

# ПРАВИЛА ИГРЫ

ТАВЕРНЫ И ДРАКОНЫ



# СОСТАВ ИГРЫ

*Через семь дней в город  
прибудет король!*

*Совсем скоро начнётся состязание  
между тавернами за право организовать  
пир в честь приезда короля.*

*Пиробадурры, жонглёры и весёлый  
народ наводняют улицы города, чтобы  
поддержать любимые таверны,  
работники которых отправятся за  
самыми редкими ингредиентами  
и самыми сочными кусками  
драконьего мяса.*

*Какая таверна привлечёт больше всего  
героев и приготовит самые аппетитные  
блюда, чтобы завоевать титул лучшей  
таверны в этом году?*



Игровое поле



5 планшетов таверн



25 карт героев



5 двусторонних жетонов локаций



12 карт событий



28 карт рецептов



24 карты целей



5 карт-памяток



7 планшетов драконов



7 фишек драконов



3 кубика охоты (🎲)



14 маркеров урона



15 фишек работников  
(по 3 каждого цвета)



25 кубиков действий (🎲)  
(по 5 каждого цвета)



10 маркеров  
(по 2 каждого цвета)



Жетон первого игрока



Жетон короля игрока



25 кристаллов энергии



25 жетонов монет



66 жетонов ингредиентов (15 волшебных грибов, 14 диких растений, 14 лавовых специй, 13 яиц дракона, 10 жетонов мяса дракона)



10 жетонов рун переброра



12 жетонов ран



3 жетона трофеев



5 жетонов кузницы



5 жетонов подземелья



3 жетона огня



4 жетона льда



4 жетона запрета доступа

Тканевый мешочек



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы играете за владельца таверны, и ваша задача — привлекать в неё как можно больше известных героев, а также побеждать опасных драконов и собирать редкие ингредиенты, чтобы приготовить самые изысканные блюда.



Эти достижения принесут вам победные очки. В конце игры владелец лучшей таверны, набравший больше всех очков, будет объявлен победителем!

Игра длится 7 раундов, в ходе которых игроки по очереди выполняют различные действия.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле в центр стола.

- 1 Перемешайте карты рецептов и сформируйте из них колоду. Положите её лицевой стороной вниз на отмеченное на игровом поле место и раскройте верхнюю карту колоды, положив её лицевой стороной вверх.
- 2 Перемешайте карты героев и сформируйте из них колоду. Положите её лицевой стороной вниз на отмеченное на игровом поле место и раскройте 4 верхние карты колоды, положив их лицевой стороной вверх.
- 3 Перемешайте планшеты драконов и случайным образом выберите 2 из них. Положите эти планшеты лицевой стороной вниз на отмеченное на игровом поле место.
- 4 Поместите жетон короля на крайнюю правую ячейку шкалы.
- 5 Перемешайте жетоны локаций и случайным образом выберите 4 из них. Поместите эти локации на отмеченные на игровом поле места. Для первой игры рекомендуется использовать следующие локации: зачарованные руны, ярмарка, магический портал и подземелье, выложив их в таком порядке.



Если вы играете вдвоём, каждую локацию можно посетить лишь один раз за раунд. Поместите жетон запрета доступа на правую ячейку со стоимостью действия.

- 6 Поместите 4 диких растения, 3 волшебных гриба, 2 лавовые специи и 1 яйцо дракона в мешок. Затем, доставая жетоны из мешка, случайным образом поместите по одному жетону ингредиента на каждую пустую ячейку ингредиента на поле.
- 7 Дайте каждому игроку 1 кристалл энергии, 1 золотую монету, а также планшет таверны и 5 кубиков выбранного цвета. Затем каждый игрок должен разместить 3 работников своего цвета в зоне городских ворот (8), а свой маркер в начале шкалы победных очков (9).

Поместите все остальные компоненты (жетоны, кубики охоты и так далее) рядом с игровым полем.

Случайным образом определите первого игрока и дайте ему жетон первого игрока.

**Вы готовы начать игру!**



# ОБЗОР ИГРЫ

## 1) НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда каждый игрок бросает все 5 своих кубиков действий и кладёт их на эмблему своей таверны на планшете таверны.



Каждый игрок складывает значения на своих кубиках.

Игрок с наименьшим результатом становится первым игроком. В случае ничьей жетон первого игрока передаётся претенденту, находящемуся ближе всего (по часовой стрелке) к текущему первому игроку.

Все игроки, на чьих кубиках сумма значений равна **10 или меньше**, получают по 1 золотой монете в качестве компенсации.

## 2) ХОДЫ ИГРОКОВ

Игроки делают ходы по очереди, передавая ход по часовой стрелке.

В каждый свой ход игрок использует 1 из своих кубиков действий.

## 3) КОНЕЦ РАУНДА

Все кубики возвращаются к владельцам, а игровое поле подготавливается к следующему раунду (стр. 13).

# ВАШ ХОД

В каждый свой ход вы выбираете один из доступных вам кубиков и помещаете его на незанятую ячейку действия, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- ◆ Получить золотые монеты (стр. 7)
- ◆ Получить кристаллы энергии (стр. 7)
- ◆ Активировать работника (стр. 8)
- ◆ Приготовить блюдо по рецепту (стр. 11)



## ПОЛУЧЕНИЕ ЗОЛОТЫХ МОНЕТ

*Отправляйтесь в королевский банк и одолжите немного монет, чтобы привлечь известных героев в таверну.*

Выберите кубик действия и поместите его на незанятую ячейку в королевском банке (1). Получите столько монет, сколько указано под этой ячейкой.

Значение на вашем кубике должно соответствовать значению, указанному в ячейке, на которую вы хотите поместить кубик. При этом на крайнюю правую ячейку можно поместить кубик с любым значением.

На каждой ячейке, кроме крайней правой, может находиться лишь 1 кубик. На крайней правой ячейке может находиться любое количество кубиков. Каждый игрок может поместить в область банка только один кубик за раунд.

## ПОЛУЧЕНИЕ КРИСТАЛЛОВ ЭНЕРГИИ

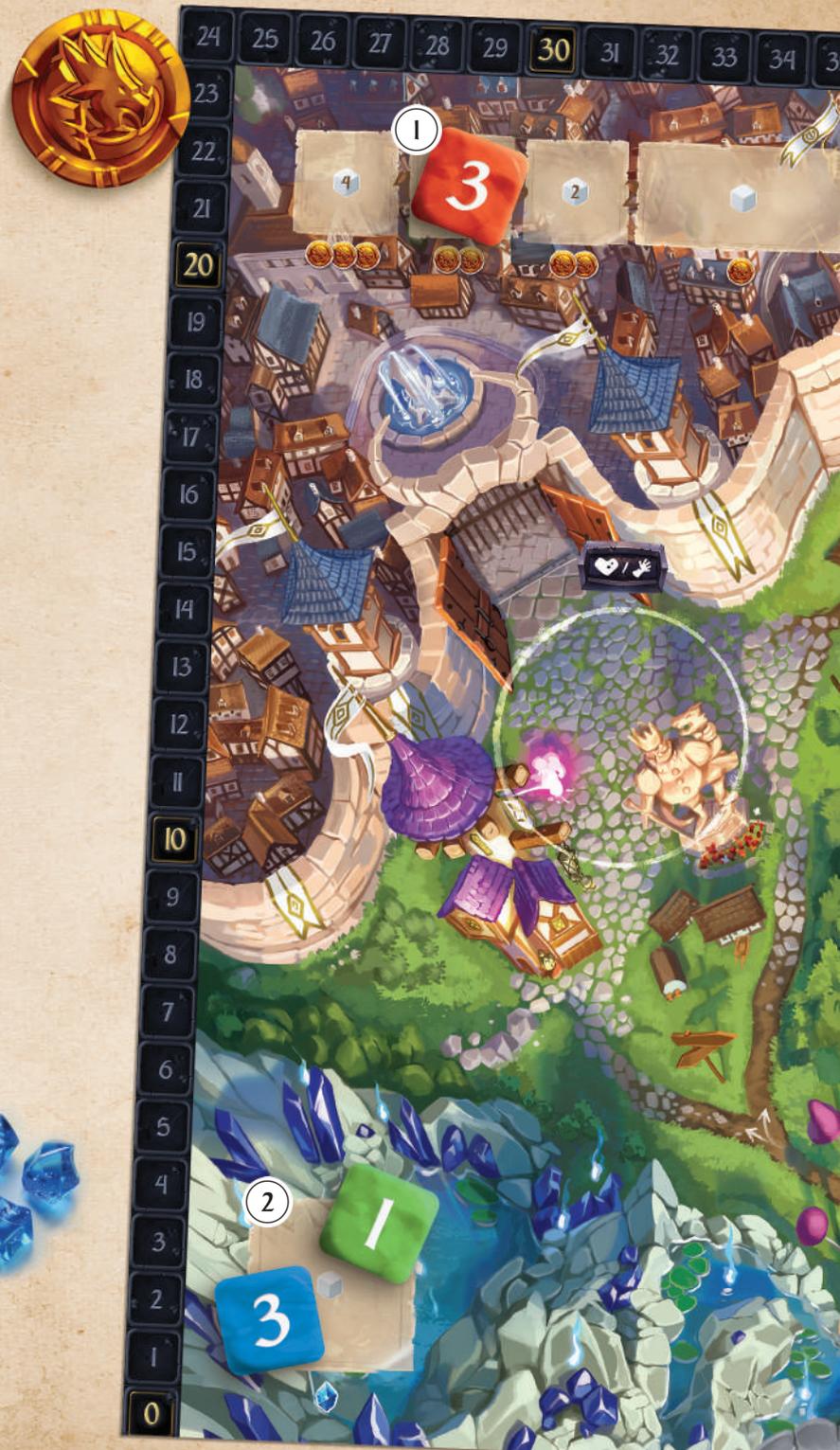
*Ваши работники потребуются немало энергии, чтобы исследовать местность и охотиться на драконов.*

Выберите кубик действия и поместите его на источник энергии (2). Получите число кристаллов энергии, равное значению на кубике.

На этой ячейке может находиться любое количество кубиков. Игрок может поместить на эту ячейку несколько кубиков за раунд (но только 1 кубик в ход).

Число доступных кристаллов ограничено числом кристаллов в общем запасе.

Сброшенные кристаллы возвращаются в общий запас.





## АКТИВАЦИЯ РАБОТНИКА

*Ваши верные работники несут груз ответственности за поиск редких ингредиентов по всему королевству.*

Выберите кубик действия и поместите его на незанятую ячейку работника (1) на планшете своей таверны на собственный выбор.

Когда работник активирован, он обязан переместиться. До или после перемещения он также может собрать ингредиент, посетить локацию и/или поохотиться на дракона.

Каждый работник может быть активирован лишь один раз за раунд.



## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Ваш работник перемещается по полю на число зон (представлены белыми окружностями), **равное** значению на использованном кубике.

Работники всегда перемещаются по тропинкам на игровом поле и всегда двигаются по часовой стрелке. Работники также могут сворачивать на развилках тропинок (2).



Работник в ботинках всегда перемещается на одну дополнительную зону (то есть проходит от 2 до 5 зон).

## Руны переброса

Когда ваш работник останавливается в зоне старого клёна (3) или перемещается через неё, получите руны переброса.

В любой момент своего хода вы можете сбросить одну из рун, чтобы перебросить один кубик действия или охоты.



## Сохранение ингредиентов и лечение ран

До или после перемещения работник, находящийся в зоне городских ворот (4), может:

- ♦ переместить все ингредиенты, которые несёт, в вашу кладовую (5), сделав их доступными для использования
- ♦ во время приготовления блюда по рецепту (стр. 11); сбросить все свои жетоны ран.



## СБОР ИНГРЕДИЕНТА

**Один раз за активацию**, до или после перемещения, работник может собрать ингредиент из своей зоны.

Возьмите жетон ингредиента с игрового поля (6) или напрямую из запаса, если ингредиент напечатан прямо на поле (7). Поместите его на свободную ячейку под активным работником на планшете своей таверны (8).

Если у этого работника не осталось свободных ячеек, он не может собрать ингредиент. Вы не можете сбрасывать ингредиенты, чтобы освободить место для новых.



Сильный работник может нести дополнительный ингредиент.



Зоны считаются смежными с локациями, обозначенными одной буквой с ними на поле (см. выше).

## ПОСЕЩЕНИЕ ЛОКАЦИИ

До или после перемещения ваш работник может посетить локацию, смежную с его зоной. Оплатите стоимость (9) посещения локации, поместив необходимые ресурсы прямо на жетон локации — это нужно, чтобы отметить, что локацию уже посещали в этом раунде.

В каждой локации есть две ячейки, то есть её можно посетить лишь дважды за раунд (а при игре вдвоём — один раз за раунд). Оплатив стоимость посещения, немедленно примените эффект локации (10).

Подробное описание свойств всех локаций вы можете найти на обратной стороне буклета правил.

Работник может посетить **несколько локаций** за ход, но каждую из них он не может посетить более одного раза за ход.

Работник **не может** посетить локацию, занятую драконом.



## ОХОТА НА ДРАКОНА

Один раз за активацию, до или после перемещения, работник может поохотиться на дракона в локации, смежной с его текущей зоной.

Сбросьте от 1 до 3 кристаллов энергии (1), чтобы получить и бросить такое же число кубиков охоты (2). Для получения наилучших результатов с умом используйте свои руны переброса, способности и бонусы героев (стр. 12).

### 1) Ваш работник атакует дракона

За каждый символ ,  или , который выпал на кубиках охоты, разместите маркер урона на ячейку с совпадающим символом на планшете дракона (3).

Вы обязаны разместить маркер урона, если это возможно.

Если в игре участвует менее 4 игроков, игнорируйте строку 4+ на планшете.

Если вы закрыли все символы в одной строке, получите награды, указанные справа от неё:



Получите монеты / кристаллы / руны переброса.



Поместите жетон мяса дракона на свободную ячейку этого работника на своём планшете таверны.



Продвиньте свой маркер на шкале победных очков.

Если вы выкладываете последний маркер урона на дракона (все строки урона оказываются заполнены), возьмите случайный жетон трофея (4) и держите его рядом с собой лицевой стороной вниз до конца игры. Уберите фишку дракона с игрового поля.



### 2) Дракон наносит ответный удар

Ваш работник получает рану за каждый символ , который выпал на кубиках охоты.



Работник в шлеме и с щитом хорошо экипирован: он игнорирует , выпавшие на кубиках охоты.

Когда работник получает рану, поместите жетон раны на одну из свободных ячеек этого работника на своём планшете таверны. Если все ячейки заняты, сбросьте ингредиент, а на освободившееся место поместите жетон раны.



Если дракон всё ещё в игре, а на кубиках выпал хотя бы один символ , дракон проводит разрушительную особую атаку (5). Примените эффект, указанный на планшете дракона.



# ПРИГОТОВЛЕНИЕ БЛЮДА ПО РЕЦЕПТУ

*Поджаренный хвост дракона с шепоткой пылающей лавовой специи, поданный с вкуснейшим салатом из волшебных трав.*

Выберите кубик действия с любым значением и поместите его на рецепт, по которому хотите приготовить блюдо (6), а затем сбросьте нужные ингредиенты из своей кладовой (7) в общий запас.

Затем заберите карту рецепта приготовленного блюда себе и получите число победных очков, равное:

- ◆ числу победных очков, указанному на карте рецепта, плюс
- ◆ значение кубика, который вы поместили на рецепт, плюс
- ◆ бонус, указанный на ячейке, с которой вы забрали карту рецепта (+1 или +2)

Переместите свой маркер на шкале победных очков (8) на соответствующее число ячеек, а карту рецепта приготовленного блюда положите рядом со своим планшетом таверны.

Продвиньте оставшиеся карты рецептов вниз, чтобы заполнить освободившуюся ячейку, а затем раскройте новый рецепт из колоды.



# ГЕРОИ

*Доблестные герои ждут на рыночной площади и всегда готовы помочь вашим работникам. За это они хотят всего лишь немного свежей медовухи да пару золотых монет.*

## НАЁМ ГЕРОЯ

Вы можете нанять героя с рынка в любой момент своего хода. Заплатите столько золотых монет, сколько указано на карте героя (1), а затем поместите карту героя снизу от своего планшета таверны. В конце игры герои также приносят победные очки (2).

Обновите рынок, раскрыв нового героя из колоды вместо нанятого.

## ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ

В свой ход вы можете применить способности любых героев в вашей таверне. Чтобы сделать это, поверните карту героя горизонтально и примените её эффекты (3).

Если перед описанием способности есть символ , для её применения вы должны активировать работника в этот ход, а эффект этого героя применяется на активного работника.

Повернутые герои считаются **истощёнными** — вы более не можете использовать их способности.

В начале раундов 3, 5 и 7 разверните карты всех истощённых героев — их способности вновь становятся доступны!



## БОНУСЫ ГЕРОЕВ

У каждого героя есть бонус (4), который можно применить лишь **один раз за игру**.

Поместите один из ваших кристаллов энергии на ячейку бонуса на карте героя, а затем немедленно примените его эффект:

-  Добавьте жетон соответствующего ингредиента в свою кладовую.
-  Получите монету.
-  Получите руну переброса.
-  Измените результат броска одного кубика охоты на указанный.

Кристалл энергии, помещённый таким образом на карту героя, остаётся на ней **до конца игры**, показывая, что бонус уже был получен.

# КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки использовали все 5 своих кубиков. Выполните следующие шаги по порядку:

**А)** Каждый игрок забирает все свои кубики с игрового поля.

**Б)** Верните все кристаллы энергии и жетоны, находящиеся в локациях, в общий запас (*при игре вдвоём, оставьте все жетоны запрета доступа на месте*).

**В)** Переместите все карты рецептов вниз на одну ячейку и раскройте новый рецепт. Рецепт, который покидает самую нижнюю ячейку, сбрасывается.

**Г)** Переместите жетон короля на одну ячейку левее на шкале (5). Примените эффекты всех символов, которые при этом пересёк жетон короля, сверху вниз.



## Ах, сладкая медовуха!

Разверните все карты истощённых героев — их способности вновь становятся доступны.



## Дракон пробуждается

Раскройте планшет дракона и поместите соответствующую фишку дракона в обозначенную на планшете дракона локацию (6). Затем примените эффект пробуждения дракона (7).

Если на поле уже есть дракон, он исчезает. Уберите его фишку и планшет из игры.



## Ощущается как... магия!

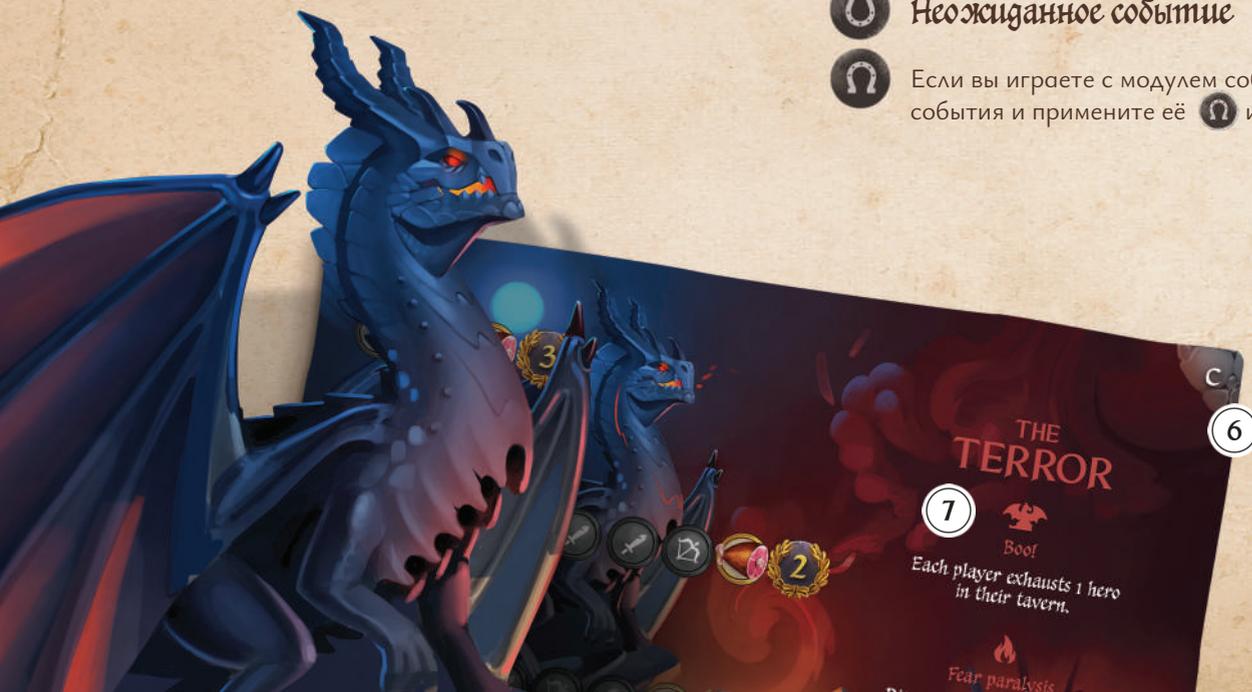
Сбросьте все жетоны ингредиентов с игрового поля. Поместите 4 диких растения, 3 волшебных гриба, 2 лавовые специи и 1 яйцо дракона в мешок. Затем, доставая жетоны из мешка, случайным образом поместите по одному жетону ингредиента на каждую пустую ячейку ингредиента на поле.



## Неожиданное событие



Если вы играете с модулем событий, раскройте карту события и примените её (или эффект).



# КОНЕЦ ИГРЫ

*Король уже у городских ворот, и он голоден!  
Где ему предстоит пировать сегодня?*

Игра завершается в конце 7 раунда.

???? ???? ?

В последнем раунде в конце активации **каждого работника** этот работник перемещается в зону городских ворот, а все его ингредиенты помещаются в вашу кладовую.



Каждый игрок перемещает свой маркер на шкале победных очков, получая очки за:

- ◆ героев в своей таверне,
- ◆ жетоны трофеев, полученные за убийство драконов,
- ◆ карты целей (если вы играли с модулем целей),
- ◆ ингредиенты в своей кладовой (1 очко за каждый).

**Игрок с наибольшим числом победных очков побеждает в игре!**

В случае ничьей побеждает тот, кто приготовил блюдо по самому ценному (по победным очкам) рецепту. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.



# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

**Создатели:** Квентин Верне, Марк Верне

**Иллюстрации:** Батист Мишар, Настя Лен

**Издатель:** Lord Raccoon Games

**Редактура:** Майкл Шемайл, The Geeky Pen

**Особая благодарность:** Philou за его мастерство в 3D. Quackalope, BoardGameCo, The Board Game Nexus, Game Brigade, Tantrum House, La Mesa de Dam и Nox Spellenzolder, чья помощь помогла рассказать об игре широкой аудитории. Элоди и нашим семьям за то, что были на нашей стороне в этом безумном приключении!

И конечно же, огромное спасибо тем 2767 людям, которые поддержали игру, за их энтузиазм. Без вас это всё было бы невозможно.

Поздравляем тех, чьи идеи воплотились в этой игре: Джастин Холл («Шахтёр», «Перчатка силы», «Яйцо грифона»), Кевин Паласиос («Рог героя», «О, Лили», «Осколки металла», «Разносчик бочек»), Ривера Чарли («Заклинатель драконов»), Эммануэль Самора («Военачальник»), Франсиско Амадо (дракон Титан, «Пантеон героев», «Каменное яйцо», «Фея в банке»), Фелипе Суарес Перандонес (дракон Полюс), Лорд Грислан («Чёрный рынок»), Дэмиен Вуд («Раненое крыло») и Эрик Витцель («Поддельная пыльца феи»).

# МОДУЛИ

*Чтобы сделать игру более стратегической и разнообразной, добавьте в неё модули по вкусу. Модули можно добавлять к базовой игре в любой комбинации.*

## СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ

**Подготовка:** перемешайте карты целей, а затем раскройте одну из них — это будет общая цель. Затем раздайте каждому игроку по 2 карты целей. Каждый игрок выбирает одну из них и оставляет себе (взакрывает), а другую карту сбрасывает.

**Правила:** в конце игры игроки зарабатывают очки за выполнение своей скрытой цели и/или за выполнение общей цели.



## СОБЫТИЯ

**Подготовка:** перемешайте карты событий и поместите колоду событий лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

**Правила:** в конце раундов 1, 2, 4 и 5 раскройте 1 карту из колоды и примените  или  эффект на ней, в соответствии с тем, какой символ указан на шкале раундов.



## СИЛА ТАВЕРНЫ

**Подготовка:** поместите маркер своего цвета на крайнюю левую ячейку шкалы силы вашей таверны ().

**Правила:** когда вы выкладываете кубик действия со значением 1, переместите свой маркер на шкале силы таверны на 1 ячейку вправо. В любой момент своего хода вы можете применить эффект любой ячейки на шкале силы, на которой ваш маркер находится или которую он уже прошёл. Применив этот эффект, верните маркер на крайнюю левую ячейку шкалы:

-    Получите монету / кристалл / руну переброса.
-  Добавьте жетон соответствующего ингредиента в свою кладовую.
-  Измените результат броска на одном кубике охоты на символ  или .
-  Переместите одного из своих работников в любую зону.



## ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ



**Искательница ингредиентов:** вы выбираете, какие 2 ингредиента хотите поменять местами. При этом один ингредиент должен нести ваш работник, а второй — другой целевой работник.



**Листочек:** поменяйте значения на ваших доступных кубиках действий так, чтобы они совпадали с кубиками любого другого игрока.



**Страж:** увеличьте значения на всех ваших доступных кубиках действий на 1 (т.е. 1 становится 2, 2 становится 3, 3 становится 4, 4 остаётся неизменной).



**Картограф:** поместите ресурсы на жетон локации, как обычно. Вы можете посетить локацию, занятую драконом.



**Похититель мыслей:** скопируйте способность любого героя (истощённого или нет) в своей таверне, таверне другого игрока или на рынке.



**Дрессировщик сов:** поместите 1 ингредиент из зоны, где находится ваш работник, в свою кладовую.



**Следопыт:** если для посещения локации требуется потратить какие-то ресурсы, кроме кристаллов энергии (например, монеты), вы должны оплатить эту стоимость посещения, как обычно.



**Призыватель:** поместите копию ингредиента на любой совпадающий ингредиент, который несёт один из ваших работников.

## ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ЛОКАЦИЙ



**Костёр**  
Перебросьте кубик вашего работника. Этот работник немедленно получает вторую активацию, используя новое значение на кубике.



**Магический портал**  
Переместите своего работника в любую другую зону.



Возьмите случайный жетон подземелья из тех, что лежат лицевой стороной вниз, а затем примените его эффект.  
**Монеты / победные очки:** получите указанную награду, а затем прекратите или продолжите исследование подземелья.  
**Рана:** ваш работник получает рану, а исследование завершается.



**Кузница**  
Возьмите свободный жетон кузницы из лежащих лицевой стороной вниз и положите его рядом со своим планшетом таверны (не более 1 жетона). Во время своей следующей охоты на дракона сбросьте этот жетон и положите маркер урона на соответствующий символ на планшете дракона.



**Зачарованные руны**  
Перебросьте любое число доступных вам кубиков действий.



**Странствующий караван**  
Все ингредиенты, которые несёт ваш активный работник, перемещаются в вашу кладовую.



**Алхимическая лаборатория**  
*Стоимость: 1 кристалл энергии и 1 жетон лавовой специи*  
Сбросьте 1 жетон лавовой специи, который несёт ваш активный работник, и получите 2 золотые монеты.



**Ярмарка**  
*Стоимость: 1 или 2 золотые монеты*  
Поместите 1 жетон дикого растения, 1 волшебный гриб или 1 лавовую специю из общего запаса в свою кладовую.



**Чёрный рынок**  
*Стоимость: 1 золотая монета и -2/-3 победных очка*  
Поместите 1 яйцо дракона или 1 мясо дракона из общего запаса в свою кладовую.



**Пантеон героев**  
Обменяйте героя в вашей таверне на героя на рынке. Новый герой входит в игру неистощённым.

## КАРТЫ ВСЕГДА ПРАВЫ

Если способность героя (или эффект локации) противоречит правилам, следуйте инструкциям на карте (или жетоне локации).

Например, сборщик грибов позволяет вашему работнику собрать ингредиент дважды за ход.

## ГЛОССАРИЙ

**Доступные кубики действий:** все кубики действий, помещённые на эмблему таверны на планшете таверны игрока, которые ещё не были использованы в этом раунде.

**Зоны:** ячейки на поле, по которым перемещаются работники. Они представлены белыми окружностями.

**Истощённый:** герой становится истощённым, когда его карта поворачивается горизонтально. Способность такого героя не может быть использована, пока карта не будет развёрнута вертикально.

**Кладовая:** область рядом с вашим планшетом таверны, где вы храните ингредиенты, собранные вашими работниками.

**Незанятая ячейка:** ячейка, на которой ещё не находится другой кубик или жетон.

**Нести:** работник несёт ингредиент, если он занимает ячейку этого работника на планшете таверны.

