

КНИГА ПРАВИЛ

ДРАКО

Игра для 2-х игроков старше 8-и лет
Время игры: прикл. 30 минут



Лучи яркого солнца безжалостно жгли сухую землю. На первый взгляд маленькая долина была полностью необитаема. В полнейшей тишине слышалась лишь одинокое жужжание мух, круживших над лежащей в ее центре тушей животного. Юный дракон даже не сбавил темп полета, чтобы задуматься о том, как мертвая овца оказалась в этом месте. Запаху крови было трудно противиться, и дракон начал снижаться.

Тени нескольких деревьев, растущих небольшими группами по краям долины, хорошо скрывали коренастую фигуру затаившегося за ними гнома. Несмотря на пот, ручьями стекающий под его изношенной, но все еще невероятно крепкой кольчужой, несмотря на раздражающий зуд в дебрях увесистой бороды, несмотря на мечты о кружке холодного эля, Морин ни на секунду не опустил бы свой арбалет. Он ждал. На другой стороне долины было заметно небольшое движение. Морин намурился. Его брат, Бральд, имел мощное телосложение и едва ли мог протиснуться вместе со своим огромным щитом между парой валунов. Спустя приблизительно час ожидания внимание Морина привлекла резная ручка принадлежащего брату массивного топора, которая внезапно проскользнула по плоскому камню. Бральд взглянул вправо, ожидая встретить укоризненный взгляд своего второго спрятавшегося в кустах брата. Но взгляд бородатого Урпена, чье тело покрывало множество шрамов, был устремлен к темнеющей в небе точке, которая с угрожающей скоростью увеличивалась в размерах. Он еще крепче сжал в руках сеть, напрягшись всем телом в ожидании боя.

Размахивающий огромными крыльями красный дракон появился как-будто из неоткуда. Его челюсть сомкнулась над мертвым животным, но еще до того, как он смог улететь вместе с добычей, расставленная опытными охотниками ловушка захлопнулась. Массивные железные зубы выскочили из земли, обхватив его ногу. Толстая чешуя защитила дракона от повреждений, но присоединенная к ловушке толстая цепь вынудила его приземлиться и попытаться освободить свою конечность. В это же время мимо его морды просвистел арбалетный болт. Дракон взревел, развернулся, и выпустил струю огня в деревья, откуда только что вылетел снаряд. Морин, уже стоявший на расстоянии трех метров от этого места, вновь быстро взвел арбалет. Времени у них оставалось мало, а дракон, как было видно, находился в самом расцвете сил.

Бральд вспомнил о выжженной дотла деревне, которую они миновали по дороге к горам, и поднял свой щит. Без малейшего сомнения он вышел из тени и направился к зверю.



Цель игры и условия победы

В настольной игре “Драко” один из игроков возглавит отряд из трех гномов, целью которых является победа над драконом. Для удачного исхода это необходимо сделать за отведенное время - пока не закончатся карты в колоде игрока. Гномы обладают уникальными характеристиками и способностями (см. “Карточка играющего гномами и способности” на стр. 10).

Второй игрок контролирует дракона, который должен выжить или уничтожить гномов. Если у играющего гномами заканчиваются карты в колоде, то дракон улетает и играющий драконом побеждает. Кроме этого он может победить уничтожив гномов (однако ослабленному и запертому в узком пространстве существу это удается крайне редко).

Перед началом игры участники решают (случайно или следуя предпочтениям), кто из них поведет в бой гномов, а кто будет управлять драконом. Если вы играете в первый раз, то за гномов будет комфортнее играть младшему из участников.

Компоненты игры

Компоненты играющего гномами



Карточка играющего гномами



Колода из 38-и карт гномов



Маркер ярости



Маркер сети



3 фигурки гномов

Компоненты играющего драконом



Карточка играющего драконом



Колода из 38-и карт дракона



1 фигурка дракона

25 маркеров ранений



Игровое поле



В последующих партиях играющий гномами, посмотрев на начальные карты, может размещать фигурки гномов на любые не соприкасающиеся с драконом области игрового поля (в зависимости от разработанной стратегии).

***Продвинутое правило:** если вы хотите лучше контролировать игровой процесс, каждый игрок может решить до начала игры заменить карты в стартовой руке. Первая стартовая рука замешивается обратно в колоду и вытягиваются новые 4 карты.*

Игровой процесс

Игроки ходят друг за другом, начиная с играющего драконом.

Во время первого хода играющий драконом выполняет только одно действие. В последующие ходы игроки выполняют по 2 действия.

Доступны следующие действия:

- **взять ДВЕ карты,**
- **сыграть ОДНУ карту.**

Эти действия могут свободно комбинироваться, т.е. игрок может взять 2 карты и сыграть одну, или сыграть одну и взять 2 карты, или сыграть 2 карты, или взять 4 карты. Игрок должен выполнить два действия - пропускать действие нельзя.

Единственным исключением является ситуация, имеющая место в конце игры, когда у играющего гномами все еще остались карты, а у играющего драконом они уже закончились. Тогда играющий драконом пропускает действие и ждет результата хода оппонента.

Взять две карты

Игрок берет в руку сверху колоды 2 карты. После того, как игрок возьмет эти карты, в его руке не может быть более 6-и карт. Лишние карты необходимо скинуть.

Сыграть одну карту

Игрок разыгрывает карту с руки и выбирает один из вариантов, изображенных на ней в виде значков в левом верхнем углу карты.

Сыгранная карта выбывает из игры.

Большинство значков позволяют двигаться или атаковать в соответствии с приведенным ниже описанием.

Движение

Сыграв карту с целью движения, игрок может переместить одну (или, при возможности, больше) свою миниатюру на указанное в карте количество областей (число указано сразу за значком). Не обязательно использовать все очки движения; вы можете вообще не двигаться. (Карта по-прежнему выбывает из игры.)

Нападение

Сыграв карту с целью нападения, игрок может послать в атаку одну (или, при возможности, больше) свою миниатюру с указанной в карте силой атаки (число указано сразу за значком).

Если игрок использует карту с целью нападения, оппонент может немедленно сыграть в ответ карту с защитным символом (она не идет в учет 2-х действий игрока). Это блокирует данную атаку (и обе карты скидываются).

Если атака удалась (не была заблокирована), то являющаяся целью фигурка получает урон - положите на карточку соответствующего игрока количество маркеров повреждений равное указанной на карте силе атаки. Если нападению подвергается гном, то на карточке играющего гномами маркеры распределяются в области соответствующего гнома.

Если нападению подвергается дракон, первые 4 ранения проходят по 4-м верхним областям. Они символизируют природную броню дракона. После чего **играющий гномами определяет**, как будут распределяться последующие ранения (по областям, соответствующим различные способности). Как только все области отдельно взятой способности получили ранения, дракону она более не доступна (см. далее **“Карточка играющего драконом и способности”** на стр. 9).

После того, как все области, соответствующие определенной фигурке, получили ранения, она погибает и выбывает из игры.



Значки на картах гномов



Двигается 1 гном - 1 гном может быть перемещен на указанное в карте количество областей.



Двигаются 2 гнома - каждый из 1 или 2 гномов может быть перемещен на указанное в карте количество областей.



Нападает 1 гном - 1 гном, стоящий рядом с драконом, нападает на него с указанной в карте силой. Атака может быть заблокирована при помощи защитной карты.



Нападают 2 гнома - каждый из 1 или 2 гномов, стоящих рядом с драконом, одновременно нападают на него с указанной в карте силой. Дракон может сыграть 1 или 2 защитные карты, чтобы заблокировать одну из двух или обе атаки.



Защита - гном может заблокировать одну атаку дракона.

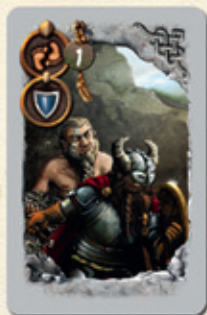


Выстрел из арбалета - если способный стрелять гном находится на одной прямой линии с драконом, и между ними нет ни одного другого гнома, то гном может выстрелить в дракона с указанной в карте силой. Эта атака может быть заблокирована защитной картой.



Сеть - если способный набрасывать сеть гном все еще жив, он может обездвигить дракона. Гном может сделать это находясь в любой области игрового поля. С накинутой сетью дракон не может двигаться (*летать или перемещаться по земле*), но может нападать и защищаться. Чтобы освободиться от сети, играющий драконом должен потратить в один ход два действия и при этом больше ничего не делать (*т.е. просто пропустить ход*). После чего сеть может быть использована вновь. Бросок сети нельзя предотвратить при помощи защитной карты.





Пример: В качестве своего первого действия Иван берет две карты, а затем играет карту со значком “Передвижение 2-х гномов” для того, чтобы передвинуть каждого из 2-х гномов на одну область в направлении дракона.



Пример: Во время следующего хода Иван играет карту со значком “Выстрел из арбалета”. Его гном со способностью стрелок находится на прямой линии с драконом, и, следовательно, может стрелять. Екатерина, играющая драконом, использует в ответ защитную карту и дракон не получает повреждений. Затем обе карты сбрасываются.

Иван играет еще одну карту со значком “Нападение 2-х гномов”, так что на дракона нападают два стоящих рядом с ним гнома. У Екатерины больше нет защитных карт и обе атаки проходят успешно - дракон получает 2 ранения.

Значки на картах дракона



Движение - дракон может быть перемещен на указанное в карте количество областей (если дракон может двигаться по земле - см. “Карточка играющего драконом и способности” на стр. 9).



Полет - дракон может быть перемещен на любую свободную область игрового поля (если дракон может летать - см. "Карточка играющего драконом и способности" на стр. 9).



Нападение - дракон может атаковать стоящего рядом гнома с указанной на карте силой. Атака может быть заблокирована при помощи защитной карты.



Драконье пламя - дракон может дышать огнем по прямой линии в одном из шести направлений (если дракон может выдыхать пламя - см. "Карточка играющего драконом и способности" на стр. 9). Все гномы, находящиеся на данной линии, получают указанное в карте количество повреждений. Эта атака может быть заблокирована одной или несколькими защитными картами - каждая карта защищает одного гнома.



Защита - такая карта может заблокировать атаку одного гнома.



Пример: Екатерина играет во время своего хода две карты. Сначала она выбирает карту "Движение", перемещая дракона на 2 области, чтобы занять лучшую позицию для нападения и покинуть область видимости стрелка.

В качестве второй карты она выбирает "Огненное дыхание". Так как 2 гнома находятся на линии атаки, они оба могут получить ранения. Однако у Ивана есть одна защитная карта, которую он использует для блокирования ранения одного из 2-х гномов. Другой гном получает 2 ранения.

Карточка играющего драконом и способности

Карточка играющего драконом содержит области для распределения полученного в процессе игры урона. Первые 4 ранения проходят по 4-м верхним областям, но не имеют каких-либо прямых последствий. Остальные ранения играющий за гномов распределяет по особым способностям: полет, движение и огненное дыхание.

После того, как повреждения получают все соответствующие способности области, дракон более не может использовать данную способность. Если все области дракона будут содержать маркеры ранений, дракон считается поверженным и играющий драконом терпит поражение.

Полет - позволяет дракону использовать карты со значком полета для быстрого перемещения между областями игрового поля.



Огненное дыхание - позволяет дракону использовать карты со значком огненного дыхания для атаки нескольких находящихся на одной линии гномов.



Движение - позволяет дракону использовать карты со значком движения для перемещения по игровому полю.

Карточка играющего гномами и способности

Играющий гномами контролирует трех различных персонажей с уникальными способностями. В процессе игры маркеры повреждений помещаются на соответствующие области атакуемого гнома.

Каждый гном может пережить определенное количество ранений. Если все области ранений гнома содержат маркеры, то гном считается погибшим и его фигурка убирается с игрового поля. Если все 3 гнома погибают, то гномы терпят поражение и играющий за гномов проигрывает.



Ярость - один раз за игру этот гном может объявить о том, что во время хода он впадает в ярость. Этот гном получает маркер ранения, после чего играющий за гномов может выполнить 3 действия вместо 2-х обычных. Эти 3 действия выполняются по обычным правилам. После яростного хода играющий за гномов скидывает маркер ярости, тем самым определяя, что больше в игре он не может использовать ярость.



Стрельба - позволяет гному использовать карты со значком атаки при помощи арбалета для нападения с большого расстояния на стоящего по прямой линии дракона.

Сеть - позволяет гному использовать карту со значком сети для обездвиживания дракона.

Конец игры

Игра может закончиться тремя различными способами:

- **Дракон повержен** - побеждает играющий за гномов.
- **Гномы погибли** - побеждает играющий за дракона.
- **Дракон выжил** после того, как была сыграна последняя карта гномов - побеждает играющий драконом.

Слово от автора

Драко относится к классу асимметричных игр. Игра за дракона совсем не похожа на игру за гномов. Дракон не должен безрассудно бросаться в бой, так как это может плохо для него кончиться. В то же время гномы должны использовать ярость и сеть. Также очень важно разумно использовать карты. Играющий гномами должен помнить, что он проиграет лишившись всех карт. Играющий драконом должен быть осторожным и не подвергать себя опасности, использовав все свои карты раньше времени, когда у гномов еще будут карты.

Я приглашаю вас всех на свой сайт <http://folko.gry-planszowe.pl>, где время от времени я нахожу время для публикации различных статей об этой игре.

Адам Калюжа

Правила игры: Адам Folko Калюжа

Иллюстрации и графический дизайн: Ярек Нокон

Текст правил: Артур Жедлински

Тестирование: Мацей Телеглов, Павел Горчински

Перевод на русский: Попков sNOwBODY Владислав

© 2011 Издатель REBEL.pl

Сделано в Польше



ул. Матейки 6
80-232 Гданск
ПОЛЬША

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Дистрибуция и продажа: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl





Еле волоча хромую ногу Морин полз к лежащему без движения Бральду. Он оттолкнул в сторону почерневший от драконьего пламени щит своего брата и приложил ухо к его устам. Затаив дыхание он вслушивался в прерывистый хрип брата. Испытав облегчение Морин рухнул на землю, и боль пронзила его раненную ногу. Он прикоснулся к рваной ране на своей щеке. Её можно подлатать, но большой шрам все равно останется - еще один в его внушительной коллекции. Неподалеку, напротив скалы, сидел Урпен, единственный почти невредимый из братьев, и сжимал в руке вырванный у дракона зуб. Гном молча смотрел на удаляющегося в направлении горных вершин дракона. Летел он неровно, и причиной тому было сильно разорванное крыло. Время от времени тварь неожиданно резко снижалась, но вскоре пропала из области видимости. Урпен встал, не без усилий забросил на спину своего бесчувственного брата и помог Морину встать на здоровую ногу. Поддерживая друг друга братья медленно направились к выходу из долины.

— Я думал об использовании драконьего зуба для следующей ловушки - сказал Морин, все еще задыхаясь.

— Да, зуб должен пробить его чешую - согласился Урпен.

— О чем я и говорю...! - простонал Бральд из-за спины. Несший своего брата Урпен лыбнулся.