

ДРАКОНЫ






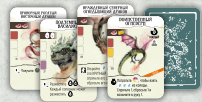





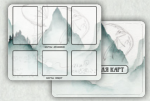










Автор игры Конни Фогельманн

Иллюстрации Клементины Кампарду

Неофициальный перевод на русский язык по версии Zubrik, Lexster, Contramot u Varibal

1-5 игроков · 90 минут · возраст 14+

Вы – Драколог-любитель в мире Драконов, месте, где небеса бороздят драконы всех форм, размеров и цветов. Развейте скрытый лабиринт, который вы недавно обнаружили в этих землях, и заселите его этими прекрасными существами.

БУМАЖНЫЕ/КАРТОННЫЕ	МОНЕТЫ/ЖЕТОНЫ/ЯЙЦА/МАРКЕРЫ	ФИШКИ ИГРОКОВ
1 трек Гильдии Драконологов 	45 монет (серебро) 	по 1 фишке исследователя каждого цвета 
4 (двусторонних) тайла Гильдии Драконологов 	25 жетонов мяса (красные). 	8 маркеров игроков (4 для подсчёта очков; 4 для Гильдии) каждого цвета.
183 карты драконов («драконы») 	25 жетонов золота (жёлтые) 	
75 карт пещер 	25 жетонов кристаллов (фиолетовые) 	По 1 фишке гильдии каждого цвета 
1 дисплей для карт 	25 жетонов молока (белые). 	
1 счётчик раундов 	55 яиц 	
10 (двусторонних) тайлов целей 	20 жетонов множителя (для ресурсов и яиц) 	
5 планшетов игроков 	1 маркер раунда 	
10 (двусторонних) подсказок 	1 жетон первого игрока 	
1 блокнот для подсчёта очков 		

СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре	2
Обзор	4
Откопать	5
Заселить	6
· Эффекты дракона	7
· Детёныши	9
Исследовать	10
Дополнительные правила	11
Гильдия дракологов	12
Окончание раунда	14
Конец игры и подсчёт очков	15

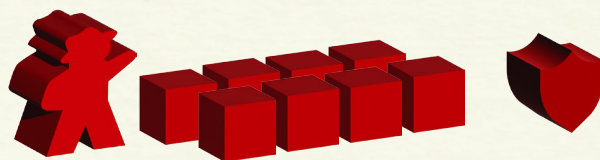
ПРИМЕЧАНИЕ: Количество ваших маркеров игроков ограничено, но все остальные компоненты – нет. Если во время игры у вас закончатся элементы, не являющиеся игровыми маркерами, используйте подходящую замену.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите в центре стола следующие элементы игры:

- 1 ТРЕК ГИЛЬДИИ ДРАКОНОЛОГОВ** Случайным образом выберите 1 из 4 тайлов Гильдий и поместите его в центр трека Гильдии Драконологов соответствующей стороной (в зависимости от количества игроков) вверх.
- 2 ДИСПЛЕЙ ДЛЯ КАРТ**
 - i ДРАКОНЫ** Перемешайте всех драконов вместе и поместите 3 карты лицевой стороной вверх на дисплей в отведённых для этого местах. Положите рядом колоду драконов (лицевой стороной вниз).
 - ii КАРТЫ ПЕЩЕР** Перемешайте все карты пещер вместе и поместите 3 карты пещер лицевой стороной вверх на дисплей в отведённых местах. Поместите колоду карт пещер рядом (лицевой стороной вниз).
- 3 СЧЁТЧИК РАУНДОВ** Поместите маркер раунда на ячейку «Раунд 1». Перетасуйте жетоны целей, затем случайным образом выложите 4 из них на отведённые места на счётчике раундов случайной стороной вверх. Остальные уберите в коробку.
- 4** Поместите монеты, яйца и все жетоны в общий резерв, доступный для всех игроков.

КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ:



1 планшет игрока и все фишки игрока одного цвета (1 исследователь, 8 маркеров игроков и 1 фишка гильдии)



6 монет

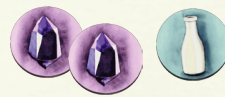


1 яйцо



3 карты драконов (из колоды)
и 3 карты пещер (из колоды)

Выберите 4 карты (в любой комбинации драконов и пещер), чтобы оставить их в качестве стартовой руки неважно лицом вверх или вниз. Сбросьте остальные 2 карты, создав общую стопку сброса лицом вверх.



3 ресурса по выбору

Получите 3 жетона в любой комбинации: золото, кристаллы, мясо и молоко.

Все яйца используются одинаково. Они сделаны разноцветными для создания атмосферы игры.

СОВЕТ: Рекомендуем игрокам сначала посмотреть свои стартовые карты, и выбрать на их основании, какие ресурсы получить из общего резерва. Обычно (хотя и не всегда) игроки желают получить ресурсы, соответствующие их одному или нескольким стартовым драконам.

ЗАТЕМ КАЖДЫЙ ИГРОК:

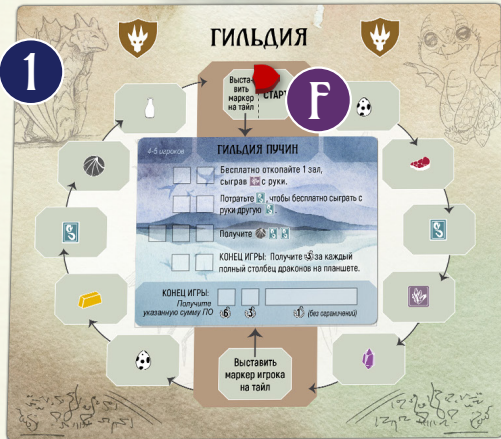
- A** Кладёт перед собой свой игровой планшет (см. рисунок справа).
- B** Размещает свои стартовые ресурсы слева от планшета.
- C** Кладёт стартовое яйцо на один из двух слотов гнезда (иконки гнезда слева) на своём планшете.

ВАЖНО: Несмотря на наличие двух слотов гнезда, игроки начинают игру только с одним яйцом.
- D** Кладёт свои стартовые монеты слева от планшета.
- E** Размещает своего исследователя на ячейке «База» (на игровом планшете).
- F** Размещает свою фишку гильдии на поле «СТАРТ» трека Гильдии Драконологов.
- G** Размещает рядом остальные маркеры игрока, драконов и карты пещер.

Дайте жетон первого игрока произвольно выбранному игроку и начните игру.



3	2	3	4
СЧЕТАЧИК	Получите 6 монет	Получите 6 монет + 1 монета	Получите 6 монет
Посчитайте	Посчитайте	Посчитайте	Посчитайте
Малые драконы на вашем планшете	Драконы на вашем планшете	Драконы и карты пещер в вашем Золотом Гроу (оплачив карты, очки, золотые драконы)	Драконы с или на вашем планшете
4	5	1-6 место	7
0	2	2-4 место	4
0	0	3-5 место	5
0	0	ВСЕ ОСТАВШИЕ	0
			КОНЕЦ ИГРЫ



2

ЗЕЛЕНЬ ПРИЗВАК

УСТАЛЫЙ ДРАКОНОЧ

ОБЪЕКТОРИИ ТРОУБИМ ПИЩОМ

КАРТЫ ДРАКОНОВ

КАРТЫ ПЕЩЕР

i

ii



А КОПАТЬ

Б ЗАСЕЛИТЬ

В ИССЛЕДОВАТЬ

Г ХРАНИТЬ НЕ БОЛЬШЕ 2 ЯИЦ

С

БАГРОВАЯ ПЕЩЕРА

ЗОЛОТОЙ ГРОТ

АМЕТИСТОВАЯ ВЕЗДА

ЧТОБЫ ОТКОПАТЬ

СТАБИЛЬНОВАЯ

Собирайте до 2 монет с руки. Разместите 2 монеты за каждую.

ОБЗОР

В игре ДРАКОНЫ вам предстоит обустроить логова для драконов. Ваши убежища начинаются с первых 3-х незакопанных залов -- самые левые залы в Багровой пещере, Золотом гроте и Аметистовой бездне. На протяжении всей игры вы будете разведывать эти 3 пещеры слева направо: сперва откапывая каждый следующий пустой зал, а затем заселяя драконов в эти откопанные залы пещер.

В свой ход вы выполняете 1 из 5 действий:

- (1) откопать зал;
- (2) заселить дракона в откопанный зал;
- (3) исследовать Багровую пещеру;
- (4) исследовать Золотой грот;
- (5) исследовать Аметистовую бездну.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится 4 раунда. В каждом раунде игроки ходят поочередно, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока каждый не спасует.

Если игрок использовал все свои монеты или у него на руке нет драконов, которыми он хотел бы (или может себе позволить) сыграть, или просто принимает такое решение - он пасует. Единоразово спасовав, игрок больше не может делать никаких дополнительных ходов в этом раунде, но продолжает получать бонусы, возникающие во время действий других игроков.

Остальные игроки продолжают ходить по очереди, пока не потратят все свои монеты или не решат спасовать по другой причине. Как только спасовали все игроки, раунд заканчивается.

Обратите внимание, что когда игроки пасуют, они могут перенести в следующий раунд монеты, ресурсы, карты пещер, драконов и размещённые на гнёздах яйца.

ВАЖНО Ни при каких условиях вы не имеете права размещать игровые элементы на планшетах других игроков или убирать их с них; все применяемые вами эффекты позволяют взаимодействовать только с общим резервом, полями в центре стола (трек гильдии, дисплей для карт и т. д.) и вашим планшетом.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество победных очков (ПО). Их можно заработать различными способами, включая количество ПО за сыгранных драконов, яйца, спрятанные карты, выполненные цели и Гильдию.

ТЕРМИНЫ

ПЛАНШЕТ ИГРОКА личный игровой планшет, на котором игрок выкладывает свои карты пещер, драконов и яйца.

КАРТА ПЕЩЕР Квадратные карты, которые добавляются на планшет игрока в результате действия «откопать». Каждая разыгрываемая карта пещеры закрывает 1 из 9 пустых ячеек на планшете игрока и превращает это место в откопанный зал.

ДРАКОН Прямоугольные карты, которые могут быть размещены на любом откопанном зале, включая 3 начальных незакопанных зала.

ПЕЩЕРА Горизонтальный ряд ячеек на планшете игрока. На каждом планшете есть три пещеры: Багровая пещера, Золотой грот и Аметистовая бездна.

РЕСУРСЫ Жетоны золота, кристаллов, мяса и молока. Монеты и яйца - не «ресурсы».

АКТИВЫ Ресурсы, монеты, яйца и карты.

СБРОСИТЬ/ПОТРАТИТЬ Уберите карты, монеты, яйца или ресурсы из своей игровой зоны, с руки или с гнёзд, поместив их в общий резерв. Карты всегда сбрасываются лицевой стороной вверх.

ЗАПЛАТИТЬ Для выполнения действия игрок оплачивает его цену в монетах и иногда яйцах, поместив их на ячейки планшета, где указана соответствующая цена. Это позволяет отслеживать, какие действия были осуществлены в текущем раунде.

СОВЕТ: Настоятельно рекомендуем использовать большую часть своих монет (или все) до того, как спасовать. В начале каждого раунда игроки получают доход в размере 6 монет (и в редких случаях могут получить 1 дополнительную монету после того, как спасовали в этом раунде). В конце каждого хода или раунда у игрока должно оставаться не больше 9 монет, 9 карт и 9 жетонов ресурсов, лишние он должен сбросить.



В СВОЙ ХОД

Выберите одно действие на своём игровом планшете (откопать, заселить или исследовать), переместите туда своего исследователя, оплатите стоимость этого действия (поместите монету/яйца на ячейку с названием действия), а затем выполните само действие. Если общий резерв яиц или монет иссякает, игроки могут вернуть лишние жетоны со своих планшетов в резерв; при этом они должны обеспечить себе возможность отслеживать число их исследований каждой пещеры в течение раунда.

ОТКОПАТЬ

СЫГРАЙТЕ КАРТУ ПЕЩЕРЫ НА ОДИН ИЗ СВОИХ ЗАЛОВ

1

Выберите для откапывания самый левый пустой зал в одной из трёх пещер. Откапывать залы в каждой пещере вы должны слева направо.

• Первый зал в каждой пещере откопан изначально, поэтому в ходе игры вы можете откопать 2-й, 3-й и 4-й залы в каждой пещере.

• Любую карту пещеры можно поместить в любую пещеру; цвета карт пещер предназначены исключительно для создания атмосферы.



2

Заплатите базовую цену в 1 монету, поместив ее на ячейку действия «Откопать» на своём планшете. Затем заплатите 1 яйцо, если вы раскапываете 3-ю колонку, или 2 яйца, если раскапываете 4-ю.

• Яйца можно брать из любых гнезд драконов в пещере или на самом планшете.

3

Сыграйте карту пещеры с руки на пустой зал, выбранный вами для откапывания.

• Поместите карту пещеры так, чтобы она совпала с пустой ячейкой на планшете, оставив знак остановки видимым (знак изображён ниже ячейки зала пещеры).

4

В любом порядке:

Выполните эффект «при разыгрывании» только что сыгранной карты пещеры.

• Эти эффекты не являются обязательными, но обычно приносят пользу. Обратите внимание: если вы размещаете карту пещеры, которая приносит бонус оппонентам, то всем остальным игрокам должна быть предоставлена возможность получить свою часть дохода (даже если вы откажетесь от своей).

Выполните эффект «при разыгрывании», указанный на только что закрытой ячейке планшета, если он там есть.

• Ячейки в 4-м столбце планшета позволяют вам потратить 3 актива (ресурсы, драконы и карты пещер) в любой комбинации, чтобы получить 1 монету. Применять этот эффект не обязательно.

ПРИМЕЧАНИЕ: Хотя вы можете добавлять на планшет несколько карт пещер в каждом раунде, но за одно действие «Откопать», можно откопать только 1 зал (если только карта пещеры, которую вы разыгрываете, не предписывает иное).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы получаете бонус, позволяющий проводить откапывание бесплатно, вам не нужно платить монету за откапывание или яйца, связанные с помещением карты пещеры в этот столбец.

СОВЕТ: получение дополнительной монеты может быть хорошим бонусом, но и само разведывание последнего зала в каждой пещере тоже! Часто бывает стратегически выгодно откопать этот последний зал до того, как у вас будет достаточно дополнительных активов для обмена.

ЗАСЕЛИТЬ

ДОБАВЬТЕ ДРАКОНА НА СВОЙ ПЛАНШЕТ

1 Выберите дракона с руки.

2 Заплатите базовую цену в 1 монету, поместив ее на ячейку действия «Заселить» на своём планшете. Затем потратьте активы в оплату дополнительной стоимости, указанной в верхнем левом углу карты выбранного дракона (верните их в общий резерв).

- Эта стоимость обычно представляет собой комбинацию золота, кристаллов и мяса, но для некоторых драконов нужны дополнительные монеты, яйцо и/или молоко.



3 Выложите дракона на ячейку на своём планшете, следуя следующим правилам:

- Вы можете заселить дракона только в пещеру, которая соответствует предпочитаемым им местам обитания (цветное поле на левой стороне карты дракона).
- Заселить дракона можно только в откопанном зале на планшете. Обратите внимание, что заселить дракона поверх другого нельзя (если только эффект явно не предписывает это сделать).
- Во всех пещерах заселять драконов надо слева направо.

4 Заселив дракона, примените указанный на его карте эффект «при разыгрывании» (если он есть).

ПРИМЕЧАНИЕ: Хотя за каждый раунд можно сыграть нескольких драконов, но за одно действие заселения можно сыграть только 1 дракона (если только на карте дракона не указано иное).

ВАЖНО: Полностью заполненный планшет игрока может содержать не больше 12 драконов. Эффекты, позволяющие заменить или спрятать уже выложенных драконов, встречаются редко, поэтому выбирайте внимательно!





ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ЗНАКОМЫ С ИГРОЙ «КРЫЛЬЯ»

...обратите внимание на следующие важные отличия:

- Действия выполняются за оплату монетами и часто яйцами (без кубиков).
- Исследуйте свои пещеры слева направо, чтобы применять эффекты (а не справа налево).
- На планшете есть два слота гнезд, которые можно использовать до разыгрывания драконов, так и после.
- Вы начинаете игру с 4 картами на выбор (из 3 драконов и 3 пещер) и 3 любыми ресурсами на выбор.
- Получите 6 монет и 1 яйцо в начале каждого раунда (всего четыре раунда).
- Обмен ресурсов 2 к 1 можно использовать в любое время (не только при разыгрывании карты).
- Вы должны откопать зал, прежде чем в него заселить (сыграть) дракона; вы начинаете игру с 3 уже откопанными.
- Эффекты карт не являются обязательными. Если эффект приносит противнику доход, он может получить его, даже если вы откажетесь.
- В конце вашего хода у вас должно остаться не больше 9 карт, 9 монет и 9 жетонов ресурсов, лишние сбросьте.
- Дружеское начисление ПО за выполнение целей раунда при ничьей. Например, если два игрока разделят первое место, они оба получат за него полное ПО. Следующий игрок занимает второе место.

ЭФФЕКТЫ ДРАКОНОВ

На картах всех драконов содержится описание их эффектов. В зависимости от момента срабатывания эффекты делятся на 4 вида*:

	<p>Условие «при разыгрывании» означает «при заселении» - для карт драконов и «при откапывании» - для карт пещер. Сыграв дракона с эффектом «при разыгрывании», вы в этот же момент можете получить приносимый им бонус. Если у вас нет специального эффекта, бонус от такого дракона вы можете извлечь только один раз.</p>
	<p>Всякий раз, когда ваш исследователь приходит на карту дракона с эффектом «при посещении», вы можете применить его эффект.</p> <p>ВАЖНО: Эффект «при посещении» не срабатывает в момент выкладывания карты (заселения) дракона. Заселение дракона не означает одновременно посещение его.</p>
	<p>Эффект «в конце раунда» приносит доход в конце <u>каждого раунда</u>. Дополнительную информацию см. в разделе «Завершение раунда/Подготовка к новому раунду».</p>
	<p>Эффекты «в конце игры» приносят победные очки (ПО) в конце игры при выполнении определённых ими условий.</p>

Все эффекты в игре срабатывают автоматически и только при наступлении установленного для них события (момента срабатывания), игрок вправе отказаться от получения бонуса, создаваемого эффектом. Получение бонуса от эффекта не является обязательным, хотя обычно в ваших интересах принять его. Если сработавший у вас эффект предусматривает бонус также для других игроков, они должны иметь возможность получить свою часть бонуса или отказаться от неё, даже если вы отказались от получения своей части.

* Описание эффектов дано с учетом разъяснений Дж.Стегмайера в FAQ на сайте игры и на форуме BGG.

ПРИМЕР КАРТЫ ДРАКОНА

Чтобы сыграть этого дракона, заплатите 1 мясо и 1 золото. (Если вы используете действие заселения, чтобы выложить этого дракона, вы должны также заплатить 1 монету.)

Пещеры, где может поселиться этот дракон, указаны цветом в левой части карты. Этот дракон предпочитает обитать в Багровой пещере или Золотом гроте.

Каждый дракон содержит эффект или бонус. Этот дракон имеет эффект «в конце раунда» (описанный выше).

ВОИНСТВЕННЫЙ ОГНЕВЕРН



109

Потратьте     , чтобы взять      из колоды. Спрячьте 1, сбросьте 1 и возьмите в руку 1.

Заработайте 5 ПО за разыгрывание этого дракона.

Драконы бывают четырёх размеров: крупные, средние, мелкие и детёныши.

Слоты для хранения яиц. Драконы могут хранить по 1 яйцу на каждом имеющемся у них символе гнезда (например, у этого дракона только 1 слот для яиц).

Драконы обладают одним из 4 типов характера: робкий, злой, игривый или полезный.

ВАЖНО: Всякий раз, когда дракон ищет определённую категорию (например, в этой же пещере, характер, размер и т. д.), дракон включает в список и себя, если критерий к нему применим. Например, Ухмыляющийся риджбек (карта 130) ищет игривых драконов, чтобы спрятать у них карту; поскольку Ухмыляющийся риджбек – игривый дракон, под него тоже будет подложена карта.

Некоторые драконы и карты пещер требуют от вас сделать запас, спрятать карты, разместить или потратить яйцо:

ЗАПАСТИ РЕСУРС означает поместить этот ресурс на карту дракона. Если не указано иное, запасаемые ресурсы берутся из вашего личного резерва. Запасённые ресурсы остаются на месте до конца игры и приносят 1 ПО каждый, если не указано иное.

- Ресурсы должны быть запасены у дракона, который даёт вам возможность это сделать, если не указано иное. Дракон, который позволяет вам запастись ресурс «здесь», даёт вам возможность запастись ресурс только на карте этого дракона.

СПРЯТАТЬ (КАРТЫ ДРАКОНОВ) означает, что вы подкладываете карту дракона лицевой стороной вниз под карту уже сыгранного ранее дракона на планшете.

Если не указано иное, карты, которые вы кладёте, должны быть взяты из вашей руки. Спрятанные карты остаются на месте до конца игры и приносят 1 ПО каждая, если не указано иное.

- Карты должны быть спрятаны под дракона, который даёт вам возможность это сделать, если в эффекте дракона не указано иное. Дракон, который позволяет вам спрятать карту «здесь», разрешает положить карту только под самого себя.

ВАЖНО: «Спрятать карту» не является разыгрыванием этого дракона.

ВАЖНО: Спрятанные карты не считаются драконами для эффектов «в конце игры» или для выполнения целей к концу раунда, которые требуют, чтобы на вашем планшете игрока было определённое количество или тип драконов. Например, если у вас есть дракон, который даёт вам ПО за каждого среднего дракона, имеющегося на вашем планшете, спрятанные средние драконы не учитываются.

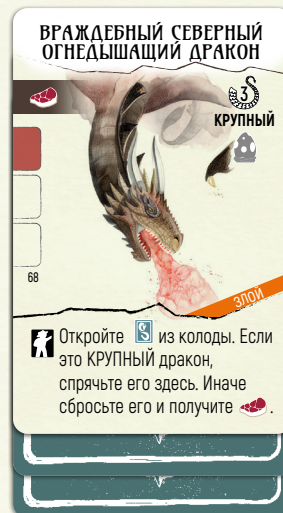
РАЗМЕСТИТЬ ИЛИ ПОТРАТИТЬ ЯЙЦО:

Эффект, позволяющий «разместить яйцо», даёт вам возможность поместить яйцо на любого дракона с пустым слотом гнезда или на один из двух слотов гнезда, изображённых на вашем планшете слева. Каждый слот гнезда, независимо от его местоположения, может содержать 1 яйцо. Если у вас нет пустого слота гнезда, вы не сможете разместить яйцо.

- Обратите внимание, что некоторые драконы предлагают вам разместить яйцо «здесь». Это условие разрешает разместить яйцо только у этого дракона. Другие драконы могут предлагать разместить яйцо где-нибудь в определённой пещере или определённом столбце.

Каждый раз, когда вам предлагается «потратить яйцо», вы можете сбросить яйцо с любого дракона на вашем планшете или из гнезда на самом планшете.

- Обратите внимание, что некоторые драконы требуют, чтобы вы потратили яйцо из определённого места (например, «Потратьте яйцо из любого места в этой пещере»).
- Яйца в гнездах ваших драконов и в гнездах на самом планшете в конце игры приносят по 1 ПО за каждое, если не указано иное.



ДЕТЁНЫШИ

Детёныши – это особый размер драконов. За всех детёнышей требуется заплатить яйцо, а также по 1, 2 или 3 молока. У всех детёнышей есть сложный эффект, включающий три его проявления:



1

Эффект всех детёнышей обязательно срабатывает «при посещении». Всякий раз, когда ваш исследователь приходит к детёнышу, вы можете запасти у него 1 ресурс (молоко или мясо) или спрятать 1 дракона, на карте будет указано, что из этого.

2

Всякий раз, когда вы кладете указанный ресурс на этого детёныша или прячете у него карту, вы получаете бонус. Обратите внимание, что вы получаете этот бонус независимо от того, что вызвало действие эффекта -- нахождение вашего исследователя на этой карте или в результате другого эффекта.

3

В третий раз, когда вы запасаете указанный ресурс у этого детёныша или прячете у него карту, вы получаете его обычный бонус и дополнительно еще один бонус, который возникает единожды за игру и символизирует взросление детёныша.

ВАЖНО: Даже после взросления детёныша вы можете продолжать пользоваться первыми двумя его эффектами (в приведённом выше примере – запасти мясо, чтобы получить золото).

ВАЖНО: Обратите внимание, что малыши детёныши действуют иначе, чем другие драконы с типом эффекта «при посещении». Взрослые драконы с эффектом «при посещении» позволяют вам применить его эффект только когда ваш исследователь посещает карту этого дракона. Напротив, вторая и третья составляющие эффекта всех детёнышей не имеет условия «при посещении», что означает, что их эффект может быть применён всякий раз, когда выполняется соответствующее условие, независимо от того, посетил ли ваш исследователь карту этого детёныша.

ПРИМЕЧАНИЕ: Все хорошие драконологи знают, что большинство детёнышей рождаются глубоко под землей, и для их развития необходимы фиолетовые кристаллы. Поэтому имейте в виду, что большинство детёнышей предпочитают жить в Аметистовой Бездне. Если вы ищете детёнышей, обитающих в Золотом гроте или Багровой пещере, вам будет сложно их найти!

ИССЛЕДОВАТЬ

ИССЛЕДУЙТЕ СВОЮ БАГРОВУЮ ПЕЩЕРУ: Проведите своего исследователя через Багровую пещеру и запустите любые эффекты «при посещении», через которые пройдёт ваш исследователь, выполняя следующие шаги по порядку:

- 1** Всякий раз заходя в Багровую пещеру, вы должны заплатить за вход цену, указанную на игровом планшете. В каждом раунде плата за первое посещение Багровой пещеры составляет 1 монету. Если в этом же раунде вы заходите в эту пещеру второй раз, плата за вход составит 1 монету и 1 яйцо. В третий раз в этом раунде (это максимум и редкость), плата составит 1 монету и 2 яйца.
 - Если вы проходите через свою Багровую пещеру второй или третий раз за раунд, заплатите за вход яйцом (или несколькими) из гнезда любого дракона (или нескольких) или из гнезд на вашем планшете слева.
 - Всякий раз входя в пещеру, оставляйте монету и яйцо(а) на планшете, на соответствующих символах платы за вход, что позволит отслеживать, сколько раз вы исследовали эту пещеру в текущем раунде. Если общий резерв яиц или монет иссякает, игроки могут вернуть лишние предметы в резерв.
- 2** Перемещайте своего исследователя слева направо внутри Багровой пещеры по изображенной в ней тропе и по порядку слева направо запускайте все эффекты «при посещении» ([F1]), которые минует ваш исследователь.
 - Всякий раз, когда вы проходите мимо символа «при посещении» на самом планшете, вы можете получить соответствующий ему эффект.
 - Всякий раз, когда вы перемещаете своего исследователя на дракона со значком «при посещении», вы можете получить его эффект.
- 3** Всякий раз, когда ваш исследователь подходит к знаку [-] (к залу пещеры без дракона), ваш ход заканчивается. Верните своего исследователя на отметку «База».

ПРИМЕР



Таисия впервые за этот раунд посещает свою Багровую пещеру. Она платит за это 1 монету (помещая ее на отведенное место у входа в Багровую пещеру) и продвигает своего исследователя внутри пещеры слева направо.



Она подходит и применяет первый в Багровой Пещере эффект «при посещении» «Получить [монета]» и выбирает получить [монета].

Затем Таисия приходит к дракону Хамелеон Коатль. Здесь она не предпринимает никаких действий, поскольку у этого дракона нет эффекта «при посещении» [F1].

Затем Таисия проходит мимо эффекта «при посещении» «Получите [фишка гильдии]» и продвигает свою фишку гильдии на 1 шаг вперед по треку Гильдии, и сразу получает бонус, на ячейке с которым оказалась её фишка гильдии.

После этого Таисия посещает Запасливого Летуна и получает [монета].

Дальше Таисия получает второй в Багровой Пещере эффект «Получить [монета]» и выбирает [монета].

Таисия заканчивает свой ход, потому что хотя она и откопала следующий зал в Багровой пещере раньше, но пришла к [-] и должна вернуть своего исследователя на отметку «База».

ИССЛЕДУЙТЕ ЗОЛОТОЙ ГРОТ: исследуйте свой Золотой грот в том же порядке. Проведите исследователя через Золотой Грот и получите все эффекты «при посещении», через которые пройдёте.

ИССЛЕДУЙТЕ АМЕТИСТОВУЮ БЕЗДНУ: исследуйте свою Аметистовую Бездну в том же порядке. Проведите своего исследователя через Аметистовую бездну и получите все эффекты «при посещении», через которые пройдёте.

ПРИМЕЧАНИЯ И КОНЦЕПЦИЯ

РЕСУРСЫ К ресурсам относятся золото, кристалл, мясо и молоко. Монеты и яйца ресурсами не являются.

ОБМЕН РЕСУРСОВ: В любой момент игры вы можете обменять 2 ресурса (золото, кристалл, мясо и молоко) в любой комбинации на 1 ресурс другого типа.

АКТИВЫ К активам относятся все ресурсы, а также монеты, яйца, карты драконов и пещер.

ПОЛУЧЕНИЕ АКТИВОВ Каждый раз, когда вы получаете дракона, карту пещеры или ресурс, этот актив по умолчанию попадает вам в руку или в ваш личный резерв. Некоторые драконы дают вам возможность получить актив, и одновременно предоставляют возможность использовать дополнительный эффект: запастись ресурсом или спрятать карту. Если вы откажетесь от дополнительного эффекта, то полученный актив все равно останется у вас в руке или резерве.

Например, см. эффект карты Манящего сверчколова справа. В конце каждого раунда вы получаете 1 карту (с дисплея или из колоды). Посмотрев на неё, решите, держать ли её в руке или спрятать под какого-нибудь дракона. Если вы спрячете эту карту под детёныша с эффектом «спрячьте», получите бонус, предоставляемый этим детёнышем.



ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ В игре три разные фразы означают получение карт, каждая из них имеет своё значение.

ПОЛУЧИТЕ КАРТУ ДРАКОНА ИЛИ ПЕЩЕРЫ: Если не указано иное, вы можете получить как открытую карту с дисплея, так и закрытую с верха колоды. Обратите внимание, что возможна ситуация, когда у вас есть эффект «Получить», но на дисплее нет открытых карт. У вас всё равно остаётся возможность взять карту с верха колоды.

ПОЛУЧИТЕ КАРТУ ДРАКОНА ИЛИ ПЕЩЕРЫ С ДИСПЛЕЯ: Если присутствует указание «с дисплея», вы должны выбрать только открытую карту. Если карты на дисплее нет, воспользоваться этой составляющей эффекта нельзя.

ВЫТЯНИТЕ КАРТУ ДРАКОНА ИЛИ ПЕЩЕРЫ: «Вытянуть» означает, что вы можете взять карту только с верха соответствующей колоды.

ОТКРЫТЬ КАРТУ ДРАКОНА: покажите верхнюю карту колоды всем игрокам. Эффект укажет, делаете ли вы что-то с этой картой; если нет, верните её наверх колоды.

ПОТРАТИТЬ АКТИВ Для использования некоторых эффектов требуется потратить актив. Для этого вам необходимо сбросить этот актив с руки (карта пещеры или дракона), из вашего резерва (ресурсы или монеты) или с любого гнезда (яйцо) на вашем планшете, если явно не указано иное.

ЛИМИТ АКТИВОВ В конце каждого вашего хода у вас может оставаться максимум 9 жетонов ресурсов, 9 карт драконов и/или пещер (в общей сложности) и 9 монет. Лишние активы сбрасываются, чтобы осталось по 9 каждого типа. Если получение актива, приводящее к превышению лимита, происходит во время хода другого игрока, то лишние активы вы должны сбросить только в конце вашего следующего хода.

ОБНОВЛЕНИЕ ДИСПЛЕЯ Не кладите карты драконов или пещер на Дисплей для карт до конца хода каждого игрока.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ ЭФФЕКТОВ Все эффекты в игре срабатывают автоматически при наступлении установленного для них момента (условия), игрок вправе отказаться от получения бонуса, создаваемого эффектом. Если сработавший у вас эффект предусматривает бонус также для других игроков, они должны иметь возможность получить свою часть бонуса или отказаться от неё, даже если вы отказались от получения своей части.


ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ Всякий раз, когда эффект даёт возможность что-то сделать всем игрокам, первым выполняет действие тот игрок, чей это ход, после него по часовой стрелке действие выполняют остальные игроки. Обратите внимание, что карты драконов и пещер не пополняются на дисплее до конца текущего хода, т.е. до момента, когда все игроки имели возможность применить эффекты. Это означает, что в некоторых случаях при срабатывании эффекта «все игроки получают карту», не у всех может оказаться возможность получить открытую карту (хотя они всё равно могут взять карту из колоды).

МНОГОКРАТНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТА Некоторые эффекты позволяют вам выполнить действие или совершить обмен до определённого количества раз. Выполняйте каждый обмен или действие независимо. (Можно использовать бонус от первого обмена для второго обмена, если применимо.)

НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА ИЛИ В ПЕЩЕРЕ Эффекты, связанные с количеством драконов на вашем планшете или в пещере, никогда не учитывают спрятанные карты. Детёныши относятся к драконам.

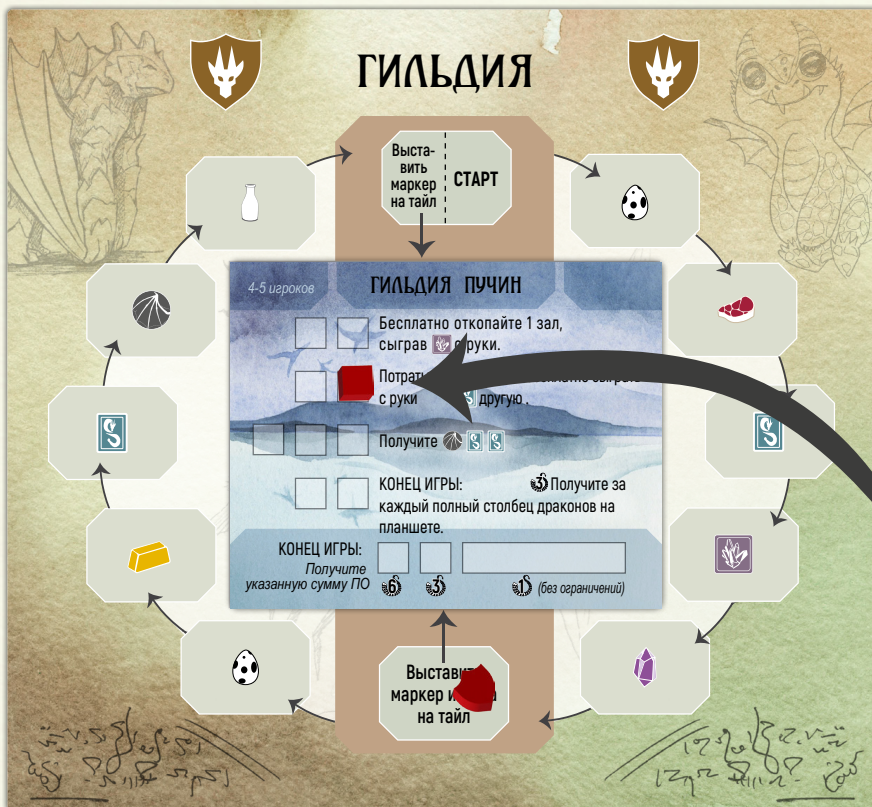


ГИЛЬДИЯ ДРАКОНОЛОГОВ

На протяжении всей игры игроки зарабатывают продвижения  по треку Гильдии, проводя своих исследователей по пещерам или разыгрывая определенных драконов или карты пещер. Получив продвижение по треку Гильдии, игрок должен переместить свою фишку гильдии на 1 деление по треку по часовой стрелке, и незамедлительно получить бонус, изображённый на ячейке, где остановилась его фишка. На каждой ячейке трека может находиться одновременно любое количество фишек. Если игрок осуществляет более 1 продвижения за ход, он в дополнение к бонусу, изображённому на той ячейке, где он закончил свое движение, получает также бонус ячеек, через которые прошёл.

Каждый раз, когда игрок достигает 1 из 2 коричневых ячеек на треке Гильдии (нижнюю или верхнюю), он должен немедленно выставить свой еще неиспользованный маркер игрока на квадратную ячейку на тайле Гильдии и получить соответствующий бонус. На каждой квадратной ячейке может находиться только 1 маркер игрока. Однако обратите внимание, что правая нижняя часть каждого тайла Гильдии – длинный прямоугольник – может содержать любое количество маркеров игроков.

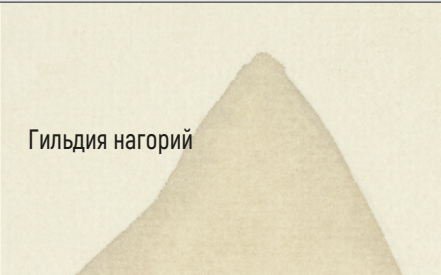
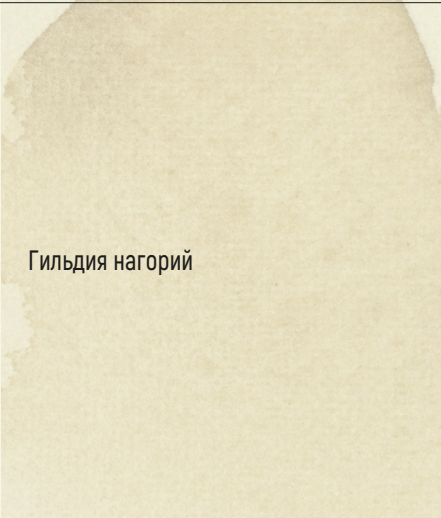

Помните, что каждый игрок может выставить на тайл Гильдии максимум 4 маркера игрока. После того, как он выставит туда свой четвёртый маркер игрока, он может продолжать продвижения по треку Гильдии, но больше не может выставлять маркеры игрока.



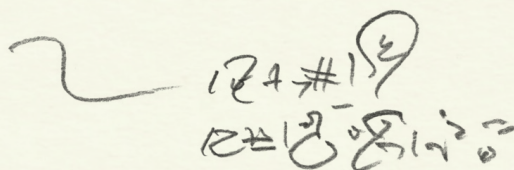
ВАЖНО: Если более одного игрока за один ход достигают коричневой ячейки, они по очереди выбирают себе место для маркера игрока, начиная с активного игрока, и дальше в порядке по часовой стрелке.

ПРИМЕЧАНИЕ: При наличии свободной квадратной ячейки на тайле Гильдии один и тот же игрок может отметить своим маркером один и тот же бонус более одного раза.

ОБЪЯСНЕНИЕ НЕКОТОРЫХ ЭФФЕКТОВ ГИЛЬДИЙ

ТАЙЛ ГИЛЬДИИ	ЭФФЕКТ	ПРАВИЛА
 <p>Гильдия нагорий</p>	<p>Потратьте монету, чтобы бесплатно откопать до 2 залов, используя карты пещер с руки.</p>	<p>Сбросьте 1 монету, затем вы можете откопать до 2 залов (в одной и той же пещере либо в разных), не платя за них монеты или яйца. Если у вас на руке только 1 карта пещеры или вы хотите откопать только 1 зал, вы можете не откапывать 2-ой зал.</p>
 <p>Гильдия нагорий</p>	<p>Потратьте карту пещеры, чтобы бесплатно сыграть с руки дракона поверх любого дракона на своём планшете.</p>	<p>Сбросьте карту пещеры с руки, затем бесплатно сыграйте дракона с руки на другого дракона, уже заселённого в вашей пещере. Заселить дракона можно по-прежнему только в пещеру, соответствующую предпочитаемым им местам обитания. Исходный дракон в этом зале становится спрятанным, и все спрятанные карты, запасённые ресурсы или яйца, связанные с исходным драконом, передаются новому дракону. Новый дракон может хранить только то количество яиц, которое соответствует количеству его слотов гнёзд, лишние яйца сбросьте.</p>
 <p>Гильдия тропиков</p>	<p>Получите 1 ПО за каждый ресурс в цене драконов в одной из ваших пещер.</p>	<p>Выберите 1 пещеру (Багровая пещера, Золотой грот или Аметистовая бездна). Посчитайте символы ресурсов (золото, мясо, кристалл и молоко), изображенные на ленте цены каждого дракона в этой пещере (спрятанные карты не учитывайте). Получите 1 ПО за каждый символ ресурса.</p>





ОКОНЧАНИЕ ХОДА

Ваш ход заканчивается после того, как вы выполнили 1 действие (откопать, заселить или исследовать). Затем:

- Вы должны сбросить лишние активы, оставив себе не более 9 монет, 9 карт и 9 жетонов ресурсов.
- Ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку, который в этом раунде еще не спасовал.

КОНЕЦ РАУНДА / ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

После того, как все игроки спасовали, раунд заканчивается.

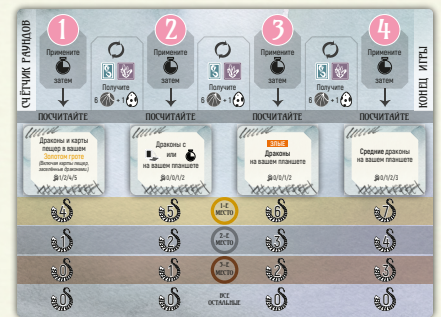
В КОНЦЕ РАУНДА:

1. Игроки сбрасывают со своего планшета все монеты и яйца, которые они использовали для оплаты действий.
2. Запускаются все эффекты драконов «в конце раунда».
 - I. Игроки получают эффекты «в конце раунда» в порядке хода, начиная с игрока, начавшего этот раунд. Если на планшете игрока есть несколько драконов с эффектом «в конце раунда», он может применять эффекты этих драконов в любом порядке.
 - II. Если эффект дракона «в конце раунда» предоставляет всем игрокам выбор или бонус, то начиная с владельца дракона, игроки по очереди в порядке по часовой стрелке делают свой выбор или получают бонус.
3. Цель раунда.
 - I. Каждый игрок выставляет 1 свой маркер игрока на счётчик раундов под целью этого раунда на позицию, соответствующую его положению относительно других игроков. За выполнение этих целей игроки получают ПО в конце игры.
 - а. Если два или более игроков разделяют 1-е место, то все эти игроки выставляют свои маркеры на поле «1-е место». Затем следующий игрок ставит свой маркер на клетку «2-е место».
 - б. Если у игрока нет активов, указанных в цели (т.е. у него для этой цели «ноль»), то он выставляет свой маркер игрока на поле «все остальные» (0 ПО), независимо от своего положения относительно других игроков.

ПРИМЕЧАНИЕ: На каждой плитке есть значок одиночного режима Automa и несколько цифр; игнорируйте эти цифры в играх с участием двух и более игроков.

В НАЧАЛЕ СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА:









1. Маркер раунда перемещается на 1 деление вправо.
2. Обновите () карты на дисплее. 3 открытых дракона и 3 открытых карты пещер сбрасываются, и выкладывается а по 3 новые карты обоих видов лицевой стороной вверх на соответствующие места на дисплее.
3. Каждый игрок получает по 6 монет и 1 яйцо.
 - I. Игроки добавляют эти монеты к любым монетам, перенесённым из предыдущего раунда. Яйцо игроки должны добавить на свободный слот гнезда на своих драконах или игровом планшете. Если это невозможно, они не могут оставить себе это яйцо.
4. Маркер первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке игроку.



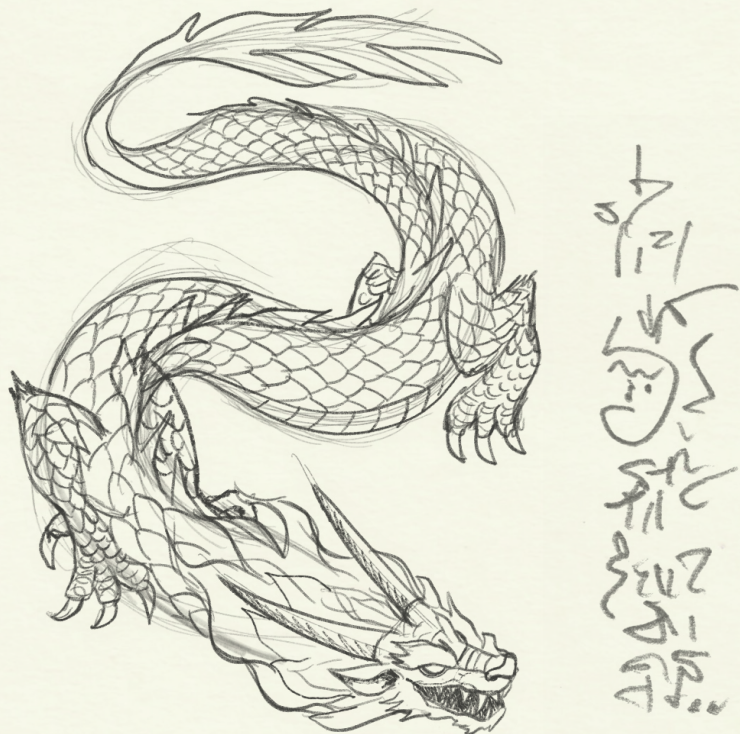
1707 12 22 9M=1/2

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ














В конце игры суммируйте свои победные очки в следующих категориях:

- **МАРКЕРЫ НА ТРЕКЕ ГИЛЬДИИ**
- **НАПЕЧАТАННЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ПО** на драконах на планшете игрока (не в руке и не спрятанных)
- **ЭФФЕКТЫ «КОНЕЦ ИГРЫ»** () на драконах на планшете игрока (не в руке и не спрятанных)
- **ЯЙЦА** Получите  за каждое яйцо, если не указано иное.
- **ЗАПАСЁННЫЕ РЕСУРСЫ** Получите  за каждый запасённый ресурс, если не указано иное.
- **СПРЯТАННЫЕ КАРТЫ** Получите  за каждого спрятанного дракона, если не указано иное.
- **ОБЩИЕ ЦЕЛИ** Возможна дружеская ничья. Все игроки, чьи маркеры находятся на определенном уровне, получают ПО, указанное для этого уровня. Например, если несколько игроков разделят 1-е место для подсчета очков для цели 3, эти игроки получат по . Следующий игрок, достигший этой цели, получит  (за 2-е место).
- **ОСТАВШИЕСЯ АКТИВЫ И МОНЕТЫ:**
 - Получите  за каждую оставшуюся монету.
 - Получите  за каждые 4 оставшихся у вас актива (в любой комбинации: ресурсы, карты драконов и карты пещер). Округление вниз.

Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО! В случае ничьей побеждает игрок, у которого на планшете больше всего открытых драконов (спрятанные карты не учитываются). Если по-прежнему сохраняется ничья, игроки разделяют победу.



СИМВОЛЫ

	Победные очки (ПО)		Золото		Карта пещер
	При посещении исследователем		Мясо		Карта дракона
	При разыгрывании		Молоко		Яйцо
	В конце раунда		Кристалл		Гнездо (слот для яйца)
	В конце игры		Любой ресурс		Продвижение по треку
	Монета		Без стоимости в ресурсах		Обновить



STONEMAIER
GAMES

Неофициальный перевод на русский язык по версии Zubrik, Lexster, Dimon II и Varibal

© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.