

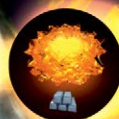
DRAGONIS.RU



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ОСТРОВ ДРАКОНА

ЗАХВАТИ ОСТРОВ ДРАКОНА, ОБРЕТИ ВЛАСТЬ НАД МИРОМ!



ОСТРОВ
ДРАКОНА



БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ +ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Сейчас уже никто не помнит, когда пришли драконы. Никто не помнит, зачем. Когда-то, взяв власть силой и хитростью, они погрузили Аллор в пучину безумия и хаоса. Старая империя пала. Благородные дома обезумели и увязли в кровавых распрях. Прежнего порядка больше нет. Столица империи теперь ОСТРОВ ДРАКОНА. Алчное желание владеть дарами драконов низвергло Аллор во тьму и страдания вечных войн.

Дар драконов – драгоценный камень, дающий силу и власть, способный воззвать к силе стихий и наделить его владельца магией. Источник власти драконов и наша слабость. Драконы умело используют алчность людей. За железо они отдают свои камни любому Благородному Дому Аллора, но по-разному определяя ценность камней, драконы обогащают одни дома и разоряют другие, сея раздор и хаос, а сами, питаясь поднесённым железом и нашей слабостью, становятся всё более могущественными. С тех пор, как пришли драконы, благородные дома не прекращают междоусобных войн... Каждый хочет владеть камнями, каждый хочет стать могущественнее, каждый хочет собрать воинство, способное захватить остров, каждый хочет стать Драконом Аллора.



Состав игры:

- Игровое поле – 1 шт (7 частей). - Красные драконы – 4 шт.
 - Ширмы – 4 шт. - Золотые драконы – 2 шт.
 - Кубики D8 – 2 шт. - Маги – 8 шт.
 - Корабли – 12 шт. - Солдаты – 12 шт.
 - Монеты – 52 шт. - Баллисты – 14 шт.
 - Карты заданий – 13 шт. - Железо – 12 шт.
- Фишки:
- Зелёные драконы – 8 шт. - Камень дракона – 8 шт.
 - Медаль славы – 24 шт.

Правила игры: Стандартные

Предназначены для игроков от 14 лет. Среднее время игры двух человек – 1.5 часа

Цели и задачи игры.

Побеждает игрок, который либо первым захватит Остров Дракона, либо первым накопит 100 Дракоинов (монеты).

Захватить остров можно двумя способами:

Вариант первый: победить центрального Дракона и войска, охраняющие крепость на Острове Дракона.

Вариант второй: победить только трёх драконов острова, напав с тыла.

Подробнее см. «Сражение с Островом Драконов»

Содержание

- Сборка поля и кораблей. Фишки. Органайзер
- Начало игры
- Игровой процесс
- Бонусы игрового поля
- Протекторат драконов
- Покупка, продажа, накопление и перевозка
- Появление новых драконов на карте.
- Вращение центрального круга и изменение цен
- Управление драконами
- Войска и драконы. Описание
- Сражение с драконами. Медали Славы. Ширмы
- Сражение между игроками PvP
- Сражение с Островом Драконов. Рифы
- Карты заданий
- Гавани игрока и материков. Потеря последнего корабля
- Совместная игра с детьми 8+ лет
- Самостоятельная игра детей 8+
- Дополнение к игре: «Войны Домов». Турниры и чемпионаты

Сборка поля

Удалите защитный слой с девяти островов и приклейте их в соответствующие места на поле, которые обозначены белыми контурами:

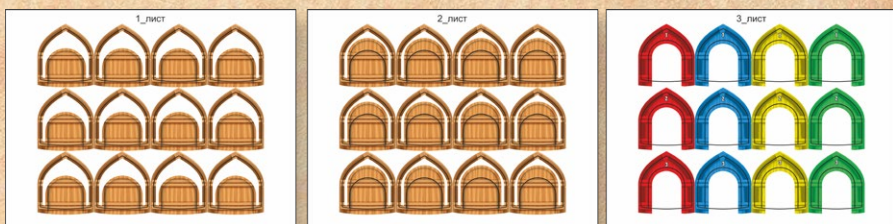


Отклеить



Сборка кораблей

С 3-х листов с элементами кораблей отделите нужное



Должны остаться следующие части:



Отклеивая защитную плёнку с самоклеющейся основы, склейте корабли в следующей последовательности:



Должен получиться следующий вид кораблей:



ВНИМАНИЕ! Клеющие части сделаны на основе полусъёмного клеевого слоя, чтобы в процессе склейки деталей не возникло непоправимых ошибок. Но если Вас не устроит прочность сцепки деталей, Вы всегда сможете проклеить их любым клеем для бумаги: клей-карандаш, ПВА, канцелярский и т.п.

Вырежьте ножницами и наклейте на самоклеющуюся основу днища кораблей



Органайзер

Для удобства хранения и использования фишек во время игры в комплекте предусмотрен пластиковый органайзер. Достаньте фишки из картонных листов и разложите в органайзер согласно подписям возле мест укладки.

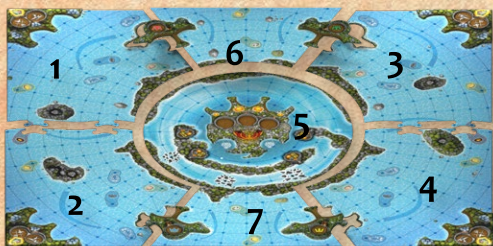


Центральную часть органайзера можно вырезать и ставить рядом с игровым полем во время игры



Укладка фишек на корабль: три, две, одна и пустой корабль соответственно

Начало игры



Последовательно соедините части поля в порядке и положении указанном на рисунке.

Первым делом игроки формируют оборону Острова Драконов. Для этого необходимо взять три фишки зелёных драконов, две фишки красных и одну золотого, положив рубашкой вверх, перемешать и установить три случайных фишки в места посадки драконов на Острове Драконов, также рубашкой вверх. Оставшихся драконов, не раскрывая, убрать в банк. Далее необходимо взять 2 фишки магов, 2 фишки воинов и 2 фишки баллист, положив рубашкой вверх, перемешать и установить три случайных из них в места размещения охраны крепости драконов, также рубашкой вверх. Оставшиеся фишки, не раскрывая, убрать в банк до конца игры.



Это и будут те силы, которые нужно будет одолеть для победы в игре. (Подробнее в разделе Сражение с Островом Дракона)

Далее. Игроки устанавливают в гавани Домов по одному кораблю, соответственно своему цвету, оснатив их одной баллистой и одним камнем дракона. Также игроки берут по 5 Дракоинов.



Схема укладки обороны острова

Следующие корабли можно будет выводить, заплатив по 10 Дракоинов за каждый (Дракоины - монеты мира Острова Драконов). Это универсальное правило для вывода кораблей на поле – каждый раз, выводя корабль с баллистами на поле, необходимо заплатить 10 монет в банк.)

После установки кораблей каждый игрок ходит по очереди. Очередность выбирается путём голосования или жребием.



Установка корабля в гавань

Игровой процесс

Ход игрока разделён по фазам: Фаза перемещений и Фаза действий.

Очередность фаз не принципиальна. В свой ход игрок должен завершить всеми своими кораблями сначала одну фазу, например, фазу перемещений, переместив все свои корабли в нужные места или оставив там, где они стояли, после

этого он может приступить к фазе действий: обменять, купить, напасть, выгрузить и т.д. Или же сначала, не перемещая корабли, обменять, купить, напасть, а потом совершить перемещения. Нельзя одним кораблём сначала совершить покупку, потом переместить его, сделать что-то, перейти к следующему и т.д.

Когда подошла очередь игрока, он бросает два кубика (D8), определяя силу попутного ветра и возможность получения одного из бонусов, расположенных на игровом поле. Если у игрока на поле один корабль, то можно использовать единицы перемещения только с одного кубика (на выбор). Если два корабля, то один кубик для одного корабля, второй для другого. Если три – игрок распределяет сумму броска двух кубиков между всеми кораблями, но не может отдать оба броска на перемещение одного корабля!

Важно! Если игроку при броске хотя бы на одном из кубиков выпала единица, то его берут под свой протекторат драконы (см. протекторат драконов) второй кубик в расчёт не берётся, кроме броска 8 (см. бонусы).

Корабли перемещаются на игровом поле по линиям от одной синей точки до другой. Если линия разрывается препятствием, значит пройти по такой линии от точки до точки нельзя.

Чтобы осуществить перемещение, сначала отсчитайте точки от своего корабля по предполагаемому маршруту, указывая на них пальцем или какой-либо указкой, а затем, поставьте свой корабль на конечную точку маршрута. Это необходимо делать для того, чтобы не двигать фишки других игроков, а также, чтобы играющие видели маршрут корабля и могли применить к нему то или иное событие игры, которое провоцирует траектория движения корабля, например, нападение дракона-охотника или перехват другим игроком.



Перемещение корабля

У каждого корабля есть 6 единиц основного хода, плюс единицы с броска кубика и минус одна единица хода за каждую фишку, лежащую на корабле (штраф за загруженность корабля). Например:



В данной ситуации у игрока бросок 4 и 6, а также две фишки на борту корабля. Это значит: игрок, скорее всего, возьмёт большее значение с броска – 6, плюс базовое перемещение корабля – 6 и минус 2, за две фишки на корабле. Итого у этого корабля есть $(6+6-2=10)$ – десять единиц перемещения.

На одной точке не могут находиться сразу два корабля! Но корабли НЕ БЛОКИРУЮТ проходы другим кораблям (можно перешагнуть, утя в своём перемещении точку на которой стоит корабль). Через драконов перешагнуть нельзя.

Протекторат драконов. Если на кубике выпадает цифра 1 – это означает, что на текущем ходу драконы взяли игрока под свой протекторат и:

- игрок должен положить фишку случайного дракона в любую пустующую Пещеру Дракона (см. Появление новых драконов на карте)
- игрок может управлять одним драконом внешнего контура (см. управление драконами)
- для его кораблей отменяется штраф на загруженность
- игрок может перемещать корабль в любых направлениях не только по линиям
- его не атакуют драконы-охотники.

Если игроку выпал дубль единиц, он может управлять двумя драконами, независи-

мо от количества у него кораблей.

Бонусы! Чтобы получить бонус игрового поля (клад или попутный ветер), необходимо, чтобы на кубике выпала цифра 8 и у корабля было достаточное количество единиц основного хода (с учётом штрафа на загруженность), позволяющее дойти до точки, где расположен бонус. Бонус можно получить, только если с броска кубика 8 не было потрачено ни



Получите один Камень Дракона (если на корабле есть место, куда положить)



Получите одно Железо (если на корабле есть место, куда положить)



Магический ветер. Получите 12 ходов и иммунитет к атакам драконов-охотников



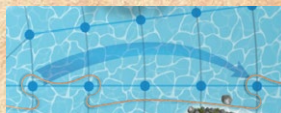
Получите один, три или пять Дракоинов соответственно

одной единицы хода, т. о. бросок 8 служит платой за получение бонуса.

Следите за выпавшими восьмёрками!

Если выпал дубль восьмёрок и у игрока есть два корабля способных дойти до двух бонусов, то игрок может их получить. Если один корабль – один бонус (вторая восьмёрка сгорает)

Течения. На поле есть течения, зайдя на начала которых, игрок может переместить свой корабль за одну единицу хода на место, где течение заканчивается.



Покупка, продажа, накопление и перевозка.

Игроки могут перевозить, покупать и продавать товары и войска. Чтобы купить, перевезти и продать тот или иной товар или войско, необходимо:

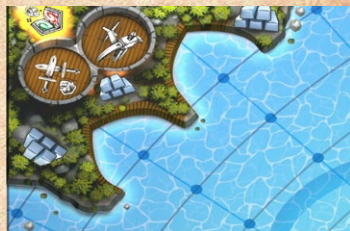
- переместить корабль в гавань, где продаётся нужный товар
- оплатить и положить фишку товара на корабль (максимум можно положить три фишки – два трюма и палуба)
- переместить корабль в гавань для продажи и продать там товар – снять фишку, сбросить в банк и получить Дракоины).



Две нижних фишки (в трюмах) можно укладывать рубашкой вверх, верхняя фишка (на палубе) должна быть всегда открыта.

В материковых гаванях:

- купить Железо и войска
- продать Камни Дракона и Железо (сбросить в банк)
- призвать с помощью двух Камней Драконов одного мага
- расформировать войска за половину их стоимости (сбросить фишки в банк)
- получить карты заданий (см. карты заданий)
- оставить товары или войска (**не более 2-х фишек**)



Материковая гавань

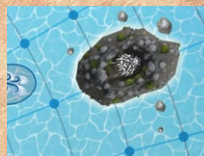
Если корабль одного из игроков подошёл к портам материковой гавани или Острова Дракона, а все порты заняты, то он может «вытолкнуть» любой корабль, который там находится и зайти в порт. Для этого нужно выбрать любой корабль, занимающий порт и отвести его на две точки назад по прямой.

Появление новых драконов на карте!

На Острове Дракона можно:

Обменять 1 фишку Железа на 1 фишку Камня Дракона. При этой операции необходимо вывести на игровое поле одного случайного дракона (рубашкой вверх) в любую пустующую Пещеру Драконов (в какую именно, решает игрок, совершающий обмен).

Также дракона необходимо вывести на карту в случае выпадения единицы при броске кубика.

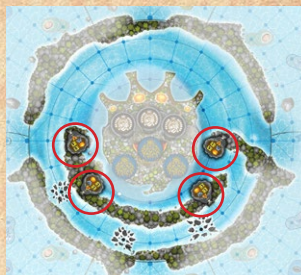


Пещера дракона

Вращение центрального круга и изменение цен

Цены в материковых гаванях на продажу Железа и покупку Камня Дракона регулируются Островом Дракона и указаны на соответствующих Ценовых Башнях центрального круга, стрелка на башне указывает текущие цены в той или иной материковой гавани.

Центральный круг вращается по часовой стрелке на 90° после гибели дракона, что меняет цены в материковых гаванях и меняет точки входа в центральный круг. Если убито несколько драконов, круг вращается столько раз на 90°, сколько драконов погибло.



Ценовые башни

ВАЖНО! Если на момент вращения какой-либо корабль стоял в точке входа в центральный круг - он погибает!

Управление драконами

Если на броске кубика выпадает цифра 1 - это означает, что игрок может управлять драконом со внешнего контура: перемещать и атаковать какой-либо корабль или заблокировать путь.

Драконы внешнего контура – драконы, находящиеся в любом месте вне центрального вращающегося круга.

Каждый дракон имеет 6 единиц хода и может ходить в любом направлении, не привязываясь к линии между точками.



Перемещение дракона

Из яростной природы драконов исходит **ВАЖНОЕ** правило – если у хотя бы одного дракона есть возможность атаковать какой-либо корабль, то игрок, управляющий драконами, обязан выбрать корабль-цель и совершить на него атаку драконом (кроме своего, хотя по желанию можно атаковать и свой). При множестве вариантов – игрок обязан выбрать, кого атаковать.

ВАЖНО! Игрок сначала играет за драконов, затем за свои корабли.

Драконы-охотники. Если ни один дракон не может атаковать какой-либо корабль (например, не доходит), тогда игрок может поставить любого из них в каком-то значимом, по его мнению, месте, чтобы тот препятствовал перемещению игроков и вёл на них охоту. Пока драконы находятся на своих островах в пещерах, игроки могут беспрепятственно проплывать мимо островов. Но если поставить дракона вне острова-пещеры, то этот дракон начинает вести охоту на



Зона охоты дракона

других игроков, и проход мимо по соседним точкам (8 точек), будет означать, что дракон догонит и атакует прошедшего.

Преследование дракона-охотника. Когда игрок завершает отсчет маршрута и перемещает свой корабль, другие игроки указывают ему на то, что он проплыл мимо дракона-охотника. Фишка дракона перемещается к кораблю игрока и переворачивается для расчёта сумм сил (см. сражение с драконами)

Драконы внешнего контура не могут заходить в центральный круг, за исключением случая нападения дракона-охотника. Если дракон-охотник затопил корабль в центральном круге, его следует незамедлительно вывести на ту же точку, на которой он был до нападения. Если дракон-охотник затопил корабль на внешнем контуре, он остаётся стоять там, где затопил корабль.

Драконы никогда не атакуют корабли в гаванях. Если игрок прошёл мимо дракона-охотника и зашёл в порт, то дракон не преследует его и не атакует, даже если сам стоит на ближайшей к порту точке.

Усиление дракона-охотника. Игроки могут усилить дракона охотника, поставив одну фишку дракона на другую (создав пару драконов). Более двух драконов объединять нельзя.

Радиус атаки пары драконов-охотников увеличивается вдвое.

Атака пары драконов происходит последовательно: сначала верхний дракон (см. сражение с драконами), потом, если корабль не потоплен, нижний. Если корабль был затоплен первым драконом, нижнего дракона открывать не нужно (*товары, находившиеся на корабле, следует выложить на поле на то место, где затонул корабль, они достанутся тому игроку, который первый их сможет погрузить на свои корабли*).

Создать пару драконов-охотников можно, просто поставив фишку одного на уже охотящегося одиночного дракона, однако управлять парой драконов может только игрок, который выбросил дубль единиц. Игрок, управляющий драконом, может разделить пару драконов по своему усмотрению, например, если выберет одного из пары драконов для атаки на какой-либо корабль.



Пара драконов-охотников и зона их охоты

Войска и Драконы

В игре присутствуют три типа драконов и три типа войск:



Зелёные драконы

Молодые и неопытные драконы

Сила: 3



Красные драконы

Взрослые, сильные и юростные драконы

Сила: 7



Золотые драконы

Самые могучие древние драконы. Квинтэссенция силы и хитрости.

Сила: 11

Войска:



Баллисты

Не очень надёжны, могут нанести как колоссальный урон, так и дать досадную осечку.

Цена: 4 Дракоина
Сила: зависит от броска кубика



Воины

Хорошо оснащённые закалённые солдаты. Показывают стабильный урон выше среднего.

Цена: 8 Дракоинов
Сила: 5



Маги

Призываемые адепты стихий – самая могучая и смертоносная сила людей.

Цена: 2 Камня Дракона.
Сила: 8 + Камни Дракона

Особенность: сила магов увеличивается на количество Камней Драконов, находящихся на других кораблях игрока.

Сражения с драконами

Сражение возможно, если корабль и дракон стоят на соседних точках или корабль стоит на ближайшей точке к одной из пещер драконов (когда в ней есть дракон). Если в зоне досягаемости два дракона, игрок решает которого атаковать, второй дракон-охотник атакует игрока в конце его хода автоматически.

Сражение происходит путём последовательного вычитания сил войск на корабле из силы дракона до достижения отрицательного результата. Очередность фишек, вступающих в бой определяет игрок, после того, как увидит с



Расположение фишек дракона/пещеры и атакующего корабля

Важно! При расчёте сил, если вышла ничья (силы равны) корабль игрока остаётся на месте (возле дракона-охотника), но на следующий ход, если корабль игрока не зайдёт в порт он будет атакован этим же драконом-охотником, т.к. дракон будет преследовать корабль, который был возле него (см. драконы охотники)

Драконы находящиеся в пещерах не преследуют игроков.

Если дракон не убит, на следующий ход он полностью восстанавливает здоровье.

Пример 1. Корабль с двумя фишками воинов(5+5), нападает на Красного Дракона (7). Происходит следующий расчёт: первая фишка воинов вступает в бой: $7-5=2$. У Дракона осталась сила 2, а фишка воинов погибает. Вторая фишка добивает дракона $2-5=-3$ – дракон погиб, игрок остаётся с одной фишкой воинов

Пример 2. Корабль с двумя фишками воинов(5+5) и баллистой (бросок=1), нападает на Золотого Дракона (11). Происходит следующий расчёт: первая фишка воинов вступает в бой $11-5=6$ – воины погибли, дракон ослаб до 6. Далее $6-5=1$ – воины погибли, дракон ещё ослаб до 1. Далее баллисты $1-1=0$ – ничья. Дракон не погиб, а вот две фишки воинов потеряны. Баллиста совершила слабый бросок на 1 и не смогла добить дракона. Дракон остаётся на месте, корабль остаётся с одной баллистой. **В данном примере игрок мог решить, что первой фишкой в бой вступит баллиста и тогда: $11-1=10$ – баллиста погибла. $10-5=5$ воины погибли. $5-5=0$ ничья. Одна фишка воинов и дракон живы. Присчитывайте ходы внимательно и с выгодой для себя.**

Пример 3. Корабль с двумя фишками: воины и маг ($5+8=11$), нападает на Золотого Дракона (11). Происходит следующий расчёт: первая фишка воинов вступает в бой $11-5=6$ – воины погибли, дракон ослаб. Далее $6-8=-2$ – дракон погиб, игрок остаётся с одной фишкой магов

Пример 3.1. Корабль с двумя фишками: воины (5) и маг (8), нападает на Золотого Дракона (11). Однако у игрока есть корабль с тремя камнями дракона и тогда, исходя из особенностей магов, сила его мага не 8, а 11! Происходит следующий расчёт: первая фишка магов вступает в бой $11-11=0$, дракон ослаб до 0, как и маги. Далее воины добивают дракона, игрок остаётся с двумя фишками. **В данном примере игрок мог потерять фишку воинов, если бы начал бой ей.**

Пример 4. ПАРА ДРАКОНОВ-ОХОТНИКОВ. Корабль с тремя фишками: воины(5), маг(8) и баллиста нападает на пару драконов-охотников Открываем верхнего дракона – Золотой (11). Игрок первой вводит в бой баллисту и бросает кубик, чтобы узнать силу её выстрела: бросок=6. Считаем урон дракону $11-6=5$. Далее игрок вводит в бой мага: $5-8=-3$. Золотой дракон повержен. Потеря игрока - баллиста. Теперь открывается второй дракон из пары: опять Золотой (11). Игрок первой вводит фишку воинов: $11-5=6$. Воины потеряны. Далее маг: $6-8=-2$. Второй Золотой Дракон повержен. Маги живы.

МЕДАЛИ СЛАВЫ

Сражаясь и побеждая драконов, а также выполняя задания (см. подробнее Карты заданий), игроки получают Медали Славы.

Медали Славы – это опыт и признание игрока, как искусного воина против драконов. Медали будут использованы игроками в последнем сражении с Островом Дракона, усиливая силу войск игрока (см. подробнее Сражение с Островом Дракона).

Если игрок победил дракона, то он получает Медали Славы, за:



Зелёного дракона –
1 Медаль



Красного дракона –
2 Медали



Золотого дракона –
3 Медали



Одна золотая Медаль Славы равна пяти серебряным.

ШИРМЫ

Ширмы нужны игрокам для того, чтобы другие игроки не знали количество имеющихся Драконов, а также, чтобы скрывать перемешивание фишек, при переключении с корабля на корабль или какие фишки игрок решил оставить на корабле, а какие в своём порту или материка (см. подробнее Гавани игрока и материков). Также в специальные места в ширмах устанавливаются Медали Славы для хранения и демонстрации прогресса другим игрокам.

Смотрите видео инструкцию по сборке ширм на сайте www.dragonis.ru



Ширма с установленной Медалью Славы

Сражение между игроками (PVP). ПЕРЕХВАТ

Сражение возможно, если корабли стоят на соседних точках, соединённые линиями и при этом **ни один корабль не находится в каком либо порту**.

Если корабль нападающего находится под протекторатом драконов (бросок кубика 1), то сражение возможно с любыми соседними точками, даже не соединёнными линиями.



Расположение фишек кораблей для сражения

ПЕРЕХВАТ. Если один игрок проложил маршрут мимо корабля второго игрока (по соседней с ним точке соединённой линией) и начал перемещать свой корабль, то второй игрок может объявить **Перехват**: первый игрок ставит свой корабль рядом с кораблём второго игрока и начинается сражение. Если так вышло, что игрок прокладывает маршрут мимо двух кораблей, намеревающихся объявить **перехват** и проходит мимо них одновременно (они стоят через точку, а он проходит между ними), то перехват объявляет игрок чей ход будет следующим после текущего.

Сражение происходит путём демонстрации фишек, лежащих на кораблях, и подсчёта сумм сил войск. Расчёт победителя происходит исходя, из разницы сумм фишек. При разнице больше 1 победитель оставляет себе ту фишку, которую он сочтёт нужной. Чтобы остались две фишки, разница сумм должна быть больше полной силы одной из оставляемых фишек на 1 (баллисты рассчитываются исходя из их среднего значения силы – 4)

Пример 1, PVP: А.«Воины+Баллиста» против В.«Маг+Баллиста». Сумма сил: А:5+бросок(3)=8, В:8+бросок(1)=9. Разница 1. Игрок В может оставить себе одну любую фишку.

Пример 2, PVP: А.«Воины+Баллиста» против В.«Воин+Баллиста+Баллиста». Сумма сил: А:5+бросок(1)=6, В:5+бросок(4) +бросок(1)=10. Разница 4. Игрок В может оставить себе одну любую фишку.

Пример 2а, PVP: А.«Воины+Баллиста» против В.«Воин+Баллиста+Баллиста». Сумма сил: А:5+бросок(1)=6, В:5+бросок(4) +бросок(2)=11. Разница 5. Игрок В может оставить себе на 4 единицы баллисту и на 1 сильно потрепанную, но живых воинов.

Пример 3, PVP: А.«Воины+Баллиста» против В.«Воин+Баллиста». Сумма сил: А:5+бросок(1)=6, В:5+бросок(8)=13. Разница 7. Игрок В может оставить себе две фишки: Из семи вычитаем 4, это живые баллисты. Осталось 3 – это потрепанные, но живые воины.

Пример 4, PVP: А.«Воины+Баллиста» против В.«Воин+Баллиста+Баллиста». Сумма сил: А:5+бросок(7)=11, В:5+бросок(8)+бросок(8)=21. Разница 10. Игрок В может оставить себе ВСЕ фишки: Из десяти вычитаем 5, это живые воины. Осталось 5, вычитаем 4 – это полностью живые баллисты, Осталось 1 – это сильно потрепанные, но живые баллисты.

Пример 5, PVP: А.«Воины» против В.«Воины». 5=5. Ничья. Никто ничего не потерял.

Победитель решает судьбу корабля проигравшего. Он может забрать себе товары (если на его корабле есть места) и оставить пустой корабль на плаву. Может затопить корабль, а товары оставить в море, чтобы вернуться за ними позже (тогда товары, находившиеся на корабле, следует выложить на поле на то место, где затонул корабль, они достанутся тому игроку, который первый их сможет погрузить на свои корабли). **Забрать корабль себе нельзя.**

Потеря последнего корабля

Если игрок потерял последний корабль, то он получает новый бесплатно. Если у него меньше 5 Дракоинов, то он получает разницу от имеющихся у него до 5. Если у него нет войск - он получает баллисту.

Сражение с Островом Драконов. Рифы

В какой-то момент один из игроков сочтёт, что его армия достаточно сильна и решит атаковать Остров Дракона, или кто-то захочет сделать это под давлением обстоятельств.

Атаковать остров можно с двух сторон:

- Со стороны портов и гарнизона (1), для этого нужно зайти кораблями с войсками в порты Острова (красная линия на схеме).
- Со стороны трёх драконов (2), для этого нужно пройти за Островом между скал через рифы и поставить хотя бы один корабль на белую точку (жёлтая линия на схеме).



Схема вариантов атаки Острова Дракона



РИФЫ. При заходе на рифы прекращается передвижение корабля, какое бы количество точек передвижения у него ни было. За исключением корабля под протекцией драконов (см. Протекция драконов.)

Сражение с силами Острова происходит путём подсчёта разницы сумм сил атакующего игрока и охраны острова, у кого больше тот и победил. К сумме сил игрока необходимо также прибавить, то количество Медалей Славы, которое есть у игрока на момент атаки.

Если атаковать со стороны портов и гарнизона (1) то необходимо, перевернуть фишки войск гарнизона и одного дракона в центре острова, сумма этих фишек будет противопоставлена силам игрока. Если в гарнизоне были баллисты, то другой игрок должен бросить кубик за эти баллисты.

Если атаковать со стороны трёх драконов, то необходимо перевернуть фишки трёх драконов: сумма этих фишек будет противопоставлена силам игрока.

Гавани игрока и материков.

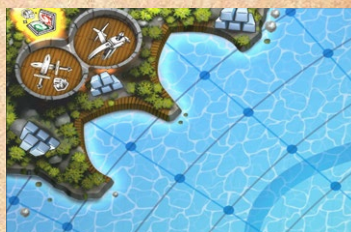
На углах карты расположены четыре гавани. Это части материков Аллора, где торговцы с удовольствием покупают Камни Дракона и поставляют Железо, где нанимаются войска и проводятся ритуалы призыва магов, а губернаторы дают задания. **В материковых гаванях можно:**

- купить Железо и войска
- продать Камни Дракона и Железо (сбросить фишки в банк)
- призвать с помощью двух Камней Драконов одного мага
- расформировать войска за половину их стоимости (сбросить фишки в банк)
- получить карты заданий (см. карты заданий)
- оставить товары или войска (**не более 2-х фишек**)

Оставленные в материковой гавани фишки товаров и войск теряют принадлежность, и их может забрать любой игрок. Без присутствия корабля игрока, оставленные фишки нельзя продать.

В гавани игрока можно:

- оставить товары или войска (любое количество)
- вывести новый корабль



Материковая гавань



Гавань игрока

Оставленные в гавани игрока фишки товаров, теряют принадлежность, их может забрать любой игрок.

Фишки войск в гавани игрока остаются принадлежать игроку и дадут бой тому кто захочет забрать товары, оставленные в гавани игрока.

Карты заданий

Прибыв в любую материковую гавань, игрок может взять одну из 16 карт заданий. Выполняя задания, игроки получают Дракоины и Медали Славы. Задания и награды за их выполнение описаны на самих картах.

Если задание не заинтересует игрока, то на этом же ходу он может заменить задание за один Дракоин. Каждая следующая замена увеличивает стоимость замены на один Дракоин. Так, например, третья замена будет стоить три Дракоина, пятая – пять и т.д. Счётчик увеличения стоимости замен сбрасывается на следующем ходу игрока и начинается сначала.



Совместная игра с детьми 8+ лет.

Дети неизбежно хотят участвовать во всех процессах, которые осуществляют вокруг них взрослые, а игры, конечно, вызывают повышенный интерес. Игра «Остров Дракона» даёт возможность гармоничнописать детей в игровой процесс стандартных правил, но с упрощённой механикой, чтобы им было комфортно и понятно играть и интересно было всем.

Совместная игра с детьми возможна, только когда играют, как минимум двое взрослых. Играть могут, как один ребенок, так и двое.

Вольные охотники на драконов

При совместной игре дети назначаются **Вольными Охотниками**.

Охотники начинают игру в порту своего цвета с одним кораблём вооружённым баллистой. Теряя последний корабль, охотник бесплатно выводит новый вооружённый баллистой.

У охотников особые корабли и перемещаются они иначе: количество точек перемещения будет равняться броску кубиков. Если один корабль – выбрать больший бросок, два – распределить кубики между кораблями.

Охотники не могут вывести больше двух кораблей.

Бонусы игрового поля Охотники получают так: если на кубиках выпала 8, то кораблям охотника даётся 5 ходов, чтобы дойти до того или иного бонуса. Если одна восьмёрка – можно идти до одного бонуса, дубль восьмёрок – до двух, но только если есть два корабля.

При выпадении на кубиках 1 (дубля единиц), охотники только выводят дракона (двух при дубле) в пещеру, ведь драконы не берут под свой протекторат охотников на них, корабль охотника ходит по броску второго кубика. Если есть второй корабль – то первый ходит на одну точку, второй по броску второго кубика. Дубль единиц – корабли ходят на одну точку каждый.

Центральный круг вращается при победе охотника над драконом.

Остров Дракона не обменивает охотникам Камни на Железо, однако охотники могут отобрать его у представителей домов Аллора, которые везут грузы без должного сопровождения или победив Золотого Дракона, или добыть клад (бонус).

Побеждая драконов, охотников не интересуют Медали Славы, им нужно только Железо и Камни Драконов, из которых созданы драконы.

Убивая драконов, охотник получает (положить на корабль):

За Зелёного Дракона – одну фишку Железа

За Красного Дракона – две фишки Железа

За Золотого Дракона – одну фишку Камня Дракона

Обменивая добытые фишки Железа/Камня в материковых гаванях на Дракоины, охотник может покупать войска (для охоты) и железо (для перепродажи на другом материке), имея два Камня Дракона охотник может призвать мага.

В своих гаванях охотники могут держать добытые фишки, но не больше трёх.

Бой с игроками и драконами происходит по стандартным правилам - взрослые должны помочь детям рассчитать урон и потери (развитие навыков счёта)

Охотники могут победить также, как и представители Домов Аллора: Атаковать Остров Дракона с одной или другой стороны и одолеть его защитников или накопить 100 монет.

Самостоятельная игра детей 8+: правила на www.dragonis.ru

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ ОСТРОВ ДРАКОНА «ВОЙНЫ ДОМОВ»

Приобретается отдельно (www.dragonis.ru)

Предназначено для игроков от 16 лет. Среднее время игры двух человек 2 часа



Данное дополнение является расширением механики игры Остров Дракона для игроков, желающих погрузиться в детали стратегического противостояния между благородными домами Аллора.

Цели и задачи игры в дополнении

Побеждает игрок, который первым захватит Остров Дракона, либо сможет удержать на три хода больше половины единиц обеспечений.

Игрок за Дракона побеждает, если поставит фишки драконов в столицы всех игроков или также удержит на три хода больше половины единиц обеспечений.

- Состав. Общее описание. Установка островов.
 - Начало игры. Обеспечение. Крепости. Столица.
 - Планшет армий и флота. Флот. Регулярные армии. Наёмники. Усиления
- 1) Механика игры драконов, если нет игрока, играющего за Дракона. Бонусы игрового поля.
 - 2) Механика игры игрока-Дракона.
 - Механика перемещений/действий армии и флота.
 - Механика сражений между игроками.
 - Механика сражений с драконами
 - Союзы. Захват столицы. Пираты.
 - Рекомендации по игре
 - Совместная игра с детьми 8+ лет.
 - Турниры и чемпионаты

Состав дополнения:

- Острова – 4 шт.
 - Планшеты армий – 4 шт.
 - Свитки союзов - 12 шт (3 вида по 4 шт.
 - Диски управления армиями – 16 шт.
 - Диски управления флотом – 12 шт.
- Фишки:
- Усиления защиты - 16 шт.
 - Усиления атаки - 16 шт.
 - Регулярные армии - 16 шт.
 - Пираты - 6 шт.

Общее описание

В данном дополнении игрокам предоставится возможность управлять своими островами с территориями и обеспечениями позволяющие содержать регулярные армии и получать доход. Территории и острова можно будет, как захватить, так и потерять. Чтобы победить, игрокам нужно будет собрать оптимальную армию, снабдив своих солдат необходимыми усилениями и дополнить наёмниками.



Пример. Остров с четырьмя территориями, одной крепостью и столицей

Получение средств опирается на закупку железа на материках и транспортировку его на Остров Дракона, с последующим обменом на Камень Дракона, который можно продать или потратить на получение самых мощных вооружений или наёмников. Также можно получать доход с территорий с обеспечениями.

Драконы выходят на поле, пытаясь помешать игрокам.

При убийстве драконов вращается центральный круг, меняя цены на метриках.

Материки работают, как в базовой версии : скупка Железа и Камней, продажа Железа и войск (наёмники), призыв Магов, выдача карт заданий, хранение товаров (**не более двух**)

ВАЖНО! Играя в дополнение возьмите все фишки драконов, включая запасные. Должно быть ТРИ - золотых, ПЯТЬ - красных, ДЕСЯТЬ - зелёных.

Установка островов



Схема установки земель

Установите острова, надев их сверху на гавани игроков. Количество устанавливаемых островов должно соответствовать количеству игроков, играющих за Дома Аллора (максимум 4). Игрок, играющий за Дракона, (если такой имеется), ничего не устанавливает.

Начало игры

Игроки устанавливают в портах Домов по одному кораблю, соответственно своему цвету, оснатив их одной баллистой и одним камнем дракона. Также игроки берут по 5 Дракоинов. Далее игроки расставляют желаемое количество армий, но не больше своих обеспечений, в любых местах на своём острове (см. регулярная армия). Первого игрока определит жребий и далее игроки ходят по часовой стрелке. Игрок-Дракон ходит последним.

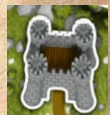
Обеспечение. Крепости. Столица.

На каждом острове есть территории, приносящие обеспечение своему владельцам. Каждое обеспечение позволяет содержать одну регулярную армию или, по желанию игрока, вместо содержания армии позволяет получать один Дракоин в ход.

Если на территории располагается крепость, то у войска, которое занимает эту крепость, показатель ЗАЩИТЫ умножается на ДВА, показатель АТАКИ остаётся прежним (см. подробнее Механика сражений армий). Данный бонус не распространяется на драконов.

На каждом острове обязательно есть столица – это город, приносящий два обеспечения своему владельцу и со столь мощными фортификационными сооружениями, что у войска, которое занимает столицу, показатель ЗАЩИТЫ умножается на ТРИ, показатель АТАКИ остаётся прежним. Данный бонус не распространяется на драконов.

Изначально территории принадлежат своим владельцам и снабжают их своими ресурсами. Однако если территорию с обеспечением занимает войско другого игрока или дракон и на ней не будет армии для защиты, то данная территория начинает обеспечивать ресурсы того игрока, чьи войска стоят на ней – один Дракоин в ход за каждое обеспечение. Если есть игрок играющий за дракона и его драконы удерживают территорию с обеспечением, то он получает Дракоины, по одному за каждое обеспечение, если такого игрока нет, то Дракоины остаются в банке.



*Если за счёт территории содержалась регулярная армия, то игрок, потерявший землю с обеспечением должен расформировать какую-либо армию на свой выбор или **оплатить её содержание (2 Дракоина в ход)**. Сделать это нужно, когда подошёл ход игрока, потерявшего обеспечение.*

Игроки не могут обмениваться Драконами ни при каких обстоятельствах. Обмениваться товарами можно только в рамках торгового союза (см. Союзы) Дракоины игрокам может давать только Игрок-Дракон!

Планшет армий и флота

У каждого игрока есть свой планшет армий и флота, цвет планшета соответствует цвету порта игрока. Этот планшет используется для управления регулярными армиями и кораблями, отслеживания силы и здоровья армий, прочность и дальность перемещения кораблей. Установите диск и армий и диски кораблей в соответствующие места.



ФЛОТ.

Игроки начинают игру с кораблём прочностью 10 единиц, скорость (возможное количество точек перемещения) равна прочности корабля, это обозначается на планшете армий и флота диском корабля. Остальные диски кораблей нужно поставить в положение «Х». Когда в процессе боя корабль теряет прочность, то также падает и его скорость. Если прочность корабля падает ниже 7 – это критические повреждения – корабль утонул (Товары, находившиеся на корабле, следует выложить на поле, на то место, где затонул корабль, они достанутся тому игроку, который первый их сможет погрузить на свои корабли)

Если игрок потерял последний корабль, то он имеет право бесплатно в своём порту вывести новый корабль с прочностью 10. Если порт занят неприятельской армией или драконами, вывести корабль нельзя.

Ремонт! Чтобы отремонтировать корабль, необходимо прибыть в любой порт и заплатить по одному Дракоину за каждую единицу прочности до 10. Всё, что выше 10, считается улучшением.

Улучшение! Игроки могут улучшить характеристики своего корабля, подняв

его прочность и скорость до 15. Каждая единица улучшения (прочность после 10) стоит 2 Дракоина. Улучшение производится в любом порту.

Вывод нового корабля стоит 10 Дракоинов. Новый корабль следует выводить в своём порту. Корабль выходит с прочностью 10. Если порт занят неприятельской армией или драконами, вывести корабль нельзя.

Регулярная армия

Исходя из количества обеспечений расположенных на своём острове, игроки могут содержать до 4 регулярных армий. Некоторые острова содержат пять обеспечений, некоторые только три, однако богатые территории всегда являются предметом зависти и нападков. Игроки находятся заведомо в неравных условиях, и это будет влиять на стратегию принятия решений, но у каждого всегда есть свои сильные и слабые стороны. Жребий может решить все спорные вопросы.

Фишки регулярных армий имеют рубашку своего цвета и лицо с номером армии, для связи с планшетом (установка усиления, фиксация здоровья и силы). Располагать фишки на территориях желательно рубашкой вверх, чтобы другие игроки не знали, где какая армия находится и с каким усилением.

Базовая сила армий 3, это число используется при расчёте силы атаки и силы защиты (см. Сражения армий), однако их можно увеличить усилениями (см. подробнее Усиления). Базовое здоровье армий 6 единиц (знак сердца на периметре диска).

В процессе боевых действий здоровье армии может уменьшиться, что повлечёт за собой и уменьшение базовой силы армии, так при здоровье 5 и 6 базовая сила равна ТРЁМ, при 3 и 4 – ДВУМ, 2 и 1 – ОДНОМУ.

Восстановить здоровье армии можно бесплатно до 6 единиц на своей территории или на территории союзника в Военном Союзе (см. Союзы); если армия на чужой территории, то восстановление каждой единицы здоровья будет стоить один Дракоин. Если на территории расположения армии есть войска противника, восстанавливать здоровье можно только по одной единице в ход. **На море восстановить здоровье армии нельзя.**

Все игроки начинают игру, расставив желаемое количество армий, но не больше своих обеспечений, в любых местах на своём острове.

Вывод новой армии на поле всегда происходит в столице острова.

По желанию игрока, любая регулярная армия, содержащаяся на обеспечении, может быть расформирована и списана в запас (на планшете диск регулярной армии переместить в положение вправо), а обеспечение начнёт приносить игроку один Дракоин вход, если у армии были усиления при расформировании они будут потеряны (см. подробнее Усиления)

Важно! Если игрок хочет содержать больше армий, чем у него имеется обеспечений, то это можно сделать, оплачивая по 2 Дракоина в ход за каждую доп. армию. Максимум можно владеть четырьмя армиями.

Наёмники

Фишки войск из базового набора игры в рамках данного дополнения - это наёмники. Здоровье, сила атака и сила защиты равны их силе (кроме баллист):



Воины



Баллисты



Маги



- Воины: атака, защита, здоровье – 5;
- Маги: атака, защита, здоровье – 8 + количество Камней Драконов на кораблях игрока.
- Баллисты: атака, защита – бросок кубика, здоровье – 0; Выстрел баллисты по крепости/столице: бросок умножается на ДВА. Баллиста также может атаковать с расстояния.

Найм наёмников происходит в материковых гаванях. Игрок оплачивает их стоимость в банк по ценам указанным на фишках и кладёт себе на корабль.

Наёмники не могут быть самостоятельной боевой единицей без сопровождения регулярной армии, капитана корабля или пиратов.

Если в результате игры фишки наёмников остались лежать на поле без регулярной армии, то они будут стоять лагерем до тех пор, пока их не заберёт себе та регулярная армия, у которой сила атаки будет выше силы защиты наёмников или та, что оплатит их услуги (сила атаки ниже сил наёмников).

У наёмников есть показатель здоровья и его можно использовать в расчётах сражений. Но потеря хотя бы одной единицы здоровья, вместо снижения его у регулярных армий, расценивается наёмниками, как предательство и они покидают армию (подробнее смотри примеры сражения между игроками)

Усиления

Показатели силы атаки и силы защиты любой регулярной армии могут быть увеличены с помощью фишек усиления. После покупки и установки фишки усиления в соответствующий слот на планшете её характеристика возрастает на число, обозначенное на фишке того или иного усиления.

Установка фишек усиления происходит в фазу действий и применима к любой армии расположенной на суше.

Усиление армии нельзя снять или передать другой армии. Уже имеющееся усиление можно только улучшить.

Усиления и их стоимость:



Деревянные щиты
5 Дракоинов



Доспехи
1 фишка усиления «деревянные щиты»,
1 фишка Железа и
5 Дракоинов. Если купить сразу, то вместо деревянных щитов можно заплатить 3 Дракоина.



Мечи
1 фишка Железа
и 5 Дракоинов



Зачарованные мечи
1 фишка усиления «стальные мечи» и
2 Камня Дракона.
Если купить сразу, то вместо стальных мечей можно заплатить 1 фишку Железа.



Место установки усиления защиты

Место установки усиления атаки

Механика игры драконов (без игрока, играющего за Дракона)

Если нет игрока, играющего за Дракона, то механика игры следующая:

1) Оборона Острова Драконов формируется также, как и в базовой версии игры, однако нападать на остров можно только со стороны портов и сразу на ВСЕ силы Острова (три гарнизона, три дракона)

Нападение на Остров Дракона. Сначала игрок высаживает свою армию на Остров и на следующий ход атакует сразу ВСЕ силы обороны острова (три гарнизона и три дракона). Если игрок сам не атакует силы Острова, то владыки Острова приходят в ярость и самт атакует игрока. В этот момент сила драконов, находящихся на острове, умножается на 2 (гарнизона – нет).

2) Игроки перед началом своего хода бросают кубики (2 шт) и если выпала единица или дубль единиц, тогда бросивший выводит на поле (в любую свободную пещеру) одного дракона (двух если дубль) и может переместить его или любого другого имеющегося на внешнем контуре дракона (двух при дубле) на 6 единиц в любом направлении, в т.ч. можно атаковать территории игроков, лишая их обеспечения и мешая перемещению.

Обязательства атаковать других игроков, как в базовой версии игры, нет. Если все пещеры заняты, то выводить дракона не следует, просто управлять имеющимися.

Стоимость перемещения драконов:

По морю: 1 точка – 1 единица.

По суше: 1 территория – 6 единиц.

Переход с моря на сушу – 1 единица.

Переход с суши на море – 6 единиц.

Переход с пещеры дракона на море – 1 единица

Режим Протекторат драконов, как в базовой версии – отключен

3) Также как и базовой версии игры, отдавая железо на Острове Драконов игрок выводит дракона в пещеру драконов

4) Дракон, находящийся в открытом море также, как в базовой версии, ведёт охоту и догонит для атаки, прошедший мимо него корабль (см. драконы-охотники в базовой версии).

5) Дракон, занимающий какую либо территорию, обязательно атакует любое войско зашедшее на эту территорию. Если на территории есть крепость, она не даёт бонус защиты только что вошедшему войску. Дракон не получает бонуса от крепости никогда.

Вращение центрального круга (90°) и изменения цен на материках происходит так же, как и в базовой версии игры – в случае гибели какого-либо дракона

6) Игрок, зашедший на территорию на которой есть дракон, или атаковавший дракона в море, сам решает от каких свойств своей армии будет играть. Нападёт – применяя силу атаки своих войск. От защиты – не будет атаковать и на следующий ход дракон сам атакует игрока и в счёт пойдёт сила защиты его войск.

7) Можно объединять драконов (стопка фишек) на одной точке в море или на одной территории, но максимум до трёх.

8) Можно атаковать драконов в пещерах драконов.

9) В сражении с несколькими драконами в расчёт берётся сумма сил сразу всех драконов (а не последовательно по одному, как в базовой версии)

10) Медали славы участвуют в игре с той же механикой, что и в стандартных правилах. За убийство Зелёного, Красного и Золотого – получить 1, 2 и 3 Медали соответственно. Количество медалей прибавляется к сумме атакующей Остров Дракона армии.

11) На сайте www.dragonis.ru есть другая, более сложная, но и более интересная механика игры драконов без игрока. Попробуйте её тоже.

Бонусы игрового поля.

Механика получения бонусов игрового поля изменена относительно базовой версии игры и **действует только в отсутствие Игрока-Дракона.**

Когда во время броска кубиков игроку выпадет на одном из кубиков 8, то игрок может получить бонус игрового поля. Для этого нужно дойти до одного из бонусов и у корабля должно остаться точек перемещений больше или равно числу выпавшему на втором кубике. Например, выпало 8 и 3, у корабля 9 точек перемещений, а до бонуса 5 точек... Тогда дойдя до этого бонуса у корабля остаётся 4 точки перемещений и это больше чем 3 - бонус можно брать. **Получение бонуса прерывает дальнейшее перемещение корабля.**

Механика игры игрока-Дракона.

Цель Игрока-Дракона – поставить фишки драконов в столицы всех игроков или удержать на три хода больше половины единиц обеспечений. Игрок-Дракон должен стараться равномерно ослабить остальных игроков, слегка помогать слабым и чинит препятствия сильным.

Когда есть Игрок-Дракон, кубики игрокам не нужны. Бонусы игрового поля не участвуют в игре.

Вращение центрального круга и изменения цен на материках происходит при тех же условиях, что и в базовой версии игры – в случае гибели какого-либо дракона. Если Игрок-Дракон хочет повернуть круг, он может в свой ход пожертвовать любого дракона и повернуть круг (показывать дракона не нужно).

Перед началом игры игроку-Дракону предоставляется три дракона: зелёный, красный и золотой. Игрок устанавливает их в места установки драконов на Острове Дракона. Войска гарнизона дракону не предоставляются. Если Дракон хочет, чтобы в его гарнизонах были войска, он должен уговорить (угрозы, шантаж, подкуп) какого-либо игрока, чтобы тот привёз ему наёмников.

Дракон вправе давать другим игрокам Дракоины в любой момент и Камни Дракона на Острове Дракона, исходя из своих мрачных драконьих целей. Может какого-то игрока надо усилить, чтобы он ослабил сильного и т.п.

Сила каждого дракона в игре увеличивается на столько, сколько фишек железа на момент того или иного сражения лежит в местах гарнизона Острова Дракона (максимум три)



Три дракона и пустые места гарнизонов

Появление новых драконов:

Когда игроки привозят на Остров Дракона Железо для обмена на Камни Дракона, они укладывают фишки железа в пустые места гарнизонов острова и получают за каждую фишку Железа один Камень Дракона. Игрок-Дракон может обменивать эти фишки на драконов.

1 фишку Железа сдать в банк – взять одну случайную фишку дракона

2 фишки Железа сдать в банк – взять две случайные фишки дракона, и оставить себе одну на выбор.

3 фишки Железа сдать в банк – взять три случайные фишки дракона, и оставить себе одну на выбор.

Если случилась ситуация, при которой несколько игроков одновременно привезли железо, все места гарнизона уже заполнены, а очередь хода Дракона ещё не подошла (чтобы он мог обменять железо на драконов и освободить места гарнизона), то при обмене Железа на Камни Дракона фишки Железа сбрасываются в банк, а игроки всё равно получают свои Камни. Задача Дракона в этот момент уговорить игроков подождать с обменом до своего хода (угрозы, шантаж, подкуп, лезть)

Выводить новых драконов нужно пещеры драконов на внешнем контуре или в места установки драконов на Острове Дракона.

Перемещение и нападение драконов.

На разных типах ландшафта драконы перемещаются по разному.

В центральном круге: каждый дракон за ход может переместится в любую точку, например, в точку выхода из круга.

На море: у каждого дракона есть 4 единицы перемещений, включая заход на сушу и выход из пещеры драконов на море.

По суше: каждый дракон за ход может пересечь одну границу территорий или сойти на море.



Точка выхода драконов из круга

Нападать своими драконами игрок Дракон может любой момент в свой ход, каждая фишка драконов может атаковать один раз за ход.

ПЕРЕХВАТ. Если какой-либо игрок проложил маршрут по морю мимо драконов (по соседней с ними точке) и начал перемещать свой корабль, то Игрок-Дракон может объявить **Перехват:** игрок возвращает свой корабль к дракону, мимо которого прошёл, и начинается сражение.

Драконы не могут собираться вместе больше, чем по трое, т.о. нельзя:

- Поставить на одну точку в море стопку больше трёх драконов.
- Завести на одну территорию больше чем три дракона.
- Держать в центральном круге больше трёх драконов.

Игрок-дракон может атаковать и захватывать территории игроков. Для этого ему нужно или завести дракона на пустую территорию, либо победить войска, охраняющие эту территорию.

Дракон может подговорить какого-либо игрока привезти ему на остров наёмников. Наёмники устанавливаются в места гарнизона Острова, и участвуют своей силой в защите острова. Но у количество свободных мест для выкладки уменьшается.

Механика перемещений/действий армий и флота.

Ход игрока разделен на две фазы:

- Фаза перемещений войск
- Фаза действий войск

• Перемещение кораблей и ремонт и покупка/продажа/обмен товаров, происходит в любой момент вне фаз

Также, как и в базовой версии, последовательность фаз может быть любая, главное не возвращаться к какой-либо фазе после начала следующей.

Так, например, если игрок переместил одну армию (фаза перемещений) и атаковал её (фаза действий), то для всех следующих своих армий он может совершить только по одному действию (атака, усиление, восстановление и т.п.) и уже не сможет перемещать армии, т.к. для всех его войск началась фаза действий. А вот корабли перемещать он может и, например, купить товар одним кораблём и атаковать кого-то в море войсками, расположенными на другом корабле (фаза действий войск), т.к. кораб-

ли перемещаются в любую из фаз.

Другой пример, игрок сначала установил усиление на одну из армий (фаза действий) и переместил другую армию с одной территории на другую (фаза перемещений) он более не может совершать действия своими армиями. Кораблями же он может перемещаться куда ему нужно (в рамках лимита ходов) купить/продать/обменять (вне фаз), а также высадить войска (т.к. идет фаза перемещения войск), но атаковать войсками уже не может.

Армия за один раз может пересечь только одну границу территории (фаза перемещений войск)

За один ход можно совершить только одно действие для каждой фишки армий. Нельзя, например, восстановить здоровье, усилить армию и напасть ею на одном ходу.

Загрузка армии на корабль и выгрузка армии на сушу – это фаза перемещений войск.

Армии можно объединять между собой и усиливать наёмниками, положив фишки в одну стопку. Количество фишек в стопке не ограничено. Объединение армий не является действием или перемещением. Фишки на одной территории, считаются объединенными и без сборки в стопку.

Загрузить и выгрузить войска можно ТОЛЬКО в порту. Дракон же может заходить на сушу с моря с любой точки граничащей с территорией.

Количество точек-перемещений корабля равно текущей прочности корабля и минус количество фишек на нём.

Корабль может перевозить до трёх фишек.

Фаза действий:

- нападение на противника армией на суше или море
- установка усиления армий
- восстановление здоровья армии
- вывод армии на поле

Фаза перемещений:

- перемещение армий по суше и между кораблями
- загрузка/выгрузка армий с корабля на сушу или другой корабль
- загрузка/выгрузка товаров или наёмников в свой порт или порт союзника

Вне фаз можно:

- перемещать корабли (одно перемещение на корабль в ход)
- обменивать, покупать, продавать товары и наёмников, скидывать товары в море (фишка приходит из банка или уходит в банк)
- чинить корабль в любом порту, а также вывести новый
- расформировать армию

Игроки могут занять своими армиями любые материковые гавани и атаковать приходящие туда корабли.

Накапливая Железо и Камень Дракона на своём острове, игрок не может перемещать их вглубь острова и должен открыто хранить в порту.

ПЕРЕХВАТ. Если один игрок проложил маршрут по морю мимо корабля второго игрока (по соседней с ним точке соединённой линией) и начал перемещать свой корабль, то второй игрок может объявить **Перехват**: первый игрок ставит свой корабль рядом с кораблём второго игрока и начинается сражение. Если так вышло, что игрок прокладывает маршрут мимо двух кораблей, намеревающихся объявить **перехват**, и проходит мимо них одновременно (они стоят через точку, а он проходит между ними), то перехват объявляет игрок, чей ход будет следующим после текущего.

Механика сражений между игроками

Сражение между армиями игроков – это подсчёт разницы сумм силы атаки и силы защиты сражающихся армий, с последующим понижением здоровья у более слабой армии.

После того как один игрок объявил о нападении на другого, игроки переворачивают фишки лицом вверх, чтобы все увидели какие наёмники и регулярные армии участвуют в сражении и начинается подсчёт.

Нападающий суммирует: базовую силу своих армий, силу фишек усиленных атаки и силу наёмников.

Защищающийся суммирует: базовую силу своих армий, силу фишек усиленной защиты и силу наёмников.

Разница этих сумм и есть урон той стороне, чья сила оказалась меньше.

Разница должна быть вычтена из показателя здоровья войск. Частично можно вычестить из регулярных армии или полностью из показателей здоровья наёмников.

Пример 1, игрок А нападает на игрока В:

Игрок А: Регулярная Армия (атака:8, защита: 3, здоровье: 6) + Маг (атака/защита/здоровье: 8). Сила атаки – 16 (8+8)

Игрок В: Регулярная Армия (атака:3, защита: 7, здоровье: 6) + Воины (атака/защита/здоровье: 5) + Баллиста (атака/защита: бросок кубика-1, здоровье: 0). Сила защиты – 13 (7+5+1)

Разница 3 в пользу атакующего (16-13). Игрок В вычитает из здоровья своей регулярной армии 3 очка, и его регулярная армия приобретает следующие характеристики (атака:2, защита: 6, здоровье: 3), атака и защита уменьшились т.к. в результате снижения здоровья понизилась и базовая сила армии до 2.

Пример 2, продолжение примера 1: игрок В решает отомстить, положившись на везение от броска баллист и нападет на игрока А:

Игрок А: Регулярная Армия (атака:8, защита: 3, здоровье: 6) + Маг (атака/защита/здоровье: 8). Защита – 11

Игрок В: Регулярная Армия (атака:2, защита: 6, здоровье: 3) + Воины (атака/защита/здоровье: 5) + Баллиста (атака: бросок кубика-1, защита/здоровье: 0). Атака – 8

Разница 3 не в пользу атакующего (11-8) Игрок В должен решить, либо он потеряет свою регулярную армию, вычитая 3 из её здоровья и наёмники достанутся врагу, т.к. без регулярной армии он потеряет над ними контроль. Либо он пожертвует частью здоровья наёмников Воинов (здоровье 5) и вычтет из их здоровья разницу сражения 3, как бы подставив их под удар, и тогда они его покинут. (см. Наёмники)

Пример 3, игрок А нападет на игрока В:

Игрок А: Регулярная Армия (атака:15, защита: 3, здоровье: 6) + Маг (атака/защита/здоровье: 8). Атака – 23

Игрок В: Регулярная Армия № 1 (атака:1, защита: 5, здоровье: 2) + Регулярная Армия № 2 (атака:3, защита: 7, здоровье: 6) + Воины (атака/защита/здоровье: 5) **Защита – 17**

Разница 6 в пользу атакующего (23-17). Игрок В должен распределить урон 6 между армиями и может быть наёмниками. Он может снять 5 единиц урона со здоровья армии №2 и 1 единицу с армии №1. Или может снять 5 единиц здоровья с наёмников, полностью ими пожертвовав и 1 единицу со здоровья армии №2

Пример 3, игрок В нападет на игрока А находящегося в крепости:

Игрок А: Регулярная Армия (атака:8, защита: 7, здоровье: 6) + Воин (атака/защита/здоровье: 5)

Защита – (7+5) x 2 (бонус от крепости), итого: 24

Игрок В: Регулярная Армия (атака:8, защита: 7, здоровье: 6) + Воины (атака/защита/здоровье: 5) + Баллиста (атака/защита: бросок кубика-6, здоровье: 0) **Атака – 8+5+6x2 (бонус атаки по крепости), итого: 25**

Разница 1 в пользу атакующего. Игрок В должен снять 1 единицу здоровья с регулярной армии.

Сражение на море

Сражение на море может произойти, если корабли игроков стоят на соседних точках. Сражение также **ВОЗМОЖНО**, если корабль находится в порту. Если в этом порту (на территории) есть войска владельца корабля, они НЕ участвуют в сражении, пока не будут перемещены на корабль.

Сражение на море – это сражение между армиями находящимися на кораблях, и рассчитывается также, как и сражения между армиями на суше.

У корабля есть прочность, и она принимает остаточный урон, после того, как на корабле погибли все фишки войск. Снижение прочности отображается на планшете диском прочности корабля.

Если прочность корабля падает ниже 7 – это критические повреждения – корабль утонул: товары, находившиеся на корабле, следует выложить на поле на то место, где затонул корабль, они достанутся тому игроку, который первый их сможет погрузить на свои корабли.

Пример 1, корабль игрока В нападет на корабль игрока А

Корабль А: Регулярная Армия (атака:3, защита: 10, здоровье: 6) + Две фишки железа. **Защита: 10**

Игрок В: Регулярная Армия (атака:8, защита: 7, здоровье: 6) + Воины (атака/защита/здоровье: 5) + Баллиста (атака/защита: бросок кубика-6, здоровье: 0) **Атака : 8+5+6=18**

Разница 8 в пользу атакующего (18-10). Игрок А теряет армию, т.к. урон 8, а здоровье у армии 6, далее игрок теряет 2 единицы прочности со своего порта и всё ещё может пытаться на следующий ход дойти до своего порта с Железом на борту

Атака пустого корабля, происходит по прочности корабля.

Корабль, стоящий в своём порту или порту союзника затопить нельзя, но можно снизить его прочность до 7. Если на нём не осталось войск, но есть товары, их можно забрать себе на корабль (если есть куда класть)

Несколько кораблей могут атаковать цель одновременно, если встанут рядом с целью атаки, но не будут защищаться вместе, если атакуют один из них.

Бой с помощью баллист на расстоянии

Игроки могут атаковать с расстояния – корабли в море и войска на суше.

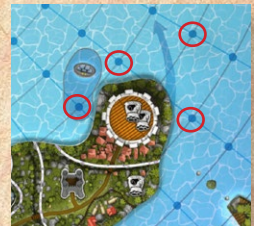
Для этого нужно воспользоваться баллистами.

Принцип обстрела с расстояния: бросок кубика (выстрел баллисты) минус 4 (штраф за расстояние) = урон с расстояния. **Урон с расстояния, это всегда урон либо по прочности корабля, либо по здоровью армии.**

Чтобы обстрелять с корабля:

- другое судно – нужно, чтобы между кораблями на море была одна точка и на атакующем судне была одна баллиста. Если корабли стоят вплотную, обстрел невозможен (это обычное сражение на море)

- войска на суше – следует подвести корабль (или несколько) в плотную (ближайшая точка) к той территории, на которой располагается войска для обстрела и в фазу действий произвести обстрел. Сила обстрела с расстояния **НЕ** умножается на два, когда баллисты стреляют по крепости.



Места, с которых корабль может обстреливать войска в столице

Чтобы обстрелять корабли с суши – нужно, чтобы корабль стоял на море вплотную к той территории, с которой производится обстрел по нему. С суши могут стрелять все баллисты в армии.

Обстреливать войска с суши на соседних территориях невозможно (не позволяет рельеф.)

С корабля в обстреле баллистами может участвовать только одна фишка баллист (с палубы), другие фишки находятся в трюме и могут быть задействованы лишь в ближнем бою.

Механика сражений с драконами

Сражение игрока с драконами – это подсчёт разницы сумм сил атаки/защиты войск и силы драконов.

В сражении с драконами армии теряют здоровье по тому же принципу, что и в сражении между игроками:

Если сила драконов оказалась больше сил армии, то разница вычитается из здоровья регулярных армий, наёмников и кораблей.

Если сила драконов оказалась меньше сил армии, то драконы повержены.

Союзы

Когда играют 3 или более человек у игроков есть возможность заключать союзы. Чтобы заключить союз игрок в свой ход должен передать соответствующий Свиток тому, с кем он желает тот или иной союз заключить. Если они получили в ответ такой же свиток – союз заключен, другой – предложение о другом типе союза, вернули свиток – отказ.



Свиток союза

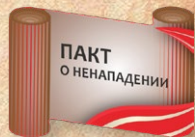
Виды союзов

Пакт о ненападении – обязывает игроков не нападать друг на друга в течении действия союза и два хода после него.

Пакт о нападении иногда выгоден только одной стороне, тогда чтобы обеспечить интерес сторон следует заключить ещё и Торговый союз и передать в уплату союза товары.

Разорвать союз можно:

- по соглашению сторон – игроки возвращают карты друг другу, в этом случае союз прерывается сразу.
- в одностороннем порядке – инициатор возвращает карту Пакта второй стороне. Второй игрок возвращает карту через ход, и пока он не вернул карту, для него действуют условия Пакта.



Если кто-то нападает на союзника в нарушение Пакта, то его регулярные армии будут деморализованы и не могут применять против союзников никакие улучшения. В ход нападения на союзника и в следующий ход самого союзника нарушитель должен считать любые улучшения регулярных армий равным 0 в сражениях против своего бывшего союзника. Каждый из игроков в конце своего хода возвращает свиток союза.

Военный союз – позволяет союзникам объединять силы армий, а также передаёт право перемещения объединённых армий тому союзнику, который ходит позже.

Объединять армии (собирать в стопки) нужно следующим образом: снизу наёмники союзника 1, затем регулярные войска союзника 1, потом регулярная армия союзника 2 и сверху наёмники союзника 2.

Если объединённая армия несёт потери, то тот, кто нанёс урон и решает на ком он сконцентрировал свою атаку и кто из союзников будет уменьшать здоровье своих войск.

Разорвать союз можно:

- по соглашению сторон – игроки возвращают карты друг другу, в этом случае союз прерывается сразу. Объединённые армии следует развести в разные стопки на одной территории.

- в одностороннем порядке – инициатор возвращает карту Союза второй стороне, объединённые армии разводятся в разные стопки на одной территории. Второй игрок возвращает карту через ход, и пока он не вернул карту, для него действуют условия **Пакта о ненападении**



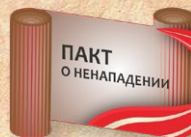
Если кто-то нападает на союзника в нарушение Военного Союза, то его регулярные армии будут полностью деморализованы и не смогут принимать участие в атаке на союзника. В ход нападения на союзника и в следующий ход самого союзника нарушитель должен считать силы всех своих регулярных армий равными 0 в сражениях против своего бывшего союзника. Каждый из игроков в конце своего хода возвращает свиток союза

Торговый союз – позволяет игрокам обмениваться товарами в море, а также позволяет положить товар (Камень, Железо) в порт одной стороны союза и тут же переместить его в порт другой стороны.

Разорвать союз можно в любой момент в одностороннем порядке. Атака на союзника происходит без каких-либо штрафов, только разрыв союза.

Игрок может заключить все три вида союзов с одним или несколькими игроками.

Свитки следует устанавливать в планшет рубашкой вверх и при возникновении у других игроков запроса на подтверждение ваших действий незамедлительно показать вид заключенного союза.



Захват столицы

В ходе игры кто-то может захватить столицу одного из Домов.

Игрок захвативший столицу, не становится полноправным владельцем захваченных земель, однако, пока хотя бы одна его регулярная армия, находится в захваченной столице, все территории с обеспечением этого острова приносят ему доход (по одному дракоину в ход за каждое не занятое ни кем обеспечение). Как только армия вышла – остров стал дикой землёй, анархия и беззаконие царят в ней, драконы за обеспечения получают лишь те, кто держит свои армии на территориях с обеспечениями.

Территории с обеспечением захваченного острова, идут в счёт победного условия о захвате и удержании более половины обеспечений, но лишь пока армия игрока стоит в столице этого острова и на территориях с обеспечением нет других войск или драконов.

Драконы, не могут, подобно владельцам Домов, захватить весь остров, захватив столицу. Если Игрок-дракон захватил столицу, то он только получает обеспечение со столицы. Остальные земли принадлежат игроку.

ПИРАТЫ

Игрок, потерявший свою столицу, становится пиратом. Задача игрока-пирата грабить караваны и копить средства, чтобы собрать достаточно сильный отряд наёмников для возврата своего острова.

Игроку-пирату доступна фишка Пираты. Без фишки Пиратов наёмники на суше действовать не могут.

Особенность Пиратов заключается в том, что на море их сила сила (атака, защита, здоровье) равна 7, а на суше снижается до 3. А также, зная все тайные и злачные места, пираты могут высаживаться на любые острова с любой точки в море соприкасающейся с территорией (это касается только фишек Пиратов).

Бой с игроками-пиратами похож на бой с драконами: пираты не могут распределить урон между своими фишками и полностью восстанавливают здоровье, не уничтоженных войск, на следующий ход.

Пример 1, игрок А нападет в море на игрока В (пират):

Игрок А: Регулярная Армия (атака:14, защита: 2, здоровье: 4) + Маг (атака/защита/здоровье: 8). **Итого атака – 22**

Игрок В: Пираты (атака/защита/здоровье: 7) + Воины (атака/защита/здоровье: 5) **Итого защита – 12**

Разница 10 в пользу атакующего (22-12). Игрок В должен решить какая фишка примет часть урона на ВСЁ здоровье выбранной фишки, например, это Воины: 10-5=5. Оставшиеся пять единиц урона примут на себя Пираты и останутся живы (7-5). Пират не мог распределить 10 урона между фишками: 6 на Пиратов, 4 на Воинов и оставить обе фишки, данная опция доступна только регулярным армиям.

Для игрока-пирата особое значение приобретают пещеры драконов. Если он посадит фишку Пиратов в любую из пещер драконов и в ней не будет дракона, он сможет попробовать поискать там ресурсы (бросив кубик):

1-4: Пусто 5-6: Дракоин 7: Железо 8: Камень Дракона

Найдя Железо или Камень Дракона игрок выкладывает его на остров и может забрать, лишь подойдя на корабле.

Если в тот момент, когда Пираты обыскивают пещеру драконов, в пещере появится дракон, то дальнейшее развитие событий зависит от сил Пиратов и дракона. Если сумма сил фишек Пиратов превосходит силу дракона, то дракон погибает, а пираты продолжают обыск. Если меньше, то Пираты погибают, а найденное исчезает. Если равны, то Пираты ждут подмогу (корабль с любыми видами войск) и забрать найденное в этом случае можно будет лишь, победив дракона; если есть только корабль, то пираты уходят на нём без найденных ресурсов.

Потеряв последний корабль, пират бесплатно выводит новый в любой материковой гавани, если у него при этом нет ни одной фишки Пиратов, он получает её бесплатно.



Пираты

Грозные морские волки. Настолько хороши в морском бою, на сколько плохи в сухопутном.

Цена: 5 Дракоинов

Сила:

- 7 на море
- 3 на суше

Рекомендации по игре.

Сначала лучше всего накапливать силу: наемников, усиления, корабли. Покупайте железо на материках, везите его на Остров Дракона, обменивайте на Камни Драконов и выгодно продавайте в материковых гаванях с самыми высокими ценами.

Не бойтесь выводить драконов на карту, по одиночке их легко победить и заработать Медали Славы.

После того, как Вы станете более уверены, у Вас будут сильные регулярные войска, наемники и деньги, можете попробовать нападать на другие острова. Не будьте слишком жадными, возьмите лишь те территории, которые можете удержать.

Лучше всего изначально быть в союзе.

Не унижайте и не задевайте других игроков, они этого Вам не простят, и даже пойдут против логики, чтоб отомстить.

Если есть игрок за драконов, то лучше Вам особо не высвечиваться, не делать слишком резких ходов, чтоб не попасть в немилость Дракону.

Совершая какое-то действие, которое раскрывает Ваши фишки, попытайтесь в следующий ход смешать карты, чтоб никто не знал, какая сила где находится. Победит тот, кто перехитрит всех и останется незамеченным и сильным.

Если нет игрока за дракона, попытайтесь убить больше драконов, чтоб завоевать Медали Славы, которые превратятся в силу при захвате Острова Драконов.

Будьте таинственным, скрывайте ваши эмоции и победа будет за Вами.

На сайте www.dragonis.ru Вы можете посмотреть видео игрового процесса (летсплей), чтобы лучше понять основы и тонкости игры.

Совместная игра с детьми 8+ лет.

Также как и в базовой версии игры, вы можете вовлечь в игровой процесс дополнения детей. Они могут вступать и выходить из игры на любом этапе игры. Для вас они будут дополнительным фактором неожиданности, а для себя они будут гордыми Вольными Охотниками на драконов.

Дополнение рассчитано на игру максимум 5-и человек. Совместная игра с детьми возможна только когда играют, как минимум двое взрослых. Играть могут максимум двое детей.

Вольные охотники на драконов

При совместной игре дети назначаются **Вольными Охотниками**.

Охотники начинают игру в порту своего цвета с одним кораблём вооружённым баллистой. Теряя последний корабль, охотник бесплатно выводит новый вооружённый баллистой.

У охотников особые корабли и перемещаются они иначе: количество клеток перемещения корабля будет равняться броску кубиков. Если один корабль – вы брать больший бросок, два – распределить кубики между кораблями.

Охотники не могут вывести больше двух кораблей.

Бонусы игрового поля Охотники получают так: если на кубиках выпала 8, то кораблям охотника даётся 5 ходов, чтобы дойти до того или иного бонуса. Если одна восьмёрка – можно идти до одного бонуса, дубль восьмёрок – до двух, но только если есть два корабля (даже если есть Игрок-Дракон)

Если нет Игрока-Дракона: При выпадении на кубиках единицы (дубля единиц), охотники только выводят дракона (двух при дубле) в пещеру, ведь драконы не берут под свой протекторат охотников на них. Корабль охотника ходит по броску второго кубика. Если есть второй корабль, то первый ходит на одну точку, второй по бро-

сок второго кубика. Дубль единиц - корабли ходят на точку каждый.

Если есть Игрок-Дракон: При выпадении на кубиках единицы (дубля единиц) на Острове дракона появляется одна фишка Железа (две при дубле единиц). Корабль охотника ходит по броску второго кубика. Если есть второй корабль, то первый ходит на одну точку, второй - по броску второго кубика. Дубль единиц - корабли ходят на точку каждый.

Центральный круг вращается при победе охотника над драконом.

Остров Дракона не обменивает охотникам Камни на Железо, однако охотники могут отобрать его у представителей домов Аллора, которые везут грузы без должного сопровождения, или победив Золотого Дракона, или добыть клад (бонус).

Побеждая драконов, охотников не интересуют Медали Славы, им нужно только Железо и Камни Драконов, из которых созданы драконы

Убивая драконов, охотник получает (положить на корабль):

За Зелёного Дракона – одну фишку Железа

За Красного Дракона – две фишки Железа

За Золотого Дракона – одну фишку Камня Дракона

Обменивая добытые фишки Железа/Камня в материковых гаванях на Дракоины, охотник может покупать войска (для охоты) и железо (для перепродажи на другом материке), имея два Камня Дракона охотник может призвать мага.

В своих гаванях охотники могут держать добытые фишки, но не больше трёх.

Бой с игроками и драконами происходит по стандартным правилам - взрослые должны помочь детям рассчитать урон и потери (развитие навыков счёта)

В дополнении к игре охотники победить не могут, только играть со взрослыми.

Турниры и чемпионаты

С определённой периодичностью по базовым правилам игры и различным дополнениям проводятся турниры и чемпионаты с розыгрышами различных призов и денежных вознаграждений. Факт покупки базовой версии игры предоставляет Вам участие в одном из турниров при предъявлении сертификата (подробности на www.dragonis.ru):



ОСТРОВ ДРАКОНА



Дополнительные материалы, инструкции, правила,
различные дополнения и расширения, видеоролики
и многое другое.

www.dragonis.ru
[instagram.com/dragonis_ru](https://www.instagram.com/dragonis_ru)