























# ДРАКОНЫ

Автор: Конни Фогельман

Художник: Клементина Кампарду

Соревновательная игра продолжительностью 90 минут для 1–5 игроков от 10 лет

Вы драконологи-любители в мире, где в небесах парят драконы всех размеров и мастей. Расчищайте недавно обнаруженный вами тайный лабиринт и сделайте так, чтобы эти прекрасные создания захотели вывести потомство в пещерах вашего заповедника.

БУМАЖНЫЕ/КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ	ЖЕТОНЫ И ФИГУРКИ	КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА
Планшет гильдии драконов 	45 монет (серебряные) 	По 1 драконологу каждого цвета 
4 двухсторонних жетона гильдий драконов 	25 жетонов мяса (красные) 	По 8 фишек игроков (4 для подсчёта победных очков за цели и 4 для гильдии драконов) каждого цвета 
183 карты драконов 	25 жетонов золота (жёлтые) 	По 1 маркеру гильдии каждого цвета 
75 карт пещер 	25 жетонов кристаллов (фиолетовые) 	
Планшет карт 	25 жетонов молока (белые) 	
Планшет раундов 	55 яиц 	
10 двухсторонних жетонов целей 	20 жетонов-множителей (для ресурсов и яиц) 	
5 заповедников 	Счётчик раундов 	
10 двухсторонних памяток для быстрого старта 	Жетон первого игрока 	
Блокнот для подсчёта победных очков 		

СОДЕРЖАНИЕ	
Подготовка к игре	2
Об игре	4
Расчистка	5
Приманивание	6
• Свойства драконов	7
• Детёныши	9
Исследование	10
Дополнительные правила	11
Гильдия драконов	12
Конец раунда / Новый раунд	14
Конец игры и финальный подсчёт ПО	15

**ПРИМЕЧАНИЕ:** количество всех компонентов, кроме фишек игроков, считается неограниченным. Если они у вас закончатся, используйте любую подходящую замену.

Не хватает компонентов? Свяжитесь с нами по адресу [www.lavkaigr.ru/games/trouble](http://www.lavkaigr.ru/games/trouble)

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Расположите указанные компоненты посередине стола:

- 1 ПЛАНШЕТ ГИЛЬДИИ ДРАКОНОВ.** Случайным образом выберите 1 из 4 жетонов гильдии драконов и положите на середину планшета гильдии вверх стороной, соответствующей количеству игроков.
- 2 ПЛАНШЕТ КАРТ.**
  - i** Перемешайте все **КАРТЫ ДРАКОНОВ** и положите 3 карты лицевой стороной вверх на соответствующие клетки планшета карт. Положите колоду драконов лицевой стороной вниз рядом с планшетом карт.
  - ii** Перемешайте все **КАРТЫ ПЕЩЕР** и положите 3 карты лицевой стороной вверх на соответствующие клетки планшета карт. Положите колоду пещер лицевой стороной вниз рядом с планшетом карт.
- 3 ПЛАНШЕТ РАУНДОВ.** Поместите счётчик раундов на клетку 1-го раунда. Перемешайте жетоны целей и положите 4 из них случайным образом на соответствующие клетки планшета раундов произвольной стороной вверх. Остальные жетоны целей верните в коробку.
- 4** Сложите все жетоны, монеты и яйца в общий запас в удобном для всех игроков месте.

КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ:



Заповедник и все компоненты игрока выбранного цвета (1 драконолог, 8 фишек игрока и 1 маркер гильдии)



6 монет



1 яйцо



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



**3 ресурса на свой выбор**

Получите 3 ресурса в любом сочетании из золота, кристаллов, мяса и молока.

*С точки зрения игры все яйца одинаковы. Разноцветная скорлупа играет исключительно эстетическую роль.*

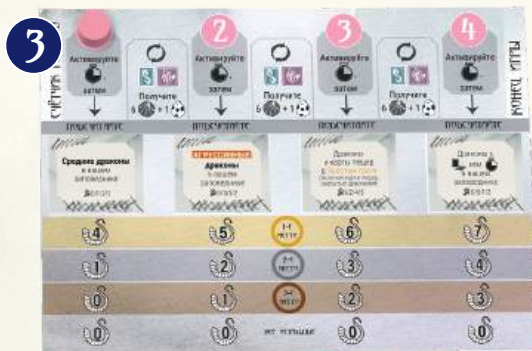
Выберите суммарно 4 карты (в любом сочетании из карт драконов и пещер) в качестве стартовой руки. Можете держать карты на руке как в открытую, так и в тайне от соперников. Остальные 2 карты сбросьте лицевой стороной вверх в соответствующие стопки сброса.

**СОВЕТ:** рекомендуем ознакомиться со своими стартовыми картами до того, как взять ресурсы. Обычно (хотя и не всегда) игроки выбирают ресурсы, которые требуются одному или нескольким стартовым драконам.

ЗАТЕМ КАЖДЫЙ ИГРОК:

- А** Кладёт перед собой заповедник (см. рис. справа).
- Б** Помещает выбранные стартовые ресурсы в свою игровую область (слева от заповедника).
- В** Размещает стартовое яйцо на 1 из 2 символов гнезд в заповеднике.  
**ВАЖНО:** хотя в заповеднике есть 2 символа гнезд, в начале игры у вас только 1 яйцо.
- Г** Кладёт стартовые монеты слева от заповедника.
- Д** Ставит своего драконолога в базовый лагерь (в заповеднике).
- Е** Кладёт свой маркер гильдии на ячейку «СТАРТ» планшета гильдии драконов.
- Ж** Складывает свои фишки, карты драконов и пещер неподалёку.

Случайным образом определите первого игрока. Он получает жетон первого игрока и начинает игру.



## ОБ ИГРЕ

На протяжении игры вы будете создавать заповедник для драконов. В заповеднике уже есть 3 расчищенные области: крайние левые области Красной каверны, Золотого грота и Аметистовой бездны. В ходе игры вы будете обустройства эти 3 пещеры слева направо, сначала расчищая пустые области, а затем приманивая в них драконов.

Каждый ход вы будете выполнять 1 из 5 действий: (1) расчистка области, (2) приманивание дракона в расчищенную область, (3) исследование Красной каверны, (4) исследование Золотого грота или (5) исследование Аметистовой бездны.

## ХОД ИГРЫ

Игра длится 4 раунда. В каждом раунде игроки по очереди, начиная с игрока с жетоном первого игрока и далее по часовой стрелке, совершают ходы.

Продолжайте совершать ходы, пока не спасуете. Обычно это происходит, если вы потратили все свои монеты или на руке у вас нет драконов, которых вы хотели бы (или могли бы) разыграть. Спасовав, вы прекращаете совершать ходы в текущем раунде, однако всё равно можете получать бонусы в ходы соперников.

Неспасовавшие игроки продолжают совершать ходы, пока не потратят все свои монеты или не спасуют по другой причине. Когда спасуют все игроки, раунд завершается.

Спасовав, можете перенести непотраченные монеты, ресурсы, карты пещер, драконов и яйца в гнездах на следующий раунд.

**ВАЖНО:** нельзя помещать что-либо в чужой заповедник или убирать что-либо оттуда. Все свойства, которые вы активируете, позволяют вам взаимодействовать только с общим запасом, общими планшетами (планшетом гильдии драконов, планшетом карт и пр.) и вашим заповедником.

Побеждает тот, кто набрал больше всех победных очков (ПО). Получить ПО можно разными способами, например за разыгранных драконов, яйца, подложенные карты, цели раундов и гильдию драконов (см. с. 15).

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

**ЗАПОВЕДНИК** – ваш личный планшет, где находятся ваши карты пещер, драконы и яйца.

**КАРТЫ ПЕЩЕР** – квадратные карты, которые вы добавляете в свой заповедник, выполняя действие «Расчистка». Каждая разыгранная вами карта пещеры закрывает 1 из 9 пустых областей вашего заповедника и превращает её в расчищенную область.

**ДРАКОНЫ** – прямоугольные карты, которые можно поместить в любые расчищенные области, включая 3 стартовые расчищенные области.

**РЕСУРСЫ** – жетоны мяса, золота, кристаллов и молока. Монеты и яйца не считаются ресурсами.

**ПЕЩЕРА** – горизонтальный ряд областей заповедника. В каждом заповеднике 3 пещеры: Красная каверна, Золотой грот и Аметистовая бездна.

**СБРОСИТЬ/ПОТРАТИТЬ** – убрать карты, монеты, яйца или ресурсы из своей игровой области, с руки или гнезд и вернуть их в общий запас. Карты всегда сбрасываются лицевой стороной вверх.

**СОВЕТ:** настоятельно рекомендуем потратить большинство своих монет (или все), прежде чем пасовать. В начале каждого раунда игроки получают по 6 монет (а в редких случаях могут получить 1 дополнительную монету после того, как спасовали в текущем раунде). В конце каждого своего хода сбрасывайте лишнее, оставляя не более 9 монет, 9 карт и 9 ресурсов.



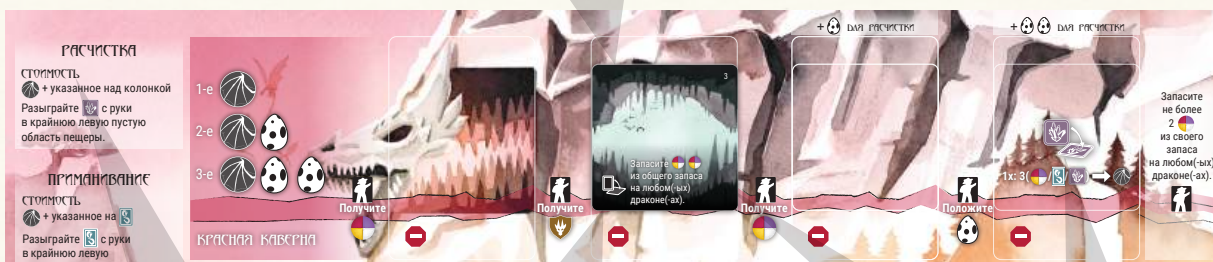
## ХОД ИГРОКА

Выберите одно из действий в своём заповеднике («Расчистка», «Приманивание» или «Исследование»). Поместите драконолога на ячейку этого действия, оплатите стоимость действия (положив монету/яйца на ячейку действия) и выполните его. Если в общем запасе заканчиваются монеты или яйца, можете вернуть туда излишки из заповедников. Главное – не забудьте отслеживать количество исследований каждой из своих пещер в текущем раунде.

## РАСЧИСТКА

РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ ПЕЩЕРЫ В ОДНУ ИЗ СВОИХ ПЕЩЕР

- 1 Выберите крайнюю левую пустую область 1 из 3 пещер, чтобы расчистить её. Расчищайте каждую пещеру слева направо.
  - Первая область каждой пещеры уже расчищена, поэтому за время игры вы сможете расчистить 2, 3 и 4-ю области каждой пещеры.
  - Каждую карту пещеры можно поместить в любую из 3 пещер – цвета карт пещер играют исключительно эстетическую роль.



- 2 Оплатите базовую стоимость, положив 1 монету на ячейку действия «Расчистка» в своём заповеднике. Затем потратьте 1 яйцо, если расчищаете область в 3-й колонке, либо 2 яйца, если делаете это в 4-й колонке.
  - Вы можете тратить яйца с любых драконов в ваших пещерах или с символов гнёзд в заповеднике.
- 3 Разыграйте карту пещеры с руки в пустую область, которую вы хотите расчистить.
  - Закройте картой пещеры пустую область заповедника, оставив видимым знак «Стоп» (под картой пещеры).
- 4 В любом порядке:
  - Активируйте свойство «При розыгрыше» только что разыгранной вами карты пещеры.
    - Вы не обязаны получать бонусы, однако обычно это выгодно. Обратите внимание: если вы разыграете карту пещеры, которая приносит соперникам бонус, остальные игроки могут получить его, даже если вы откажетесь от своего бонуса.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в каждом раунде вы можете добавить в ваш заповедник несколько карт пещер, однако каждое действие «Расчистка» позволяет расчистить только 1 область (если на карте пещеры не указано иное).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** получив бонус, который позволяет бесплатно расчистить область, не тратьте на это ни монет (стоимость расчистки), ни яиц (за размещение карты пещеры в определённой колонке).

Активируйте свойство «При закрытии» только что закрытой вами области пещеры, если применимо.

- Области в 4-й колонке заповедника позволяют потратить 3 предмета (ресурсы, карты пещер и драконы) в любом сочетании, чтобы получить 1 монету. Этот обмен необязательный, и его можно совершить не более 1 раза за область.

**СОВЕТ:** хотя лишняя монета никогда не помешает, расчистка последней области выгодна уже сама по себе. Часто бывает важно расчистить последнюю область до того, как вы накопите достаточно предметов, чтобы совершить обмен.

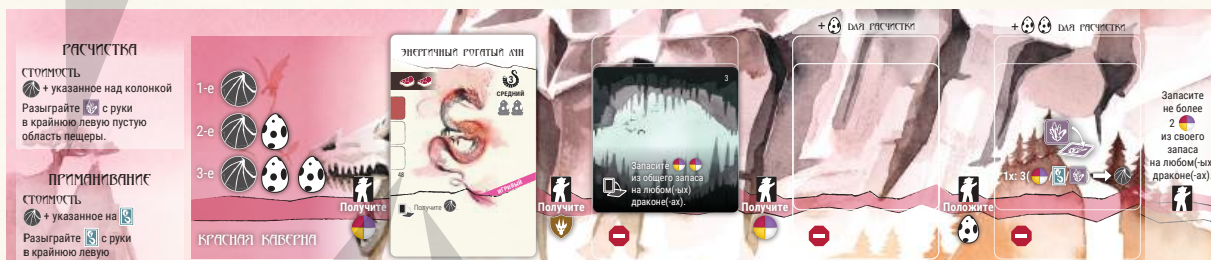
# ПРИМАНИВАНИЕ

## РАЗЫГРАЙТЕ ДРАКОНА В СВОЙ ЗАПОВЕДНИК

1 Выберите дракона с руки.

2 Оплатите базовую стоимость, положив 1 монету на ячейку действия «Приманивание» в своём заповеднике. Затем оплатите дополнительную стоимость (указана в левом верхнем углу карты выбранного дракона), сбросив указанное из своей игровой области в общий запас.

- Обычно эта стоимость складывается из комбинации золота, кристаллов и мяса, но некоторым драконам требуется дополнительная монета, яйцо и/или молоко.



3 Разыграйте дракона в свой заповедник, соблюдая следующие правила:

- Дракона можно разыграть только в пещеру, соответствующую его предпочтениям (обозначены в левой части карты дракона).
- Дракона можно разыграть только в расчищенную область заповедника. Вы не можете разыграть его поверх другого дракона (если не указано иное).
- В пределах каждой пещеры драконов нужно разыгрывать слева направо.

4 Разыграв дракона, активируйте его свойство «При розыгрыше» (если есть).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в каждом раунде вы можете разыграть нескольких драконов, однако каждое действие «Приманивание» позволяет разыграть только 1 дракона (если не указано иное).

**ВАЖНО:** в заповеднике не может быть более 12 драконов (не считая подложенных). Свойства, позволяющие заменять или закрывать драконов, встречаются редко, поэтому выбирайте внимательно!

### ЕСЛИ ВАМ ЗНАКОМА ИГРА «КРЫЛЬЯ»

...пожалуйста, обратите внимание на ключевые отличия этих игр:

- Для выполнения действий вы тратите монеты и часто яйца (а не фишки действий).
- Исследуйте пещеры слева направо, чтобы активировать свойства (не справа налево).
- С начала игры в вашем заповеднике уже есть 2 символа гнёзд.
- Вы начинаете игру с 4 картами (выбранными вами из 3 карт пещер и 3 драконов) и 3 любыми ресурсами.
- В начале каждого раунда (всего 4 раунда) вы получаете 6 монет и 1 яйцо.
- Обмен ресурсов «2 на 1» возможен в любой момент игры (не только при розыгрыше карты).
- Вы должны сначала расчистить область, чтобы затем приманить (разыграть) туда дракона. Вы начинаете игру с 3 расчищенными областями.
- Свойства карт не являются обязательными. Но если свойство приносит бонус сопернику, он может получить его, даже если вы откажетесь от своего бонуса.
- В конце каждого своего хода сбрасывайте лишнее, оставляя не более 9 карт, 9 монет и 9 ресурсов.
- Ничьи при подсчёте ПО за цели раунда разрешаются дружелюбно. Например, если два игрока оспаривают первенство, оба получают максимум ПО за первое место. Игрок со следующим результатом занимает второе место.

## СВОЙСТВА ДРАКОНОВ

На каждой карте дракона указано свойство. В игре 4 вида свойств:



Разыграв дракона со свойством «При розыгрыше», можете немедленно получить указанный бонус. Если у вас нет особого свойства, этот бонус можно получить только один раз. Эти бонусы не являются обязательными, хотя обычно вам выгодно их получать. Если вы разыграли дракона, чьё свойство приносит соперникам бонус, остальные игроки могут получить его, даже если вы отказались от своего бонуса.



Каждый раз, когда ваш драконолог перемещается на карту дракона со свойством «При активации», вы можете активировать это свойство. Если ваше свойство «При активации» приносит соперникам бонус, остальные игроки могут получить его, даже если вы отказались от своего бонуса.

**ВАЖНО:** свойство дракона «При активации» нельзя активировать в том ходу, в котором вы его разыграли.



Свойства «В конце раунда» приносят бонус в конце каждого раунда. Подробнее см. «Конец раунда / Новый раунд». Если ваше свойство «В конце раунда» приносит соперникам бонус, остальные игроки могут получить его, даже если вы отказались от своего бонуса.



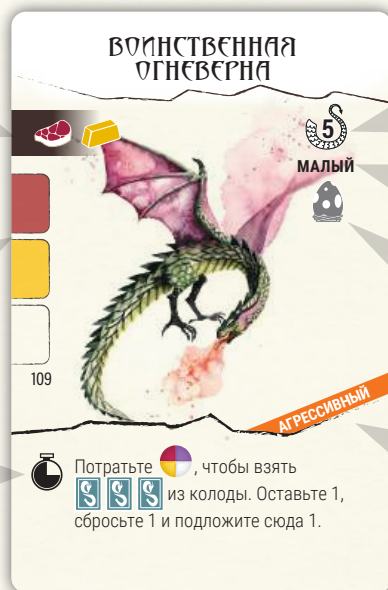
Свойства «В конце игры» приносят ПО в конце игры, если будут выполнены определённые условия.

### ПРИМЕР КАРТЫ ДРАКОНА

Чтобы разыграть этого дракона, потратите 1 мясо и 1 золото (если для его розыгрыша вы выполнили действие «Приманивание», потратите дополнительно 1 монету).

В левой части карты указаны пещеры, в которых можно поселить дракона. Этот дракон может обитать в Красной каверне или Золотом гроте.

Каждый дракон обладает свойством. Этот дракон обладает свойством «В конце раунда» (см. описание выше).



Вы получите 5 ПО за розыгрыш этого дракона.

Драконы бывают 4 размеров: большие, средние, малые и детёныши.

Предел кладки. На карте дракона может храниться столько яиц, сколько символов гнёзд указано на ней (на карте этого дракона 1 символ гнезда).

У каждого дракона свой нрав: тихий, агрессивный, игривый или услужливый.


**ВАЖНО:** если в тексте свойства дракона указана особая категория (например, в этой пещере, определённый нрав или размер), свойство применяется и к этому дракону, если возможно. Например, ехидный гребнеспин (карта 130) позволяет подложить по 1 карте под игривых драконов. Поскольку ехидный гребнеспин сам является игривым драконом, под него также подкладывается карта.

Свойства некоторых карт пещер и драконов предписывают запастись на драконе ресурс, подложить карту под дракона, положить или потратить яйцо.

**ЗАПАСТИ РЕСУРС** означает положить указанный ресурс на дракона. Если не указано иное, берите эти ресурсы из личного запаса. Запасённые ресурсы остаются на драконе до конца игры (их нельзя тратить) и приносят по 1 ПО каждый, если не указано иное.

- Запасайте ресурсы на драконе, чьё свойство позволяет вам это сделать, если не указано иное. Если дракон позволяет запастись ресурсами «здесь», запасите их на его карте.

**ПОДЛОЖИТЬ КАРТУ** означает положить карту дракона лицевой стороной вниз под уже разыгранного дракона в заповеднике. Если не указано иное, подкладываете карты с руки. Подложенные карты остаются под драконом до конца игры и приносят по 1 ПО каждая, если не указано иное.

- Подкладываете карты под дракона, чьё свойство позволяет вам это сделать, если не указано иное. Если дракон позволяет подложить карту «сюда», подложите её под его карту.
- Если на карте дракона сказано: «Подложите сюда карту дракона с руки, чтобы получить  из стоимости подложенного дракона», получите любой ресурс (мясо, молоко, кристалл или золото), указанный в стоимости этой подложенной карты дракона. Вы получаете лишь один из этих ресурсов, поскольку в описании свойства есть только 1 символ любого ресурса. Монеты не являются ресурсами (их цвета нет в символе любого ресурса), поэтому получить монету таким образом нельзя.

**ВАЖНО:** подложенные карты не считаются драконами для свойств «В конце игры» и целей раунда, требующих, чтобы в заповеднике было определённое количество драконов или драконы определённого типа. Например, если ваш дракон приносит ПО за драконов среднего размера в заповеднике, подложенные драконы среднего размера не учитываются.

#### ПОЛОЖИТЬ ЯЙЦО ИЛИ ПОТРАТИТЬ ЯЙЦО:

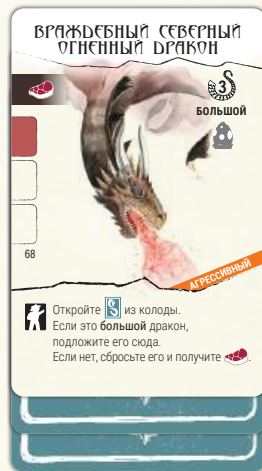
Если свойство позволяет «положить яйцо», разместите яйцо из общего запаса на любом драконе с незанятым символом гнезда либо на 1 из 2 символов гнезд в заповеднике. На каждый символ гнезда, независимо от его расположения, можно положить 1 яйцо. Если незанятых символов гнезд нет, положить яйцо нельзя.

- Если свойство дракона позволяет положить яйцо «сюда», кладите яйцо только на его карту. Некоторые драконы позволяют положить яйцо на любого дракона в определённой пещере или колонке.

Каждый раз, когда вам требуется «потратить яйцо», можете сбросить его с любого дракона или гнезда в заповеднике.

- Некоторые свойства драконов требуют потратить яйцо с определённого дракона (например, «Потратьте яйцо с любого дракона в этой пещере»).

В конце игры каждое яйцо на ваших драконах и в заповеднике приносит 1 ПО, если не указано иное.



## ДЕТЁНЫШ

Детёныш – особый тип дракона. Чтобы разыграть детёныша, потратьте яйцо и от 1 до 3 жетонов молока. Свойство каждого детёныша состоит из 3 частей:

1

У каждого детёныша есть свойство «При активации». Каждый раз, когда ваш драконолог перемещается на карту детёныша, вы можете запасть на детёныше 1 ресурс (молоко или мясо) или подкладывать под него 1 карту, как указано.

2

Каждый раз, запасая указанный ресурс на детёныше или подкладывая под него карту, вы получаете бонус. Вы получаете его независимо от причины, по которой запасли ресурс или подложили карту – за счёт перемещения драконолога или применения другого свойства.



3

Если вы в 3-й раз запасли указанный ресурс на детёныше или подложили под него карту, то, помимо обычного бонуса, получите разовую награду как символ того, что детёныш вырос. Такую награду можно получить только 1 раз за игру для каждого детёныша (а не за каждые 3 запасённых ресурса или подложенные карты).

**ВАЖНО:** после получения разовой награды вы всё ещё можете продолжать активировать первые 2 части свойства детёныша (в примере выше это запасть мясо, чтобы получить золото).

**ВАЖНО:** свойство детёнышей применяется иначе, чем свойство «При активации» других драконов, о чём напоминает структура карты. Вы можете активировать свойство «При активации» взрослого дракона только при перемещении на него драконолога. У детёнышей же **вторая часть** свойства не имеет условия «При активации», поэтому она срабатывает каждый раз при выполнении требований, независимо от того, была ли она активирована перемещением драконолога.


**ПРИМЕЧАНИЕ:** как известно всем опытным драконологам, большинство детёнышей рождаются глубоко под землёй и нуждаются в живительной энергии кристаллов. Поэтому большинство детёнышей живут в Аметистовой бездне. Если вы надеетесь отыскать малышей, которых можно поселить в Золотом гроте или Красной каверне, ваши поиски могут затянуться!

# ИССЛЕДОВАНИЕ

**ИССЛЕДОВАНИЕ КРАСНОЙ КАВЕРНЫ:** перемещайте драконолога по Красной каверне и активируйте свойства «При активации», через которые он проходит, выполняя по порядку следующие шаги:

- 1 Каждый раз, когда вы входите в Красную каверну, оплачивайте стоимость, указанную в заповеднике. Войдя в Красную каверну в 1-й раз за раунд, потратьте 1 монету. Войдя в неё во 2-й раз за раунд, потратьте 1 монету и 1 яйцо. Войдя в неё в 3-й раз за раунд (максимально возможное количество раз, что бывает редко), потратьте 1 монету и 2 яйца.
  - Входя в Красную каверну во 2-й или 3-й раз за раунд, тратьте яйцо(-а) с любых драконов или гнёзд в заповеднике.
  - Каждый раз, входя в пещеру, кладите потраченную на это монету и яйцо(-а) в заповедник (закрывая стоимость входа, чтобы отслеживать количество исследований этой пещеры в раунде). Если в общем запасе заканчиваются яйца или монеты, можете вернуть туда излишки из заповедника.

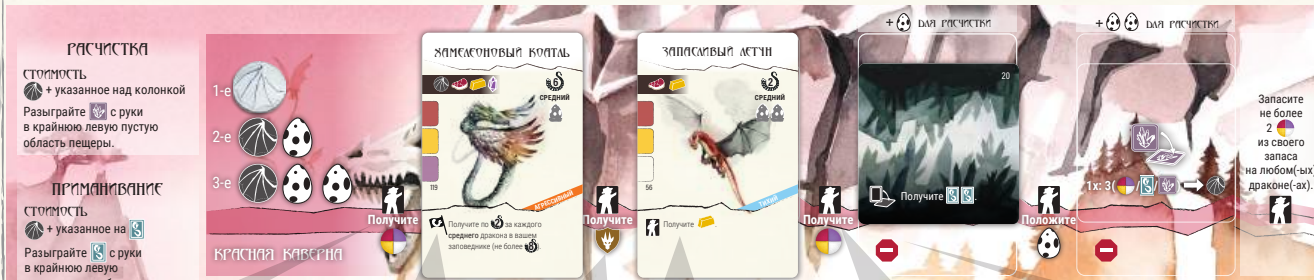
- 2 Перемещайте драконолога слева направо по Красной каверне, по маршруту, изображённому в нижней части пещеры, и активируйте свойства «При активации» (P), через которые проходит драконолог, в порядке слева направо.
  - Каждый раз, перемещая драконолога через символ «При активации» в заповеднике, вы можете активировать соответствующее свойство.
  - Каждый раз, перемещая драконолога на дракона с символом «При активации», вы можете активировать соответствующее свойство.



- 3 Когда драконолог перемещается на  (область без дракона) или доходит до конца пещеры, ваш ход завершается. Верните драконолога в базовый лагерь.

## ПРИМЕР





Тоня в 1-й раз за текущий раунд входит в Красную каверну. Для этого она тратит 1 монету (положив её на соответствующую ячейку у входа в Красную каверну) и начинает перемещать драконолога по маршруту слева направо.






Она проходит вперёд, активирует первое свойство «Получите » в Красной каверне и решает получить .

Затем Тоня перемещается на хамелеонового коатля. Здесь она ничего не делает, потому что у этого дракона нет свойства «При активации».

Теперь Тоня перемещается на свойство «Получите » и перемещает свой маркер гильдии на 1 ячейку вперёд по шкале гильдии драконов (см. с. 12). Она немедленно получает бонус, указанный на той ячейке.

После этого Тоня перемещается на запасливого летуна и получает .

Наконец, она активирует второе свойство «Получите » в Красной каверне и выбирает .

Хотя Тоня расчистила следующую область в Красной каверне, она наткнулась на  — ей придётся завершить своё действие и вернуться в базовый лагерь.

**ИССЛЕДОВАНИЕ ЗОЛОТОГО ГРОТА:** аналогично действию «Исследование Красной каверны», но выполняется в Золотом гроте. Перемещайте драконолога по Золотому гроту и активируйте свойства «При активации», через которые он проходит.

**ИССЛЕДОВАНИЕ АМЕТИСТОВОЙ БЕЗДНЫ:** аналогично действию «Исследование Красной каверны», но выполняется в Аметистовой бездне. Перемещайте драконолога по Аметистовой бездне и активируйте свойства «При активации», через которые он проходит.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА, ПРИМЕЧАНИЯ И ПОНЯТИЯ

**ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ СВОЙСТВА.** Каждый раз, когда свойство позволяет сделать что-либо всем игрокам, игроки действуют по очереди, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке. Новые карты драконов и пещер выкладываются на планшет карт только после завершения текущего хода, когда все игроки воспользуются возможностью активировать свойство. Поэтому при активации свойства «Все игроки получают по 1 карте» возможны ситуации, когда не все игроки смогут получить карту с планшета карт (однако они всё ещё могут получить карту из колоды).

**ПРИБРЕТЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ.** Каждый раз, приобретая дракона, карту пещеры или ресурс, берите карты на руку, а ресурсы кладите в свой запас. У некоторых драконов, дающих вам предмет, есть необязательные дополнительные свойства, которые позволяют, например, запастись ресурсом или подложить карту. Вы можете не применять такие свойства и оставить предмет на руке или в своём запасе.

*Например, свойство манящего сверчкалова (см. рис. справа) позволяет вам в конце каждого раунда получать 1 карту (с планшета карт или из колоды). Посмотрев карту, вы можете оставить её на руке или подложить под любого дракона. Если подложите карту под детёныша со свойством «подкладывания», то получите соответствующий бонус.*



**ПОВТОРНАЯ АКТИВАЦИЯ СВОЙСТВА.** Некоторые свойства позволяют выполнить действие или обмен не больше указанного количества раз. Выполняйте каждое такое действие или обмен по очереди (можете использовать бонус за первый обмен в качестве оплаты второго, если возможно).

**ПРЕДЕЛ ЗАПАСА ИГРОКА.** В конце вашего хода у вас может быть не более 9 жетонов ресурсов, 9 карт драконов и/или пещер (суммарно) и 9 монет. Сбрасывайте лишнее, пока у вас не останется по 9 предметов каждого типа. Получив что-либо сверх предела своего запаса в ход другого игрока, вы не обязаны сбрасывать лишнее до конца своего следующего хода.

**ПОПОЛНЕНИЕ ПЛАНШЕТА КАРТ.** Новые карты драконов и пещер выкладываются на планшет карт только после завершения хода активного игрока.

**СВОЙСТВА, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ БЕСПЛАТНО ЛИБО ПЕЩЕРАМ РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ДРАКОНА ЛИБО ПЕЩЕРЫ.** Применив свойство «Разыграйте карту дракона» с карты или гильдии драконов, оплатите только стоимость, указанную на карте дракона (тратьте монеты за «Приманивание» и «Расчистку» только при выборе этих действий). Применив свойство «Разыграйте карту пещеры» с карты или гильдии драконов,

оплатите только стоимость в яйцах, указанную в 3-й и 4-й колонках заповедника. Хотя эти свойства снижают или делают бесплатной стоимость розыгрыша карты, это не касается дальнейших необязательных расходов (на некоторых драконах, картах пещер и в 4-й колонке заповедника).

**«В ЭТОЙ ПЕЩЕРЕ».** Если в тексте свойства дракона есть слова: «в этой пещере» (например, «Получите по 3 за каждого другого дракона в этой пещере»), речь идёт о ряде, в котором находится дракон (Красная каверна, Золотой грот или Аметистовая бездна), а не обо всём заповеднике.

**ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ.** В игре используются 3 разные фразы, относящиеся к получению карт, каждая из них трактуется по-разному.

**ПОЛУЧИТЕ КАРТУ ДРАКОНА ЛИБО ПЕЩЕРЫ.**

Если дополнительных условий нет, вы можете получить карту или с планшета карт, или с верха колоды. Поскольку пополнять планшет карт можно только после завершения текущего хода, то, если на нём закончились карты, вы можете получить карту лишь с верха колоды.

**ПОЛУЧИТЕ КАРТУ ДРАКОНА ЛИБО ПЕЩЕРЫ С ПЛАНШЕТА КАРТ.**

Если в тексте сказано получить карту «с планшета карт», вы должны выбрать карту именно там. Если на планшете карт нет карт, вы не можете получить этот бонус.

**ВОЗЬМИТЕ КАРТУ ДРАКОНА ЛИБО ПЕЩЕРЫ.** «Взять» карту можно только с верха соответствующей колоды.

**ОТКРОЙТЕ КАРТУ ДРАКОНА.** Покажите верхнюю карту из колоды драконов всем игрокам. Если в тексте свойства указано, как с ней поступить, выполните это, если нет — положите её обратно на верх колоды.

**В ВАШЕМ ЗАПОВЕДНИКЕ ЛИБО ПЕЩЕРЕ.** Свойства, связанные с количеством драконов в вашем заповеднике или пещере, никогда не учитывают подложенные карты. Детёныши считаются драконами.

**ПОТРАТИТЕ ПРЕДМЕТ.** Некоторые свойства требуют потратить предмет, чтобы активировать свойство. Для этого сбросьте его с руки (карта пещеры или дракон), из своего запаса (ресурсы или монеты) или с любого символа гнезда (яйцо) в вашем заповеднике, если не указано иное.

**РЕСУРСЫ.** Ресурсами считаются золото, кристаллы, мясо и молоко. Монеты и яйца ресурсами не считаются.

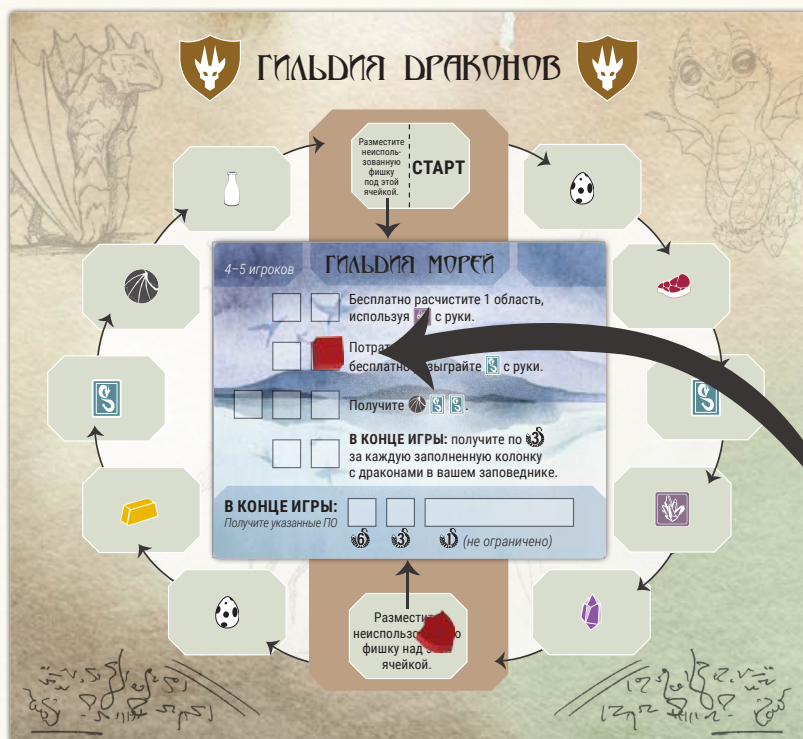
**ОБМЕН РЕСУРСОВ.** В любой момент игры вы можете сбросить 2 своих ресурса (золото, кристалл, мясо или молоко) в любом сочетании, чтобы получить 1 ресурс другого типа из общего запаса.

## ГИЛЬДИЯ ДРАКОНОВ

На протяжении игры, перемещая драконолога по пещерам и разыгрывая определённых драконов и карты пещер, вы продвигаетесь по шкале гильдии драконов (🏰). Каждый раз, когда вы получаете возможность продвинуться по шкале гильдии драконов, перемещайте свой маркер гильдии на 1 ячейку по часовой стрелке, затем немедленно получайте бонус, указанный на ячейке, на которой остановился маркер. На каждой ячейке шкалы может находиться сколько угодно маркеров гильдии. Если за один ход вы несколько раз продвинетесь по шкале гильдии драконов, то получите бонусы за все пройденные ячейки, включая ту, на которой завершили перемещение.

Каждый раз, когда вы оказываетесь на 1 из 2 коричневых ячеек шкалы гильдии драконов (верхней или нижней), немедленно помещайте свою неиспользованную фишку на клетку жетона гильдии драконов и получайте указанный бонус. На каждой клетке может быть только 1 фишка игрока. Однако в прямоугольнике в правом нижнем углу жетона гильдии драконов может быть сколько угодно фишек игроков.

На жетоне гильдии драконов у каждого игрока может быть не более 4 фишек игрока. Поместив на жетон гильдии драконов свою 4-ю фишку, вы всё ещё можете продвигаться по шкале гильдии драконов, но больше не можете размещать свои фишки на жетоне гильдии драконов.



**ВАЖНО:** если сразу несколько игроков окажутся на коричневой ячейке в один и тот же ход, они получают бонусы по очереди, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если возле бонуса есть несколько клеток и ваши соперники их не заняли, вы можете получить один и тот же бонус несколько раз.

## НЕКОТОРЫЕ ЭФФЕКТЫ ГИЛЬДИИ ДРАКОНОВ

ЖЕТОН ГИЛЬДИИ ДРАКОНОВ	СВОЙСТВО	ПРАВИЛА
<b>Гильдия высокогорья</b>	Потратьте монету, затем бесплатно расчистите не более 2 областей, используя карты пещер с руки.	Сбросьте 1 монету, затем можете расчистить не более 2 областей (в одной или разных пещерах), не тратя требуемых монет и яиц. Если у вас на руке только 1 карта пещеры либо вы хотите расчистить только 1 область, то можете не выполнять вторую расчистку.
<b>Гильдия высокогорья</b>	Потратьте карту пещеры, затем бесплатно разыграйте карту дракона с руки поверх любого дракона в вашем заповеднике.	Сбросьте 1 карту пещеры с руки, затем разыграйте дракона с руки поверх дракона, уже находящегося в пещере, ничего не тратя. Дракона можно разыграть только в пещеру, соответствующую его предпочтениям.  Дракон, находившийся в области, становится подложенным, а все подложенные под него карты, запасённые на нём ресурсы и яйца переходят к новому дракону. Перекладывая яйца, не забывайте о пределе кладки нового дракона и сбрасывайте лишнее.
<b>Гильдия джунглей</b>	Получите по 1 ПО за каждый ресурс в стоимости всех драконов в 1 любой вашей пещере.	Выберите 1 пещеру (Красная каверна, Золотой грот или Аметистовая бездна). Подсчитайте количество символов ресурсов (золото, мясо, кристаллы и молоко), указанных в стоимости всех драконов в этой пещере (кроме подложенных карт). Получите по 1 ПО за каждый такой символ.



## КОНЕЦ ХОДА

Выполнив 1 действие («Расчистка», «Приманивание», «Исследование»), вы завершаете ход. Затем:

- Сбросьте лишнее, оставив не более 9 монет, 9 карт и 9 жетонов ресурсов.
- Если на планшете карт есть пустые клетки, пополните его.
- Передайте ход следующему по часовой стрелке игроку из тех, кто ещё не спасовал в этом раунде.

## КОНЕЦ РАУНДА / НОВЫЙ РАУНД

После того как спасовали все игроки, раунд завершается. В конце раунда:

1. Сбросьте из заповедника все монеты и яйца, потраченные в качестве оплаты стоимости.
2. Активируйте все свойства драконов «В конце раунда».

  - Игроки активируют свойства «В конце раунда» в порядке хода, начиная с первого игрока завершившегося раунда. Если у вас несколько драконов с этим свойством, можете активировать их в любом порядке.
  - Если свойство дракона «В конце раунда» позволяет всем игрокам сделать выбор или получить бонус, все игроки по очереди, начиная с владельца дракона и далее по часовой стрелке, делают выбор или получают бонус.

3. Подведите итоги за выполнение цели раунда.

  - Каждый игрок ставит свою фишку на ячейку под жетоном цели завершившегося раунда согласно своему результату относительно других участников. ПО за выполнение целей раундов начисляются в конце игры.

а. Если несколько игроков претендуют на 1-е место, они ставят свои фишки на ячейку «1-е место». Игрок со следующим результатом ставит фишку на ячейку «2-е место».

б. Если у вас нет целевых предметов, поставьте свою фишку на ячейку «Все остальные» (0 ПО) независимо от своего результата относительно других игроков.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** на каждом жетоне цели указан символ режима одиночной игры с Автомой (👤) и числа — игнорируйте их в партиях с 2 или более игроками.

В начале следующего раунда:

1. Переместите фишку раунда на 1 клетку вправо.
2. Обновите (🔄) планшет карт, сбросив оттуда 3 открытые карты драконов и 3 открытые карты пещер и выложив вместо них по 3 новые карты каждого типа.
3. Каждый игрок получает 6 монет и 1 яйцо.

  - Добавьте монеты к оставшимся у вас с предыдущего раунда. Разместите яйцо на любом из символов гнёзд на картах ваших драконов или в заповеднике, если возможно. Если у вас нет незанятых символов гнёзд, вы не получаете яйцо.

4. Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.



1707 1707 9M=172



## СИМВОЛЫ

 Победные очки (ПО)	 Золото	 Карта пещеры
 При активации драконологом	 Мясо	 Карта дракона
 При розыгрыше	 Молоко	 Яйцо
 В конце раунда	 Кристалл	 Символ гнезда (предел кладки)
 В конце игры	 Любой ресурс	 Гильдия драконов
 Монета	 Стоимость, не требующая ресурсов	 Обновление

НУЖНО ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО ИЛИ ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ?

Ищите на [stonemaiergames.com/games/wyrmspan/rules-faq](https://stonemaiergames.com/games/wyrmspan/rules-faq)

У ВАС ЕСТЬ ВОПРОСЫ ИЛИ ИСТОРИЯ, КОТОРОЙ ВЫ ХОТИТЕ ПОДЕЛИТЬСЯ?

Напишите о Wyrmspan на BoardGameGeek

ХОТИТЕ ПОДСЧИТАТЬ И СОХРАНИТЬ СВОЙ РЕЗУЛЬТАТ?

Воспользуйтесь бесплатным приложением Stonemaier Scores:  
[stonemaiergames.com/digital-games/](https://stonemaiergames.com/digital-games/)

НУЖНЫ КОМПОНЕНТЫ НА ЗАМЕНУ?

Запросите их на [www.lavkaigr.ru/games/trouble](http://www.lavkaigr.ru/games/trouble)

ХОТИТЕ БЫТЬ НА СВЯЗИ?

Подписывайтесь на ежемесячные обновления на [stonemaiergames.com/e-newsletter](https://stonemaiergames.com/e-newsletter)



STONEMAIER  
GAMES



LAVKA  
GAMES

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНО КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ». [WWW.LAVKAIGR.RU](http://WWW.LAVKAIGR.RU)

Редакция выражает благодарность Татьяне Олейник, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Александру Абрамовичу, Анастасии Ефремовой, Валерии Кишенько, Илье Клеванову, Марии Гольской-Диас, Светлане Жолобовой и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русского издания.