

ПЫЛАЮЩЕЕ СЕРДЦЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Адам Портер
Роб Фишер



Эндрю
Босли

СОЗДАТЕЛИ

Разработка
Адам Портер и Роб Фишер

Иллюстрации
Эндрю Босли

Графический дизайн
Альберт Бохнерт

Художественное руководство
и руководство проектом
Фридьеш Шоберл

Управление разработкой
Робин Хегедюш

Дополнительное развитие
Фридьеш Шоберл
Михай Винце
Виктор Петер

Редактура правил
Фридьеш Шоберл

Дизайн правил
Аттила Керек и Альберт Бохнерт

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель
 Crowd Games

Руководители проекта
Максим Истомин и Евгений Масловский

Главный редактор
Иван Реморов

Выпускающий редактор
и переводчик
Владислава Орешонок

Редактор
Полина Сикацкая

Корректор
Полина Ли

Верстальщик
Михаил Гвоздков

Эксклюзивный дистрибутор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



СОДЕРЖАНИЕ

Создатели	2
Содержание	3
Вступление	4
Состав игры	4
Подготовка к игре	6
Цель игры	8
Процесс игры	8
I Фаза действий	8
◆ Отправка отряда в общую локацию	8
◆ Наёмники	9
◆ Снаряжение	9
◆ Характеристики дракона-спутника	9
◆ Навыки игрока	11
◆ Использование особой локации	12
◆ Склад	12
◆ Пожарная часть	12
◆ Получение помощника	12
◆ Конец фазы действий	12
II Фаза вознаграждения	13
◆ Порядок распределения наград	13
◆ Распределение наград в общей локации	13
◆ Карты общих локаций	14
◆ Гильдия героев	14
◆ Таверна	14
◆ Лагерь браконьеров	15
◆ Гора	15
◆ Заповедник	19
◆ Гарнизон	19
III Фаза набега	20
IV Фаза обновления	20
Конец игры и подсчёт славы	21
◆ Пламя	21
Партия на двоих	21
Способности героев и условия получения славы	22
Памятка по символам	24

ВСТУПЛЕНИЕ

Древний таинственный остров Пылающее сердце — жемчужина нашего королевства и последнее место, где всё ещё благо-денствуют могущественные драконы. На протяжении веков мы жили в гармонии с этими величественными созданиями под мудрым руководством Попечителя драконов, избранного королём.

Однако всего несколько недель назад из Дальних земель прибыл зловещий флот безжалостных браконьеров, намеревавшихся поймать как можно больше драконов и продать их торговцам из своих диких королевств. Они разбили лагерь на самом отдалённом берегу острова, готовясь к жестокой охоте.

Король не мог оставаться в стороне, когда эти благородные существа попали в руки мародёров. Он отправил своих самых храбрых воителей в Пылающее сердце, чтобы помочь Попечителю освободить захваченных драконов и помешать планам браконьеров.

Вы — один из королевских воителей, и ваша миссия — спасти и защищать драконов любой ценой. И если вам удастся снискать славу в этом нелёгком деле, король изберёт вас следующим Попечителем драконов.



4 планшета игроков
(по одному каждого из 4 цветов игроков)



4 фигуруки драконов-спутников
(по одному каждого из 4 цветов игроков)



20 фишек гербов
(по пять каждого из 4 цветов игроков)



4 маркера пламени
(по одному каждого из 4 цветов игроков)



Жетон первого игрока



4 жетона помощников



12 маркеров характеристик
(по четыре каждого из 3 цветов характеристик)



12 карт для партий вдвое



Блокнот для подсчёта славы

СОСТАВ ИГРЫ



50 жетонов работяг



35 жетонов разведчиков



30 жетонов ополченцев



30 жетонов хранителей



35 жетонов снаряжения



Игровое поле



45 карт драконов

30 карт горных драконов



15 карт пленных драконов



15 карт заповедников



Счётчик раундов



10 карт набега



15 карт таверны



15 карт заданий гарнизона



27 карт героев

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1.** Положите игровое поле посередине.
 - 2.** Каждый участник берёт планшет игрока. Расположите все планшеты одинаковой («А» или «В») стороной вверх.
 - A** Если это ваша первая партия, рекомендуем использовать сторону «А» (без навыков игроков).
 - 3.** Каждый участник берёт дракона-спутника и 5 фишек гербов того же цвета, что и его планшет.
 - 4.** Каждый игрок помещает по маркеру характеристики на каждую из 3 шкал характеристик на своём планшете. Затем каждый участник выбирает одну из шкал и продвигает по ней маркер на 1 уровень вверх.
 - A** Если это ваша первая партия, рекомендуем продвинуть маркер по крайней левой шкале (шкале силы).
 - 5.** Каждый игрок берёт 10 жетонов работяг.
 - 6.** Каждый игрок берёт 2 жетона снаряжения.
 - 7.** По отдельности перемешайте карты героев (7А), таверны (7Б), пленных драконов (7В), горных драконов (7Г) и заповедников (7Д), а затем сложите их лицевой стороной вниз рядом с соответствующими локациями, создав колоды. Затем заполните предназначенные для карт прямоугольные клетки следующих локаций: гильдии героев (7А), таверны (7Б), лагеря браконьеров (7В), горы (7Г) и заповедника (7Д), выкладывая карты из соответствующих колод лицевой стороной вверх.
 - 8.** Разделите карты заданий гарнизона на три стопки по цветам (красный, синий и зелёный), затем разложите карты в них лицевой стороной вверх по увеличению значения славы (где 3 будет наверху, а 7 внизу). Поместите получившиеся колоды возле поля рядом с гарнизоном. Выложите по 1 карте с верха каждой колоды на прямоугольные клетки гарнизона.
 - 9.** Перемешайте карты набега, сложите из них колоду и поместите её лицевой стороной вниз возле поля рядом с областью набега браконьеров. Выложите 2 верхние карты лицевой стороной вверх на прямоугольные клетки набега браконьеров.
 - 10.** Поместите маркеры пламени всех игроков на символ пламени на соответствующей шкале.
 - 11.** Поместите жетоны помощников на соответствующие изображения в области помощников Попечителя.
 - 12.** Поместите счётчик раундов на деление «I» шкалы раундов.
 - 13.** Сформируйте общий запас жетонов наёмников и жетонов снаряжения и расположите их так, чтобы все могли до них дотянуться.
 - 14.** Любым способом выберите первого игрока и выдайте ему соответствующий жетон.





ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Пылающее сердце» вы станете королевскими воителями и будете стремиться к наибольшей славе, мешая коварным планам браконьеров и освобождая пленённых драконов. В каждом раунде вы будете отправлять отряды наёмников в различные локации острова, где они будут выполнять задания от вашего имени (см. «Фаза действий» на с. 8). Чем больше ваш отряд, тем быстрее будут работать наёмники и тем раньше вы сможете забрать награду (см. «Фаза вознаграждения» на с. 13).

В конце каждого раунда вы должны будете назначать наёмников, чтобы устранить ущерб, причинённый набегом браконьеров (см. «Этап набега» на с. 20).

К концу игры вы наберёте команду уникальных героев, улучшите характеристики своего дракона-спутника, возглавите дерзкие атаки из гарнизона и, что важнее всего, спасёте великолепных драконов. Всё это приблизит вас к славной победе (см. «Конец игры и подсчёт славы» на с. 21).

И если ваше пламя было ниже, чем у других воителей, ваша итоговая слава засияет ещё ярче (см. «Пламя» на с. 21).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в «Пылающем сердце» длится пять раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз.

- I Фаза действий.
- II Фаза вознаграждения.
- III Фаза набега.
- IV Фаза обновления.

После завершения фазы набега в пятом раунде переходите к финальному подсчёту славы.

I. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий игроки совершают ходы по очереди. В свой ход **вы обязаны выполнить одно** из следующих трёх действий:

- Отправить отряд в общую локацию.
- Использовать особую локацию.
- Взять помощника.

Фаза действий длится до тех пор, пока участники не возьмут последнего помощника (см. «Окончание фазы действий» на с. 12).

ОТПРАВКА ОТРЯДА В ОБЩУЮ ЛОКАЦИЮ

Локации с пронумерованными ячейками называются **общими**. Чтобы иметь возможность забрать карту из такой локации в фазе вознаграждений, вы должны **поместить туда отряд наёмников**. Чем больше отряд, тем раньше он сможет забрать свою награду.

Выполняя это действие, создайте **отряд**: складите в стопку **от 1 до 5 жетонов наёмников** и поместите **свой герб сверху**. Затем поместите отряд в общую локацию, в доступную ячейку с **номером, совпадающим с количеством наёмников в отряде**.



Помещая отряд в локацию, не берите карту: вы сможете забрать её только в фазе вознаграждения (см. с. 13).

Нельзя поместить отряд в занятую ячейку.

У вас может быть несколько отрядов в одной локации.

◆ Наёмники

Шумная деревня на острове Пылающее сердце населена множеством трудолюбивых жителей. Жетоны наёмников — это обитатели деревни, которых вы можете нанять, чтобы они выполняли поручения в общих локациях.

Существует две категории наёмников, из которых вы можете формировать отряды, — работяги и эксперты. Эксперты, в свою очередь, делятся на три типа — это разведчики, ополченцы и хранители.



Работяги — это обычные труженики, которые обо всём знают понемногу, но не отличаются ни преданностью делу, ни решительностью.

Работяг можно отправлять в **любые** общие локации, но после получения награды вы будете их **сбрасывать**.



Эксперты, напротив, верны вашему делу и остаются с вами, но могут выполнять лишь определённые задания.

Забрав для вас награду, эксперты **возвращаются** к вам, готовые отправиться в локации в следующих раундах. Однако вы можете помещать экспертов только в **определенные** общие локации в зависимости от их типа.



Разведчики отлично справляются с работой с людьми: они лучше всех вербуют героев в гильдию и наёмников в таверне. Они также могут замаскированными проникать в лагерь браконьеров и освобождать пленных драконов, не вызывая подозрений.

Разведчиков можно отправлять только в **гильдию героев, таверну и лагерь браконьеров**.



Ополченцы — ближайшие союзники драконов, они отправляются верхом на них из гарнизона в бой против браконьеров. Также они играют ключевую роль в выборе наиболее подходящего и безопасного убежища для спасённых драконов внутри заповедника.

Ополченцев можно отправлять только в **гарнизон и заповедник**.



Хранители — стойкие стражи Драконьей горы, неустанно прочёсывающие дикую местность в поисках драконов, попавшихся в ловушки браконьеров.

Хранителей можно отправлять только на **гору**.

При создании отряда вы можете свободно сочетать работяг с экспертами, подходящими для выбранной общей локации.

◆ Снаряжение



Жетоны снаряжения — это инструменты и оборудование, которые позволяют вашим наёмникам специализироваться на конкретных заданиях и оставаться готовыми к долгосрочным поручениям.

В свой ход вы можете потратить **1 снаряжение**, чтобы заменить **1 наёмника** в своём личном запасе на наёмника другого типа на свой выбор. Вы можете делать так любое количество раз, пока у вас хватает жетонов снаряжения, но **только в свой ход**.

Наёмников, которые уже лежат на поле в составе отряда, заменять нельзя.

Обычно это нужно для повышения работяг до экспертов, чтобы не сбрасывать их после получения награды. Однако вы также можете заменить одного эксперта на другого или даже в редких случаях понизить эксперта обратно до работяги.

Вы сможете потратить оставшееся снаряжение даже во время финального подсчёта славы: каждые 3 сброшенных снаряжения позволят вам понизить своё пламя на 1.

◆ Характеристики дракона-спутника

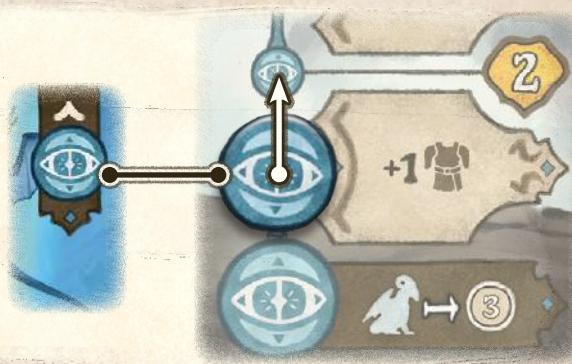


Когда воители прибыли на остров, к каждому из них присоединился молодой дракон, с которым они тут же наладили прочную связь. Хотя эти верные спутники ещё неопытны, они точно будут расти и учиться рядом с воителями.

Раз в раунд вы можете присоединить к размещаемому отряду своего дракона-спутника и применить эффекты его характеристик. Для этого поместите фигурку спутника на свой герб, лежащий поверх стопки наёмников. Спутник останется с отрядом до конца фазы вознаграждения, после чего вы вернёте его себе и сможете использовать в последующих раундах.



Проводя всё больше времени на острове, вы будете накапливать ценные знания и опыт, которые сможете передавать своему дракону-спутнику, улучшая его характеристики — силу, чутьё и скорость. Они представлены тремя шкалами на вашем планшете игрока. Продвигая маркер по шкале, вы будете делать доступными всё более сильные эффекты размещения (они открываются на уровнях 1, 3 и 5) и увеличивать значение славы, которое вы получите за эту шкалу в конце игры.



Помещая спутника в ячейку локации, вы можете применить верхний доступный эффект размещения с каждой шкалой (на том же уровне, что и ваш маркер, или ниже него).

Вы не можете отправлять спутника в особые локации (на склад и в пожарную часть).



Уровень 7. Получите 12 славы в конце игры.

Уровень 6. Получите 8 славы в конце игры.

Уровень 5. Помещая отряд со своим спутником в локацию, добавляйте в этот отряд на 3 наёмника меньше.

Уровень 4. Получите 5 славы в конце игры.

Уровень 3. Помещая отряд со своим спутником в локацию, добавляйте в этот отряд на 2 наёмника меньше.

Уровень 2. Получите 2 славы в конце игры.

Уровень 1. Помещая отряд со своим спутником в локацию, добавляйте в этот отряд на 1 наёмника меньше.

Сила. Ваш спутник может взять на себя роль части наёмников, чтобы выполнять ваши поручения в общих локациях.

Вы можете даже поместить в локацию отряд без наёмников, если сила добавленного к нему спутника позволяет заменить всех необходимых наёмников.



Уровень 7. Получите 12 славы в конце игры.

Уровень 6. Получите 8 славы в конце игры.

Уровень 5. Поместив отряд со своим спутником в ячейку общей локации с номером 3, немедленно получите 3 снаряжения.

Уровень 4. Получите 5 славы в конце игры.

Уровень 3. Поместив отряд со своим спутником в ячейку общей локации с номером 3, немедленно получите 2 снаряжения.

Уровень 2. Получите 2 славы в конце игры.

Уровень 1. Поместив отряд со своим спутником в ячейку общей локации с номером 3, немедленно получите 1 снаряжение.

Чутьё. Ваш спутник может найти для вас немного дополнительного снаряжения, если окажется в нужном месте.



Уровень 7. Получите 12 славы в конце игры.

Уровень 6. Получите 8 славы в конце игры.

Уровень 5. Если вы помещаете отряд со своим спутником в общую локацию и там нет других отрядов, понизьте своё пламя на 3.

Уровень 4. Получите 5 славы в конце игры.

Уровень 3. Если вы помещаете отряд со своим спутником в общую локацию и там нет других отрядов, понизьте своё пламя на 2.

Уровень 2. Получите 2 славы в конце игры.

Уровень 1. Если вы помещаете отряд со своим спутником в общую локацию и там нет других отрядов, понизьте своё пламя на 1.

Скорость. Если к моменту, когда ваш спутник окажется в общей локации, там ещё не будет других отрядов, у него будет время вылечить ваши ожоги (см. «Пламя» на с. 21).

Пример. Анастасия (🛡) улучшила характеристики своего дракона-спутника, как показано на изображении.

Чтобы использовать все его способности, она создаёт отряд из 2 работяг, помещает фигурку спутника поверх стопки и отправляет его в таверну, в ячейку с номером 3.

1. Несмотря на то что в её отряде всего 2 наёмника, Анастасия может поместить его в ячейку 3, так как она открыла эффект размещения 1-го уровня на шкале силы, и теперь дракон-спутник считается ещё одним наёмником.

2. Так как спутник находится в ячейке 3, Анастасия также может применить эффект со шкалой чутья. Она открыла второй эффект размещения на 3-м уровне шкалы чутья, поэтому она берёт 2 снаряжения.

3. Анастасия была достаточно быстра и первой поместила спутника в таверну. Поскольку других отрядов в этой локации нет, она может применить эффект со шкалой скорости. Маркер находится на 4-м уровне шкалы скорости, поэтому она может применить эффект 3-го уровня и понизить своё пламя на 2.

Если бы партия закончилась в этот момент, Анастасия получила бы 7 славы за шкалы характеристик (0 за силу, 2 за чутьё и 5 за скорость).



◆ Навыки игрока

Во время подготовки все участники должны договориться, какие стороны своих планшетов они будут использовать — «А» или «В». Рекомендуем сторону «А» для новичков, поскольку на ней нет навыков игроков. На стороне «В», напротив, указан уникальный навык каждого участника. Вот список этих навыков.



В любой момент партии до финального подсчёта славы вы можете поместить 1 снаряжение из личного запаса на одну из своих карт драконов и прикрепить этого дракона к любой карте заповедника или героя, независимо от их цвета. Не снимайте снаряжение с дракона до финального подсчёта славы. В конце партии каждый такой дракон принесёт вам по 1 славе дополнительно.



Каждый раз, когда вы продвигаетесь по шкале характеристики (неважно, на сколько уровней), вы можете потратить 1 снаряжение, чтобы подняться ещё на 1 уровень по этой же шкале.



Каждый раз, повышая своё пламя, вы можете либо получить 1 работягу за каждое пройденное деление шкалы пламени, либо не повышать пламя и сбросить 1 эксперта за каждое деление, на которое вам бы пришлось продвинуть маркер пламени.



Каждый раз, прикрепляя карту дракона к герою или заповеднику, вы можете либо получить 1 работягу, либо обменять 1 работягу из своего запаса на эксперта любого типа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСОБОЙ ЛОКАЦИИ

Иногда вам может не хватать ресурсов или может срочно понадобиться больше наёмников или снаряжения. В таком случае вы можете **использовать особые локации** — пожарную часть и склад — чтобы немедленно получить бонусы даже без привлечения наёмников.

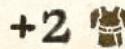
В особых локациях нет пронумерованных ячеек (так как их бонус можно получить немедленно, он не зависит от порядка игроков), поэтому **на склад и в пожарную часть нельзя отправлять наёмников**. Чтобы использовать особую локацию, просто поместите в неё свой герб. В таких локациях может быть сколько угодно фишек гербов, и каждый игрок может использовать одну и ту же локацию несколько раз за раунд.



Склад

В самом сердце деревни расположен доступный всем склад — общее хранилище инструментов, оборудования и особого оснащения, которое жители деревни могут брать для ежедневных задач. Если вашим наёмникам нужно дополнительное снаряжение прямо сейчас, это как раз то место, где можно получить его мгновенно.

В качестве действия вы можете **поместить 1 герб** (без наёмников) на склад и **немедленно получить 2 снаряжения** из общего запаса.



Пожарная часть

На острове, полном драконов, случайные возгорания — обычное дело. В самом центре деревни, словно молчаливый страж, возвышается пожарная часть Пылающего сердца. Там дежурят храбрые пожарные, всегда готовые отреагировать на внезапные вспышки пламени. Однако, если они заняты помощью королевским воителям, кто будет бороться с огнём?

В качестве действия вы можете **поместить 1 герб** (без наёмников) в пожарную часть и **немедленно получить 4 работяга** из общего запаса. Сделав это, вы обязаны **повысить своё пламя на 1**.



+4

ПОЛУЧЕНИЕ ПОМОЩНИКА

Попечитель драконов глубоко признателен вам за усилия, брошенные на защиту от браконьеров, и готов сделать всё, что в его силах, чтобы поддержать вас в вашей борьбе. Вам в подспудье он отправляет своих самых верных помощников.

В свой ход, вместо того чтобы отправлять отряд в общую локацию или использовать особую локацию для получения мгновенных бонусов, вы можете взять один из доступных жетонов помощников из области помощников Попечителя.

Чтобы взять помощника, вам не нужно помещать на поле свой герб.

Всего в игре 4 помощника. Каждый из них — один из преданных ассистентов Попечителя со своей уникальной способностью, и все они готовы вам помочь.



Лидер. Взяв этого помощника, вы становитесь первым игроком в следующем раунде. Кроме того, взяв этот жетон, вы можете отзывать один из своих отрядов (вернуть в личный запас всех наёмников, включая работяг) из любой общей локации и немедленно поместить новый отряд (с таким же или иным составом наёмников) в любую общую локацию. Вы можете отзывать своего спутника таким образом, но не можете снова поместить его в локацию в этом раунде.



Защитник. Взяв этого помощника, сбросьте одну из двух карт набега лицевой стороной вверх (подробнее см. «Фаза набега» на с. 20).



Следопыт. Взяв этого помощника, немедленно получите 1 снаряжение. Кроме того, вы разрешаете все ничьи при получении наград с горы.



Целитель. Взяв этого помощника, понизьте своё пламя на 2.

Каждого помощника можно взять только раз в раунд. Оставьте жетоны помощников у себя до фазы обновления.

ОКОНЧАНИЕ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Когда кто-то из участников берёт последнего доступного помощника, этот ход объявляется последним. Продолжайте, пока последний игрок в порядке хода не завершит свою фазу действий.

Если вы взяли последнего помощника, а следующий участник — владелец жетона первого игрока, фаза действий немедленно завершается: перейдите к фазе вознаграждения.

Если у вас не осталось гербов, а жетоны помощников кончились, пропустите свой последний ход.

Фаза действий может закончиться, даже если у вас остались неиспользованные гербы. Такое случается, если вы берёте слишком много помощников, так что планируйте действия заранее.

II. ФАЗА ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

ПОРЯДОК РАСПРЕДЕЛЕНИЯ НАГРАД

В этой фазе игроки по очереди забирают свои награды из общих локаций. Порядок их получения зависит от номера ячейки в локации, которую отряд занял в фазе действий. У локаций также есть строгий порядок распределения наград:

- 1 Гильдия героев.
- 2 Таверна.
- 3 Лагерь браконьеров.
- 4 Гора.
- 5 Заповедник.
- 6 Гарнизон.

Иными словами, начните из нижнего левого угла игрового поля и двигайтесь по локациям по часовой стрелке.



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАД В ОБЩЕЙ ЛОКАЦИИ

Распределяя награды в общей локации, игроки забирают карты в порядке убывания размера отряда: первым из доступных карт выбирает тот, у кого самый большой отряд (он находится в ячейке с наибольшим номером). Затем из оставшихся карт выбирает участник со вторым по величине отрядом. Игрок с третьим по величине отрядом забирает последнюю доступную карту.

Если вы решили не забирать карту или доступных вам карт не осталось, вы можете **отозвать весь свой отряд** (включая работяг) и **получить 2 снаряжения** из общего запаса.

Пример

- 1 В лагере браконьеров Анастасия (🟡) выбирает *первой* и забирает зелёного дракона.
- 2 Затем Ольга (🟣) выбирает из двух оставшихся драконов и забирает красного.
- 3 Следующий по величине отряд также принадлежит Анастасии, и она забирает последнего дракона.
- 4 Для Бориса (🔵) карт не осталось, поэтому он отзывает весь свой отряд и получает 2 снаряжения.



Распределив награды в локации, **бросьте из неё всех работяг, а всех экспертов, драконов-спутников и гербы верните в личные запасы игроков** (исключение составляет гора — см. специальные правила для неё на с. 15).

Не выкладывайте новые карты в локации до начала фазы обновления (см. «Фаза обновления» на с. 20).

КАРТЫ ОБЩИХ ЛОКАЦИЙ

В этом разделе содержится подробная информация о каждой общей локации и о доступных в ней наградах.

◆ Гильдия героев

 Здание гильдии, расположенное на окраине деревни, служит местом сбора героев Пылающего сердца. Чтобы наиболее эффективно выполнять действия и набирать славу,анимайте героев, которые лучше всего соответствуют вашим целям и стратегии.

Можно отправлять: работяг , разведчиков .

На каждой карте героя указана способность и условие получения славы в конце партии, но их можно использовать лишь в том случае, если к карте героя прикреплена карта дракона того же цвета.

Забрав карту героя, поместите её в свою игровую зону. Вы можете прикрепить к ней карту дракона соответствующего цвета в любой момент партии, но после этого её нельзя будет открепить или прикрепить к другой карте . К каждому герою можно прикрепить только одного дракона.

Когда дракон нужного цвета прикреплён, вы можете использовать способность героя, указанную на его карте .
Способности героев могут нарушать общие правила игры.



В конце партии, если условие на карте выполнено и к герою прикреплён дракон нужного цвета, вы получаете славу согласно условиям получения славы этого героя .

Подробное описание всех способностей героев и условий получения славы см. на с. 22–23.

◆ Таверна

 Самое оживлённое место в Пылающем сердце — весёлая таверна, полная развлечений. Она притягивает жителей, коротающих свободное время. Если вам не хватает рабочих рук, направляйтесь в таверну, где вас с нетерпением будут ждать готовые к вербовке наёмники! А пока будете там, не забудьте пропустить пинту холодного эля, которая успокоит ожоги.

Можно отправлять: работяг , разведчиков .

Карты таверны позволяют в фазе вознаграждения брать наёмников в разных сочетаниях, а также повышать или понижать ваше пламя.

Забрав карту таверны, возьмите из общего запаса указанное на ней количество наёмников нужных типов . Затем повысьте или понизьте своё пламя  и сбросьте эту карту таверны .



◆ Лагерь браконьеров

 Не так давно браконьеры захватили дальний берег острова и разбили там свой лагерь. Сюда они тащат пойманных на горе драконов и готовят их к перевозке. Прокрадитесь в лагерь и освободите от оков ослабленных драконов!

Можно отправлять: работяг , разведчиков .

В лагере браконьеров можно получать карты пленных драконов, представляющие ослабленных существ, которые приносят меньше славы в конце игры. Только в лагере браконьеров, помимо обычных красных, зелёных и синих драконов, вы можете найти и экзотических, некогда населявших этот берег.

Забрав дракона из лагеря браконьеров в свою игровую зону, вы можете либо немедленно прикрепить его к своей карте героя или заповедника, либо сделать это позже, в любой момент партии. Прикреплённого однажды дракона больше нельзя открепить или прикрепить к другой карте.

Экзотический дракон, пока он не прикреплён к карте героя или заповедника, считается драконом любого цвета по вашему выбору. Это относится к случаям, когда вы проверяете условие карты набега, выполняете задание гарнизона, а также когда способность карты героя или её условие получения славы требует драконов определённого цвета. Но как только вы прикрепляете такого дракона, он до конца партии приобретает цвет той карты героя или заповедника, к которой прикреплён.

Пример

У Анастасии есть 1 синий дракон и 2 экзотических. Экзотический дракон справа прикреплён к зелёной карте заповедника и теперь считается зелёным (а). Экзотический дракон слева не прикреплён к карте, поэтому может считаться драконом любого цвета (б). У Анастасии также есть герой, чья способность работает, только если у игрока есть хотя бы 2 синих дракона (в). Поскольку у неё есть 1 синий дракон и 1 не прикреплённый к карте экзотический, Анастасия выполняет условие и способность героя работает.



◆ Гора



Легенда гласит, что именно эта гора стала колыбелью всей жизни на острове. Здесь много веков назад появились первые драконы, здесь же до сих пор обитают самые могущественные из них. Однако теперь Драконья гора полна браконьерских ловушек и пойманных существ, напуганных и подавленных, ожидающих своей участи: когда их увезут в свой лагерь браконьеры или наконец спасут королевские воители.

Можно отправлять: работяг , хранителей .

Гора — особая общая локация с тремя уровнями, где один отряд может спасти не более трёх драконов. Самые величественные существа, приносящие исключительно много славы, встречаются только на Драконьей горе.

Однако освобождение нескольких драконов, попавших в ловушку на горе, даётся непросто. Драконы могут невольно обжечь вас и повысить пламя, а трудный подъём изматывает хранителей, заставляя вас сбрасывать их. Однако подъём на вершину — это стоящий вызов, ведь осиливший его может улучшить одну из характеристик своего дракона-спутника.

Чтобы распределить награды на горе, следуйте этому пошаговому руководству:

I. Нижний уровень

1 Игроки по очереди забирают карты драконов с нижнего уровня в порядке убывания величины отрядов, как обычно. Если на взятой карте есть требование повысить пламя и/или сбросить хранителя, немедленно сделайте это.

2 Верните всех работяг из отряда в общий запас, а спутников отзовите (верните себе). Хранителей оставьте в ячейках локации.

3 Переместите оставшиеся отряды (состоящие теперь только из хранителей) в вертикально расположенные ячейки хранителей, помещая их сверху вниз в порядке убывания величины отряда. В случае ничьей порядок определяет игрок с жетоном помощника-следопыта.

II. Средний уровень

1 Игроки по очереди забирают карты драконов со среднего уровня в порядке убывания величины отрядов. Если на взятой карте есть требование повысить пламя и/или сбросить хранителя, немедленно сделайте это.

2 За каждую взятую карту дополнительно сбросьте 1 хранителя, как указано на поле.

3 Отзовите отряды, не получившие карты.

III. Верхний уровень

1. В порядке убывания величины отрядов игроки по очереди решают, хотят ли они забрать последнюю карту дракона. Игрок, который решает забрать карту, также продвигает маркер по шкале выбранной характеристики на 1 уровень. Ничья разрешает игрок с жетоном помощника следопыта. Если на взятой карте есть требование повысить пламя и/или сбросить хранителя, немедленно сделайте это.

2. Игрок, забравший последнюю карту, также сбрасывает 1 хранителя и повышает своё пламя на 1, как указано на поле.

Ограничения и особые случаи

- Если в отряде игрока нет хранителей, он не может подниматься выше нижнего уровня.
- Некоторые карты драконов требуют сбросить хранителя. Игрок может забрать такую карту, только если у него есть хранитель, которого можно сбросить.
- Если игрок теряет последнего хранителя на среднем уровне, он не может перейти на верхний.
- Если игрок теряет последнего хранителя на среднем или верхнем уровне из-за того, что забрал дракона, и не может сбросить 1 дополнительного хранителя, как указано на поле, он вместо этого повышает своё пламя на 1.
- Если игрок не может или не хочет забирать карту на нижнем уровне, он отзывает отряд как обычно (получает 2 снаряжения и возвращает наёмников, включая работяг, в личный запас).
- Если игрок не хочет повышать пламя или сбрасывать хранителя на среднем или верхнем уровне, он может отозвать отряд до того, как заберёт карту текущего уровня, однако при этом он не получает снаряжения.

Забрав дракона с горы, вы можете немедленно прикрепить его к своей карте героя или заповедника либо просто положить в свою игровую зону и сделать это позже, в любой момент партии, но прикреплённого к карте дракона уже нельзя будет открепить и прикрепить к другой карте.

Пример 1, нижний уровень

1. У Анастасии (🟡) отряд из 5 наёмников (2 работяги и 3 хранителей), и она выбирает первой. Она забирает зелёного дракона и сбрасывает 1 хранителя, как указано на взятой карте.

2. У Бориса (🔵) отряд из 3 наёмников (это 3 хранителя), он выбирает вторым. Он забирает красного дракона и повышает своё пламя на 2, как указано на взятой карте.

3. Ольга (🟣) с отрядом из 2 наёмников (1 работяги и 1 хранителя) забирает последнего дракона и повышает своё пламя на 1, как указано на взятой карте.

4. У Анастасии (🟡) есть также второй отряд, состоящий из 1 работяги. Карт не осталось, поэтому она отзывает отряд и получает 2 снаряжения.

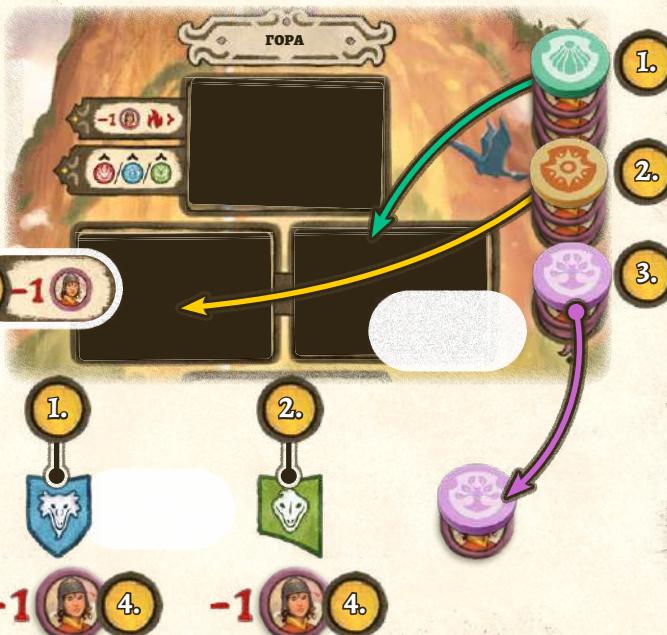


Затем Анастасия (🟡) и Ольга (🟣) сбрасывают работяг из своих отрядов на горе, Борис (🔵) отзывает своего спутника. Теперь отряд Бориса (🔵) состоит из 3 хранителей, отряд Анастасии (🟡) из 2 хранителей, а Ольги (🟣) — из 1. Все перемещают свои состоящие из хранителей отряды в вертикальные ячейки в порядке убывания величины отряда.



Пример I, средний уровень

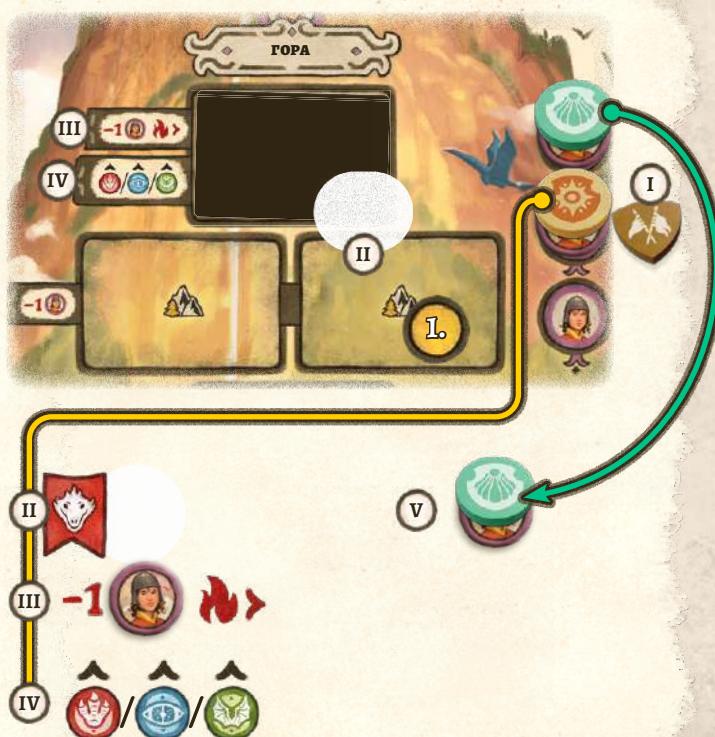
- 1.** Борис (Б) выбирает первым. Он забирает синего дракона, сбрасывает 1 хранителя и повышает своё пламя на 1, как указано на взятой карте.
- 2.** Анастасия (А) выбирает следующей и забирает оставшегося дракона.
- 3.** Ольга (О) отзывает свой отряд, так как карт больше нет. Она не получает снаряжения, так как её отряд уже забрал карту на нижнем уровне.
- 4.** Затем Борис (Б) и Анастасия (А) сбрасывают по одному хранителю из своих отрядов, потому что они брали карты на среднем уровне (напоминание об этом есть на игровом поле).



Пример I, верхний уровень

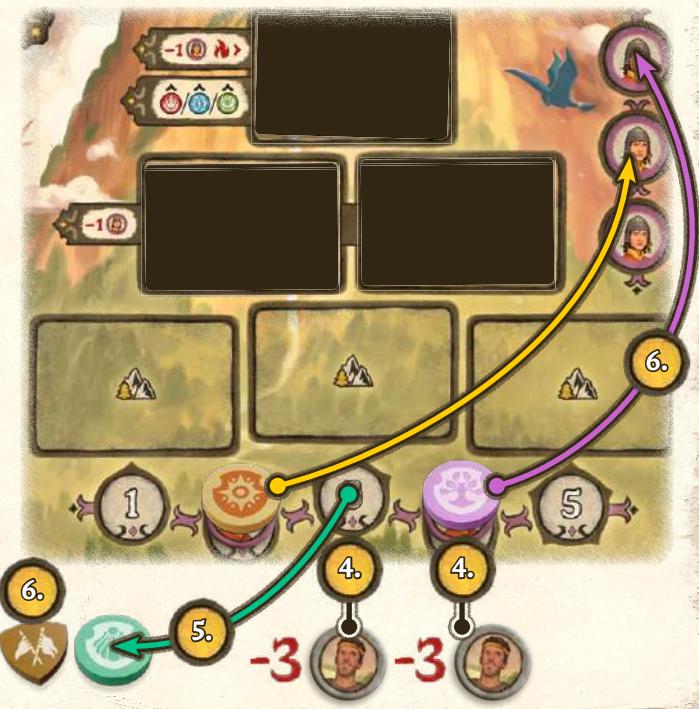
У Бориса (Б) и Анастасии (А) осталось по 1 хранителю в отряде — ничья. Поскольку жетон помощника-следопыта (I) у Анастасии (А), она решает забрать оставшуюся карту первой. Она повышает своё пламя, как указано на карте (II). Поскольку она забрала дракона с верхнего уровня, она также сбрасывает последнего хранителя, повышает своё пламя на 1 (III) и улучшает любую характеристику спутника на 1 (IV) (см. напоминание на игровом поле).

Борис (Б) отзывает свой отряд и ничего не получает, но и не теряет (V).



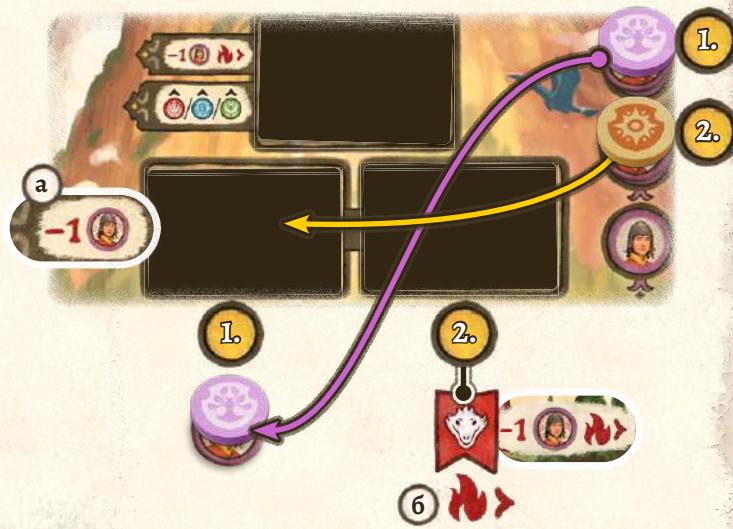
Пример 2, нижний уровень

1. У Ольги (Ольга) отряд из 4 наёмников (3 работяги и 1 хранителя), и она выбирает первой. Она забирает синего дракона и повышает своё пламя на 2, как указано на взятой карте.
2. У Бориса (Борис) отряд из 3 наёмников (это 3 работяги). Он не может забрать зелёного дракона, поскольку в этом случае он должен будет сбросить хранителя, как указано на карте, но его нет в отряде. Поэтому Борис (Борис) забирает красного дракона.
3. У Анастасии (Анастасия) отряд из 2 хранителей, она забирает последнего оставшегося дракона и сбрасывает 1 хранителя, как указано на взятой карте.
4. Затем Ольга (Ольга) и Борис (Борис) сбрасывают работяг из своих отрядов; у Ольги (Ольга) и Анастасии (Анастасия) осталось по 1 хранителю в отряде.
5. Поскольку у Бориса (Борис) больше нет хранителей в отряде, он возвращает свой герб, но не получает снаряжения, поскольку он уже забрал карту.
6. Ольга (Ольга) и Анастасия (Анастасия) должны переместить свои состояния из хранителей отряды в вертикальные ячейки в порядке убывания величины отряда. Поскольку у них ничья, Борис (Борис) определяет порядок, ведь жетон помощника-следопыта у него. Он помещает отряд Ольги (Ольга) выше, а отряд Анастасии (Анастасия) — ниже.



Пример 2, средний уровень

1. Ольга (Ольга) решает не забирать карту и отзывает свой отряд, ничего не получая, но и не теряя.
2. Анастасия (Анастасия) решает забрать красного дракона, сбрасывает своего последнего хранителя и повышает своё пламя на 1, как указано на взятой карте (а). Она должна сбросить ещё одного хранителя (напоминание об этом есть на игровом поле) (б), но, поскольку у неё нет больше хранителей, она вместо этого повышает своё пламя ещё на 1. Затем она возвращает свой герб, и распределение наград горы заканчивается. Оставшиеся в локации карты игроки сбрасывают в фазе обновления.



◆ Заповедник

 У подножья горы Драконов находится луг, попадающий под защиту Попечителя драконов. Это место, обустроеное для потребностей спасённых драконов: тут они могут жить в естественной для себя среде, оставаясь в безопасности в границах деревни.

Можно отправлять: работяг , ополченцев .

Эта общая локация позволяет вам получать принадлежащие Попечителю участки земли, чтобы устраивать там прибежище для спасённых вами драконов. Эти участки представлены на картах заповедников.

Забрав карту заповедника, поместите её в свою игровую зону. Вы можете прикрепить к ней карту дракона соответствующего цвета в любой момент партии, но после этого её нельзя будет открепить или прикрепить к другой карте. К каждому заповеднику можно прикрепить только одного дракона.

Когда вы прикрепляете дракона к заповеднику такого же цвета, продвигните маркер по шкале соответствующей характеристики на 2 уровня.



◆ Гарнизон

 Хотя Пылающее сердце — обитель мира и гармонии, король всегда знал, что в час беды деревне понадобится оплот силы. Теперь, когда опасность маячит всё ближе, драконы всадники собираются в гарнизоне, чтобы продумывать и проводить контратаки против браконьеров.

Можно отправлять: работяг , ополченцев .

Карты заданий гарнизона — это планы контратак из гарнизона против браконьеров. Во время подготовки к игре вы отсортировали их по цвету и разложили в порядке возрастания значения славы на них. Таким образом, в каждом раунде доступно по 1 карте каждого цвета, а значение славы на них увеличивается по мере того, как игроки забирают карты.

У заданий гарнизона бывают разные требования, но они всегда включают карты драконов соответствующего

цвета. Кроме того, по мере роста значения славы на них будет расти и сложность выполнения.

Забрав карту задания гарнизона, поместите её в свою игровую зону, даже если ещё не соответствуете указанным на ней требованиям. Чтобы выполнить задание, вы должны просто владеть указанными на карте задания компонентами.

Пояснения к требованиям

- Драконы.** Учитываются все ваши карты драконов независимо от того, прикреплены они к другим картам или нет.
- Герои.** Учитываются все ваши карты героев независимо от того, прикреплены к ним карты драконов или нет.
- Наёмники.** Учитываются все ваши наёмники: и в личном запасе, и выложенные на игровое поле в составе отрядов.

Как только вы выполнили указанные на карте требования I, продвиньте маркер по шкале характеристики, указанной на карте II, на 1. Затем положите эту карту задания под свой планшет игрока так, чтобы требования были закрыты, а значение славы видно: так вы обозначите, что задание выполнено III.



III. ФАЗА НАБЕГА



Браконьеры не будут сидеть сложа руки, пока королевские воители действуют против них. В ответ они время от времени совершают набеги на деревню, причиняя немало вреда её жителям. Воителям приходится брать на себя дополнительные обязанности, расходуя ценные человеческие ресурсы на устранение последствий.

После фазы вознаграждения все игроки обязаны сбросить наёмников, типы и количество которых указаны на оставшейся на игровом поле карте набега.

Вы должны сбросить:



эксперта на свой выбор (если нужно сбросить нескольких, вы можете сочетать разные типы),



работягу

за каждую вашу карту, уровень или жетон:



героя или заповедника (независимо от того, прикреплён ли к карте дракон);



задания гарнизона (независимо от того, выполнено оно или нет);



на котором находится ваш маркер на шкале самой высокой характеристики;



красного, синего или зелёного дракона (независимо от того, прикреплён он или нет);



ополченца, хранителя или разведчика

Если у вас недостаточно наёмников, повысьте своё пламя на 1 за каждый жетон, который не можете сбросить. Однако, если у вас есть наёмник нужного типа, вы обязаны его сбросить.

IV. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В конце каждого раунда, кроме последнего, обновите игровое поле следующим образом.

1

Сбросьте оставшиеся карты из всех общих локаций, кроме гарнизона.

2

Слева направо выложите лицевой стороной вверх карты на пустые клетки всех общих локаций, кроме гарнизона. Берите их из соответствующих колод, лежащих возле локаций.

3

Заполните пустые клетки гарнизона верхними картами из соответствующих колод (красной, синей и зелёной). Таким образом, всегда будут доступны карты заданий гарнизона каждого цвета, а их значение славы будет повышаться.



4

Передайте жетон первого игрока участнику с жетоном помощника-лидера.

5

Верните все 4 жетона помощников в область помощников Попечителя.

6

Сбросьте карту набега браконьеров и выложите на пустые клетки 2 карты набега лицевой стороной вверх.

7

Передвиньте счётчик раундов на следующее действие.

Шкала пламени никогда не обновляется. В этой фазе оставляйте фишки пламени там, где они были.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ СЛАВЫ

После завершения пятой фазы набега пропустите фазу обновления и сразу переходите к итоговому подсчёту славы.

Сложите общее значение своей славы в таком порядке:

1. Значение славы со всех ваших карт драконов — прикреплённых и не прикреплённых.
2. Самое высокое открытое значение славы на каждой шкале характеристики (разные значения славы с одной и той же шкалой не складываются).
3. Значение славы с каждой вашей карты героя, если к ней **прикреплён** дракон соответствующего цвета и **выполнено условие** получения славы.
4. Значение славы с каждой вашей карты **выполненного** задания гарнизона.
5. Дополнительная слава за итоговое положение вашего маркера на шкале пламени.

ПЛАМЯ

 Привыкая к укладу жизни на острове, вы будете время от времени обжигаться. Однако если ваше пламя будет ниже, чем у остальных, ваша финальная слава будет сиять ещё ярче.

Иногда вам будут встречаться указания повысить или понизить своё пламя. В таких случаях двигайте свой маркер пламени по шкале вправо или влево на столько делений, сколько стрелок находится возле символа пламени.

Определяя окончательное положение маркера пламени, вы можете понизить своё пламя на 1 за каждые 3 сброшен-

ных снаряжения. Вы можете сделать это только в конце партии на шаге 5 подсчёта славы.

Игрок с самым высоким пламенем (то есть тот, чей маркер пламени находится правее всего на шкале) не получает дополнительной славы. Все остальные игроки получают в конце игры тем больше славы, чем больше ячеек между их маркером и самым правым маркером на шкале. Точное значение дополнительной славы, зависящее от расстояния между маркерами, указано под шкалой пламени на игровом поле.

Пример

Самый правый маркер у Анастасии () — она не получает никакой дополнительной славы. Маркер Ольги () находится на 3 деления левее маркера Анастасии (, и она получает ещё 3 славы. Маркер Бориса () на 6 ячеек левее маркера Анастасии (, так что он получает ещё 8 славы.



Когда воителям удаётся прогнать браконьеров, король назначает самого славного из них следующим Попечителем драконов — то есть игрок с наибольшей итоговой славой побеждает.

При ничьей победителем становится претендент с наибольшим количеством карт драконов. Если и тут ничья, победителями считаются все претенденты.

ПАРТИЯ НА ДВОИХ

Во время подготовки перемешайте все карты для партий вдвоём, сформировав колоду. Выложите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Затем откройте верхнюю карту и поместите гербы тех цветов, которые не участвуют в партии, в указанные на ней ячейки локаций.

В фазе действий эти гербы делают указанные ячейки недоступными в текущем раунде, но не считаются отрядами.

В фазе вознаграждения, когда наступает очередь ячейки, в которой находится такой герб,бросьте самую левую

карту из доступных в этой локации. На горе сбрасывайте таким образом только карты нижнего уровня. В гарнизоне сбрасывайте карту с наименьшим значением славы, а при равенстве — ту, что находится левее.

В конце фазы обновления откройте новую карту для партий вдвоём — она будет действовать в новом раунде. Переместите все гербы неиспользуемых цветов, чтобы они делали недоступными ячейки, указанные на новой карте для партий вдвоём.

◆ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ И УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ СЛАВЫ ◆

Герой	Способность героя	Условие получения славы в конце игры
Бард	Перед первым ходом в фазе действий возьмите 2 карты героев из колоды, сбросьте одну из них, а вторую положите к доступным в гильдии 3 картам. Забрать её сможете только вы.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт заданий гарнизона, чем у вас (независимо от того, выполнены ли задания).
Вдохновитель	Перед первым ходом в фазе действий вы можете повысить своё пламя на 1, чтобы сбросить ровно 2 работяг и получить либо 2 разведчиков, либо 2 ополченцев, либо 1 разведчика и 1 ополченца.	Получите 5 славы, если ни у какого игрока не больше карт драконов, чем у вас.
Вербовщик	После розыгрыша фазы набега вы можете получить 1 работягу за каждого 2 своих красных драконов.	Получите по 2 славы за каждый набор из 3 разных экспертов (1 набор — это 1 разведчик, 1 ополченец и 1 хранитель). Вы не можете получить таким образом больше 10 славы.
Задира	Каждый раз, забирая карту дракона со значением славы 5 или 7, получайте также 1 работягу или 1 снаряжение.	Получите по 2 славы за каждую свою карту задания гарнизона (независимо от того, выполнены ли задания). Вы не можете получить таким образом больше 10 славы.
Знаток огня	В фазе набега вы можете повысить своё пламя на 1, чтобы уменьшить на 2 число наёмников, которых должны сбросить.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт красных драконов, чем у вас.
Покорительница вершин	Каждый раз, забирая карту дракона с верхнего уровня горы, дополнительно продвигайте маркер по шкале любой характеристики на один уровень.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше снаряжения, чем у вас.
Поставщик	Каждый раз, получая работяг в пожарной части, вы можете любое их количество заменить на такое же количество снаряжения.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт заповедника, чем у вас (независимо от того, прикреплены к ним другие карты или нет).
Хозяин таверны	Каждый раз, помещая отряд в ячейку таверны, получайте 1 снаряжение.	Получите 7 славы, если все ваши маркеры характеристик находятся на уровне 3 или выше.
Ученица	Перед первым ходом в фазе действий вы можете забрать 1 карту героя из доступных в гильдии героев. Сделав это, выложите на пустую клетку новую карту. Вы можете использовать эту способность только 1 раз за игру. Этот герой принесёт вам 4 славы в конце игры.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт заданий гарнизона, чем у вас (независимо от того, выполнены ли задания).



Глава пожарной части	В свой ход вы можете одновременно поместить 2 своих герба в пожарную часть, чтобы суммарно получить 8 работяг и повысить своё пламя лишь на 1.	Получите по 1 славе за каждое своё снаряжение. Вы не можете получить больше 10 славы таким образом.
Главный разведчик	Каждый раз, помещая отряд в ячейку с номером 4 или 5 любой локации, вы можете обменять не более 2 работяг на то же количество разведчиков или наоборот. Этот герой принесёт вам 4 славы в конце игры.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт заповедника, чем у вас (независимо от того, прикреплены к ним другие карты или нет).
Драконий рыцарь	Каждый раз, выполняя задание гарнизона, вы можете продвинуть маркер по другой шкале характеристики вместо указанной на карте задания.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт синих драконов, чем у вас.
Лазутчица	Каждый раз, помещая отряд в ячейку лагеря брахоньеров, получайте 1 работягу.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт героев, чем у вас.

Герой	Способность героя	Условие получения славы в конце игры
Наставник	Каждый раз, забирая карту таверны и получая с неё экспертов, вы можете сбросить до 2 полученных таким образом экспертов и взять такое же количество экспертов любого другого типа.	Получите по 3 славы за каждый набор из 3 карт драконов разных цветов (1 набор — это 1 зелёный, 1 синий и 1 красный дракон). Вы не можете получить таким образом больше 9 славы.
Обуздавшая пламя	Каждый раз, забирая карту заповедника, вы можете понизить своё пламя на 1.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше работяг, чем у вас.
Посыльный	В фазе набега вы можете выбрать карту набега, сброшенную в этом раунде, чтобы сбросить указанных на ней наёмников.	Получите по 1 славе за каждого своего работягу, начиная с четвёртого. Вы не можете получить таким образом больше 10 славы.
Снабженец	После розыгрыша фазы набега получите 1 снаряжение за каждого 2 своих синих драконов.	Получите по 2 славы за каждый уровень, на который продвинулся маркер характеристики по шкале, значение на которой ниже всего. Вы не можете получить таким образом больше 10 славы.
Торговец	Каждый раз, помещая свой герб на склад, получайте 2 снаряжения дополнительно, если там есть ещё хотя бы 1 фишка герба.	Получите по 2 славы за каждую свою карту героя (независимо от того, прикреплена к ней другая карта или нет). Вы не можете получить таким образом больше 10 славы.



Главный ополченец	Каждый раз, помещая отряд в ячейку с номером 4 или 5 любой локации, вы можете обменять не более 2 работяг на то же количество ополченцев или наоборот. Этот герой принесёт вам 4 славы в конце игры.	
Говорящая с драконами	Каждый раз, забирая карту дракона из лагеря браконьеров, вы можете понизить своё пламя на 1.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше наёмников, чем у вас.
Дрессировщик драконов	После распределения наград всех локаций в фазе вознаграждения вы можете сбросить карту дракона, чтобы продвинуть маркер на один уровень по шкале характеристики того же цвета.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше ополченцев, чем у вас.
Жрица	После розыгрыша фазы набега понизьте своё пламя на 1 за каждого 2 своих зелёных драконов.	Получите по 2 славы за каждую свою карту заповедника (независимо от того, прикреплена к ней другая карта или нет). Вы не можете получить таким образом больше 10 славы.
Надзиратель	Каждый раз, помещая свой герб на склад, получайте 1 работягу в дополнение к 2 жетонам снаряжения.	Получите по 2 славы за каждую карту дракона с отличным от других значением славы. Повторы не считаются.
Оруженосец	Каждый раз, помещая свой герб в пожарную часть, получайте 1 работягу дополнительно и игнорируйте повышение пламени, если там есть ещё хотя бы 1 фишку герба.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше разведчиков, чем у вас.
Смотрительница	Каждый раз, помещая отряд в ячейку заповедника, получайте 1 работягу.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше карт зелёных драконов, чем у вас.
Страж	В фазе набега вы можете уменьшить на 1 число наёмников, которых должны сбросить.	Получите 5 славы, если ни у какого игрока уровень выбранной вами характеристики не выше, чем у вас.
Тактик	Вы можете уменьшить на 1 любой из двух типов требований на каждой своей карте задания гарнизона.	Получите 7 славы, если ни у какого игрока не больше хранителей, чем у вас.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

	Карта героя		Пламя
	Карта горного дракона		Понизьте своё пламя на число, обозначенное количеством стрелок
	Карта задания гарнизона		Повысьте своё пламя на число, обозначенное количеством стрелок
	Карта пленного дракона		Работяга
	Карта заповедника		Разведчик
	Карта набега		Ополченец
	Карта таверны		Хранитель
	Помощник-защитник		Синий дракон
	Помощник-целитель		Зелёный дракон
	Помощник-лидер		Красный дракон
	Помощник-следопыт		Экзотический дракон
	Снаряжение		Характеристика-чутьё
	Герб		Характеристика-скорость
	Отряд		Характеристика-сила
	Ячейка локации		Продвиньте маркер по шкале на число уровней, обозначенное количеством стрелок
	Слава		