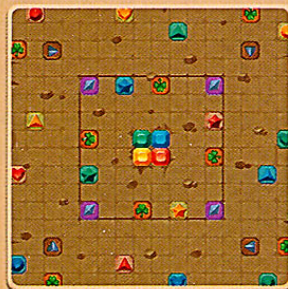




Инструкции

1. Игрална карта



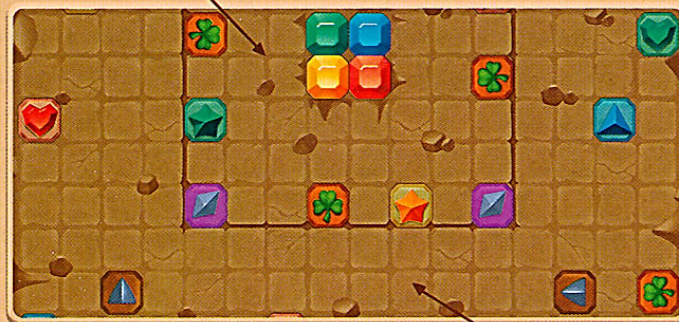
ГОЛЯМА ПЕЩЕРА – може да се играе от 2 до 4 играчи.



МАЛКА ПЕЩЕРА – играе се от двама играчи.

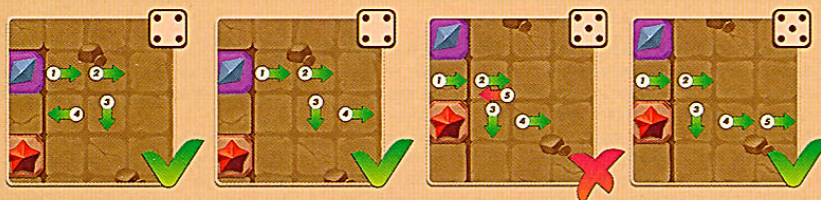
Всяка от картите се състои от вътрешна и външна част.

Вътрешна част



Външна част

ДВИЖЕНИЕ В ИГРАТА – всеки от играчите има право да се движи в избрана от него посока само напред, като има право да прави различни фигури по игралната карта. Играчът няма право да се връща стъпка назад, след като е избрал посока на движение.



Играч не може да завърши хода си върху плочка с камък на друг играч.

2. Игрални полета



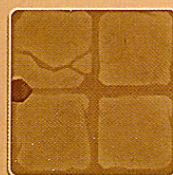
СТАРТОВО ПОЛЕ

Всеки играч има свое поле, от което стартира играта. На същото поле играчът завършва играта, след като е събрал всичките си скъпоценни камъни.



СКЪПОЦЕННИ КАМЪНИ

Скъпоценните камъни съществуват в червен, жълт, син и зелен цвят, за всеки играч по един комплект. Всеки от играчите трябва да събере пълния комплект от тези скъпоценни камъни, за да може да спечели играта. Щом играчът стъпи на някой от скъпоценните си камъни, той получава картонче със съответния камък, което удостоверява това постижение.



ПЕЩЕРНИ ПЛОЧКИ

Основни полета без специални функции. Всяка пещерна плочка съответства на една точка от зара.



ПОЛЕ ТЕЛЕПОРТ

Когато играчът стъпи на това поле, се премества на съседното такова по посока на часовниковата стрелка. Стрелката на полето телепорт указва посоката на преместване на играча.



ПОЛЕ ДЕТЕЛИНА

Когато играчът стъпи на него, получава карта със същия символ. Това дава право на играчът да добави една допълнителна точка към числото на зара. Допълнителната точка може да се добави към зара в хода след получаването ѝ или в някой от следващите ходове. Няма ограничение в броя на картите детелина, които играчът може да държи. Всичките налични при играча карти могат да се използват наведнъж. Всяка изиграна карта допълнителен ход се връща.



ПОЛЕ ДИАГОНАЛ

Когато играчът стъпи на това поле, в следващия си ход се движи само по диагонал на пещерните плочки, в избрана от него посока.



3. Основна игра

ЦЕЛ НА ИГРАТА - всеки играч разполага с едно джудже, без значение на коя карта играе (малка или голяма пещера) и започва от стартовото поле с негов цвят, намиращо се в центъра на пещерата. Играчите трябва да съберат четирите си скъпоценни камъка и да се върнат на стартовото си поле. Всеки от играчите сам избира маршрута, по който да стигне до своите камъни, и поредността, по която ще ги събира.

БУТАНЕ НА ДРУГ ИГРАЧ

Всеки играч има право да удря другите играчи, като след удара ги връща на плочката на последния взет от тях скъпоценен камък. Ако играч все още не е взел скъпоценен камък и бъде ударен, се връща на стартовото поле. Бутане между играчите е допустимо навсякъде из пещерата с изключение на плочките с камъни на играчите. Допустимо е играч да бъде бутнат на полетата детелина, диагонал и телепорт.

4. Допълнителни игри

ИГРА 1. ТРИЪГЪЛНИК, ЗВЕЗДА, СЪРЦЕ, КРЪГ

Следват се правилата на основната игра, като играчите трябва да събират камъните си в следната последователност – триъгълник, звезда, сърце, кръг и нямат право да се бутат.

ИГРА 2. БУТАНЕ ВЪВ ВЪНШНАТА ЧАСТ С ЕДНО ДЖУДЖЕ

Следват се правилата на основната игра, като играчите имат право да се бутат само във външната част на пещерата.

ИГРА 3. БУТАНЕ ВЪВ ВЪНШНАТА ЧАСТ С ДВЕ ДЖУДЖЕТА

Всеки играч разполага с по 2 джуджета, започващи от стартовото поле с негов цвят. Печели този играч, който събере и четирите си скъпоценни камъка и прибере и двете си джуджета на стартовото си поле.

Веднъж прибрано едно джудже в центъра, то не може да излезе отново навън. Играчът има право да удря другите, като след удара ги връща на плочката на последния взет от тях скъпоценен камък. Ако играчът все още не е взел скъпоценен камък и бъде ударен, се връща на стартовото поле. Механизмът на бутане е описан вече по-горе.

Бутане между играчите е допустимо само във външната част на пещерата

ИГРА 4. БУТАНЕ НАВСЯКЪДЕ С ДВЕ ДЖУДЖЕТА

Следват се правилата на игра 3 „Бутане във външната част с две джуджета“. Бутане между играчите е допустимо навсякъде из пещерата.

ИГРА 5. ЗАТАПИ И ПОБЕДИ

Всеки играч разполага с по 2 джуджета. Печели този играч, който събере и четирите си скъпоценни камъка и прибере и двете си джуджета на стартовото си поле.

Веднъж прибрано едно джудже в центъра, то не може да излезе отново навън. Ако джудже стъпи на плочка, която е вече заета от друго джудже, джуджето, което е било на тази плочка бива затапено. Джуджето не може да се мести, докато не остане само на плочката. На един играч може да бъде затапено само 1 джудже. Затапването може да бъде навсякъде в пещерата.

ИГРА 6. ЗАТАПИ И ПОБЕДИ – ЗОНА ЗА ЗАТАПВАНЕ

Следват се правилата на игра 5 „Затапи и Победи“. Джуджетата могат да бъдат затапвани само във външната част на пещерата.

Описание на съдържанието

ЧЕРВЕНИ ПИОНКИ	2	СИНИ КАМЪНИ	4
СИНИ ПИОНКИ	2	ЖЪЛТИ КАМЪНИ	4
ЗЕЛЕНИ ПИОНКИ	2	КАРТИ ДОПЪЛНИТЕЛЕН ХОД	16
ЖЪЛТИ ПИОНКИ	2	ЗАР 1 - 6	1
ЧЕРВЕНИ КАМЪНИ	4	ПРАВИЛА ЛИСТ	1
ЗЕЛЕНИ КАМЪНИ	4	КАРТОН РАЗДЕЛИТЕЛ В КУТИЯ	1