



# ТАЦУ

ДРАКОНОЛОВИ



## ПРАВИЛА

«Тацу: драконолови» – це картярська гра зі взятками, в якій 2–4 гравці ловлять духів, аби заробляти очки. Гра складається із серії партій, які у свою чергу складаються з раундів.

Усі духи поділені на 2 клани: Червоний / Чорний і Жовтий / Білий.

Ви гратимете за один із цих кланів.



КЛАН ДУХІВ  
ЧЕРВОНИЙ/ЧОРНИЙ



КЛАН ДУХІВ  
ЖОВТИЙ/БІЛИЙ

## ■ ВМІСТ ГРИ:

1 КАРТА ПІДГОТОВКИ  
(двостороння)



1 КАРТА  
ДИЛЕРА



1 ПРАВИЛА



28 КАРТ ДУХІВ : 14 ДУХІВ ЖОВТОГО КЛАНУ  ТА 14 ДУХІВ ЧЕРВОНОГО КЛАНУ 

КАРТИ В КЛАНІ:

5 ДУХІВ ІЗ СИЛОЮ «1»

(ПРИНОСЯТЬ: 3, 4, 5, 6 ЧИ 7 ОЧОК)



5 ДУХІВ ІЗ СИЛОЮ «2», «3», «4», «5» І «6» (ПРИНОСЯТЬ ПО 1 ОЧКУ)



3 ДУХИ-ПОМНОЖУВАЧІ (ПРИНОСЯТЬ 0 ОЧОК)

Духи-помножувачі вашого клану дають змогу отримувати очки за кожного пойманого духа.

**Примітка.** У вашому клані є 3 різні духи-помножувачі: x1, x2, x3.



1 ДУХ ЗЛИТТЯ  
(ПРИНОСИТЬ 0 ОЧОК)

Після викладення цього духа поточну взятку забере той самий гравець, який забиратиме наступну. Гравець, який має перед собою викладеного духа злиття, робить наступний хід.



## ГРА ВЧОТИРЬОХ

У версії для 4 гравців гра відбувається командами 2 на 2.  
Відповідно, гравці розподіляються між Червоним та Жовтим кланами.

### ■ ПІДГОТОВКА

Покладіть посеред столу карту підготовки стороною для 4 гравців.  
Гравці розміщуються так, як на ній показано (див. зображення нижче).



КАРТА  
ПІДГОТОВКИ



КОЖЕН ГРАВЕЦЬ СІДАЄ  
НАВПРОТИ СВОГО ПАРТНЕРА

Першим гравцем стає той, хто останнім бачив дракона. Він отримує карту дилера, яка переходить від гравця до гравця між партіями.

Дилер перетасовує всі карти та роздає їх гравцям.

Кожен гравець матиме 7 карт духів Жовтого  та Червоного  кланів у будь-якій пропорції.

Гравці забирають отримані карти собі на руки. Вони викладатимуть їх перед собою протягом гри. Перший гравець може розпочинати гру.

## ■ РАУНД

Раунд завершується, коли викладено 4 карти.

Гравець із найсильнішим духом перед собою виграє взятку та забирає викладені 4 карти.

Гравець, який виграв поточний раунд, розпочинає наступний.

## ■ У СВІЙ ХІД

Викладіть карту духа свого клану перед собою

АБО

попросіть іншого гравця (супротивника чи партнера) викласти карту духа вашого клану перед вами замість вас.

Хід після цього переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою, поки перед усіма 4 гравцями не буде по 1 карті.

Приклад: якщо гравець із Жовтого  клану просить іншого гравця викласти карту за нього, перед ним мусять викласти карту Жовтого  духа з руки.

## БУДОВА КАРТИ



ПРИМІТКА. Протягом раунду гравець може викласти 0, 1 чи більше карт! Тому в певний момент гри гравці матимуть різну кількість карт на руках.

### ЯКЩО НІХТО НЕ ВИКЛАВ ДУХА ЗЛИТТЯ

Гравець із найсильнішим духом перед собою виграє раунд.

Якщо в декількох духів водночас найбільша сила, то виграє той, якого виклали раніше.

Гравець, який виграв раунд, забирає взятку.

**ПРИМІТКА.** Духи із Силою «1» рідко виграють раунди...  
Однак вони принесуть найбільше очок, якщо вам вдасться їх піймати!  
Викладайте їх, коли певні, що ваш клан забере взятку!

### ЯКЩО ВИКЛАЛИ ХОЧ 1 ДУХА ЗЛИТТЯ

• Наразі ніхто не забирає взятку. Коли завершиться поточний раунд, гравець із духом злиття перед собою розпочне новий. Той, хто виграє новий раунд, забере обидві взятки.

• Якщо протягом нового раунду з'явиться ще 1 дух злиття, то гравець, який його виклав, розпочне третій раунд після завершення поточного. Переможець третього раунду забере собі 3 взятки.

• Якщо протягом одного раунду виклали 2 духів злиття, новий раунд розпочне той, хто виклав духа раніше.



ДУХ ЗЛИТТЯ

**ПРИМІТКА.** Якщо Духа Злиття виклали протягом останнього раунду, ніхто не забирає взятку, а розіграні в цьому раунді карти скидаються.

### ЯКЩО ВИКЛАДАЛИ ЛИШЕ ДУХІВ-ПОМНОЖУВАЧІВ

Як правило, духи-помножувачі не виграють раунди.

Однак, якщо всі гравці виклали духів-помножувачів, то взятку забирає той, хто виклав духа першим.

## ■ КІНЕЦЬ ПАРТІЇ

Коли всі карти викладено, партія закінчується. Настає час рахувати очки. Після підрахунку карта дилера передається гравцеві ліворуч. Новий дилер перетасовує всі карти та роздає їх перед початком нової партії.

## ■ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Команди підсумовують очки за пійманих протягом партії духів. Однак для підрахунку очок серед виграних карт має бути хоча б 1 дух-помножувач кольору вашого клану! Якщо духа-помножувача кольору вашого клану протягом партії піймати не вдалося, то ви заробили 0 очок.



ДУХ-  
ПОМНОЖУВАЧ

**ПРИМІТКА** - ВАЖЛИВО ПІЙМАТИ ЯКОМОГО БІЛЬШЕ ДУХІВ-ПОМНОЖУВАЧІВ КОЛЬОРУ ВАШОГО КЛАНУ, АБИ НАВРАТИ БАГАТО ОЧОК. ТАКОЖ ТРЕБА ЛОВИТИ ДУХІВ-ПОМНОЖУВАЧІВ КОЛЬОРУ КЛАНУ СУПРОТИВНИКІВ, ЩО ЗАВАДИТЬ ІМ НАБИРАТИ ОЧКИ.

Додайте очки, вказані у верхніх лівих кутах карт усіх пійманих вашою командою духів (кольорів обох кланів). Духи злиття та духи-помножувачі очок не приносять. Отриманий результат помножте на те значення, яке пропонують піймані духи-помножувачі кольору вашого клану.

Дух-помножувач «х1» дає змогу помножити отримані очки на 1, дух-помножувач «х2» – на 2, дух-помножувач «х3» – на 3.

Властивості духів-помножувачів додаються між собою! Так, якщо ви піймали духів-помножувачів «х1» і «х3» зі свого клану, то вони помножать ваші очки на 4 наприкінці партії.



ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК. ЧЕРВОНИЙ КЛАН ПІЙМАВ ПРОТЯГОМ ПАРТІЇ ТАКИХ ДУХІВ:

$(1+3+3+1+1+1) = 10$  ОЧОК

$\times 0 = 0$

$- 10 \times 2 = -20$

УСЬОГО  
20



## ■ КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли одна з команд набирає 500 очок. Якщо понад 500 очок набирають обидві команди, виграє команда з кращим результатом. Якщо ніхто не набрав 500 очок, розпочніть нову партію.

## ГРА ВДВОХ

### ■ ПІДГОТОВКА

У грі вдвох гравці розміщуються один навпроти одного, як на зображенні праворуч (такої карти підготовки в комплекті немає). Визначте першого гравця, який бере карту дилера. Він мусить затасувати карти духів Жовтого клану та роздати обом гравцям по 7 карт. Те саме він робить із картами духів Червоного клану.

Гравці перетасовують отримані карти духів Жовтого та Червоного кланів. Із перетасованих карт 7 штук потрібно викласти долілиць в одну лінію перед собою, решту – по одній горілиць на вже викладені карти.

Кarti одна на одну потрібно класти так, аби було видно колір клану нижньої карти, як на зображенні праворуч.

Після завершення підготовки перший гравець розпочинає гру.

ВИ ГРАТИМИТЕ ЗА  
ОДИН З ДВОХ КЛАНІВ



ПРИКЛАД:



## ■ РАУНД

Раунд завершується, коли викладено 4 карти.

Отже, кожен гравець викладе по 2 карти. Гравець із найсильнішим духом перед собою виграє взятку та забирає розіграні 4 карти. Гравець, що виграв поточний раунд, розпочинає наступний.

## ■ У СВІЙ ХІД

Викладіть карту духа свого клану перед собою

АБО

попросіть супротивника викласти карту духа вашого клану перед вами.

- Коли карту викладено, карта під нею перевертається горілиць.
- Бувають рідкісні випадки, коли ні ви, ні супротивник не маєте карти вашого клану горілиць. Тоді ви можете самі викласти або попросити супротивника викласти карту, що ще лежить долілиць. Після цього хід переходить до вашого супротивника.

Гравці виконують по 2 ходи та матимуть по 2 карти перед собою.

Коли ходи виконано, перейдіть до визначення переможця раунду аналогічно до гри вчотирьох.

## ■ КІНЕЦЬ ПАРТІЇ

Коли всі карти викладено, партія закінчується. Настає час рахувати очки. Після підрахунку карта дилера передається його супротивнику. Новий дилер перетасовує всі карти та роздає їх перед початком нової партії.

## ■ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Підрахуйте очки так само, як це відбувається в грі вчотирьох.

## ■ КІНЕЦЬ ГРИ (У ГРІ ВДВОХ)

Гра закінчується, коли хтось із гравців набирає 500 очок. Якщо обидва гравці водночас набирають понад 500 очок, виграє гравець із кращим результатом.



## ГРА ВТРЬОХ

У грі втрьох може перемогти лише один гравець. Хоча протягом партії частина гравців грають як одна команда, для кожного гравця очки рахуються індивідуально.

### ■ ПІДГОТОВКА

Покладіть посеред столу карту підготовки стороною для трьох гравців. Гравці розміщуються так, як показано на карті (див. зображення нижче).



ДУХ-ПРИМАРА В ОДНІЙ  
КОМАНДІ З ГРАВЦЕМ  
ІЗ ЧЕРВОНОГО КЛАНУ

В одного з гравців замість партнера буде дух-примара. Гравець вирішуватиме замість нього, які карти протягом раунду той розігруватиме. Усі гравці по черзі матимуть партнером духа-примару.

Черга змінюватиметься кожної партії.

Кarti перетасовуються та роздаються гравцям так само, як у грі вчотирьох.

7 карт духа-примари кладуться горілиць.

Після завершення підготовки перший гравець розпочинає гру.

**ПРИМІТКА.** ДИЛЕР У КОЖНІЙ ПАРТІЇ ТРАТИМЕ  
ЗА ЧЕРВОНИЙ КЛАН, ТОМУ МАТИМЕ ПАРТНЕРОМ  
ДУХА-ПРИМАРУ.

### ■ РАУНД

Гра втрьох проходить так само, як і гра вчотирьох.

Єдина зміна – гравець Червоного клану мусить грати також за духа-примару.

## ■ ДУХ-ПРИМАРА

Якщо гравець із Жовтого клану просить духа-примару викласти карту замість себе, гравець із Червоного клану мусить вибрати її серед карт духа-примари. Якщо ж гравець із Жовтого клану просить гравця Червоного клану викласти замість себе карту, той не може чіпати карт духа-примари, а мусить викласти її саме зі своєї руки. Гравець із Червоного клану може просити духа-примару викласти карту замість нього. Тоді гравець мусить вибрати карту, яку викладе дух-примара.

## ■ КІНЕЦЬ ПАРТІЇ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Коли всі карти викладено, партія закінчується. Настає час рахувати очки. Підрахунок очок відбувається так само, як у грі вчотирьох, але очки записуються для кожного гравця окремо. Наприкінці партії гравці Жовтого клану матимуть однаковий результат.

Наприклад, якщо вони заробили 60 очок, то кожен з них нараховує собі 60 очок.

Гравець із Червоного клану матиме індивідуальний результат. Перед початком нової партії поверніть карту підготовки на 90° за годинниковою стрілкою. Так гравець із Червоного клану стане гравцем із Жовтого клану.

**ПРИМІТКА** ДУХ-ПРИМАРА ЗАВЖДИ СИДИТЬ НА ОДНОМУ МІСЦІ.

Можна починати наступну партію з новими ролями.

## ■ КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли хтось із гравців набирає 500 очок. Якщо понад 500 очок одночасно набирають декілька гравців, гравець із найкращим результатом перемагає!



КОЖЕН ГРАВЕЦЬ  
ЗМІНИТЬ СВОЮ РОЛЬ  
НА РОЛЬ ГРАВЦЯ  
ЛІВОРУЧ ВІД НЬОГО

## ■ ТВОРЦІ ГРИ

Офіційний представник  
в УКРАЇНІ:



**WOODCAT**

ФОП НЕКРАСОВ  
Костянтин Сергійович,  
02000, м. КИЇВ,  
вул. Є. Коновальця, 32-г, кв. 192  
Пошта для листування:  
woodcat.v@gmail.com



Відредаговано  
Matagot Edition  
161 rue Fernand  
Audeguil  
33000 BORDEAUX  
(ФРАНЦІЯ)  
www.matagot.com

Херівництво локалізацією:  
НЕКРАСОВ Костянтин, СЕРОВА-НЕКРАСОВА Валерія  
Переклад: ДРАЧ Максим  
Візуальна адаптація: УДАЛОВА Юлія  
Редактура: ЛЕНЬСЬКА Наталія  
Коректура: ДУБЧАК Владислав

Дизайнер: Wolfgang WERNER  
Ілюстратор: Maxime ERCEAU  
Керівник редактури: Arnaud CHARPENTIER  
Арт-директор: Maxime ERCEAU  
Написання правил: Cédric BASSO  
Переклад: Mathis BOUCHET



WoodCatGames



## ПІДКАЗКА ГРАВЦЯМ

### У СВІЙ ХІД:

ВИКЛАДІТЬ КАРТУ ДУХА СВОГО КЛАНУ ПЕРЕД СОБОЮ

АБО

ПОПРОСИТЬ ІНШОГО ГРАВЦЯ (СУПРОТИВНИКА ЧИ ПАРТНЕРА)  
ВИКЛАСТИ КАРТУ ДУХА ВАШОГО КЛАНУ ПЕРЕД ВАМИ.



СИЛА ДУХА

(ВИЗНАЧАЄ ПЕРЕМОЖЦЯ ВЗЯТКИ)

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

ЦІННІСТЬ ДУХА НАПРИКІНЦІ ПАРТІЇ

### КОЖЕН КЛАН МАЄ 14 ДУХІВ

5 ДУХІВ ІЗ СИЛОЮ «2», «3», «4», «5» І «6» (ПРИНОСЯТЬ ПО 1 ОЧКУ)

5 ДУХІВ ІЗ СИЛОЮ «1» (ПРИНОСЯТЬ 3, 4, 5, 6 ЧИ 7 ОЧОК)

3 ДУХИ-ПОМНОЖУВАЧІ (КОЖЕН ПРИНОСИТЬ 0 ОЧОК)

У КОЖНОМУ КЛАНІ Є 3 РІЗНІ ДУХИ-ПОМНОЖУВАЧІ: Х1, Х2, Х3

1 ДУХ ЗЛИТТЯ (ПРИНОСИТЬ 0 ОЧОК)

ПІСЛЯ ВИКЛАДЕННЯ ЦЬОГО ДУХА ПОТОЧНУ ВЗЯТКУ ЗАБЕРЕ

ТОЙ САМИЙ ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ЗАБЕРЕ НАСТУПНУ.

ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ МАЄ ПЕРЕД СОБОЮ ВИКЛАДЕНОГО

ДУХА ЗЛИТТЯ, ПОЧИНАЄ НАСТУПНИЙ ХІД.