdem, alle Karten wieder auf die Hand zu nehmen.

### Denkt daran:

- ♦ Die ausgespielten Karten bleiben vor den Spielern offen liegen, solange sie der Drache nicht erwischt hat oder sie nicht ihre Schatztruhen-Karte gespielt haben.
- ♦ Der Drachenspieler spielt keine Karte und sein Zwerg bewegt sich nicht in dieser Runde. Sein Zwerg kann in dieser Runde nicht vom Drachen erwischt werden.
- ♦ Die Münzen in der Schatztruhe kann sich der Drache nicht mehr zurückholen.

**Anmerkung:** Um die Höhle des Drachen zu erreichen, müssen die Spieler eine Karte wählen, die eines der Felder der Drachenhöhle zeigt. Bedingung ist zudem, dass der Drache dieses Feld in dieser Runde freilässt.

**Der Drachenspieler gibt den Drachen an den Spieler zu seiner Linken weiter und eine neue Runde beginnt.**



## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde mindestens ein Spieler die Höhle des Drachen erreicht hat. Ein Spieler, der die Höhle des Drachen erreicht, erhält 4 Goldmünzen.

Alle Spieler zählen die Goldmünzen in ihren Geldbeuteln und in ihren Schatztruhen. Der Spieler mit den meisten Goldmünzen gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der der Höhle des Drachen am nächsten steht. In allen anderen Fällen wird der Sieg geteilt.

**Anmerkung:** In seltenen Fällen kann das Spiel sofort enden, wenn keine Münzen mehr im Drachenhort liegen. Wenn beim Einsammeln der Goldstücke nicht mehr genügend Münzen im Drachenhort liegen, dann werden die verbleibenden Münzen gleichmäßig an die Spieler verteilt, die in dieser Runde Gold gewonnen haben. Wenn sich die Zahl der Münzen nicht durch die Zahl der betroffenen Spieler teilen lässt, werden die restlichen Münzen nicht verteilt.

## Variante für 2 Spieler

### Aufbau:

Jeder Spieler nimmt sich 2 Zwerge, 1 Geldbeutel, 1 Schatzkiste und einen Satz mit 6 Karten.

### Spielrunde:

Die Variante für 2 Spieler funktioniert genau wie bei 3 oder 4 Spielern, nur dass es nur einen Drachenspieler und nur einen Zwergenspieler gibt und die Rollen des Zwergenspielers während der Partie wechseln können.

Der Zwergenspieler spielt mit seinen 2 Zwergen. In jeder Runde muss er sich entscheiden, welchen seiner Zwerge er bewegt. Nur der Zwerg, der sich bewegt, kann vom Drachen erwischt werden. Der andere Zwerg ist geschützt.

**Die Spieler tauschen ihre Rollen als Drache oder Zwerg nur, wenn einer dieser beiden Fälle eintritt:**

- ♦ Der Zwergenspieler wird vom Drachen erwischt
- ♦ Der Zwergenspieler spielt eine Schatztruhen-Karte.

### Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die 2 Zwerge eines Spielers die Höhle des Drachen erreicht haben. Der reichste der beiden Spieler (Goldmünzen im Beutel und in der Truhe) gewinnt.





## Materiali di gioco

- 1 Plancia
- 44 Monete d'oro
- 1 Drago
- 4 Forzieri del Tesoro
- 4 Nani
- 4 Sacchetti
- 24 Carte (4 copie di 6 soggetti)

## Introduzione

Attratti dalle aspettative del Tesoro, alcuni valorosi Nani si avventurano all'interno della grotta del Drago! Il percorso che porta al suo antro è cosparso di monete d'oro abbandonate dagli avventurieri terrorizzati che li hanno preceduti. Riuscirai ad evitare il Drago e a raccogliere il bottino più consistente?

## Scopo del gioco

Procedi con prudenza in questa grotta e accumula la maggior quantità possibile di monete d'oro. Alla fine sarà vincitore chi avrà il gruzzolo maggiore!

## Preparazione

*(n.b.: la variante per 2 giocatori è alla fine del regolamento)*

- ♦ Piazza la plancia al centro del tavolo con le monete poste a lato dell'antro del Drago. Sono il tesoro del Drago.
- ♦ I giocatori scelgono un colore e prendono tutti i componenti che riportano lo stesso colore:
  - ♦ 1 Nano,
  - ♦ 1 serie di 6 carte con diverse immagini (il retro delle carte corrisponde ai colori dei nani),
  - ♦ 1 Forziere del Tesoro,
  - ♦ 1 Sacchetto.



I giocatori piazzano i loro Nani sulla casella di partenza (fuori dalla caverna). Il giocatore più giovane colloca il Drago davanti a sé e diventa il Drago. Nel turno successivo lo sarà il giocatore alla sua sinistra.

Esempio di preparazione per 4 giocatori

## Turno di gioco

Un giocatore impersona il Drago. Gli altri giocatori saranno i Nani in questo turno di gioco. I giocatori Nano cercano di avanzare sul percorso scegliendo segretamente una carta della loro mano e la mettono davanti a se a faccia in giù. Il giocatore Drago piazza il suo simbolo su una delle 5 caselle del suo antro.

### I giocatori scoprono le loro carte!

♦ I giocatori che hanno scelto una casella diversa da quella dove si trova il Drago, spostano i loro Nani sulla prima casella di quel colore che si trova davanti al loro Nano. Prendono poi tante monete d'oro dal tesoro del Drago quante ne sono segnalate sulla casella e le collocano sopra il loro sacchetto (non dentro il forziere). E' possibile che vi siano più Nani sulla stessa casella.

Le carte messe in gioco restano davanti ai giocatori con l'immagine in vista.

♦ I giocatori che hanno scelto sfortunatamente la stessa casella del Drago sono terrorizzati. A causa di questo fatto spostano il loro Nano sulla prima casella di quel colore che si trova dietro (se non ve ne sono, il Nano ritorna sulla casella di partenza) e non prendono alcuna moneta d'oro.

Questi giocatori sfortunati perderanno dell'oro? Ogni giocatore sfortunato prende tutte le sue monete e di nascosto le ripartisce per ciascuna mano. (Nota: si possono anche mettere tutte le monete in una sola mano). Poi si mostrano le due mani chiuse a pugno al Drago che dovrà scegliere una delle due. Tutte le monete che saranno in quella mano ritorneranno nel Tesoro del Drago. Le restanti monete che sono nell'altra mano ritornano sul sacchetto dei giocatori che riprendono in mano tutte le loro carte, comprese quelle già messe in gioco.



♦ **I giocatori che hanno scelto la carta Forziere non spostano il loro Nano.** Non saranno acchiappati dal Drago durante questo turno. Inoltre potranno proteggere le loro monete che sono sul loro sacchetto mettendole nel loro forziere. In questo modo saranno protette fino al termine della partita. Il contenuto del forziere non può essere consultato.

Questa scelta consente comunque di riprendere in mano tutte le loro carte.

### Non dimenticare che:

- ♦ Le carte messe in gioco restano davanti ai giocatori a faccia in su finché il Drago non ti abbia catturato o tu non abbia giocato il tuo forziere.
- ♦ Il giocatore Drago non gioca alcuna carta e il suo nano non si sposta durante questo turno di gioco. Perciò il suo nano non può essere acchiappato dal Drago.
- ♦ Le monete riposte nel forzieri non possono più essere riprese dal Drago.

**Nota:** Per arrivare nell'antro del Drago, i giocatori devono scegliere una carta che corrisponde a una delle caselle dell'antro. Può darsi che il Drago non scelga quella stessa casella durante quel turno di gioco.

**Il giocatore Drago passa il segnalino Drago al suo vicino di sinistra e così inizia un nuovo turno.**



## Fine della partita

La partita termina alla fine di un turno quando almeno un giocatore ha raggiunto l'antro del Drago. Il giocatore che arriva nell'antro del Drago prende 4 monete.

Tutti i giocatori contano le monete che si trovano sul loro sacchetto e quelle nascoste nel forziere.

Il giocatore che ne ha la quantità maggiore vince la partita. In caso di parità vince il giocatore più vicino all'antro del Drago; in caso di ulteriore parità si divide la vittoria.

**Nota:** più raramente la partita finisce immediatamente quando non vi sono più monete nel Tesoro del Drago.

Se non vi sono monete a sufficienza nel Tesoro del Drago durante la fase di recupero delle monete, allora si dividono equamente i pezzi residui tra i giocatori che hanno vinto dell'oro durante quel turno. Se la quantità a disposizione non è divisibile per il numero dei giocatori interessati, in quel caso la quota in eccedenza non viene assegnata.

## Variante per 2 giocatori

### Preparazione:

Ogni giocatore prede 2 nani, 1 solo Sacchetto, 1 solo Forziere e una serie di carte soltanto.

### Turno di gioco:

La variante per 2 giocatori si gioca nello stesso modo che in 3 o 4, salvo il fatto che ci sarà soltanto un giocatore Drago e un Nano che potranno scambiarsi i ruoli nel corso della partita.

Il giocatore Nano gioca con 2 Nani. In ogni turno deve scegliere quale dei due Nani vuole spostare. Il Drago potrà acchiappare soltanto quello che viene spostato. L'altro resta protetto.

**I giocatori si scambiano il ruolo di Drago e di Nano soltanto se si genera uno dei due casi seguenti:**

- ♦ Il giocatore Nano si fa acchiappare dal Drago;
- ♦ Il giocatore Nano gioca una carta Forziere.

### Fine della partita:

La partita termina quando i 2 Nani di un giocatore hanno raggiunto l'antro del Drago. Il più ricco tra i due (monete sul sacchetto e nel Forziere) sarà il vincitore.







## Contenido

- 1 Tablero de juego
- 1 Dragón
- 4 Enanos
- 44 Monedas de oro
- 4 Cofres del tesoro
- 4 Bolsas de monedas
- 24 cartas (4 juegos de 6 cartas)

## Introducción

Atraídos por el tesoro, los valientes Enanos se aventuran en la cueva del Dragón. El camino que conduce a su guarida está lleno de monedas de oro abandonadas por anteriores aventureros que escaparon asustados. ¿Quién logrará evitar al Dragón y recoger más oro?

## Objetivo del juego

Adéntrate sigilosamente en la cueva del Dragón y consigue tantas monedas de oro como te sea posible. Al final del juego, el jugador más rico será el ganador.

## Preparación

(Ver la variante para dos jugadores al final de las reglas)

- ♦ Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa con las monedas de oro junto a la guarida del Dragón. Estas monedas son el tesoro del Dragón.
- ♦ Cada jugador escoge un color y toma todos los componentes correspondientes:
  - ♦ 1 Enano
  - ♦ 1 juego de 6 cartas diferentes (el dorso de las cartas muestra el color)
  - ♦ 1 Cofre del tesoro
  - ♦ 1 Bolsa de monedas



Preparación para 4 jugadores

Los jugadores colocan a su Enano en la casilla de salida (fuera de la cueva).

El jugador más joven pondrá el Dragón delante de él y jugará con él en la primera ronda.

En la siguiente, pasará al jugador de su izquierda que tomará el papel del Dragón.

## Cómo jugar

En cada turno un jugador será el Dragón y el resto de jugadores jugará con su Enano.

Los Enanos intentarán avanzar por el camino eligiendo en secreto una carta de su mano que colocarán boca abajo frente a ellos.

El jugador que controla el Dragón pondrá a éste en una de las 5 casillas de su guarida intentando adivinar en cuál hay algún enano.

### ¡Los jugadores revelan sus cartas!

♦ Los jugadores que han escogido una carta diferente a la casilla escogida por el Dragón, moverán su Enano hacia delante hasta la siguiente casilla del color que eligieron. Seguidamente tomarán tantas monedas de oro como monedas indica la casilla y las colocarán encima de su Bolsa de monedas (no dentro del Cofre). En una misma casilla pueden coincidir más de un Enano.

Las cartas jugadas se dejarán boca arriba enfrente de cada jugador.

♦ Los jugadores que desafortunadamente hayan escogido la carta igual a la casilla escogida por el Dragón se asustarán y moverán su ficha de Enano hacia atrás hasta la primera casilla del color de la carta que escogieron (si no hay ninguna, el Enano volverá a la casilla de salida) y no podrán tomar ninguna moneda de oro.

¿Perderán sus monedas de oro estos desafortunados jugadores? Cada uno de estos jugadores tomará todas las monedas de su Bolsa y las distribuirá en secreto entre sus dos manos (**Nota:** puede esconder todas sus monedas en una única mano si quiere). Seguidamente, mostrará sus dos manos cerradas al Dragón que escogerá una de las dos. Todas las monedas que se encuentren en la mano escogida por el Dragón volverán al tesoro del Dragón. Las monedas de la otra mano volverán a la Bolsa del jugador que también recogerá todas sus cartas de encima de la mesa.



- ♦ Los jugadores que han escogido la carta de Cofre no podrán mover a su Enano y no podrán ser atrapados por el Dragón en esta ronda. En cambio, podrán pasar las monedas de oro de su Bolsa a su Cofre. Estas monedas estarán ya protegidas hasta el final del juego y no podrán ser recuperadas por el Dragón. El Cofre no se podrá abrir ni revisar las monedas de su interior hasta finalizar la partida.

Esta acción también les permitirá recuperar todas sus cartas de juego.

### Recordad:

- ♦ Las cartas que se han jugado permanecen frente a cada jugador boca arriba mientras el Dragón no le atrape o no juegue su carta Cofre.
- ♦ El jugador que es el Dragón ese turno no juega sus cartas y su Enano no se mueve durante esta ronda de juego. Su Enano, por tanto, no puede ser atrapado por el Dragón.
- ♦ Las monedas colocadas dentro del Cofre no podrán ser tomadas por el Dragón.

**Nota:** Para entrar en la guarida del Dragón, los jugadores han de escoger una carta correspondiente a una de las 5 casillas de dicha guarida y que a la vez ésta no haya sido escogida por el Dragón.



Una vez jugada una ronda, el jugador que era el Dragón lo pasa al jugador de su izquierda y comienza una nueva ronda.

## Fin de la partida

El juego finaliza cuando al final de una ronda al menos uno de los jugadores consigue llegar a la guarida del Dragón.

Un jugador que logra llegar a la guarida del Dragón consigue 4 monedas de oro.

Todos los jugadores cuentan las monedas de su Bolsa y de su Cofre.

El jugador con más monedas ganará la partida.

En caso de empate el jugador más cercano a la guarida del Dragón será el ganador, si persiste el empate, la victoria será compartida.

**Nota:** Raramente el juego puede terminar inmediatamente al no quedar monedas de oro en la guarida del Dragón. Si no hay suficientes monedas de oro en el tesoro del Dragón cuando el jugador las gana se distribuirán por igual entre los jugadores que han ganado monedas de oro en ese turno. Si las monedas no son divisibles por el número de jugadores involucrados, no se repartirán esas monedas.

## Variante para 2 jugadores

### Preparación

Cada jugador toma 2 Enanos, 1 Bolsa de monedas, 1 Cofre y 1 juego de 6 cartas diferentes.

### Cómo jugar

La variante con 2 jugadores se juega de la misma manera que la versión para 3 y 4 jugadores, excepto que solo hay un jugador Dragón y un jugador Enano que se intercambian los roles entre ellos durante la partida.

En cada turno el jugador Enano debe elegir a cuál de sus dos Enanos moverá. Solo el Enano que haya movido podrá ser atrapado por el Dragón mientras que el otro quedará protegido.

Los jugadores solo intercambian su papel de Dragón y Enano si ocurre uno de los casos siguientes:

- ♦ El jugador Enano es atrapado por el Dragón.
- ♦ El jugador Enano juega una carta Cofre.

### Fin de la partida

El juego finaliza cuando los 2 Enanos de un jugador han conseguido llegar a la guarida del Dragón. El jugador más rico (contando las monedas de oro de la Bolsa y del Cofre) será el ganador.





## Material de Jogo

- 1 Tabuleiro de Jogo
- 44 Moedas de Ouro
- 24 Cartas (4 baralhos de 6 cartas)
- 1 Dragão
- 4 Cofres do Tesouro
- 4 Anões
- 4 Bolsas

## Introdução

Atraídos pela promessa do tesouro, alguns Anões corajosos aventuram-se na Caverna do Dragão! O caminho que leva ao seu Covil está cheio de Moedas de Ouro deixadas para trás por aventureiros anteriores que fugiram assustados. Quem será capaz de se esquivar do Dragão e recolher mais ouro?

## Objectivo do Jogo

Os jogadores avançam de forma prudente dentro da caverna para reunir o máximo de ouro que conseguirem. O jogador mais rico no final do jogo é o vencedor!

## Preparação do Jogo

*(Ver a variante para 2 jogadores no fim das regras.)*

- ♦ Coloca-se o tabuleiro de jogo no centro da mesa e as Moedas de Ouro ao lado da Caverna do Dragão. Este é o Tesouro do Dragão.
- ♦ Os jogadores escolhem uma cor e recebem todas as peças correspondentes à cor que escolheram:
  - ♦ 1 Anão,
  - ♦ 1 conjunto de 6 cartas diferentes (a parte de trás das cartas indica as cores dos Anões),
  - ♦ 1 Cofre do Tesouro,
  - ♦ 1 Bolsa.



Exemplo de uma preparação de jogo com 4 jogadores

Os jogadores colocam os seus Anões na casa de partida (fora da caverna).

O jogador mais novo coloca a peça do Dragão à sua frente. Nesta ronda, esse jogador é o Dragão. Na ronda seguinte, o jogador à sua esquerda desempenhará esse papel.

## Desenvolvimento do jogo

Em cada ronda um dos jogadores é o Dragão, enquanto os outros são Anões.

Os Anões tentam avançar pelo caminho da caverna escolhendo em segredo uma das suas cartas e colocando-a virada para baixo à sua frente.

O jogador que estiver a desempenhar o papel do Dragão coloca a peça do Dragão num dos 5 espaços livres do seu Covil.

### Os jogadores revelam as suas cartas!

- ♦ Os jogadores que escolheram uma carta diferente da casa escolhida pelo Dragão, avançam o seu Anão até à casa seguinte da cor que escolheram. Depois, recolhem o número de Moedas de Ouro indicado nessa casa e colocam-nas na sua Bolsa (e não no Cofre). Podem estar vários Anões na mesma casa.

As cartas jogadas são colocadas à frente dos jogadores voltadas para cima.

- ♦ Os jogadores que tiveram o azar de escolher a mesma casa que o Dragão assustam-se, e recuam até à primeira casa da cor da carta que escolheram atrás deles (se não houver nenhuma, voltam à casa de partida). Não recebem moedas de Ouro.

Será que estes jogadores desafortunados perdem o seu ouro?: Cada jogador azarado recolhe as moedas da sua Bolsa e distribui-as secretamente pelas suas mãos (**Nota:** Os jogadores podem esconder todas as suas Moedas de Ouro numa só mão, se quiserem). Depois os jogadores mostram as suas 2 mãos, bem fechadas, ao Dragão, que deve escolher um dos jogadores e uma das mãos. Todas as Moedas de Ouro que estiverem escondidas na mão do jogador escolhido, voltam para o Tesouro do Dragão. As Moedas de Ouro que estiverem na outra mão voltam para



a Bolsa do jogador e os jogadores voltam a pegar nas suas cartas, incluindo as que já foram colocadas em cima da mesa.

♦ **Os jogadores que escolheram a carta Cofre não avançam o seu Anão.** Também não podem ser apanhados pelo Dragão nesta ronda. Para além disso, os jogadores podem proteger as Moedas de Ouro que têm nas suas Bolsas colocando-as nos seus Cofres. Estas moedas ficam protegidas até ao final do jogo. O conteúdo dos Cofres do Tesouro não pode ser visto pelos jogadores.

Esta carta permite ainda que os jogadores recuperem todas as cartas que jogaram.

### Atenção:

- ♦ As cartas que foram jogadas ficam à frente dos jogadores, voltadas para cima, até que estes sejam apanhados pelo Dragão ou joguem uma carta Cofre do Tesouro.
- ♦ O jogador que estiver a desempenhar o papel do Dragão, não joga nenhuma carta e o seu Anão não avança nem recua durante esse ronda. Por isso, o Anão desse jogador não poderá ser apanhado pelo Dragão.
- ♦ As Moedas de Ouro que foram colocadas nos Cofres do Tesouro não podem ser levadas pelo Dragão.

**Nota:** Para entrarem no Covil do Dragão, os jogadores devem escolher uma carta que corresponda a um dos espaços do Covil do Dragão, mas que não tenha sido escolhido nesta ronda.



**O jogador que estava a controlar o Dragão passa agora o Dragão ao jogador à sua esquerda. Começa uma nova ronda.**

## Fim do Jogo

O jogo termina quando no fim de uma ronda houver pelo menos um jogador que tenha conseguido entrar no Covil do Dragão.

Todos os jogadores que chegarem ao Covil do Dragão ganham 4 Moedas de Ouro.

Todos os jogadores contam o número de Moedas de Ouro que têm na sua Bolsa e no seu Cofre do Tesouro. O jogador que tiver mais Moedas de Ouro ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador que estiver mais perto do Covil do Dragão ganha. Se continuar a existir um empate, a vitória é partilhada.

**Nota:** Muito raramente o jogo pode acabar por não existirem mais moedas na pilha do Tesouro do Dragão. Se não existirem moedas suficientes no Tesouro do Dragão para dar aos jogadores, distribuem-se equitativamente as que há pelos jogadores que iam receber moedas nessa ronda. Se o número de Moedas de Ouro não for divisível pelo número de jogadores envolvidos, as moedas extra não serão dadas aos jogadores.

## Variante para 2 Jogadores

### Preparação do Jogo:

Cada jogador escolhe 2 Anões, 1 Bolsa, 1 Cofre do Tesouro e 1 conjunto de 6 cartas diferentes.

### Desenvolvimento do jogo:

A variante para 2 jogadores joga-se da mesma forma que um jogo para 3 ou 4 jogadores, salvo o facto de em cada ronda só haver um jogador a desempenhar o papel de Dragão e um jogador a desempenhar o papel de Anão. Os jogadores vão trocando de papéis durante o jogo.

O jogador que desempenha o papel do Anão joga com dois Anões. Em cada ronda, deve decidir qual é o Anão que avança. Só o

Anão que avança pode ser apanhado pelo Dragão, o outro está protegido.

**Os jogadores só trocam os papéis de Dragão/Anão numa das seguintes situações:**

- ♦ O jogador que desempenha o papel de Anão é apanhado pelo Dragão.
- ♦ O jogador que desempenha o papel de Anão joga uma carta Cofre do Tesouro .

### Fim do Jogo:

O jogo acaba quando os 2 Anões de um jogador chegarem ao Covil do Dragão. O jogador mais rico (contando as Moedas de Ouro na sua Bolsa e no Cofre do Tesouro ) ganha.





## Speelmateriaal

- 1 Speelbord
- 1 Draak
- 4 Dwergen
- 44 Goudstukken
- 4 Schatkisten
- 4 Beurzen
- 24 Kaarten (4 sets van 6 kaarten)

### Inleiding

Een groep dappere Dwergen durft het aan om de grot van de Draak binnen te dringen, aangetrokken door zijn Schat! Het pad dat naar zijn hol leidt, ligt bezaaid met Goudstukken die werden achtergelaten door vorige doodsbangе vluchtende avonturiers. Wie zal erin slagen om aan de Draak te ontsnappen en het meeste goud te verzamelen?

### Doel van het spel

Dring voorzichtig deze grot binnen en verzamel zoveel mogelijk Goudstukken. Aan het einde van het spel is het de rijkste speler die wint!

### Opstelling

(variant met 2 spelers aan het einde van de spelregels)

- ◆ Plaats het speelbord in het midden van de tafel en leg de Goudstukken naast het hol van de Draak. Ze vormen de Schat van de Draak.
- ◆ De spelers kiezen een kleur en nemen alle elementen die met die kleur overeenstemmen:
  - ◆ 1 Dwerg,
  - ◆ 1 set van 6 verschillende kaarten (de achterkant van de kaarten stemt overeen met de kleuren van de Dwergen),
  - ◆ 1 Schatkist,
  - ◆ 1 Beurs.



De spelers plaatsen hun Dwerg op het startvak (buiten de grot). De jongste speler neemt de Draak voor zich, hij wordt de Draakspeler. Bij de volgende beurt zal de speler aan zijn linkerkant de Draak nemen en zo de Draakspeler worden.

### Spelronde

Een speler speelt met de Draak. De andere spelers spelen tijdens deze spelronde met hun Dwerg. De Dwergspelers zullen proberen op het pad naar het hol te vorderen door stiekem een kaart uit hun hand te kiezen die ze voor zich neerleggen met de speelzijde naar beneden. De Draakspeler plaatst daarna de Draak op een van de 5 vakken van zijn hol.

#### De spelers tonen nu hun kaarten!

- ◆ **De spelers die niet hetzelfde vak hebben gekozen als het vak waarop de Draak zich bevindt**, verplaatsen hun Dwerg naar het eerste vak van die kleur dat zich voor hun Dwerg bevindt. Daarna nemen ze evenveel Goudstukken uit de Schat van de Draak als er afgebeeld staan op het vak en plaatsen ze die in hun Beurzen (niet in hun Schatkist). Het is mogelijk dat verschillende Dwergen zich op hetzelfde vak bevinden.

De gespeelde kaarten blijven voor de spelers liggen, met zichtbare speelzijde.

- ◆ **De spelers die helaas hetzelfde vak als de Draak hebben gekozen**, zijn doodsbang. Dus verplaatsen ze hun Dwerg naar het eerste vak van die kleur dat zich achter hun Dwerg bevindt (als er geen is, keert de Dwerg terug naar het startvak) en nemen ze geen Goudstukken.

Zullen deze ongelukkige spelers goud verliezen?: alle ongelukkige spelers verdelen stiekem al het goud van hun Beurzen tussen hun twee handen (**Opmerking**: ze mogen al hun Goudstukken in één hand nemen als ze dat wensen). Vervolgens tonen ze hun 2 gesloten handen aan de Draak die er één van zal kiezen. Alle Goudstukken in de gekozen hand keren terug naar de Schat van de Draak. De Goudstukken in de andere hand keren terug naar de Beurzen van de spelers die al hun kaarten terug in hand nemen, ook de kaarten die al op tafel liggen.



- ♦ De spelers die de Schatkistkaart hebben gekozen, verplaatsen hun Dwerg niet. Ze kunnen tijdens deze spelronde niet gevangen worden door de Draak. Daarenboven kunnen ze de Goudstukken van hun Beurs veilig stellen door ze naar hun Schatkist te verplaatsen. Die blijven daar permanent beschermd tot het einde van het spel. De inhoud van de Schatkist blijft geheim.

Door deze actie mogen ze ook al hun kaarten terug in handen nemen.

### Dus, denk eraan:

- ♦ De gespeelde kaarten blijven met gespeelde zijde zichtbaar voor de speler liggen zolang de Draak zijn Dwerg niet heeft gevangen of zolang hij zijn Schatkistkaart niet gespeeld heeft.
- ♦ De Draakspeler speelt geen kaarten en zijn Dwerg verplaatst zich niet tijdens deze spelronde. Zijn Dwerg kan dus niet door de Draak worden gevangen.
- ♦ De Goudstukken die in de Schatkist worden geplaatst, kunnen niet door de Draak worden teruggenomen.

**Opmerking:** Om het hol van de Draak binnen te dringen, moeten de spelers een kaart kiezen die overeenstemt met een van de vakken in het hol van de Draak. Bovendien moeten ze het geluk hebben dat ze tijdens deze spelronde niet hetzelfde vak kiezen als de Draak.

De draakspeler geeft de Draak door aan de speler aan zijn linkerkant en een nieuwe spelronde begint.



## Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van een spelronde waarin tenminste één speler het hol van de Draak heeft bereikt.

Een speler die het hol van de Draak bereikt, recupereert 4 Goudstukken.

Alle spelers tellen de Goudstukken die zich in hun Beurs bevinden en ook de Goudstukken die in hun Schatkist opgeborgen zijn.

De speler met de meeste Goudstukken wint het spel. In geval van gelijkspel is het de speler die zich het dichtst bij het hol van de Draak bevindt, die het spel wint, en anders wordt de overwinning gedeeld.

**Opmerking:** het gebeurt zelden, maar het spel kan ook onmiddellijk eindigen als er geen Goudstukken meer zijn in de Schat van de Draak.

Als er tijdens de recuperatiefase van de Goudstukken niet genoeg Goudstukken in de Schat van de Draak zijn, worden de overgebleven Goudstukken gelijk verdeeld over de spelers die tijdens deze spelronde Goudstukken hebben verzameld. Als het aantal Goudstukken niet deelbaar is door het aantal betrokken spelers, worden onverdeelbare Goudstukken niet toegekend.

## Variant met 2 spelers

### Opstelling:

Elke speler neemt 2 Dwergen, 1 enkele Beurs, 1 enkele Schatkist en 1 enkele set van 6 kaarten.

### Spelronde:

De variant voor 2 spelers wordt op dezelfde manier gespeeld als de versie met 3 en 4 spelers, behalve dat er maar één Draakspeler en één Dwergspeler is waarvan de rollen tijdens het spel kunnen worden omgewisseld.

De Dwergspeler speelt met zijn 2 Dwergen. Bij elke spelronde moet hij kiezen welke van zijn 2 Dwergen hij zal verplaatsen. Enkel deze Dwerg mag door de Draak worden gevangen. De andere Dwerg is beschermd.

De spelers wisselen van rol, van Draak tot Dwerg of omgekeerd, als een van de volgende twee gevallen zich voordoet:

- ♦ De Dwergspeler wordt gevangen door de Draak.
- ♦ De Dwergspeler speelt een Schatkistkaart.

### Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer de 2 Dwergen van een speler het hol van de Draak hebben bereikt.

De rijkste van de twee spelers (aantal Goudstukken in de Beurs en in de Schatkist) wint het spel.





## Компоненты

- 1 игровое поле
- 1 фигурка дракона
- 4 фигурки гномов
- 44 жетона монет
- 4 сундука
- 4 мешочка для монет
- 24 карты (4 набора по 6 карт)

## Вступление

Несколько храбрых гномов отправляются в драконью пещеру в надежде разбогатеть! Тропинка к логову дракона усыпана золотыми монетами, которые когда-то обронили перепуганные охотники за сокровищами. Кому удастся ускользнуть от дракона и собрать больше всего золота?

## Цель игры

Как можно осторожнее проберитесь в пещеру и соберите как можно больше монет. В конце игры побеждает самый богатый гном!

## Подготовка к игре

(вариант игры для 2 игроков описан в конце правил)

- ♦ Положите игровое поле в центр стола, а жетоны монет рядом с логовом дракона. Это драконья сокровищница.
- ♦ Каждый игрок выбирает цвет и берёт все предметы выбранного цвета:
  - ♦ 1 фигурку гнома;
  - ♦ 1 набор из 6 разных карт (рубашки карт соответствуют цветам гномов);
  - ♦ 1 сундук;
  - ♦ 1 мешочек для монет.

Игроки ставят своих гномов на стартовое поле (снаружи пещеры).

Самый юный игрок ставит фигурку дракона перед собой. В этом раунде он исполняет роль дракона. В следующих раундах роль дракона передаётся по часовой стрелке.



Подготовка к игре вчетвером

## Ход раунда

Один из игроков исполняет роль дракона. Остальные игроки в этом раунде играют за своих гномов.

Гномы стараются пройти вперёд по тропинке. Для этого они втайне от других игроков выбирают одну из карт в руке и кладут её перед собой рубашкой вверх. Затем игрок, исполняющий роль дракона, ставит его фигурку на один из пяти секторов в своём логове.

### Игроки открывают свои карты!

- ♦ Если выбранная вами карта не совпадает с цветом сектора, на который встал дракон, передвиньте своего гнома на ближайший сектор выбранного вами цвета перед гномом. Затем возьмите столько монет из сокровищницы дракона, сколько указано на этом секторе и положите их на свой мешочек для монет (не в сундук). На один и тот же сектор могут встать несколько гномов.

Разыгранные таким образом карты остаются лежать перед игроками лицевой стороной вверх.

- ♦ Гномы, которые, увы, выбрали тот же сектор, что и дракон, напуганы до смерти. Поэтому они вынуждены отступить назад на ближайший сектор тропинки выбранного ими цвета (если такого сектора позади гномов нет, они возвращаются на стартовое поле). Такие гномы золотых монет не получают.

Теряют ли эти несчастные гномы уже найденное золото? Каждый игрок, которому не повезло в этом раунде, втайне от других игроков прячет всё своё золото из мешочка в кулаках (Примечание: при желании можно спрятать все монеты только в одном кулаке). Затем крепко сжатые кулаки игрок протягивает «дракону», который должен выбрать один из них. Все монеты в выбранном драконом кулаке возвращаются в его сокровищницу. Монеты из другого кулака игрок кладёт обратно в свой мешочек. Кроме того, он забирает все выложенные им карты в руку.



♦ **Игроки, выбравшие карту с сундуком, не передвигают своих гномов.** В текущем раунде дракон не может их поймать. Кроме того, эти гномы могут припрятать свои золотые монеты, переложив их из мешочка в сундук. Припрятанные монеты уже никуда не денутся до конца игры, потому что дракон не трогает содержимое сундуков. Карта с сундуком также позволяет игрокам забрать все выложенные ими карты в руку.

### Не забывайте:

- ♦ Разыгранные вами карты остаются лежать на столе лицевой стороной вверх до тех пор, пока дракон не поймает вашего гнома или вы не сыграете карту с сундуком.
- ♦ Игрок, исполняющий роль дракона, в текущем раунде не разыгрывает карты и не перемещает своего гнома. Поэтому дракон не может его поймать.
- ♦ Дракон не может отнять монеты, спрятанные в сундуке.

**Примечание:** чтобы пробраться в логово дракона, игрок должен сыграть карту одного из секторов логова, причём такого, на который в этом раунде дракон не встанет.

Затем игрок, исполняющий роль дракона, передаёт фигурку дракона своему соседу слева, и начинается новый раунд.



## Конец игры

Игра заканчивается после раунда, в ходе которого хотя бы одному игроку удалось поместить своего гнома в логово дракона. Гном, пробравшийся в логово, получает в награду 4 жетона монет. После этого все игроки считают, сколько монет им удалось собрать в сундуке и в мешочке для монет. Игрок с наибольшим числом монет объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот из лидирующих игроков, кто подобрался ближе всех к логову дракона. Если и здесь ничья, лидирующие игроки делят победу между собой.

**Примечание:** в редких случаях игра прекращается сразу же, как только в сокровищнице дракона заканчиваются монеты. Если в сокровищнице недостаточно монет даже для тех игроков, которые заработали их в текущем раунде, оставшиеся монеты эти игроки делят поровну между собой. Если монеты нельзя разделить поровну, то лишние монеты остаются в сокровищнице.

## Вариант для 2 игроков

### Подготовка к игре:

Каждый игрок берёт себе 2 гномов, 1 мешочек для монет, 1 сундук и 1 набор из 6 разных карт.

### Ход раунда:

Раунд при игре вдвоём разыгрывается так же, как при игре втроем или вчетвером, только в ходе раунда каждый раз один из игроков исполняет роль дракона, а другой – роль гномов, и в процессе игры игроки меняются ролями.

В каждом раунде игрок, исполняющий роль гномов, выбирает, какого из двух своих гномов он хочет переместить. Дракон, таким образом, может поймать только того гнома, который собирается ходить. Другой гном в этом раунде находится под защитой.

**Игроки меняются ролями только в одном из следующих случаев:**

- ♦ дракон ловит одного из гномов, **или**
- ♦ игрок разыгрывает карту с сундуком.

### Конец игры:

Игра заканчивается, когда оба гнома одного из игроков пробираются в логово дракона. Игрок с наибольшим количеством монет (считаются монеты как в сундуке, так и в мешочке) объявляется победителем.

