



Мастера  
пламени  
• ДУЭЛЬ •

Правила

# Время для дуэли!

Единственное, что драконы-мастера любят больше, чем готовить вкусные угощения и изобретать диковинные вещи, – это весело проводить время со своими лучшими друзьями.

В игре «Мастера пламени. Дуэль» участники по очереди достают из мешочка разноцветные фишки драконов (в том числе неподражаемых двухцветных драконов!), помещают их на игровое поле, активируют их особые способности и стараются повторить схемы со своих секретных карт лавок. В конце партии победит игрок с самой ценной стопкой карт лавок!

2

Состав игры

## Состав игры

ИГРОВОЕ ПОЛЕ / КОРОБКА

ПРАВИЛА ИГРЫ



ФИГУРКА  
ФОНТАНА



42 КАРТЫ  
ЛАВОК



6 КАРТ  
ФОНТАНА



Автор игры: Мэнни Вега.  
Художник: Сандара Тан.  
Разработка: Люк Лори.  
Производство: Питер Воган, Лорен Ино.  
Издательство «Cardboard Alchemy»:  
Брэд Брукс, Николь Катлер, Джуди Нефф,  
Рози Покет, Кристиан Стрейн, Сара Янг.  
Правила игры: Джейсон Харрис.

**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ**  
Издатель: Crowd Games.  
Руководители проекта: Максим Истомин  
и Евгений Масловский.  
Главный редактор: Иван Реморов.  
Выпускающий редактор: Илья Клеванов.  
Редактор и переводчик: Алёна Решетова.  
Корректор: Полина Сикацкая.  
Верстальщик: Михаил Кузнецов.

**МЕШОЧЕК  
ДЛЯ ФИШЕК**

**36** ФИШЕК ДРАКОНОВ-  
МАСТЕРОВ  
(по 6 КАЖДОГО ВИДА)

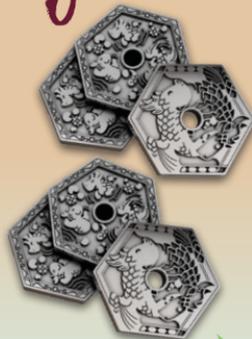


**6** ДВУХЦВЕТНЫХ  
ФИШЕК ДРАКОНОВ

**1** ФИШКА  
ДРУЖКА



**6** МОНЕТ



**3** КАРТЫ-  
ПАМЯТКИ

**8** КАРТ ДРАКОНОВ-  
КУДЕСНИКОВ

**2** ДЕРЕВЯННЫЕ  
ПОДСТАВКИ ДЛЯ  
КАРТ (НЕ ИЗОБРАЖЕНЫ)



Состав игры

3



# Подготовка к игре



3



5

## ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ ДЛЯ ДУЗЛИ

- 1 Откройте коробку с игрой и достаньте карты-памятки для игры вдвоём, монеты, карты лавок и мешочек с фишками драконов.
- 2 Положите игровое поле между участниками.
- 3 Выдайте каждому участнику по карте-памятке для игры вдвоём и по 3 монеты.
- 4 Перемешайте карты лавок и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Это колода лавок.
- 5 Выдайте каждому участнику по 2 карты из колоды лавок. Участникам нельзя показывать карты друг другу.

2



8



7

4

Подготовка к игре

9

5



3



## ПОДГОТОВЬТЕ ФИШКИ ДРАКОНОВ

- 6 Если в партии не используется Дружок, достаньте его фишку из мешочка и уберите в коробку.
- 7 Достаньте из мешочка 6 фишек драконов-мастеров, по одной каждого цвета, и разместите их в случайном порядке на 6 начальных клетках, окружающих центр игрового поля.
- 8 Достаньте ещё 6 фишек драконов-мастеров, по одной каждого цвета, и положите их рядом с игровым полем. Используйте эти фишки при необходимости в конце партии.
- 9 Все остальные фишки (24 фишки драконов-мастеров и 6 двухцветных фишек драконов) сложите в мешочек и хорошо перемешайте. Затем положите мешочек рядом с игровым полем.



## ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Каждый игрок достаёт из мешочка по фишке дракона. Первым игроком становится тот, кто достал фишку дракона, способность которого указана выше на карте-памятке. При ничьей оба игрока возвращают фишки в мешочек и достают новые. Если какой-либо игрок достал двухцветную фишку дракона, то рассматривайте её как фишку того цвета из двух, что указан выше на карте-памятке. Также разрешайте ничьи в пользу игрока, доставшего двухцветную фишку. После определения первого игрока верните фишки в мешочек.



*Вероника достаёт двухцветную фишку ювелира-кузнеца.*



*Михаил достаёт фишку кузнеца.*

Так как в памятке по способностям драконов  указан выше , Вероника будет первым игроком.





# Об игре



Ваша цель – стать самым хитрым и умным драконом. Вы с соперником будете по очереди совершать ходы, разыгрывая фишки драконов из мешочка и засчитывая карты лавок, пока не опустеет мешочек с фишками или в колоде лавок не закончатся карты.

## Ход игрока

Каждый ход состоит из **3 фаз**, которые проводятся по порядку: **фаза действий**, **фаза зачёта** и **фаза обновления**. В любой момент своего хода до фазы обновления вы можете **потратить монету** (☉).

### ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- 1** Сначала, не подглядывая, **достаньте** из мешочка фишку дракона. А теперь посмотрите, какой дракон захотел выйти поиграть!
- 2** Затем решите, куда **поместить** эту фишку. Вы можете положить её на любую пустую клетку или на верх уже существующей стопки. **Однако в стопке никогда не должно быть больше 3 фишек.**
- 3** Наконец, вы можете **активировать** особую способность дракона на только что помещённой фишке. Это действие не обязательно.





## СТОПКИ ФИШЕК

При перемещении фишек на игровом поле нельзя помещать на одну клетку больше 3 фишек. **Способности действуют только на ту фишку дракона, которая во время активации лежит наверху стопки, но стопки могут изменяться в течение активации** (см. раздел «Кузнец», с. 9).



## СОСЕДНИЕ ФИШКИ

Две фишки считаются соседними, если они расположены на клетках игрового поля, у которых есть хотя бы одна общая сторона.



### FIRE UP CHART

- Play another
- Pull 3, Place 1 do not
- Move 1 Adjacent to any space
- Move 2 Adjacent 1 space each
- Swap any 2
- 1 Adjacent
- Draw 2 Discard 2

## ДВУХЦВЕТНЫЕ ФИШКИ ДРАКОНОВ

Вы можете выбрать и активировать только **одну** из особых способностей драконов, изображённых на фишке. **Не активируйте обе способности!**

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



### ПЕКАРЬ: РАЗЫГРАЙТЕ ДРУГОГО ДРАКОНА

Достаньте из мешочка 1 фишку дракона и поместите её в допустимое место на игровом поле. Затем вы можете активировать особую способность дракона на этой фишке.



### ЮВЕЛИР: ДОСТАНЬТЕ 3 ДРАКОНОВ И ПОМЕСТИТЕ 1

Достаньте из мешочка 3 фишки драконов и поместите 1 из них в допустимое место на игровом поле, а остальные верните в мешочек. **Не активируйте особую способность дракона на только что помещённой фишке.**



### КУЛИНАР: ПЕРЕМЕСТИТЕ 1 СОСЕДНЕГО ДРАКОНА В ЛЮБОЕ МЕСТО

Выберите 1 фишку дракона по соседству с фишкой кулинара и переместите её в любое другое допустимое место на игровом поле. Вы можете переместить выбранную фишку даже на только что помещённую фишку кулинара.



Активируйте особую способность дракона на только что помещённой фишке.





## КУЗНЕЦ: ПЕРЕМЕСТИТЕ 2 СОСЕДНИХ ДРАКОНОВ НА 1 КЛЕТКУ КАЖДОГО

Выберите 1 фишку или 2 разные фишки драконов по соседству с фишкой кузнеца и переместите каждую из них на 1 клетку в любом направлении. Вы можете переместить эти фишки на только что помещённую фишку кузнеца. Вы можете выбрать 2 фишки в одной стопке, сначала переместив верхнюю фишку, а затем открывшуюся.



## ЗЕЛЬЕВАР: ПОМЕНИЙТЕ МЕСТАМИ 2 ЛЮБЫХ ДРАКОНОВ

Выберите 2 любые фишки драконов на игровом поле и поменяйте их местами. Вы можете выбрать для обмена даже фишку зельевара, которую только что поместили.



## САДОВНИК: АКТИВИРУЙТЕ СПОСОБНОСТЬ 1 СОСЕДНЕГО ДРАКОНА

Выберите 1 фишку дракона по соседству с фишкой садовника и активируйте особую способность этого дракона. Если вы активировали другую фишку садовника, продолжайте активировать фишки по правилу выше, пока не активируете способность дракона другого вида.

Пример 1.  
Переместите 2 фишки на 1 клетку каждую.



Пример 2.  
Можете переместить вторую фишку из стопки.



## ФАЗА ЗАЧЁТА

Проверьте, можете ли вы засчитать карты лавок в своей руке. Эта фаза – единственная, когда вы можете это сделать.

Сравните расположение фишек на игровом поле со схемами на картах лавок в вашей руке. При этом вы можете поворачивать свои карты как угодно. Если расположение фишек на поле совпало со схемой какой-либо карты лавки в вашей руке, можете засчитать эту карту, положив её лицевой стороной вверх в стопку зачтённых карт.

Для каждой карты можете считать двухцветные фишки драконов как фишки любого из 2 видов, указанных на них. В один ход вы можете засчитать несколько карт лавок.

Кто из игроков будет обладать самой внушительной репутацией в городе, вы узнаете в конце партии, когда просуммируете очки репутации (♥) каждого игрока, указанные на картах в стопках зачтённых карт.



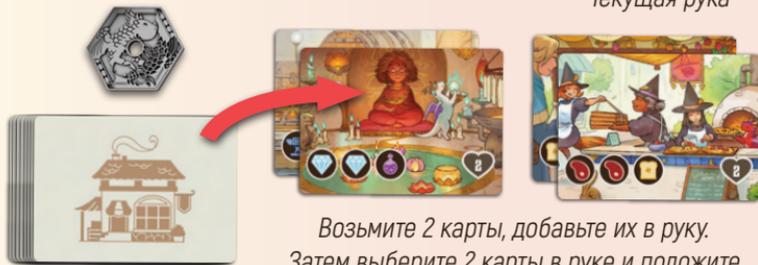
### ПРИМЕР. Зачёт 2 карт лавок

Виктория завершает свой ход, засчитывая обе карты в руке. На первой карте **А** прямая схема из 2 **Г** и 1 **В** совпадает с расположением фишек на поле благодаря **В** способности двухцветного дракона. Для совпадения треугольной схемы из 3 **Д** со второй карты **Б** Виктория решает, что на этот раз двухцветный дракон будет драконом **Д**.



## ПОТРАТЬТЕ МОНЕТУ

Иногда удача не на вашей стороне – в такой ситуации в дело вступают монеты! В любое время своего хода **до фазы обновления**, но только 1 раз в ход, вы можете **потратить монету**. Если делаете это, сбросьте монету и возьмите 2 карты из колоды лавок. Затем выберите любые 2 карты лавок в руке и положите их под низ этой колоды. Но помните, что драконы любят монеты – **непотраченные монеты принесут по 1 ♥ в конце партии!**



Текущая рука

Возьмите 2 карты, добавьте их в руку.  
Затем выберите 2 карты в руке и положите их под низ колоды.

## ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Добирайте карты из колоды лавок до полной руки в 2 карты. Если у вас уже полная рука, не берите карты. Затем передайте ход сопернику.

## ПРИМЕР. Трата монеты в середине хода



Софья только что активировала способность ювелира, чтобы достать 3 фишки из мешочка.



Она решает прервать свой ход и потратить монету, чтобы взять 2 карты. Она выбирает 2 карты, что оставит себе, а другие 2 кладёт под низ колоды.



Выбрав, какую фишку поместить на поле, Софья возвращает оставшиеся 2 фишки в мешочек.





# Конец игры

**Условие завершения игры.** Вы можете завершить партию одним из двух способов: достав последнюю фишку из мешочка или взяв последнюю карту из колоды лавок. Если вы сделали что-либо из этого, завершите свой ход, затем перейдите к особой фазе зачёта. Если вам понадобится достать фишку из мешочка, но тот будет пуст, добавьте в него отложенные при подготовке 6 фишек.

**Особая фаза зачёта.** Когда вы завершите свой последний ход, ваш соперник получит возможность **засчитать карты** и **потратить монету**, если пожелает.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Каждый игрок суммирует ♥ на всех картах лавок в своей стопке зачтённых карт. Каждая непотраченная монета считается за 1 дополнительное ♥. Игрок с наибольшим количеством ♥ побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт в своей стопке зачтённых карт. Если ничья сохраняется, оба игрока одерживают **двойную победу!**



## ПРИМЕР. Использование отложенных фишек драконов

В мешочке было 3 фишки, когда Дмитрий начал свой ход и достал фишку ювелира. Активация способности предписывает достать 3 фишки из мешочка, но в нём осталось только 2.

-  Дмитрий сначала достаёт 2 оставшиеся фишки.
-  Затем он добавляет 6 отложенных фишек в мешочек.
-  И, наконец, достаёт ещё 1 фишку, чтобы завершить активацию особой способности ювелира.

Так как мешочек опустел посередине хода Дмитрия, наступает конец партии, несмотря на то что мешочек был пополнен фишками драконов.





# Игра с кудесниками

Драконы-кудесники тоже любят играть! Если кудесники рядом, партии наполняются усложнёнными правилами и новыми видами действий!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед подготовкой игрового поля достаньте из коробки 8 карт драконов-кудесников. Каждый участник выбирает из них 1 карту для этой партии. Положите выбранные карты рядом с игровым полем, чтобы оба участника могли ими воспользоваться, а остальные 6 карт уберите в коробку. Вы можете играть с любым сочетанием драконов-кудесников.

Если среди выбранных карт есть карта Дружка, не убирайте фишку Дружка из мешочка.



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Существует 2 вида кудесников: **активные** и **пассивные**. Активные кудесники вводят в игру дополнительные способы использования монет, а пассивные меняют привычные правила игры. Оба участника могут использовать способности выбранных кудесников.

## АКТИВНЫЕ КУДЕСНИКИ

Вы можете **потратить монету** в свой ход, чтобы использовать обычное свойство монеты или использовать способность активного кудесника. Вы по-прежнему не можете тратить больше 1 монеты в ход.



## ПАССИВНЫЕ КУДЕСНИКИ

У этих кудесников свой собственный стиль, и они меняют правила игры!



## АКТИВНЫЕ КУДЕСНИКИ. Уточнения



### ЗВЁЗДОЧКА

Не активируйте эту способность, когда берёте вторую карту. Если вы заканчиваете ход с полной рукой или большим количеством карт, не берите карты в фазе обновления.

Можете воспользоваться этой способностью, только если у вас есть непомятая фишка.



### ПРЕЛЕСТЬ



### ШУСТРИК

Можете перемещать фишку между зачётами нескольких карт лавок.



### ПОРТНЯЖКА

Поместите и активируйте только одну фишку.

## ПАССИВНЫЕ КУДЕСНИКИ. Уточнения



### ДРУЖОК

У Дружка нет особой способности. Во время фазы зачёта Дружок может считаться драконом одного вида для одной карты и драконом другого вида для другой.

Любой игрок, у которого в конце партии останется хотя бы 1 монета, не получит за них ♥.



### МОНЕТКА

Вы можете засчитать все 3 карты за один ход.



### ТРОЕЧКА

Всякий раз, когда вы берёте карту, можете взять либо одну из открытых карт, либо карту из колоды. Не пополняйте открытые карты, пока не закончите свой ход и не обновите руку.



### ВЕЩУН



# Фонтан

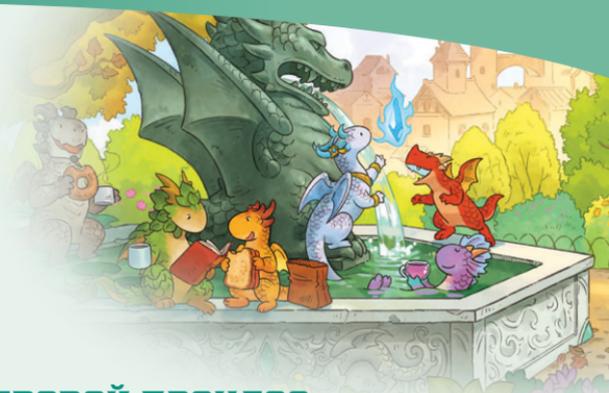
Фонтан предлагает сложный режим игры, который рекомендуется только опытным участникам. Вы можете использовать фонтан как в обычной игре, так и в партии с кудесниками!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После размещения фишек драконов положите рядом с игровым полем все 6 карт фонтана лицевой стороной вверх по одной. Туда же поместите фигурку фонтана. Достаньте из мешочка ещё 6 фишек драконов-мастеров, по одной каждого цвета, и отложите их в сторону – в этом режиме они не понадобятся.



*Переверните все карты фонтана лицевой стороной вверх.*



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время **фазы зачёта** каждого своего хода вы можете засчитать ту карту фонтана, схема которой соответствует расположению 4 фишек драконов на поле. В этом случае положите эту карту в свою стопку зачтённых карт. Вы не можете засчитать более 1 карты фонтана в ход.

Затем возьмите фигурку фонтана и переместите её на любую клетку игрового поля. Если вы переместите её на клетку, где есть стопка фишек драконов, верните все эти фишки, кроме одной, в мешочек. В следующий ход вы не будете доставать фишку – вместо этого вы разыгрываете оставшуюся.

Фигурка фонтана действует как блокировщик, пока находится на игровом поле. Её можно переместить только после того, как вы засчитали карту фонтана, и никак иначе.



# Одиночная игра

В одиночной игре вам понадобятся фигурка и карты фонтана. Одиночная игра проходит без драконов-кудесников.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После размещения фишек драконов поместите фигурку фонтана в центр игрового поля. Перемешайте все 6 карт фонтана и положите только 1 из них лицевой стороной вверх рядом с полем. Достаньте из мешочка ещё 6 фишек драконов-мастеров, по одной каждого цвета, и отложите их в сторону – в этом режиме они не понадобятся.



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра проходит по тем же правилам, что и игра вдвоём. Так как у вас нет соперника, вы будете в одиночку совершать ходы подряд, пока игра не завершится.

**Цель игры.** Каждый ход вы должны засчитывать хотя бы 1 карту (карту лавки или фонтана). Иначе вы должны тратить монету, чтобы совершить следующий ход. Если вы не можете сделать ничего из вышеперечисленного, вы проиграли!

Засчитав карту фонтана, следуйте обычным правилам перемещения фигурки фонтана и возвращения фишек в мешочек. Затем откройте новую карту фонтана.

Также вы можете **потратить монету**, чтобы взять новые карты лавок, но помните, что это уменьшит ваши шансы сделать ещё один ход.

Чтобы выиграть, вам нужно засчитать все карты фонтана до того, как закончится колода лавок или фишки в мешочке. Удачи!

Вам не обязательно засчитывать все карты в руке каждый ход, но так вы сможете получить больше ♥ и побить свой рекорд! Смотрите карту-памятку по одиночной игре, чтобы оценить свой результат в конце партии.

