



 אסטרטגיה  
 25 דקות  
 2-4  
 7+

## תפילה

- 1 לוח
- 4 דרקון
- 4 גמדים
- 44 מטבעות זהב
- 4 תיבות אוצר
- 4 שקי זהב
- 24 קלפים (4 סטים של 6 קלפים)

## הקדמה

הגמדים האמיצים העזו להכנס למערת הדרקון בחיפושם אחר האוצר המובטח! בשביל המוביל למערה פזורים מטבעות זהב שהושארו על ידי הרפתקנים מבהלים שהיו שם בעבר. מי יצליח להתחמק מהדרקון ולאסוף הכי הרבה זהב?!

## מטרת המשחק

להיכנס למערה בזהירות ולאסוף כמה שיותר מטבעות זהב. השחקן העשיר ביותר בסיום המשחק הוא המנצח!

## שלבי ההכנה

- ♦ (ראו גיורסה ל-2 שחקנים בסוף ההוראות)
- ♦ הניחו את הלוח במרכז השולחן ואת המטבעות ליד מערת הדרקון. זהו אוצר הדרקון.
- ♦ השחקנים והשחקניות יבחרו צבע ויאספו את הפרטים בצבע הנבחר.
- ♦ גמד
- ♦ ערכה של 6 קלפים שונים באותו הצבע (הצבע בגב הכרטיס צריך להתאים לצבע של הגמד)
- ♦ תיבת אוצר
- ♦ שק זהב



הכנה ל-4 שחקנים

השחקנים והשחקניות יניחו את הגמדים שלהם בעמדת ההתחלה (מחוץ למערה). השחקן הצעיר ביותר יתחיל ויניח את הדרקון מולו. זהו השחקן הראשון בתור זה. בסבב הבא השחקן שלשמאלו של השחקן הראשון יהיה הדרקון.

## סבב

בכל סבב אחד השחקנים הוא הדרקון והשחקנים האחרים הם הגמדים. הגמדים מנסים להתקדם לאורך השביל על ידי בחירת אחד הקלפים שלהם בסתר והנחתו הפוך לפניהם. השחקן שבתור זה הוא הדרקון ויניח את הדרקון על אחד מחמשת המיקומים במערה.

### השחקנים חושפים את הקלפים!

♦ **שחקנים שבחרו מיקום בצבע שונה מזה שהדרקון נמצא עליו יזיזו את הגמד שלהם למיקום הקרוב ביותר בצבע שבחרו, שממוקם לפני הגמד שלהם.** כעת יאספו מטבעות זהב על פי הכמות המצויות במיקום שאליו הגיעו, ויעבירו אותם לשק הזהב שלהם (לא לתיבה). ייתכן מצב שבו כמה גמדים יעצרו באותו מיקום. הקלפים שכבר נבחרו יישארו מונחים גלויים ליד השחקנים.

♦ **השחקנים חסרי המזל שבחרו בצבע זהה לצבע שבו בחר הדרקון - מבהלים! לכן, עליהם לברוח למיקום הקרוב ביותר מאחורי המיקום הקודם שלהם (אם אין כזה, הגמד יחזור לנקודת ההתחלה) והם לא יקבלו כלל מטבעות זהב.**

האם הגמדים חסרי המזל יאבדו את המטבעות שלהם? כל שחקן חסר מזל יחלק את המטבעות שלו בסתר בין שתי הידיים שלו (או כולם ביד אחת). כעת, יציג את שתי הידיים הקפוצות לדרקון, והדרקון צריך לבחור אחת מהן. כל המטבעות מהיד שנבחרה יחזרו לערימת הזהב של הדרקון. המטבעות מהיד השנייה יחזרו לשק הזהב של השחקן, והקלפים יחזרו למאגר שלהם, יחד עם אלו שכבר נפתחו.







♦ **שחקנים שברחו את קלף תיבת האוצר לא מזיזים את הגמד שלהם.** הם לא יכולים להיתפס על ידי הדרקון בסבב הזה של המשחק. בנוסף, הם יכולים להגן על המטבעות שבשק הזהב שלהם על ידי העברתם לתיבה. המטבעות האלה מוגנים באופן מוחלט עד לסוף המשחק. תכולת תיבת האוצר היא אישית ולא ניתן לבדוק אותה.  
הם יכולים כעת לקחת בחזרה את הקלפים שלהם.

**זכרו:**

- ♦ קלפים משומשים יישארו גלויים לידכם עד שדרקון יתפוס אתכם, או ששיחקתם בקלף תיבת האוצר.
- ♦ השחקן שהוא כעת הדרקון לא מוריד קלפים כלל, והגמד שלו לא זז באותו הסבב. לכן הגמד שלו לא יכול להיתפס על ידי הדרקון.
- ♦ המטבעות שנמצאים בתיבת האוצר לא יכולים להיתפס על ידי הדרקון.

**שימו לב:** על מנת להגיע למערת הדרקון, השחקנים צריכים לבחור בקלף בצבע זהה לאחד המיקומים במערה. בנוסף, אסור שהדרקון יבחר בצבע שבו בחרתם באותו סבב.

השחקן שמשחק את הדרקון מעביר בסיום הסבב את הדרקון לשחקן שיושב לשמאלו, ומתחיל סבב חדש.

**סוף המשחק**

**שימו לב:** במקרים חריגים מאוד המשחק יכול להסתיים אם נגמרים המטבעות בערימת מטבעות האוצר. אם אין מספיק מטבעות באוצר הדרקון בזמן חלוקת המטבעות, המטבעות מחולקים שווה בשווה בין השחקנים שזכו במטבעות בסבב הזה. אם הכמות אינה מתחלקת במספר השחקנים שווה בשווה, משאירים כמה מטבעות בצד.

המשחק נגמר בסוף סבב שבו לפחות שחקן אחד הצליח להגיע אל המערה, כל שחקן שמצליח להגיע לכניסה למערה זוכה ב-4 מטבעות. כעת כל השחקנים סופרים כמה מטבעות יש ברשותם בשק הזהב ובתיבת האוצר. השחקן שברשותו כמות המטבעות הגדולה ביותר הוא המנצח במשחק. במקרה של תיקו, השחקן הקרוב ביותר למערת הדרקון הוא המנצח. אם עדיין יש תיקו חולקים את הניצחון.

**גירסה ל-2 שחקנים**

**הכנה:**

כל שחקן מקבל 2 גמדים, 1 שק זהב, 1 תיבת אוצר, 6 קלפים.

**סבבים:**

המשחק ל-2 שחקנים מתנהל באופן זהה למשחק ל-3 או 4 שחקנים למעט העובדה שיש רק שחקן אחד שמשחק בסבב את הדרקון ושחקן אחד שמשחק את הגמדים בסבב, ולכן השחקנים מחליפים תפקידים לאורך כל המשחק.  
בכל סבב, השחקן שמשחק את הגמדים משחק את 2 הגמדים. בכל סבב, עליו לבחור איזה גמד לשחק. רק הגמד שזז על גבי הלוח יכול להיתפס על ידי הדרקון. הגמד השני מוגן.

השחקנים מחליפים ביניהם את תפקיד הגמד והדרקון באחד משני האופנים:  
♦ הגמד נתפס על ידי הדרקון  
♦ הגמד בוחר בקלף תיבת אוצר.

**סוף המשחק:**

המשחק נגמר כאשר שני הגמדים של אחד השחקנים מגיעים למערת הדרקון. השחקן העשיר ביותר הוא בעל מרב המטבעות בשק הזהב ובתיבת האוצר, והוא המנצח.

